

GRAPHISME ET INDESIGN

Sid Englebert - Mis à jour en juin 2025

Table des Matières

I.	Introduction au design graphique	6
1.	Définition	6
2.	Différents logiciels	6
3.	Ce qu'il faut retenir	7
II.	Différents supports/médias	8
1.	La taille/définition	8
2.	La densité/résolution	8
3.	La gestion des couleurs (colorimétrie)	9
a.	La science des couleurs	9
b.	Pour appliquer cela au graphisme :	9
4.	Ce qu'il faut retenir	11
III.	Les principes du graphisme « P.A.R.C »	12
1.	Proximité	12
2.	Alignement	13
3.	Répétition	14
4.	Contraste	14
5.	Conclusion	14
IV.	Éléments graphiques	15
1.	Lignes	15
2.	Formes	15
3.	Couleurs	15
4.	Textures	15
5.	Typographie	16
6.	Espace vide	16
7.	Images	17
V.	Les bases d'Adobe Indesign CS6	18
1.	C'est quoi ? Ça sert à quoi ?	18
2.	L'interface d'Indesign	18
a.	Éléments de l'interface	19
b.	Ré-initialiser le workspace	20
c.	Se déplacer dans un document	20

3.	Workflow basique	21
a.	Recherche	21
b.	Organisation du dossier, des contenus du client, etc.	21
c.	Création et sauvegarde du fichier	21
d.	Mise en place des guides et des calques	21
e.	Prototypage	21
f.	Réalisation	21
g.	Exportation, envoi au client, archivage	22
4.	Outils de base	22
5.	Les « Liens » et le rendu des images dans InDesign	24
a.	C'est quoi le panneau « Links » et les fichiers liés ?	24
b.	Intégrer (embed) un fichier à Indesign	25
c.	Images pixelisées	26
VI.	Styles, parents, variables	27
1.	Styles de paragraphe	27
2.	Styles de caractère	28
3.	Styles d'objets	29
4.	Pages Parents et caractères spéciaux	29
5.	Hyperliens et références croisées	30
a.	Créer un style de caractère adéquat	30
b.	Vers une page internet en utilisant une URL	30
c.	Vers une Ancre textuelle	30
VII.	Table des Matières	32
1.	Création simple	32
2.	Les niveaux de la table	33
3.	Table des matières avancée	33
4.	Mettre à jour la table	33
5.	Styles de table	34
VIII.	Raccourcis clavier (Windows)	35
IX.	Raccourcis clavier (Mac)	36

X.	Ressources	37
1.	Images sous licences libres	37
2.	Inspirations	37

I. Introduction au design graphique

1. Définition

« Le graphisme est une discipline qui consiste à créer, choisir et utiliser des éléments graphiques (dessins, caractères typographiques, photos, couleurs, etc.) pour élaborer un objet de communication et/ou de culture. [...] »

→ [Wikipédia : Graphisme](#)

Le graphisme est donc une forme de communication visuelle qui se doit d'être claire, efficace, pertinente, et de rester fidèle à l'information à communiquer.

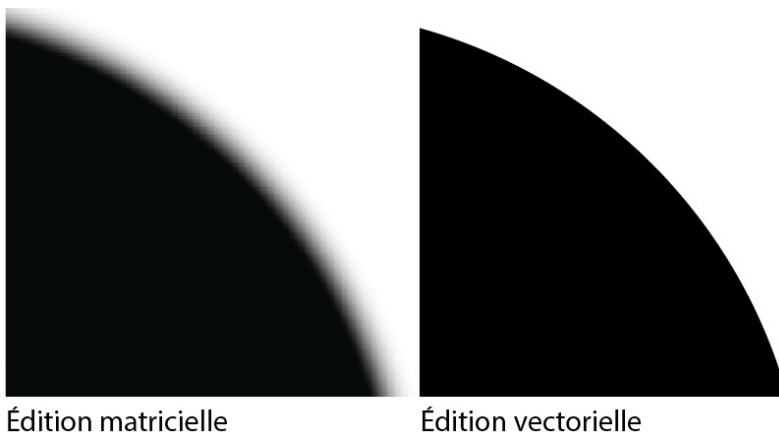
Si cette pratique peut être exécutée à l'aide de nombreux outils, on parlera essentiellement dans ce cours de graphisme assisté par ordinateur.

2. Différents logiciels

Les logiciels de graphisme sont séparés en deux grandes catégories : l'édition matricielle et l'édition vectorielle.

Édition « **matricielle** » : une image est éditée dans une matrice (une grille) de pixels. On parle également de « bitmap » (littéralement une carte de *bits*). Dans ce type de logiciels, ce qu'on crée/modifie fondamentalement ce sont des pixels.

Édition « **vectorielle** » : une image est éditée sur base des formes qui la compose. Les formes sont interprétées par l'ordinateur comme des vecteurs mathématiques. Les typographies sont également des fichiers vectoriels.



Édition matricielle

Édition vectorielle

Ces formes d'édition sont complémentaires : l'édition matricielle est adaptée à la retouche photo, à ce qui touche au pixels. Alors que l'édition vectorielle est adaptée à la création de logos, à l'illustration digitale, bref : à tout ce qui peut être décomposé en formes géométriques.

INTRODUCTION AU DESIGN GRAPHIQUE

	Matriciel	Vectoriel	PAO	UX/UI
Adobe	Photoshop	Illustrator	Indesign	XD
Concurrents	Affinity Photo	A f f i n i t y D e s i g n e r , CorelDRAW	A f f i n i t y P u b l i s h e r , QuarkXPress,	Figma
Open-source	Gimp	Inkscape	Scribus	Penpot

Pour comprendre à quelle catégorie appartient InDesign, rendez-vous plus loin dans le syllabus.

Note : il existe bien d'autres façon de produire des images numériquement : Motion design (After Effects), Création 3D (Blender), moteurs de rendu (Unreal,...), design UI/UX (Figma), PAO grand public (Canva), modèles IA, etc.

3. Ce qu'il faut retenir

- Le graphisme vise à communiquer visuellement et efficacement.
- Édition matricielle (grille de pixels), édition vectorielle (formes décomposées).
- Trois logiciels : Photoshop, Illustrator et InDesign.

II. Différents supports/médias

Nous nous intéresserons à deux grandes catégories de supports pour nos images :

- Les images pour le **web** : toute image qui a vocation à être affichée **sur des écrans**.
- Les images pour le **print** : toute image qui a vocation à être **imprimée sur du papier**, du textile ou sur n'importe quel autre support physique qui ne soit pas un écran.

Il y a beaucoup de différences entre ces types de support, mais nous devons en garder trois en tête lorsqu'on travaille :

- La **taille** réelle (« définition »).
- La **densité** de pixels ou de points (« résolution »)
- Le format de **couleurs** (« colorimétrie »)

1. La taille/définition

- En millimètres ou en centimètres pour les supports print. Par exemple, la taille d'un document A4 est de 21cm sur 29,7cm.
- En pixels pour le web. Une **définition** représente une taille en pixels, jamais une densité. Par exemple, une TV 4K fait exactement 3840 px de large pour 2160 px de haut, quelle que soit la taille de cette TV.

→ [Wikipédia : Format de papier](#)

→ [Wikipédia : Définition d'écran](#)

2. La densité/résolution

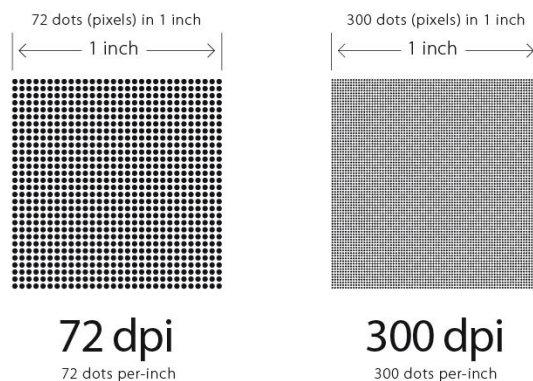
En « points par pouce » PPP (ou DPI, Dots per Inch). Pour le print, la densité standard est de 300 DPI. En pratique cela signifie qu'une tête d'imprimante qui parcourt un pouce (2,54 cm) déposera 300 gouttelettes (points) d'encre sur le papier. Un chiffre aussi élevé permet qu'il soit presque impossible de discerner les gouttelettes à l'œil nu.

En « pixels par pouce » PPP (PPI, Pixels per inch). Pour les écrans ce n'est pas exactement la même chose : un pixel vaudra toujours un pixel, il ne peut pas être plus ou moins dense. Ce sont les écrans qui ont en fait un PPI : une télévision 4k de 55" aura une densité de 80 PPI, un téléphone Full-HD de 6" aura 360PPI, alors qu'un petit écran HD d'il y a quelques années aura une résolution de 72PPI. C'est ce chiffre de 72PPI qui est considéré comme la référence pour les images web.

DIFFÉRENTS SUPPORTS/MÉDIAS

Une même image aura donc l'air d'avoir une taille très différente qu'elle soit affichée sur un smartphone, sur un écran ou sur du papier, alors que sa taille en pixels n'a pas changé.

Il faut retenir quoi ? Une image n'est dense que par rapport à son support physique. Dans les faits, ces unités (DPI, PPI, PPP) sont utilisées de manière interchangeable. Il faut simplement retenir que **nous créerons nos fichiers web en 72PPI et nos fichiers print en 300PPI**. Et nous exporterons toujours nos fichiers dans la résolution à laquelle ils sont destinés. Nous n'utiliserons jamais d'unités de résolution par rapport à des centimètres (PPC).



→ [Un petit outil pour calculer la résolution d'un écran.](#)

3. La gestion des couleurs (colorimétrie)

a. La science des couleurs

Pour bien comprendre comment les couleurs fonctionnent en design, il faut se représenter la façon dont fonctionne les couleurs dans le monde physique. Pour faire un énorme résumé, lorsque les photons d'une source lumineuse atteignent un objet, cet objet peut, selon la matière dont il est composé :

- Réfléter la totalité de l'énergie qu'il reçoit et n'en absorber aucune. Il sera perçu comme blanc.
- Réfléter une partie de la lumière et absorber une autre partie. Il sera alors coloré selon les longueurs d'onde qu'il a absorbées et les autres qu'il renvoie.
- Absorber la totalité de la lumière, l'objet sera alors perçu comme « noir » ou sans couleur.

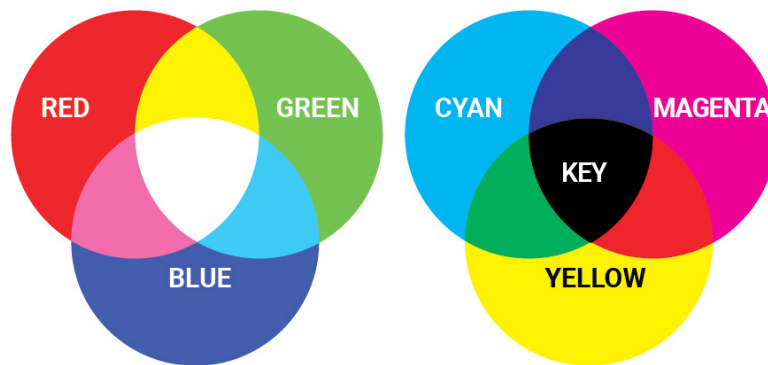
b. Pour appliquer cela au graphisme :

Lorsqu'on manipule de la lumière (comme sur un **écran**) la couleur est produite par « synthèse additive ». C'est-à-dire qu'on va produire des couleurs en partant de l'absence totale de lumière (un écran noir) et en multipliant différentes quantités de couleurs primaires (Rouge, Vert, Bleu). Si on mélange ces trois

DIFFÉRENTS SUPPORTS/MÉDIAS

couleurs à puissance égale, on obtiendra donc du blanc. C'est le système **RGB**.

Au contraire, lorsqu'on manipule des surfaces physiques (et donc **imprimables**), la couleur est produite par « synthèse soustractive », on va partir d'une surface totalement réfléchissante et illuminée (comme une feuille de papier blanc qui réfléchit la totalité du spectre lumineux) et lui **soustraire** progressivement (à l'aide d'encre ou de peinture) sa réflectivité pour arriver au résultat désiré. C'est le système **CMYK**.



Sur le visuel qui précède, les couleurs sont multipliées à gauche et soustraites à droite, et on peut voir le lien qui relie les deux colorimétries en regardant les intermédiaires entre les couleurs.

Heureusement pour nous, les logiciels d'Adobe simulent automatiquement les couleurs CMYK sur l'écran. Des gammes de couleurs propriétaires (Pantone par exemple) permettent également aux graphistes professionnel·le·s de produire des couleurs exactement comme attendues.

Cependant, **imprimer un fichier RGB produira des résultats inattendus** et peu fidèles aux couleurs de notre fichier de travail, comme l'espace de couleurs CMJN est plus petit que l'espace RGB, les couleurs seront plus ternes. Il est donc important de toujours choisir le profil adapté.



4. Ce qu'il faut retenir

Différences importantes entre les supports web et print :

	Print	Web
Taille	En mm ou cm	En px
Résolution	300 PPI	72 PPI
Colorimétrie	CMYK	RGB

III. Les principes du graphisme « P.A.R.C »

Comment juger efficacement ses propres productions graphiques ? C'est un exercice difficile car on a l'habitude d'utiliser des critères très subjectifs comme la « beauté ».

Pour poser un regard pragmatique sur nos productions graphiques, on va utiliser une série de principes relativement objectifs. Pour juger de l'efficacité plutôt que de la beauté, et donc s'aligner sur les attentes des gens qui verront notre visuel. Comme nous l'avons dit au début du syllabus, le but du graphisme est de communiquer des informations visuellement et efficacement.

Ces quatre principes bien mesurés apporteront **clarté** et **unité** à vos productions visuelles, et permettront de les rendre efficaces et percutantes.

Voici 4 principes de base du graphisme, certains en utilisent plus, certains en utilisent d'autres, mais nous allons commencer avec ceux-là :

1. Proximité

Le principe de proximité, c'est qu'on s'attend à retrouver **les informations liées et d'importance égale à proximité les unes des autres**. L'exemple le plus facile à démontrer, c'est que pour l'affiche d'un concert, on retrouvera généralement ensemble les infos pratiques (date, horaire, lieu, ticket), les informations de contact (tel, réseaux sociaux, sites internet), les infos de contenu (contexte, nom et genre des groupes), etc.

Ce que le principe de proximité implique, c'est qu'il va falloir **établir une hiérarchie dans les informations à présenter**. Dans l'exemple d'un concert, l'information prioritaire serait probablement le contenu de l'évènement, puis les infos pratiques, puis les infos de contact.



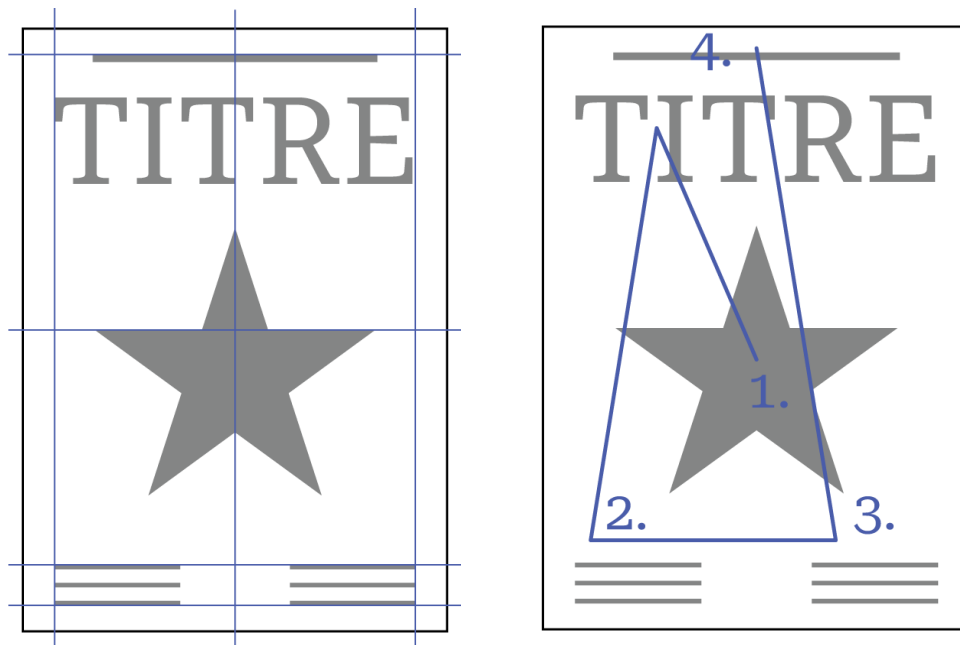
2. Alignement

Le principe d'alignement, c'est que les contenus doivent être alignés les uns par rapport aux autres. Ça ne veut pas dire que tout doit être aligné sur une même ligne, ça veut dire que les éléments doivent justifier de leur position. Si un élément sort de la grille d'alignement, il doit avoir une bonne raison de le faire.

Ce principe implique de réfléchir au fonctionnement de notre regard, et de celui de nos lecteur·ice·s. On évitera ce qui perturbe ou distrait la « lecture » (visuelle) : Lignes trop longues, objets trop proches du bord de la page qui fait « buter » le regard, élément désaligné qui distrait du reste de l'affiche, etc.

S'ils s'appliquent aux blocs et aux éléments individuels de la page, l'alignement du texte est également très important.

Note sur l'alignement justifié : au départ, l'alignement justifié est essentiellement utilisé pour éviter un « effet drapeau » sur un côté du bloc de texte. Cet effet drapeaux, dans le cas de longues étendues de texte (journaux, livres, etc.) est une distraction à la lecture. Mais dans la mise en page de textes courts, l'effet justifié peut lui-même devenir distrayant.



3. Répétition

On veillera à réutiliser les types d'éléments et leurs caractéristiques lors de la réalisation, par exemple :

- On utilisera généralement un maximum de deux polices d'écriture, dont une lisible et familière pour les paragraphes du visuel. De bons exemples sont Roboto, Open Sans et Noto, de [Google Fonts](#).
- Couleurs : On établira une charte de couleurs à laquelle on se restreindra.
- Illustrations/photos : on veillera à utiliser des styles similaires d'illustrations et de photos (ex: illustration flat, photo n&b, etc.)
- Ce principe de répétition s'applique également à plusieurs productions différentes lorsqu'il s'agit de campagnes multimédias ou d'une entreprise qui a déjà une forme de charte graphique.

4. Contraste

Félicitation, si vous avez respecté les précédents principes, votre création ne risque pas de faire buter le regard du spectateur ou de le distraire... et donc, personne ne va la regarder. Avec le contraste, on va reconnecter à l'idée de hiérarchie qu'on avait introduite au début, désigner un élément différent, qui sort du lot, et qui attire le regard vers votre visuel. On peut tenter d'apporter du contraste de plein de façons : couleur d'accent, illustration, typographie « fantaisie », élément qui semble échapper à l'alignement global de la page.

5. Conclusion

Il n'y a pas de méthode magique pour faire du graphisme. C'est en suivant ces méthodes, à travers votre pratique, pour vos besoins propres (ou ceux de vos clients) que vous réaliserez des conceptions efficaces.

« Design » veut dire en français « conception ». De ce point de vue, **le métier du designer graphique est d'utiliser le graphisme pour régler des problèmes.**

Lorsque vous vous retrouverez dans un projet à vous demander « Comment est-ce que je vais faire pour communiquer telle information de façon visuelle ? », c'est précisément le moment où vous faites du design graphique. Votre client arrive avec un « problème » (une série d'informations à transmettre visuellement) et vous concevez une solution pour lui, à l'aide des méthodes ci-dessus.

IV. Éléments graphiques

Les éléments graphiques de base sont les blocs de base de tout projet de conception graphique. Ils relaient des symboles qui ont des significations psychologiques et culturelles très différentes.

1. Lignes

Comme les autres éléments graphiques, les lignes peuvent à elles-seules déjà communiquer pas mal d'informations. Pensez à ce que les lignes que vous voyez autour de vous communiquent, selon qu'elles soient :

- Droites, incurvées ou libres.
- Horizontales, verticales ou diagonales.
- Structurées ou chaotiques.
- Solides, épaisses, pointillées, brisées, etc.
- Visibles ou invisibles (comme les guides que vous placez dans votre document, qui ne seront pas imprimées mais dont la présence sera tout de même « visible »).

2. Formes

Les plus basiques des formes communiquent déjà des informations très différentes. Dans la culture occidentale par exemple le cercle peut représenter l'unité, la cohésion, la collectivité, la vie ; le rectangle peut représenter la structure, la sécurité ; le triangle peut représenter le pouvoir, le secret, etc.

Les formes peuvent être géométriques ou organiques, en 2D ou en 3D, etc.

3. Couleurs

Non seulement chaque couleur communique à elle seule certaines informations, mais le nombre de couleurs présentes, leur interaction (complémentaires, analogues, triades, etc.), leur saturation, leur intensité, le fait qu'elles puissent être « plates » ou « dégradées », vives ou pastel, etc. communiquent énormément d'informations qui mériteraient à elles seules tout un syllabus.

4. Textures

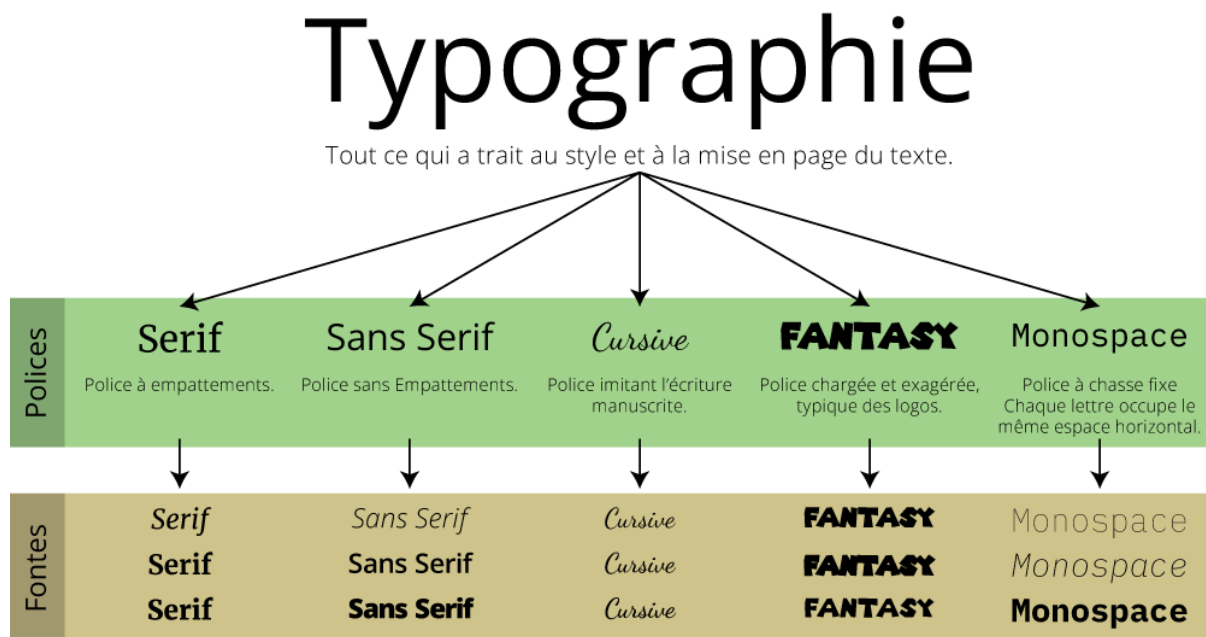
Comme les couleurs, les textures évoquent immédiatement de nombreux symboles à celui qui regarde. Les textures peuvent évoquer des éléments « naturels » issus du monde réel (bois, parchemin, métal, trame de sérigraphie, minéraux, etc.) ou numérique (patterns, lignes, etc.) Elles permettent de véhiculer facilement des sensations perceptibles (dureté, douceur, mouvement, etc.)

5. Typographie

La typographie fait référence à tout ce qui touche à la graphie du texte. Avec ou sans empattements (serif), en gras ou en italique mais également à sa mise en page (inter-lettrage, interlignes, alignement, justification, ...)

Une police de caractères est une famille de glyphes (caractères, lettres, chiffres, ponctuation).

Une fonte (en anglais « font ») est une variante (par exemple bold, italic, black, condensed, ...) d'une même police.



6. Espace vide

L'espace vide (espace blanc, espace de respiration) permet de structurer les autres éléments, de mettre en avant du contenu, etc. On peut parler d'espace vide tant pour ce qui concerne les « petits » espaces (interlignes, inter-lettres, etc.) que pour les « grands » (marges, inter-sections, autour des logos, des images, etc.)

Ils ont donc plusieurs objectifs :

- Mettre en valeur les textes,
- Hiérarchiser l'information,
- Guider le regard du lecteur,
- Valoriser les images,
- Optimiser la lisibilité,
- ...

7. Images

Vous savez déjà ce qu'est une image, généralement il s'agira d'illustrations, de photos, de logos, ou de n'importe quelle combinaison des éléments précédents (puisque une image peut également être constitué de lignes, formes, textures, texte, etc.)

V. Les bases d'Adobe Indesign CS6

1. C'est quoi ? Ça sert à quoi ?

Indesign est un logiciel de PAO, ou Publication assistée par ordinateur. Il comprend quelques fonctionnalités d'édition d'image de base mais ce n'est pas son utilité de base. Indesign est privilégié pour certains types de travaux :

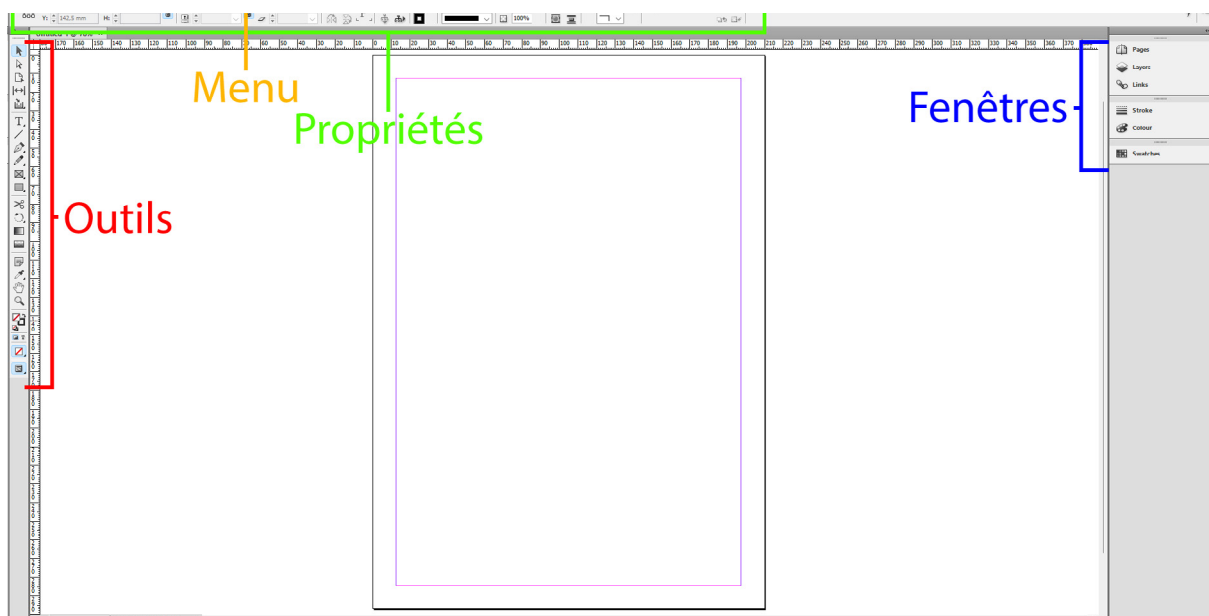
- Les publications multipages ;
- Les publications qui contiennent beaucoup d'éléments typographiques ;
- La mise en page d'éléments graphiques déjà préparés dans d'autres logiciels (Photoshop, Illustrator, Word, etc.)

CS6 fait référence à « Creative Suite 6 », la version des logiciels Adobe sortie au printemps 2012, à laquelle a succédé CC13 (Creative Cloud 2013) l'année suivante.

Pour autant, les logiciels CS6 que nous utilisons dans ces cours n'ont pas d'immenses différences avec les versions actuelles (CC24). La différence majeure c'est que les logiciels CS pouvaient être acquis « à vie » et que les logiciels CC se paient au mois.

2. L'interface d'Indesign

Après création de notre premier document, on se retrouve face à l'interface basique d'Indesign.



a. Éléments de l'interface

Menu : Un menu similaire à celui que l'on retrouve dans la plupart des applications. Quelques-uns de ces éléments sont :

- « File » où l'on peut ouvrir et sauver notre document de travail et exporter des fichiers imprimables.
- « Edit » où l'on trouvera les commandes de base d'édition (Copier, coller, rechercher, remplacer, etc.) ainsi que les préférences du logiciel.
- « Object » où l'on gérera un (des) élément(s) graphique(s) en particulier.
- « Table » pour gérer des tableaux (colonnes et rangées).
- « View » pour tout ce qui a trait à l'affichage du document au sein de l'interface d'Indesign, notamment à la gestion des guides.
- « Window » où se trouvent toutes les fenêtres d'Indesign.

Fenêtres :

- Certains outils et paramètres sont contenus dans des « fenêtres » qui peuvent être affichées ou masquées depuis le menu « Window ». Par défaut, certaines de ces fenêtres sont déjà affichées en pile dans l'interface par défaut :
 - Pages : pour gérer les pages et les modèles de page (masters).
 - Layers : pour gérer les calques.
 - Links : pour gérer les fichiers (images par exemple) référencées dans le document. Voir le chapitre V. 5. Sur le panneau « Links ».
 - Stroke : Gestion des contours.
 - Colour : Gestion des couleurs.
 - Swatches : Gestion de couleurs pré-enregistrées.
- D'autres fenêtres nous seront régulièrement utiles, comme par exemples :
 - « Styles -> Paragraph styles » : pour créer et gérer des styles de texte réutilisables dans le document.
 - « Effects » : pour gérer des effets graphiques simples (ombres, brillance, transparence, etc.)
 - « Text Wrap » : pour gérer la disposition du texte lorsqu'il se trouve à proximité d'un autre élément graphique.

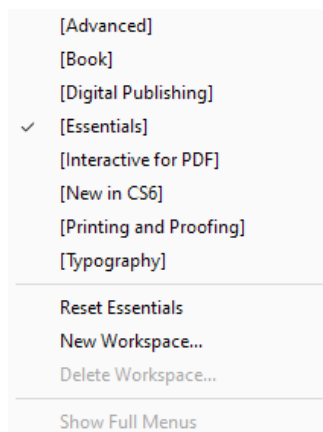
Propriétés : permet de changer les propriétés de l'objet sélectionné.

Outils : contient les outils de base d'Indesign, comme l'outil sélection, rectangle ou texte.

b. Ré-initialiser le workspace

Les « workspaces », présents dans tous les logiciels de la suite Adobe, correspondent à différents arrangements de l'interface utilisateur du logiciel qui correspondent à différents workflows, voire à différentes professions.

On utilisera dans ce cours le workspace par défaut « Essentials ». Si votre interface graphique devient chaotique, vous pouvez toujours la ré-initialiser, soit en suivant Window -> Workspace -> Reset Essentials. Soit, uniquement sur Windows, en haut à droite de votre écran en suivant Essentials -> Reset Essentials.



c. Se déplacer dans un document

Il est souvent nécessaire de zoomer, dézoomer, scroller horizontalement et verticalement pour se déplacer rapidement dans son document, pouvoir vérifier la mise en page générale ainsi que les détails.

Pour cela, nous combinerons l'utilisation de la molette de la souris ainsi que des touches du clavier Ctrl, Alt et Shift (Maj). (Attention à ne pas confondre avec les touches « Caps Lock » (aussi appelée Shift Lock) et Alt GR (Qui se trouve à droite de la barre espace).

- Molette seule : scroll vertical, comme dans une page web.
- Molette + Ctrl : scroll horizontal.
- Molette + Alt, on zoome/dézoome.
- Molette + Shift : scroll vertical rapide.
- Molette + Shift + Alt : Scroll horizontal rapide.

	A	Z	E
Caps lock	Q	S	
	> <	W	X
	win		

Ces raccourcis doivent être pratiqués. Prenez un moment pour expérimenter et gagner du temps lors de votre prochain travail.

3. Workflow basique

Workflow est un mot anglais que l'on peut traduire par flux de travail, c'est une suite d'instructions permettant d'accomplir une tâche, ici une création graphique pour un client.

a. Recherche

La première étape, c'est celle de la recherche. On va donc rassembler les informations et contenus fournis par le client (ou le prof) et faire différentes recherches pour orienter le travail graphique. Parmi les questions que l'on se pose à ce stade :

- Quels sont les besoins, le secteur, les demandes du client ?
- Le client a-t-il une charte graphique ou des habitudes graphiques (couleurs, polices d'écriture, logo, etc.) préexistantes ?
- Qu'est ce qui se fait déjà dans ce secteur ? Veut-on aller dans le même genre ou se distancier ?
- Recueil d'inspirations positives et négatives à l'aide de sites comme [Behance](#) ou [Dribbble](#).

b. Organisation du dossier, des contenus du client, etc.

Chaque projet devrait être organisé dans un dossier où vous organiserez vos inspirations, les fichiers du client, les fichiers que vous intégrez dans votre document InDesign, les différents exports, vos étapes de recherche, etc.

c. Création et sauvegarde du fichier

Lors de la création d'un nouveau document on prendra soin de choisir « l'intent » correct (print ou web), ainsi que la taille du document et les marges de départ. C'est une bonne idée de sauvegarder immédiatement ce fichier.

d. Mise en place des guides et des calques

Dès le début du projet on prend soin d'organiser correctement ses guides et ses calques de façon à ne pas se retrouver coincé dans un document chaotique.

e. Prototypage

On commence à placer des blocs (à l'aide de l'outil rectangle ou rectangle frame) pour disposer le contenu de façon générale...

f. Réalisation

... puis on rajoutera les détails, petit à petit.

g. Exportation, envoi au client, archivage

L'exportation consiste à fabriquer un simple fichier image sur base de notre fichier Indesign. Cet export peut être prêt pour l'impression (et donc utiliser la taille, résolution et colorimétrie réelle du document) ou n'être qu'un aperçu de notre travail.

Dans le cadre de retours vers le client, il est habituel de ne pas lui envoyer de document « prêt à l'impression », non seulement parce que ceux-ci sont lourds et difficiles à partager par e-mail, mais aussi parce qu'un client malhonnête pourrait utiliser ce fichier plutôt que d'honorer votre facture.

4. Outils de base

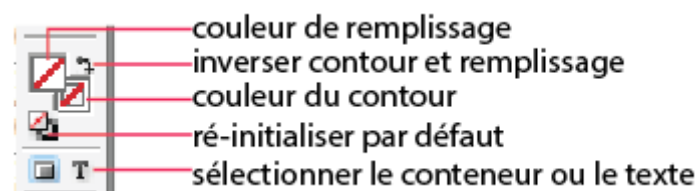
Pro tip : en passant sa souris sur n'importe quel outil dans l'interface InDesign on peut en apprendre plus sur leur utilisation.

L'outil **flèche** sert à déplacer, redimensionner ou effectuer une rotation sur un /des objets.

L'outil **rectangle** permet de dessiner des rectangles (mais pas de les redimensionner, pour cela il faudra revenir à l'outil flèche. On peut utiliser l'outil rectangle en cliquant dans le plan de travail et en spécifiant des dimensions ou alors en glissant-déposant le rectangle directement avec la souris.

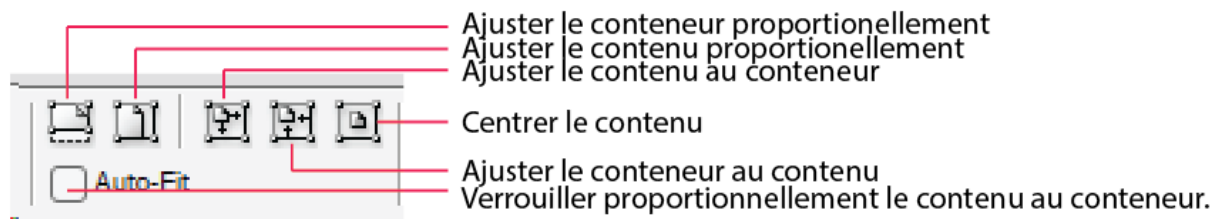
L'outil **texte** permet de créer des zones de texte en glissant-déposant. Si on clique dans un conteneur déjà existant (comme un rectangle), ce conteneur sera utilisé comme zone de texte. L'outil texte permet également de sélectionner du texte déjà existant dans le document.

L'outil **couleurs** permet de choisir la couleur de remplissage et de contour d'un objet et d'inverser les couleurs de remplissage et de contour. Attention dans le cas d'un bloc de texte, si on utilise l'outil couleur avec l'outil flèche on changera les couleurs du conteneur alors qu'en ayant sélectionné le texte avec l'outil texte on changera les couleurs du texte en lui-même. On pourra également choisir entre le bloc et le texte juste en-dessous de l'outil couleur

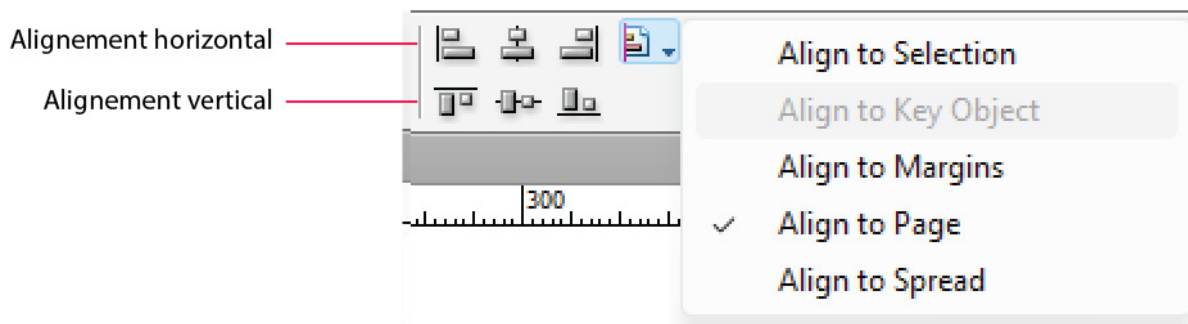


Les outils d'ajustement (fit) se trouvent dans la barre « propriétés » au-dessus de l'écran lorsqu'un ou plusieurs objets sont sélectionnés. Ils permettent de régler un contenant (typiquement une image) par rapport à son conteneur.

LES BASES D'ADOBE INDESIGN CS6



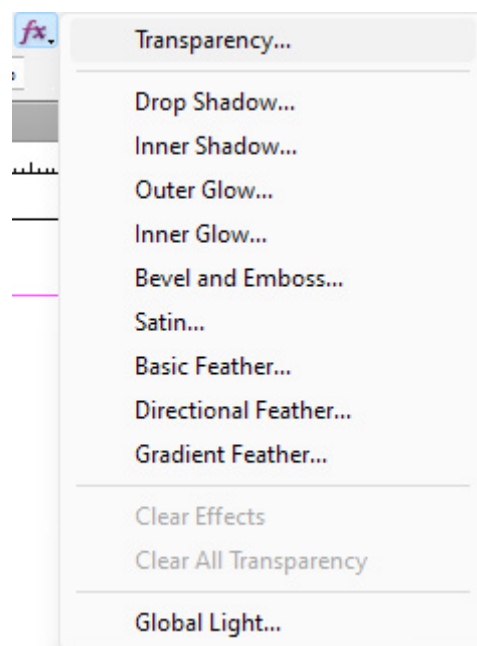
Les outils d'alignement se trouvent dans la barre « propriétés » au-dessus de l'écran lorsqu'un ou plusieurs objets sont sélectionnés. Ils permettent d'aligner des objets relativement (à la sélection si plusieurs objets sont sélectionnés, ou à la page, ou aux marges du document).



Les outils de distribution se trouvent dans la barre « propriétés » au-dessus de l'écran lorsque plusieurs objets sont sélectionnés. Ils permettent de distribuer les objets sélectionnés uniformément en utilisant les bords ou les centres des objets.



Le panneau FX (Effets) permet d'appliquer à un plusieurs objets de simples effets graphiques. Nous utilisons régulièrement l'ombre portée (drop shadow) ou « éclat extérieur » (outer glow). Dans le sous-menu « Transparency » on retrouvera les effets de fusion (blending modes) de Photoshop (Multiply, Screen, etc.)



Le panneau « **Swatches** » [Window -> Colour -> Swatches](#) permet d'utiliser et de créer des couleurs pré-définies, réutilisables facilement dans le document. Il suffit de glisser-déposer une couleur depuis l'outil Couleurs ou d'en définir une manuellement.

Le panneau « **Stroke** » ou Contour [Window -> Stroke](#). Permet de gérer le contour de n'importe quel(s) objet(s) sélectionné(s).

Enfin, les panneaux **Paragraph Styles**, **Character Styles**, **Object Styles** () permettent de créer des types de paragraphes, caractères ou objets réutilisables à travers le document.

Le panneau « **Text Wrap** » ou enveloppement du texte [Window -> Text Wrap](#) permet de gérer l'agencement du texte autour d'un objet. Attention, cette fenêtre doit être utilisée sur l'objet et non sur le texte qui l'entoure.

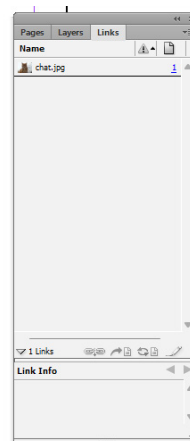
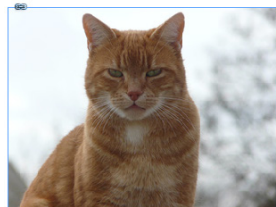
5. Les « Liens » et le rendu des images dans InDesign

a. C'est quoi le panneau « Links » et les fichiers liés ?

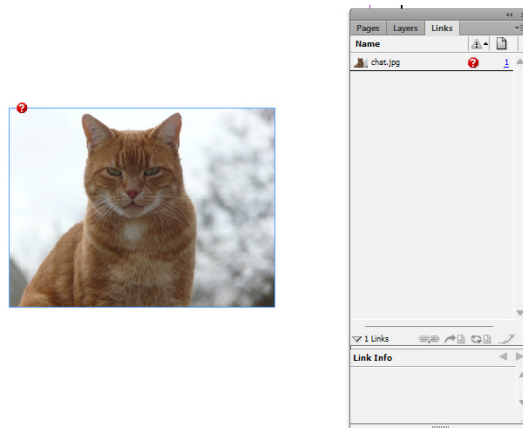
On en a déjà parlé au tout début du cours. Certains logiciels traitent des pixels, d'autres traitent des objets numériques (vecteurs, formes, etc.) Lorsque vous importer une image dans Photoshop, chacun de ses pixels sera importé dans le logiciel. Mais lorsque vous importer un élément dans InDesign, le fichier n'est pas importé de la même façon. Au lieu de ça, le logiciel crée un « lien » relatif, un peu à la manière d'un fichier html.

Cela signifie que si vous ajoutez une image à votre document InDesign, et que vous renommez ou supprimez le fichier de votre disque dur, InDesign ne saura pas où le trouver.

Par exemple, on importe ici une photo dans notre document Indesign :

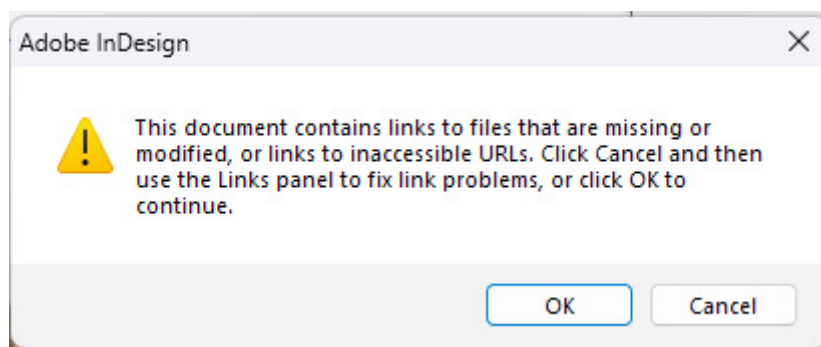


Et que l'on renomme le fichier « chat.jpg » en « chatperdu.jpg » depuis notre navigateur de fichiers :



On voit à présent un ? à côté du nom de l'image dans le panneau « Links » et ? dans le coin supérieur gauche de notre image. Ce veut dire qu'Indesign ne sait pas où trouver la source de notre image.

Pourtant la photo du chat s'affiche toujours dans Indesign. Cette photo n'est en fait qu'un aperçu mis en cache par le logiciel. Pour s'en convaincre, on peut tenter d'exporter notre document, ce qui affichera le message d'erreur suivant :



Il est donc très important de bien garder les fichiers-sources qu'on utilise dans nos documents, et de bien organiser notre dossier de travail qui pourrait contenir de très nombreux liens dans le cas d'un projet pour un client.

b. Intégrer (embed) un fichier à Indesign

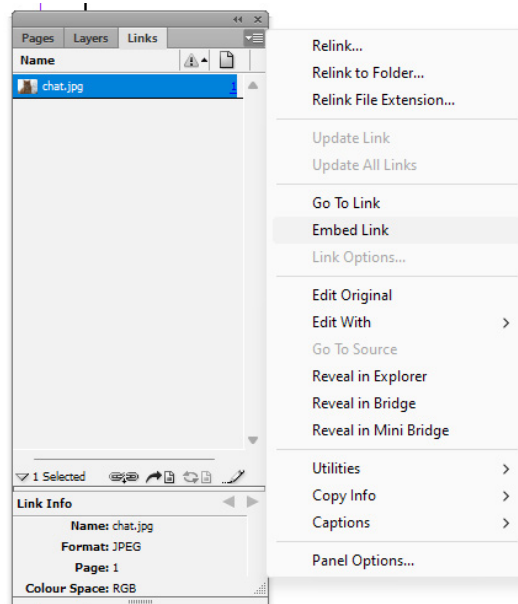
Il est possible d'intégrer (en anglais « embed ») un fichier dans Indesign de façon à ne plus avoir besoin du fichier original. Dans la fenêtre « Links », clic-droit sur le fichier qu'on veut intégrer, puis « Embed Link ».

Toutefois, il est déconseillé d'intégrer les fichiers, notamment dans les documents qui contiennent beaucoup de fichiers liés car cela a plusieurs désavantages.

- Le fichier sera plus lent à ouvrir et à manipuler ;
- Le poids du fichier peut devenir très lourd.

LES BASES D'ADOBE INDESIGN CS6

- Un fichier intégré à plusieurs endroits devra être changé partout alors qu'avec un lien il serait mis à jour automatiquement partout où il est référencé.



Il y a tout de même un avantage à l'intégration directe des fichiers, ceux-ci pourront être partagés plus facilement (il suffit du fichier .indd).

c. Images pixelisées

C'est une question de performances. Comme InDesign est principalement conçu pour la mise en page et les documents multi-pages, il serait peu performant, surtout sur des ordinateurs avec une mémoire vive limitée. Pour cette raison, InDesign n'affiche pas directement les images mais affiche un aperçu mis en cache par le logiciel.

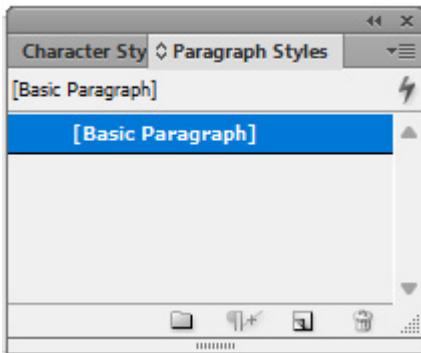
Il est possible de modifier ce comportement via la menu **View -> Display Performances** où l'on peut choisir entre trois options :

- Fast display : Pour privilégier un rendu rapide, au détriment de la qualité.
- Typical display : L'entre-deux par défaut.
- High quality display : Pour privilégier un rendu de qualité, au détriment de la vitesse du logiciel.

VI. Styles, parents, variables

1. Styles de paragraphe

L'une des forces d'Indesign, ce sont les styles. Ils permettent de gérer des éléments par lot. Les styles que nous utiliserons le plus souvent sont les « styles de paragraphe ». La plupart du temps nous créerons des styles pour les paragraphes de base, les titres, les sous-titres, les listes, etc.



Pour afficher le menu des styles de paragraphe, Window -> Styles -> Paragraph Styles.

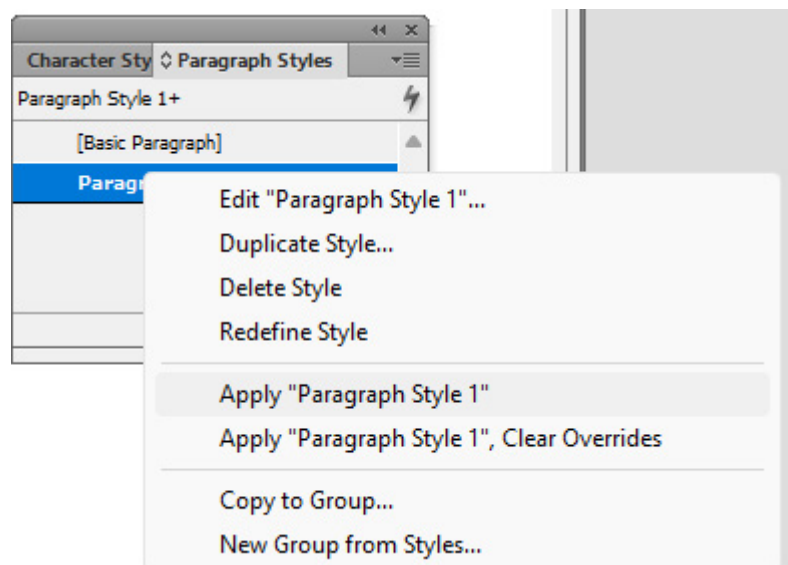
La gestion des styles de paragraphe peut être comprise comme l'utilisation de variables en programmation ou de classes en HTML/CSS. On peut ainsi gérer de façon précise l'affichage des éléments à tous les endroits d'un document. Pratique, notamment dans les gros documents multi-pages.

Par défaut il existe déjà un style appelé « Basic Paragraph ». En double-cliquant sur le nom du style on peut accéder à ses propriétés.

Créez un paragraphe avec du texte de substitution pour tester chaque propriété.

On peut également procéder dans le sens inverse : créer un bloc de texte, le styliser avec les propriétés d'Indesign et ensuite enregistrer ces changements dans un Style. En faisant un clic droit sur un nouveau style, on verra l'option « Redefine Style » qui nous permet d'écraser un style existant avec le style du texte sélectionné.

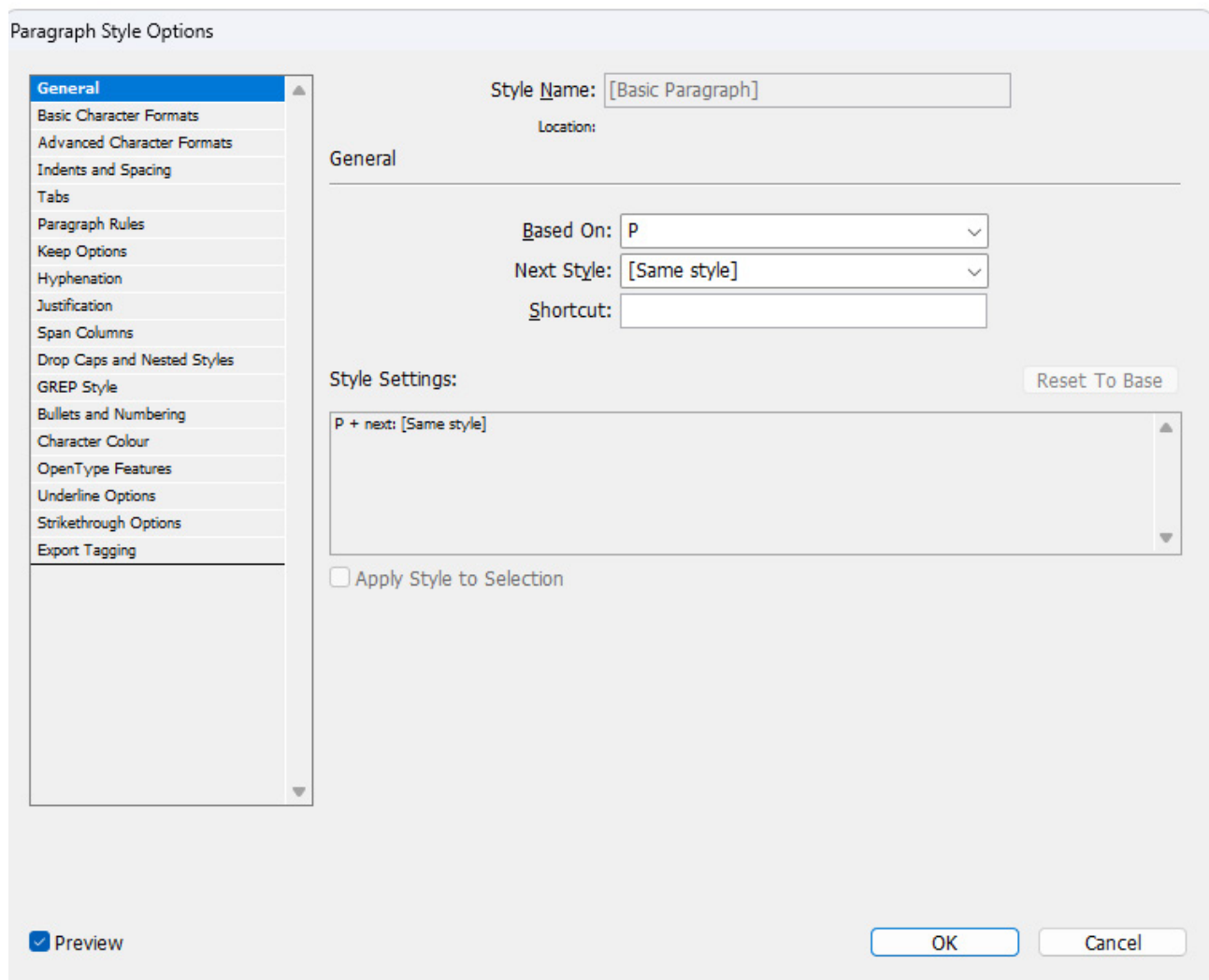
Si on modifie manuellement un texte qui appartient déjà à un style, lorsqu'on le sélectionne on verra un petit « + » apparaître à côté du nom du style de Paragraphe. Ce symbole signifie que les styles ne correspondent pas. Si on veut revenir au Style définit, on cliquera sur « Apply ... Style ». La case juste en-dessous « Clear Overrides » retirera les éventuels forçages appliqués au texte.



STYLES, PARENTS, VARIABLES

Il n'est pas rare de se retrouver avec une grande quantité de styles de paragraphe différents. Pour exemple, le présent document en compte une petite vingtaine, imaginez pour un magazine...

Afin d'ordonner ces styles, on peut créer des « Groupes de styles », mais on peut aussi et surtout enchaîner les styles les uns dans les autres, en se servant du champs « Based on » dans les options du style de paragraphe. Ainsi, un style héritera des propriétés du style sur lequel il est basé à moins que celles-ci ne soient modifiées, il est important de rationaliser ce système pour soi afin de pouvoir s'y retrouver en revenant dans un document.



2. Styles de caractère

Il est parfois nécessaire de changer le style de chaînes de caractères à l'intérieur d'un paragraphe, comme du texte en gras ou en italique, styliser des liens hypertextes, etc. On peut simplement utiliser des overrides (donc simplement sélectionner le texte et changer les propriétés), mais cela nous empêchera de traiter ces chaînes partout à travers un document et risque de nous faire perdre en cohérence. C'est pour cela qu'on utilisera les « Character Styles » dont le fonctionnement est analogue à celui des Paragraph Styles.

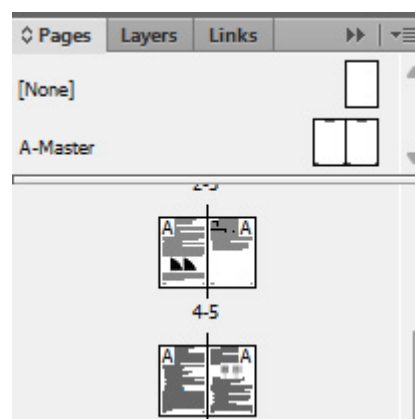
3. Styles d'objets

Les styles d'objets permettent eux de traiter des objets, text frames ou graphic frames, à travers tout le document. On pourra par exemple appliquer un Auto-fit par défaut, gérer le Text Wrap, la distance par défaut par rapport au texte, une bordure, etc.

4. Pages Parents et caractères spéciaux

Depuis 2021, suivant une tendance générale de l'industrie informatique à supprimer les termes oppressifs ou esclavagistes, les « Masters » de pages sont maintenant appelés « Parents » de page. Dans la version CS6 que nous utilisons dans ce court c'est toujours le terme Master qui est utilisé mais à partir de la version CC22 vous retrouverez le terme Parent. Le concept fonctionne de la même façon.

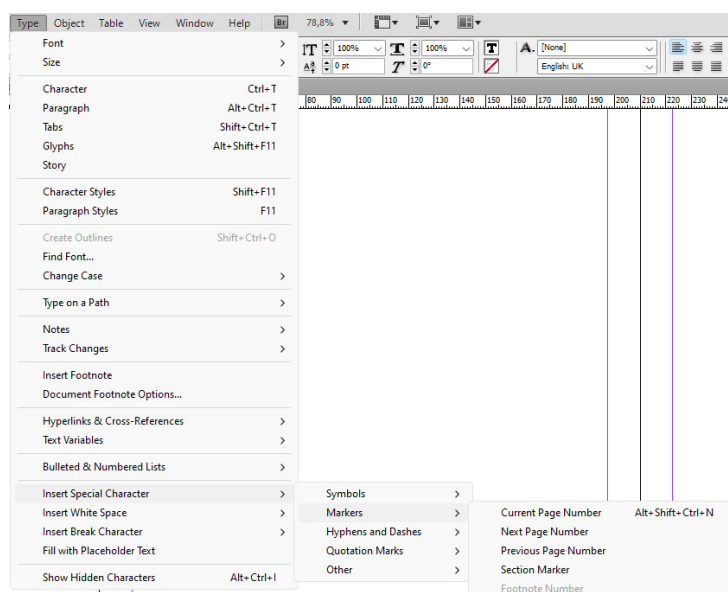
Les Parents sont donc des templates (modèles) de page qui peuvent être appliqués aux différentes pages de votre document. On pourra pré-définir l'emplacement des champs texte, afficher des éléments graphiques toujours au même endroit, afficher le titre du document ou du chapitre, les numéros de pages, etc. dans ces Parents. Les parents sont situés au-dessus des pages dans le panneau du même nom. Chaque parent se voit également attribuer une lettre qui apparaîtra dans le coin de l'aperçu des pages auquel il est appliqué.



Pour modifier ces Parents, on double-clique sur leur aperçu. L'une des utilisations intéressantes c'est de pouvoir y intégrer les numéros de pages ou les titres des chapitres.

Au sein d'un Parent, on créera un champs texte vide à l'endroit où placer le numéro d'une page, puis on utilisera le menu **Type -> Insert Special Character -> Markers -> Current Page Number.**

Il y a d'autres variables (noms de chapitres, etc. ou celles de votre création) dans **Type -> Hyperlinks & Cross-references** et dans **Type -> Text Variables.**



5. Hyperliens et références croisées

Au sein d'un document on peut créer des liens hyper-texte (hyperliens), qui peuvent soit diriger vers une page internet, soit vers un contenu du même document comme un titre, un texte ou une ancre. Ces liens seront utilisés généralement lorsqu'on veut exporter vers un PDF interactif, qui aura vocation à être visionné sur un écran.

a. Créer un style de caractère adéquat

En créant un lien au sein d'un document Indesign on peut avoir l'impression que la manoeuvre n'a pas fonctionné. Comme le but du logiciel est de pouvoir tout paramétrer, le texte sélectionné n'aura pas de distinction particulière. On a l'habitude en mettant un lien dans un logiciel comme Word à ce que celui-ci s'affiche différemment, par exemple [en bleu et souligné](#). On créera donc manuellement un styles de caractère pour nos liens. Et on vérifiera que nos liens sont fonctionnels lorsqu'on exportera le document en PDF.

b. Vers une page internet en utilisant une URL

On peut simplement créer un lien vers une page en écrivant une url comme <https://www.website.be/> il suffit de sélectionner l'URL de la page puis d'aller vers le menu *Type -> Hyperlinks & Cross-References -> New hyperlink from URL*.

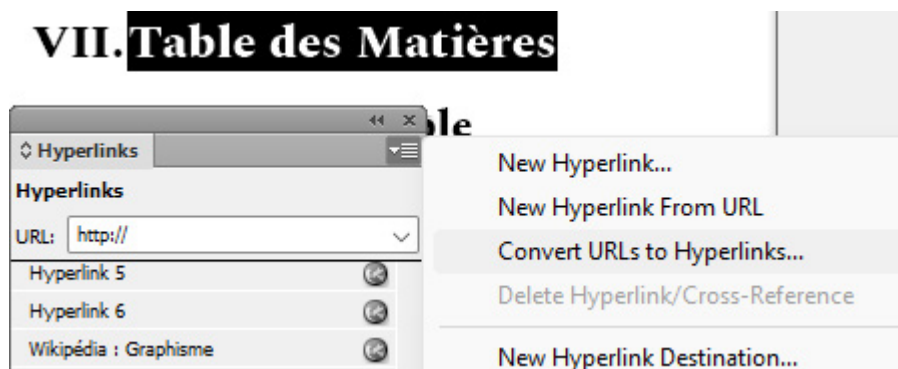
On peut faire cette opération par lot en utilisant *Type -> Hyperlinks & Cross-References -> Convert URLs to Hyperlinks*. Le logiciel nous demandera alors où on souhaite rechercher les liens et quel style de caractère on souhaite leur appliquer.

c. Vers une Ancre textuelle

On peut créer une ancre textuelle (Text Anchor), c'est à dire une destination de lien liée à un texte. L'avantage est que cette ancre sera mobile même si le lien bouge. Je pourrai par exemple faire un lien vers le chapitre suivant sur les Tables des Matières qui aura toujours la bonne destination même si ce chapitre change de page dans le futur parce que du contenu a été inséré avant lui.

Pour cela, j'irai sélectionner la destination de mon lien avec l'outil texte. Puis j'ouvrirai *Window -> Interactive -> Hyperlinks*, puis dans le petit menu en haut à droite de la fenêtre, je sélectionnerai *New Hyperlink Destination*.

Je pourrai alors choisir le type «Text Anchor» ainsi qu'un nom pour retrouver facilement cette ancre



plus tard.

À l'endroit où je voudrais créer mon lien : [«Table des Matières»](#), je sélectionnerai le texte puis avec le menu qu'on a utilisé au point précédent on utilisera *Insert Cross-Reference* avant de sélectionner la Text Anchor adéquate.

On pourra également gérer ce qu'on affiche comme texte à cet endroit, ce qui nous permet d'en faire une variable également.

