



RÉVISION INDESIGN

1. Les blocs image & les manipulations d'images

Importation images

menu fichier, importer. Le curseur change et «porte» l'image; soit cliquer à l'endroit voulu (importation libre), soit dessiner un bloc (contrainte dans un bloc)


- au moment de l'importation, cocher «remplacer l'élément sélectionné» ou non
- depuis la palette des liens, rééditer un lien permet de substituer une image à l'autre mais en gardant les mêmes paramètres d'importation (échelle, rotation, x, y etc)

Déplacer l'image dans le masque d'image avec l'outil «sélection directe» (flèche blanche, A),  déplacer le bloc de l'image avec l'outil sélection (flèche noire, v) 

Si votre bloc est trop petit/grand pour accueillir la totalité de l'image, vous pouvez demander à effectuer des adaptations, soit du bloc qui accueille l'image, soit de l'image elle-même. Utilisez le menu contextuel (touche contrôle ou clic droit) pour recadrer ou centrer. Vous pouvez également Adapter le bloc aux dimensions de l'image.

Échelle d'image

L'échelle permet de modifier la taille de l'image ou d'un bloc. En fonction de votre sélection (soit le bloc ou son contenu), vous pourrez faire en sorte de changer la l'échelle horizontale, verticale ou les deux.

En fonction de votre sélection vous pouvez trouver des commandes de modification du contenu ou du bloc avec l'outil mise à l'échelle. 

Performance d'affichage

1. Importez une image dans un bloc.
2. Allez dans le menu Objet / Performances d'affichage. Dans le menu local, vous pourrez choisir entre trois affichage spécifiques.

- L'option «Optimisé», affiche le contenu du bloc sous forme de cadre gris barré. Vous ne voyez plus l'image (mais elle est toujours présente). C'est l'affichage le plus simple qui vous montre juste l'emplacement du bloc.

- L'affichage «Standard», affiche une version de basse qualité de votre image ou graphique. Avec cet affichage, vous aurez une visibilité certainement crénelée des contours de graphiques. Cet affichage est également celui par défaut du logiciel.

- L'affichage «Qualité supérieure», efface l'effet crénelé de la basse résolution mais ralenti l'affichage des images. Vos images sont alors en qualité maximale d'affichage et un effet «lissé» est visible sur les contours.

Transparence d'une image

Indesign vous offre la possibilité de modifier la transparence d'une image. La fonction de transparence vous permettra de modifier l'opacité d'une image suivant un pourcentage que vous changerez.

(Afficher votre palette de Transparence en allant dans le menu Fenêtre)

Couleur d'une image

1. Créez un bloc et importez-y une image. Sélectionnez-la avec votre flèche blanche.

2. Vous devez vous trouver avec une image en noir et blanc ou niveaux de gris. Ici, on change la couleur de fond de l'image.

3. Allez dans la palette de nuancier. Vérifiez que la couleur qui va être changée sera celle de fond et non de contour sinon vous ne verrez aucune couleur s'afficher. Choisissez une couleur en faisant un clic sur son nom dans la palette de nuancier. Dans notre exemple, nous avons sélectionné le jaune.

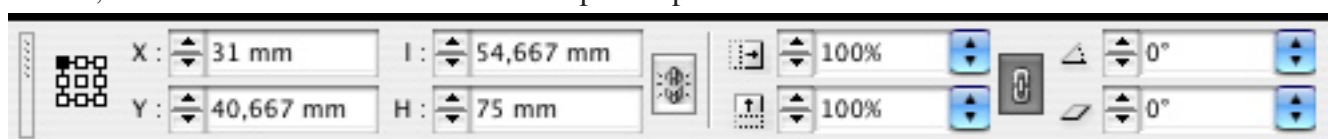
4. Sélectionnez à présent votre flèche noire et faites un clic sur votre bloc. Celui-ci est donc sélectionné.

5. Dans la palette de nuancier, choisissez une couleur au moyen d'un clic. Dans notre exemple, nous prenons le cyan.

6. Le contour de l'image est à présent rempli de bleu car il s'agit du bloc qui est de cette couleur et non pas l'image elle-même. En ajustant la taille du bloc au contenu, vous afficherez une image simple ayant un effet de bichromie.

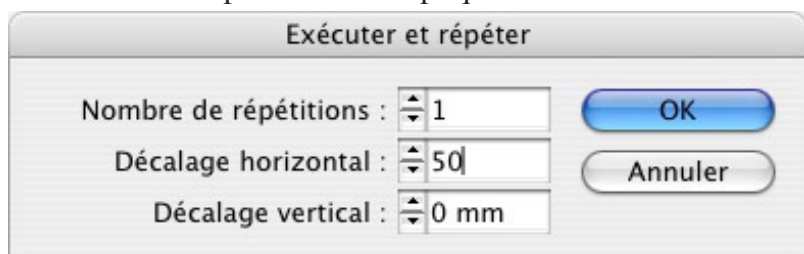
2. Modification et création de blocs

- Tout d'abord, toutes les modifications de blocs peuvent se faire directement avec l'outil de sélection directe, ou encore en encodant les valeurs depuis la palette de contrôle :



en notant que les valeurs X & Y dépendent du point d'ancrage sélectionné (extrême gauche de la palette)

- Il est possible de modifier la forme d'un bloc en utilisant l'outil de sélection directe ; il est possible de transformer un bloc en bloc-texte ou en bloc-image via le menu contextuel.
- Pour modifier un bloc de façon plus radicale, le combiner avec un autre via les commandes de la palette Pathfinder (menu fenêtre ou menu Objet, commande Pathfinder en CS2). Sélectionner deux objet se chevauchant et effectuer la commande «exclusion du chevauchement».
- Il est toujours possible de créer un bloc avec l'outil plume, et de le convertir en bloc-image ensuite via le menu contextuel.
- Enfin les blocs peuvent être dupliqués en série via le menu Édition —> Exécuter et répéter :



Ce qui permet de faire très rapidement des structures etc. comme ceci :

