

Les importations

Les placements d'images

LE PLACEMENT PAR IMPORTATION

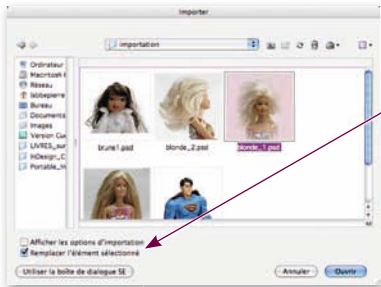
L'importation simple

Elle se réalise avec ou sans la présence d'un bloc (sélectionné ou non) en lançant la commande **Importer** du menu **Fichier** (au clavier, **⌘ D [Ctrl D]**). Celle-ci affiche une fenêtre qui permet de choisir le fichier voulu.

ASTUCE La fenêtre **Importer** peut se présenter sous deux aspects : **Dialogue SE (Système d'Exploitation)** ou **Dialogue Adobe**. Ce dernier propose d'avantage d'options (notamment au niveau de la visualisation des fichiers), mais n'est disponible qu'avec **Version Cue** activé (sans obligation d'utiliser ses autres fonctionnalités de partage).

Le placement dans un bloc sélectionné

Pour importer une image dans un bloc, sélectionnez-le en cliquant dessus avec un des outils **Flèche**, puis, dans la fenêtre **Importer**, cochez l'option **Remplacer l'élément sélectionné** : le fichier remplit automatiquement le bloc sélectionné (ou remplace son contenu).



Cochez cette option pour remplir le bloc sélectionné (ici, la fenêtre a été affichée avec le Dialogue Adobe).

ATTENTION Si le curseur d'insertion clignote dans un texte, l'élément importé se placera dans ce texte. Il faudra annuler par **⌘ Z [Ctrl Z]** pour retrouver le curseur de placement et finir l'importation manuellement comme indiqué ci-après.

Quand l'image s'affiche, le bloc joue le rôle de masque, c'est-à-dire que seule la partie de l'image à l'intérieur du bloc est visible. Par la suite, vous pourrez recadrer le bloc ou l'image (voir plus loin la partie sur les traitements).



On sélectionne le bloc et on importe : le bloc se remplit.

Pour visualiser la taille de l'image par rapport au bloc, cliquez sur l'image avec l'outil de sélection directe (**Flèche blanche**) ou l'outil **Position**.



On sélectionne l'image pour voir son encombrement.

ASTUCE Si vous effectuez un triple clic sur l'image avec l'outil **Flèche noire**, vous la sélectionnez (et visualisez son encombrement dans le bloc).

Le placement sans bloc sélectionné

Si aucun bloc n'est sélectionné ou si l'option de remplacement n'est pas cochée, aucun bloc n'est rempli ; il apparaît un curseur de placement muni d'une vignette montrant le contenu du fichier image. L'aspect du curseur varie selon que le bloc survolé est vide, ou non (avec un fichier au format PDF, le pinceau est remplacé par). En appuyant sur la touche **[Alt]**, le curseur devient systématiquement . Quand le curseur est , cela signifie qu'il provoque le remplissage du bloc sur lequel vous cliquez ; quand il est , cela indique que vous devez créer le bloc par clic ou glissement sur la page.

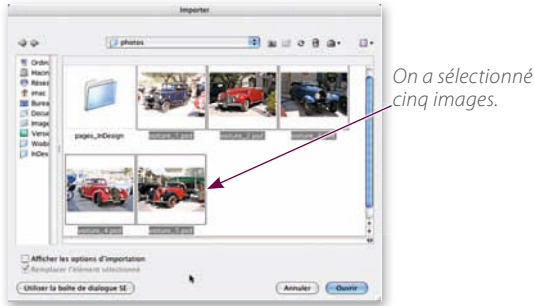


À l'issue de l'importation, on voit le curseur de placement et par clic on place l'image (on peut aussi glisser le curseur pour créer le bloc).

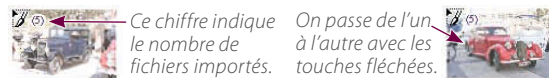
Dans le cas où vous avez rempli un bloc par erreur, tapez **⌘ Z [Ctrl Z]** pour annuler le remplissage du bloc et activer le curseur de placement (). De même, pour vider le curseur sans placer son contenu (donc interrompre le placement), tapez **esc [Echap]**.

Les importations multiples

Dans la fenêtre **Importer**, InDesign permet d'importer simultanément plusieurs fichiers qu'il vous suffit de sélectionner par **⤴ clic** s'ils sont contigus ou **⌘ clic [Ctrl clic]** dans le cas contraire.



Après validation, le curseur de placement apparaît sur la page; il affiche l'aperçu du premier fichier sélectionné et un chiffre indiquant le nombre d'éléments à placer. Pour passer d'un élément à l'autre de cette pile (ou visualiser les différents éléments à placer), tapez une ou plusieurs fois les touches fléchées. Pour éliminer l'élément dont vous voyez l'aperçu, tapez **esc [Echap]**.



Le placement se réalise manuellement: par clic sur un bloc vide, par **⌘ clic [Alt clic]** sur un bloc ayant un contenu, ou par glissement (ou clic) si le bloc doit être dessiné. À chaque clic, le chiffre se réduit pour indiquer le nombre de fichiers restants. Dans tous les cas, vous pouvez revenir en arrière et annuler les placements en tapant plusieurs fois **⌘ Z [Ctrl Z]**.



On place les différents fichiers par clic sur le bloc, le nombre se réduit au fur et à mesure des placements.

ASTUCE Il est possible d'effectuer un glissement d'objet de Photoshop vers InDesign. Cependant, n'oubliez pas que l'image (ou le morceau d'image s'il y a une sélection) ainsi transférée aura une résolution de 72 ppp.

ID LE PLACEMENT DEPUIS BRIDGE

Dans Bridge, affichez le dossier des images à importer et sélectionnez-les par **⤴ clic** sur leurs vignettes si elles sont contiguës (**⌘ clic [Ctrl clic]** dans le cas contraire). Déroulez le menu **Fichier** puis **Importer** et choisissez **Dans InDesign**.

ID De retour dans InDesign, vous obtiendrez le curseur de placement ou le remplissage du bloc selon le nombre de fichiers sélectionnés.

Au lieu d'utiliser cette commande d'importation, vous pouvez réduire la taille de la fenêtre de Bridge en cliquant sur l'icône (située en haut à droite de la fenêtre) et glisser la sélection des fichiers sur la page, vous retrouverez alors l'icône de placement.



LE PLACEMENT PAR GLISSEMENT DE FICHIERS

Si vous avez plusieurs images situées dans un même dossier à placer dans une mise en page, vous pouvez les sélectionner sur le Bureau, ou mieux encore dans Bridge, et glisser directement les vignettes des fichiers sur la page. InDesign place chaque image dans un bloc à ses dimensions. Pour ce placement, il utilise les derniers paramètres de la fenêtre d'options d'importation.

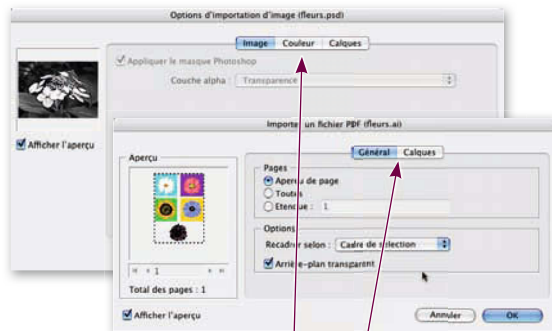
LES PLACEMENTS SPÉCIAUX DEPUIS ILLUSTRATOR

Comme Photoshop, Illustrator permet les placements par glissement ou par copier-coller, mais, dans ce cas, l'élément placé garde son caractère vectoriel, ainsi dans InDesign vous avez la possibilité de retoucher le tracé comme s'il avait été réalisé directement dans InDesign. En revanche, comme il s'agit d'une partie d'illustration, il n'y a aucun lien vers un fichier externe. Le dessin ainsi transféré constitue un bloc qui peut être rempli d'une image ou d'un texte comme s'il avait été réalisé dans InDesign.

Si le tracé d'Illustrator comporte plusieurs parties, chacune d'elles peut être manipulée ou coloriée séparément dans InDesign si elle est sélectionnée avec l'outil **Flèche blanche**. Lors du transfert, les couleurs restent intactes; elles apparaîtront identiques à l'écran si la gestion des couleurs a été synchronisée dans les deux programmes. Certains éléments d'Illustrator subissent des modifications dans InDesign: les dégradés sont transformés en objets constitués de plusieurs morceaux; les motifs deviennent une juxtaposition de carreaux qui contiennent des tracés représentant le dessin du motif créé dans Illustrator. Les formes composées (obtenues par la palette **Pathfinder** d'Illustrator) doivent être décomposées avant d'être placées dans InDesign.

Les options d'importation

Pour afficher la fenêtre **Options d'importation d'image**, cliquez sur la rubrique correspondante dans la fenêtre d'importation. Son contenu varie en fonction du format de l'image importée. On distingue deux (parfois trois) rubriques : **Image** ou **Général** qui concernent les options de détourage de l'image, **Couleur**, pour les options de gestion des couleurs et **Calques** qui permet de choisir les calques (ou la composition de calques avec les images au format PSD) à afficher.



Selon le format de l'image, il y a trois ou deux rubriques d'options.

Le paramétrage spécifié dans la fenêtre s'appliquera par défaut à chaque image importée (sans afficher la fenêtre d'options d'importation).

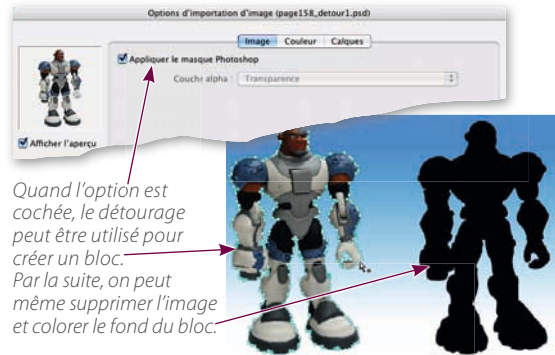
ASTUCE Si vous enfoncez **⇧** lors de l'ouverture du fichier importé, InDesign affichera la fenêtre des options d'importation sans que vous ayez besoin de cocher l'option.

LES OPTIONS DES FICHIERS PHOTOSHOP

L'onglet Image

Quel que soit le format de l'image, InDesign propose l'option **Appliquer le masque Photoshop** : cette option n'a d'influence sur l'aspect de l'image importée que si elle a été préparée dans Photoshop avec un tracé défini en masque (voir page 159).

En effet, cette option permet d'une part, d'afficher l'image détourée selon le masque de Photoshop et d'autre part, de rendre disponible une commande du menu contextuel (**Convertir le masque en bloc**) pour transformer le bloc rectangulaire de l'image en bloc ayant la forme du tracé avec lequel l'image a été détourée.

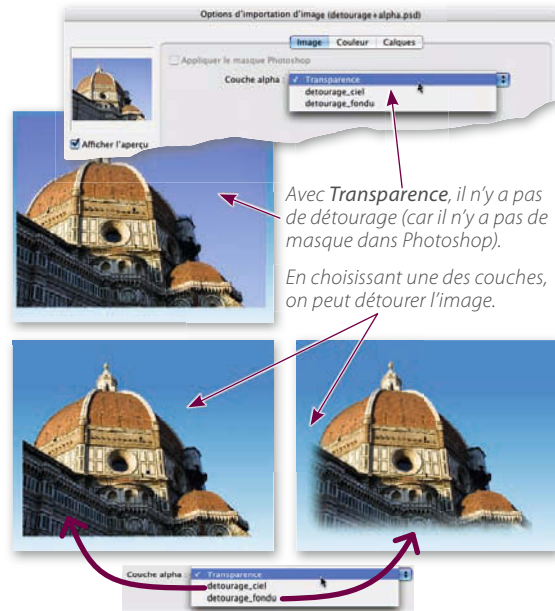


Quand l'option est cochée, le détourage peut être utilisé pour créer un bloc. Par la suite, on peut même supprimer l'image et colorer le fond du bloc.

Dans le cas des images aux formats TIFF et PSD, une rubrique supplémentaire, **Couche alpha**, liste les couches disponibles pour détourer l'image.



Dans Photoshop, la photo n'a plus d'arrière-plan mais ne possède pas de masque de fusion. Elle comporte deux couches.



Avec **Transparence**, il n'y a pas de détourage (car il n'y a pas de masque dans Photoshop). En choisissant une des couches, on peut détourer l'image.

Longlet Couleurs

Si vous intégrez un profil ICC à une image Photoshop ou Illustrator, InDesign lit automatiquement le profil imbriqué et l'utilise comme profil source. Néanmoins, lors de l'importation, vous pouvez remplacer ce profil dans la fenêtre **Options d'importation** et l'onglet **Couleurs**. Le menu **Profil** présente une liste dans laquelle vous pouvez choisir le profil voulu.

Le type des profils correspond à l'espace de travail des couleurs de l'image importée (RVB, CMJN, Lab). Si vous choisissez l'option **RVB par défaut Adobe InDesign**, c'est le profil défini dans la fenêtre **Couleur** (menu **Édition**, sous-menu **Couleurs**) qui sera appliqué à l'image. Quel que soit votre choix, le profil intégré à l'image dans Photoshop n'est pas modifié; de plus, il demeure accessible et réapplicable à tout instant.



Quand on change d'espace, il faut choisir un mode de rendu.

Pour la gestion des couleurs, InDesign réalise un ajustement des couleurs définies dans le profil source (espace source) et de celles définies dans le profil destination (espace destination) spécifié dans l'onglet **Couleurs**. Cette conversion (*mapping*) d'un espace vers un autre plus étroit implique généralement un compromis; c'est pourquoi plusieurs méthodes, appelées modes de rendu, sont disponibles, chacune d'elles étant optimisée pour un type d'image. Le mode de rendu qui s'affiche dans la fenêtre **Options d'importation** correspond au mode par défaut. Si ce mode ne vous semble pas adapté à l'image, vous pouvez faire un autre choix. Voici les caractéristiques de chacun des modes de rendu :

Perception (image)

Le blanc de l'espace source se cale sur le blanc de la destination. De même, la couleur en limite de gamme de l'espace source prend la valeur de celle en limite dans l'espace destination. Les couleurs intermédiaires sont redistribuées (elles subissent une modification, certaines sont supprimées), mais les écarts relatifs de contraste sont conservés proportionnellement (*voir schéma ci-après*), ce qui permet de conserver le modelé et d'obtenir un rendu plus naturel. Ce mode convient aux images photographiques pour lesquelles on passe d'un espace donné vers un espace plus petit.

Saturation (graphique)

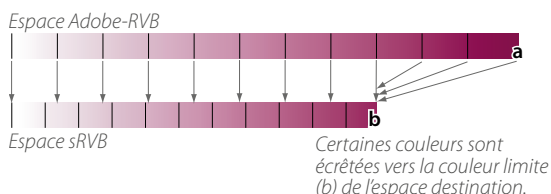
Ce mode s'utilise avec les images de type graphique. Il y a conservation des saturations relatives au détriment de la teinte. Les couleurs deviennent éclatantes.

Colorimétrie relative

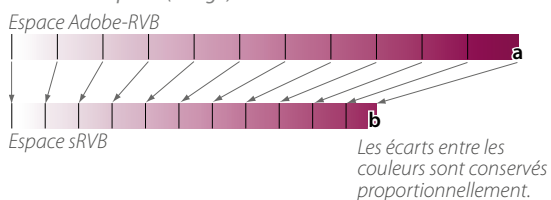
Le blanc de l'espace destination est calé sur celui de l'espace source ; il y a un écrêtage des couleurs hors gamme de la source: les couleurs écrêtées prennent la valeur de la couleur en bordure du gamut de destination. Ce mode de rendu préserve davantage les couleurs originales de l'image, mais respecte moins les sensations visuelles de l'image initiale (pour les photos, beaucoup lui préfèrent le mode **Perception**).

Exemple de conversions d'un espace vers un espace (Adobe-RVB) plus étroit (sRVB). a et b sont les couleurs en limite de l'espace source et de l'espace destination.

• Mode Colorimétrie relative.



• Mode Perception (image).



Colorimétrie absolue

Ce mode s'applique aux images dont les couleurs doivent être reproduites exactement (logo); les couleurs hors gamme sont modifiées mais gardent leur luminosité d'origine. Ce mode est utile pour les impressions d'épreuves. En effet, le blanc du profil de destination est pris en compte pour simuler le blanc du papier lors de l'épreuve. Ce mode et le précédent préservent la précision de la couleur au détriment du maintien de l'équilibre entre les couleurs.

Vous pouvez changer le profil source d'une image ou le mode de rendu à n'importe quel moment de votre travail, en lançant la commande **Couleurs de l'image** du menu **Objet** (ou à partir du menu contextuel, après avoir sélectionné une image). Le premier profil de la liste qui s'affiche correspond à celui qui était intégré à l'image dans le logiciel où elle a été préparée.