

Vous avez toujours apprécié la mise en page de certains magasines de presse, ou vous rêvez de rédiger des tutoriels en quelques touches de clavier et quelques clics de souris ? Alors ce tutoriel est fait pour vous car il cerne les outils principaux de la mise en page sous In Design. Partant des bases pour entrer dans des détails frôlant le professionnalisme, il vous faudra plusieurs heures pour parvenir à maîtriser un logiciel qui est plutôt féroce à dompter !

#### 9

## CRÉATION DU DOCUMENT MULTIPAGE

Commencez par créer un nouveau document. Il s'agirat d'un document de 2 pages côte à côte, donc décochez «vis-à-vis». Utilisez un format A4 en orientation «portrait». Nous utiliserons des colonnes à notre manière, donc laissez le nombre à 1 et la gouttière à 4,233 mm. Nous utiliserons une marge de 12,7 mm tournante et un fond perdu de 5 mm tournant. Le fond perdu est une sorte de marge en extérieur de la page qui permettra de faire des découpes précises lors de l'impression et de la découpe en imprimerie.

Validez la création de votre nouveau document.

Vous aurez ensuite besoin d'afficher plusieurs fenêtres qui ne sont pas présentent lors d'un affichage par défaut de votre logiciel. Voici les besoins pour cet exercice : allez dans «Fenêtre» et affichez les fenêtres Nuancier, Contour, Dégradé, Calques, Pages, Liens, Caratère, Style de Caractère, Paragraphe, Style de Paragraphe, Style d'Objet, Alignement, Pathfinder, Transformation, et Habillage de Texte.

Do <u>c</u> ument prédéfini : [Perso	onnalisé] 🗸
No <u>m</u> bre de pages : 2	Pages en <u>v</u> is-à-vis Bloc de texte t <u>y</u> pe
- Format de <u>p</u> age : A4	-
Largeur : 👷 210 mm Hauteur : 🔌 297 mm	Orientation : 👔 🗟
Colonnes <u>N</u> ombre : 🔭 1	<u>G</u> outtière : 4,233 mm
Marges	
De <u>t</u> ête : 👷 12,7 mm De pied : 🔌 12,7 mm	Gauch <u>e</u> : T2,7 mm Droite : T2,7 mm
Fond perdu et ligne-bloc	
De tête F <u>o</u> nd perdu : 5mm Ligne- <u>b</u> loc : 0mm	De piedGaucheDroite5 mm5 mm5 mm80 mm0 mm0 mm8

### ORGANISATION ET SUJET



Organisation des outils Optimisée pour la rédaction et mise en page Par habitude de travail, j'organise mon panel d'outils de cette manière, ça reste assez personnel mais je vous conseille tout de même de faire plusieurs calques au moins par catégories de blocs : les fonds, les photos et les textes. Vous risquez de vous sentir bloqué si vous comparez les calques de IN DESIGN avec ceux de PHOTOSHOP à cause de la non présence des sous-calques. Mais l'utilisation est toute simple. Lorsque vous avez un élément sélectionné, vous pouvez à tout moment le glisser dans un autre calque en cliquant sur le carré de couleur à côté de la plume :

Calques × Pages Liens		- ×
Textes	₫ 🗆	*
Eléments sélectionnés (glisser p	our pas	ser
d'un calque à l'autre)		
3 calques	3	

Le système est donc différent mais tout aussi souple et efficace que PHOTOSHOP. Pour le sujet, nous traîterons d'un jeu vidéo récent puisqu'il s'agit de FINAL FANTASY<sup>®</sup> DISSIDIA. Nous utiliserons donc un texte trouvé sur Internet afin de ne pas perdre de temps à rédiger un article de presse complet. Les images utilisées vous seront fournies par liens, tout comme le texte et les éléments externes.

Sachez que IN DESIGN est le meilleur logiciel de production et de mise en page, tout est créé pour optimiser une utilisation rapide et puissante mais uniquement si vous vous organisez bien et que vous utilisez les bons outils au bon moment.

Aussi bon soit-il dans son domaine, vous ne pouvez pas débuter une mise en page sans un *rough* (schéma papier) de votre organisation visuelle sur la page. Je vous conseille donc de dessiner l'organisation sur papier avant de débuter sur logiciel.



Logo Final Fantasy Dissidia par Square-Enix 2009

### PRÉPARATION DES IMAGES D'ILLUSTRATION

Pour ma part, mon rough est sous mes yeux, cela dit par grande flemme d'utiliser mon scaner, vous ne pourrez visualiser mon magnifique dessin à main levée. Vous allez donc devoir me faire confiance du début à la fin, y arriverez-vous ?

Bien, cessons de divaguer sur des hors-sujets non constructifs et ouvrez bien vos méninges car les informations vont pleuvoir à une vitesse déconcertante. Prêt ? Partez !

Nous allons commencez par regrouper les images nécessaires à notre création, il faudra viser des images de haute définition afin de ne pas avoir un groupement d'horreurs durant l'impression de vos pages. Il nous faudra donc une image d'en-tête, quelques images d'illustration de gameplay, quelques artworks et une ou deux images de fond de page. Go !



Noms	Liens
En-tête	http://m.crofte.free.fr/stockage/tuto/creer_un_article/dissidia_en_tete.jpg
Fond de page	http://m.crofte.free.fr/stockage/tuto/creer_un_article/fond_page.jpg
Artwork 1	http://m.crofte.free.fr/stockage/tuto/creer_un_article/artwork1.jpg
Artwork 2	http://m.crofte.free.fr/stockage/tuto/creer_un_article/artwork2.jpg
Artwork 3	http://m.crofte.free.fr/stockage/tuto/creer_un_article/artwork3.png
Gameplay 1	http://m.crofte.free.fr/stockage/tuto/creer_un_article/gameplay1.jpg
Gameplay 2	http://m.crofte.free.fr/stockage/tuto/creer_un_article/gameplay2.jpg
Sephiroth	http://m.crofte.free.fr/stockage/tuto/creer_un_article/sephiroth.jpg

Cliquez simplement sur les liens pour télécharger les images.

Ensuite vous allez devoir préparer vos images sur Photoshop. Les personnages des Artworks sont à détourer à la plumes.

Pourquoi à la plume ? Parce que cet outil génère un tracé qu'il faudra sauver par la suite. Pour ce faire, terminez votre tracé et allez dans la fenêtre tracé, double cliquez que le nom et renommez-le. Le simple fait de lui donner un nom sauvegarde le tracé. Sauver votre fichier sous psd, IN DESIGN retrouvera votre tracé.



Détourage à la plume Djidane Artwork 1 Les images de gameplay, celle de Sephiroth, et celle d'en-tête seront travaillées directement sur IN DESIGN.



Tracé visible dans la fenêtre Djidane Artwork 1

© by Crofte - 3

### Les Premiers Outils de Mise en Page

Avant de commencer à manipuler IN DESIGN, il faut que vous sachiez comment fonctionne le logiciel. Lorsque vous créez un élément, il sera forcément sous la forme d'un bloc, qu'il s'agisse d'un bloc de texte, d'un bloc carré, rond ou losange. Même une image devra être intégrée dans un bloc défini.

Cela peut paraître limitatif à première vue alors que c'est justement un outil à tourner à votre avantage. Car si une image doit appartenir à un bloc, cela

Commencez par prendre l'outil rectangle, mettez vous dans le calque des photos (si tant est que vous en ayez créé un) et tracez un bloc en prenant comme repères les marges extérieures.



Ceci fait, nous allons déformer le bas du rectangle afin de lui donner une forme arrondie ; comme le tracé sur le mot DISSIDIA. Prenez donc l'outil plume et cliquez sur le milieu bas du rectangle, ceci crééra un nouveau point d'ancrage.

Sélectionnez cette fois l'outil sélection directe et cliquez sur votre nouveau point pour le monter à environ 1/4 de la hauteur de votre rectangle. Vous voyez que pour l'instant le tracé est droit et non arrondi. Prenez donc l'outil de conversion de point directeur et tirez le point d'ancrage jusqu'à lui donner cette forme :



Voilà ! Votre forme est terminée. Maintenant nous allons importer notre image dans cette forme. Pour ce faire faites Ctrl+D ou «Fichier > Importer» et allez sélectionner l'image «dissidia\_en\_ tete.jpg». Lorsqu'elle sera importée vous verrez qu'elle ne sera pas bien placée car elle sera à 100% de sa taille dans un cadre trop petit. Pas de panique, IN DESIGN sait signifie aussi qu'elle ne pourra pas dépacer ce bloc. Et «bloc» ne veut pas forcément dire «carré». Donc s'il vous prenez l'envie de créer une forme à la plume de manière très complexe et ensuite d'y intégrer une image, l'image ne sera visible qu'à l'intérieur de cette forme...

N'est-ce pas fantastique? 🐸

Quoi ? ... n'a t-on pas le droit de fantasmer sur les formes complexes imagées...

tout faire ! Enfin pas le café mais ça va venir.

Prenez l'outil sélection directe et cliquez une fois sur cette image excentrée. une nouvelle sélection (bleue cyan nor-



malement) va faire son apparition. Cela représente la taille réelle de votre image.



Il est possible que ce que je vous explique là vous paraîsse quelque peu flou si vous n'avez jamais manipulé IN DESIGN, mais vous allez vite vous habituer à créer des blocs organisés afin de parfaire vos mises en page.

Nous allons donc débuter notre mise en page en dessinant un bloc à la plume pour y intégrer l'en-tête de notre article.

Prenez l'un des coins et rétrécissez-la sélection en cliquant sur *Shift* afin de garder les proportions.

Si tout se passe bien, vous aurez une en-tête ressemblante à celle-là.



C'est une première étape presque menée à bien. Nous allons lui donner un effet d'incrustation avec un effet d'ombrage interne. Cliquez droit sur l'image et allez dans «Effets > Ombre Interne...». Réglez l'effet comme suit :

fets		
Paramètr <u>e</u> s pour : Objet 👻	Ombre interne	
Transparence Ombre portée	Fusion <u>M</u> ode : Produit	<u>O</u> pacité : 75 % ►
Lueur externe	Position	
Lueur interne	Distance : 3 mm	Décalage sur X : 0 mm
Biseau et estampage	Angle :90°	Décalage sur <u>Y</u> : -3 mm
Contour progressif simple	Utiliser l'éclairage global	
Contour progressif dégradé	Options	
OBJET: Normal 100%; Ombre interne CONTOUR: Normal 100%; (pas d'effets) FOND: Normal 100%; (pas d'effets)	<u>I</u> aille : 4 mm Majgri : 0 % ►	<u>B</u> ruit : 0 % ►
		OK Annuler

© by Crofte - 4



Une fois réglé et validé, vous pouvez faire un aperçu rapide de votre travail en appuyant sur la touche W de votre clavier. Cela supprimera le visuel des tracés, des marges et des fonds perdus pour avoir un aperçu fini de votre travail.

Pour ma part, vous pouvez apercevoir mon résultat en haut de ce paragraphe. Vous voyez que l'en-tête reste assez simple et l'effet d'ombre donne l'impression que l'image est sous la feuille, c'est l'effet que je voulais donc c'est une bonne



Nous allons continuer notre en-tête en lui mettant un titre, nous allons profiter de l'espace au milieu de l'image pour l'utiliser sur un titre centré. Je pense qu'une typographie du type Garamond en petite majuscule fera son effet. En texte nous inscrirons « Serez-vous du Bien ou du Mal ?». N'oubliez pas de faire un bloc de texte pour pouvoir écrire. Mettez la couleur de texte en Papier et un contour en noir de 0,25 pt , puis une ombre portée à 100% d'opacité et très proche de votre texte. Vous devez avoir un résultat proche de celui-ci :

Serez-vous du Bien ou du Mal ? Sans le contour et l'ombrage le texte risquait d'être illisible sur un fond clair. Nous allons ensuite utiliser le logo de FINAL FANTASY DISSIDIA, il est important en début d'article de mettre un élément nominatif officiel. Que ce soit un logo, une photo ou un titre très explicite. Notre image aurait été suffisante, mais utiliser le logo ne sera pas de trop.

Prenez donc l'image nommée «fond\_ page.jpg », nous allons utiliser le logo présent en haut à gauche de cette illustration. Créez un cadre dans l'arrondi blanc de votre en-tête et importez l'image. Recadrez-la dans le bloc et centrez-le. N'oubliez pas que dans une page A4 le milieu est à 105mm !



**Conseil**: lorsque les éléments commencent à se multiplier, l'organisation dans vos calques devient indispensable pour pouvoir s'y retrouver. Je vous conseille donc de bien mettre vos textes dans un calque de texte, vos images dans un calque d'image et de travailler les fonds dans un même dernier calque.

#### PLACEMENT DES IMAGES

Lorsque l'on a un *rough* bien défini, le mieux est de placer en premier ses images comme nous l'avions imaginé en respectant au mieux les marges pour que les alignements aux textes soient visuellement plus jolis.

Vous allez donc suivre mes indications générales et vous placerez en détail vos images une fois que nous commencerons la mise en plage du texte. Généralement il est préférable de rédiger quand les images sont en place, quitte à les bouger par la suite pour pouvoir parfaire sa mise en page au millimètre prêt.

Au risque de me répéter, nous allons placer les images, je vais donc vous montrer mes deux pages finalisée et vous ferez en sorte de placer vos images de la même manière afin que le texte qui suive ne soit pas placé n'importe où.







Placements d'images précis Première Page 5 images et 2 tracés

Je vous fais des zooms, ça ne vous dérange pas j'espère ? Vous allez voir que je ne suis pas très bavard durant ces phases de placements d'images, mais vous allez vite voir que la partie textuelle est bien plus techniques...





Ouuuuula ! Ya du monde !

Si nous pouvons nous permettre ce genre de mise en page très imagées, c'est bien parce que nous traitons un sujet ludique qu'est le jeu vidéo.

Mettre des images et ne pas trop parler des détails du jeu permet aussi de garder le mystère sur le jeu vidéo présenté dans l'article. Le mystère fait vendre, comme le sexe me direz-vous...

Bon, arrêtons les blagues vaseuses et au boulot ! Sachez que les pages que je vous présente sont découpées au raz des bordures, vous pouvez donc avoir confiance aux placements depuis chaque bord. Bon courage !





Placements d'images précis Seconde Page 4 images et 3 tracés



#### PLACEMENT DES TEXTES

Nous voilà sur une partie bien vaste qu'est le placement de texte. Je vais essayé de vous décrire un maximum d'outils de production. Des outils créés par ADOBE avec la collaboration des infographistes qui réclamaient toujours plus de productivité à un logiciel qui était déjà bien plus avantageux que la majeure partie de ses concurrents. Il faut savoir qu'avec une organisation et une connaissance des outils de IN DESIGN, il vous sera aussi rapide de faire une modification sur 300 pages que sur 5 pages...

Bien entendu, notre document ne fait que deux pages donc au niveau de la productivité, on vous demandera surtout une bonne originalité et un travail propre, cela dit, je profiterais de votre concentration sur le sujet pour vous donner les outils secrets de notre très cher ID.

Nous allons déjà voir si vous avez les bonnes fenêtres d'ouvertes (voir page 2

donc un Times New Roman par exemple. Ce type de typo Elzévirs est très lisible et reste assez noble.

Vous l'aurez compris, nous allons faire des blocs de texte formel, d'un côté du logo nous mettrons le Support, le genre et les sorties. De l'autre l'équipe de production. Pour le corps de police nous prendrons du 9pt en passant les titre en Bold Italic et les sous-titre en Italic. L'autre bloc de texte fera 66x26,6 mm et se placera à gauche :



Je pense que l'image rendra mes propos plus clairs.

Maintenant nous allons organiser notre première page en deux grandes colonnes. L'une fera 55x140,8 mm et l'autre fera 62,6x138,8 mm. J'avoue que les valeurs sont un peu... folles dironsdu tutoriel). Car l'organisation vous permettra un travail aisé et rapide. Ainsi, au mieux, je vais essayé de vous faire connaitre les fenêtres : Pages, Liens, Caractère, Styles de caractère, Paragraphe, Styles de paragraphe, Styles d'objet et Habillage de texte. Ça fait une belle palette mais une palette indispensable.

Commençons l'importation du texte que... vous n'avez pas ! J'allais presque oublier, vous pouvez le télécharger ici :

http://m.crofte.free.fr/stockage/tuto/creer\_un\_article/article\_dissidia.txt

Si jamais le lien ne marchait pas, recopiez-le dans votre moteur de recherche. Enregistrez ce texte dans un blocnote, nous l'importerons ensuite de IN DESIGN.

Créez un bloc de texte de 46,4x23 mm à gauche de votre logo FINAL FANTASY DISSIDIA et importez le texte que vous venez d'enregistrer (Ctrl+D). Vous allez

nous, mais le final sera organisé. Mettez ces blocs où bon vous semble, nous les placeront en détails une fois la mise en paragraphe faite.

Cliquez donc sur la petite croix rouge qui orne votre dernier bloc et mettez votre suite de texte dans le premier grand bloc de texte. Il sera à nouveau trop long, prenez donc la suite de votre texte pour le glisser cette fois dans le second grand bloc. Même s'il montre à nouveau une croix rouge, n'y faites pas attention, nous continuerons le texte plus tard sur la

seconde page.

Comme je vous l'avais dit, nous allons rester sur une typo lisible donc

laissons notre bon Garamond et sélectionnons le premier paragraphe. À présent il va falloir être concentré et attentif, je vais vous expliquer en détails le principe de mise en page sur IN DESIGN. Vous êtes actuellement sur un paragraphe, le logiciel le sait puisqu'automatiquement à coup sûr avoir un bloc avec la totalité du texte, donc un bloc trop petit qui vous le signalera par la présence de cette croix rouge :

Support : PSP
<i>Genre :</i> dramatic progressive action
Dates de sortie :
- <i>Japon :</i> 18 décembre 2008
- <i>Amérique</i> : 25 août 2009
- Europe : 4 septembre 2009

Pas de panique ! En fait, In Design indique cette grande taille par une croix rouge cliquable. Si vous voulez recupérer la suite du texte, vous verez qu'il suffira de cliquer dessus pour aller coller le contenu dans un autre bloc.

Cela dit, nous n'en sommes pas encore là. Durant toutes la mise en page, la police d'écriture sera du Adobe Garamond Pro. Restons simple et efficace. Si jamais vous désirez changer, je vous conseil de rester dans le même style de typographie, visez

il va identifier la position de votre curseur et va lire avant et après cette position. Si vous faites Ctrl+Alt+I vous verrez qu'en effet le logiciel détecte chaque espace, chaque tabulation, chaque saut de ligne, etc. Bref, petite parenthèse terminée, nous allons voir comment définir une multitude de réglages et l'enregistrer dans une feuille de style. Nous n'aurons qu'à recliquer dessus pour appliquer ces réglages aux paragraphes que nous créérons. Mais ce n'est pas tout, comme je vous le disais précédemment, si vous avez fait 300 pages avec ce type de paragraphe et que finalement vous voulez changer le style de typo et la couleur du texte, vous n'aurez qu'à allez changer la feuille de style pour modifier tous les paragraphes correspondants !

**Rappel :** je tenais à vous rappeler qu'à l'origine In Design reste un logiciel de production. Ici nous voyons des outils qui n'auront pas forcément pleine utilité dans la création de deux pages, mais qui seront extrêmement utile dans des créations multipages ou dans des tâches de mise en page complexes.

# LES FEUILLES..... DE STYLE ! l'or

#### «Feuille de style» kécecé ?

Une feuille de style est en général un fichier ou une partie de fichier qui est utilisé pour stocker des informations de mise en page et des informations graphiques. Sur IN DESIGN il s'agit d'une catégorie de fenêtres qui permettent de stocker les informations qui concernent un caractère, un texte ou un objet.

#### En quoi est-ce utile ?

Imaginez que vous ayez fait 57 pages avec des paragraphes en Times New Roman de 9pt en italic noir et vous voulez passer uniquement ces paragraphes en Futura Light 9pt gris. Si vous aviez pris le temps de marquer ces paragraphes dans une feuille de style, vous n'auriez qu'à ouvrir cette feuille et modifier les informations en quelques clics pour changer tous ces paragraphes. Si ce n'était pas le cas vous pouvez commencer à compter vos heures : 57 pages x 50s = 47 minutes de perdues. C'est un outil indispensable dès que l'on passe les deux pages ou que l'on veut jouer son gros flemmard. Être affilié au moindre effort permet de trouver les outils qui vous permettent d'aller vite facilement.

Pour trouver les fenêtres de style, allez dans «Fenêtre > Texte et tableaux» et vous aurez ici tous les types de feuille de style. Nous allons voir « Styles de paragraphe» pour illustrer le tuto et vous verrez que les autres feuilles fonctionnent de la même manière.

Ceci est ma fenêtre actuelle.

	- ×
C S P + Styles de paragraphe × et	-/+=
Paragraphe Courant	4
[Paragraphe standard]	*
Sous-Titre §	
Tableau Centré	
En-tête de Tableau	
Légende Gauche	
Légende Droite	
Titre	
Paragraphe Courant	
Mini URL	
Astuces et Conseils	
Intro Italique	
	-
	2

Comme vous le voyez, j'ai un certain nombre de style. Lorsque vous voulez créer une feuille de style, le plus simple reste de styliser votre texte (police, alignement, taille, couleur, césure, justification,...) et de cliquer ensuite en bas de cette fenêtre sur «Créer un nouveau style » 🔄 . Une nouvelle ligne apparaîtra comme le ferait un calque. Pour vérifier sa composition, double-cliquez dessus. Vous pourrez ainsi changer son nom mais aussi changer son style. Le paragraphe que vous écrivez dépend désormais de cette feuille de style. Changez un élément de la feuille et vous verrez que le texte associé en sera changé. Par la suite, lorsque vous écrirez un paragraphe, il vous suffira de cliquez sur le nom de la feuille de style pour associer le style au paragraphe.

Tout ceci est valable pour les autres feuilles de style sauf qu'elles agissent sur d'autres choses : caractère va jouer sur une ligne ou quelques lettres, objet va agir sur les blocs (images, illustrations,...), etc.

les héros de la série dais un même jeu ? Et qui na jamais eu le fantasme de mettre une rackée à Sephirch avec Tidus ou Squall ? Square Enix a décidé de réaliser ces réves à l'occasion du 20ème anniversaire de la saga, et ce même si le résultat a accué me petite année de retard. Ce résultat l'ar Dissidia -Final Fantasy-, un jeu ferte not extrêmement intense dans fuel et préconnages de Final Fantasy-, tre de la surmes dans une aventure préconse de retuin le plus de résultat préconse dans une aventure préconse de tenin le plus de pésonnue d'ossibles dans un même jeu, les dans oppeurs ont decidé de choisir un preconsiste et un anagoniste pour chaque plus de rénue les grandes thécambin de reprendre les grandes thécombin dente le bien et le mal, sert de fil

Quel fan de Final Fantasy n'a jamais rêvé, à un moment ou à un autre, de retrouver

ordos, déese de l'harmonie. Chaos, Areu de la discorde. Depuis leurs lointains royaumes, les deux divinités consumèrent les vies de nonbreux combattants dans une guerre terrible. Cosmos et chaos étatent de force égale. A cente époque, beaucont pensaient que le



l'équilibre fui brisé. Ceux qui répondirent à l'appel de Chaos firent montre d'une force inépuisable.

Sous leurs assauts incessants, les guerriers s battant au nom de Cosmos tombèrent l'un après l'autre. Ce conflit qui durait depuis des millénai

res était sur le point de tourner en faveur de Chaos. Le monde, dévasté par cette guerre, plongeait

tans un sourbillon de désespoir. L'éstin des derniers guerriers est sur le poin

> est un jeu de combat contextuel : deux nages s'affrontent dans une arène, mais prossède une totale liberté de mouveornne s'il s'agissait d'un jeu d'action nème personne. Il peut ainsi adopter de jeu différent selon ses préférences, si selon les compétences du personnage came. Certains héros, tels que Cécil ou

Je vous annonce que le tuto arrive assez rapidement sur sa fin, nous allons maintenant placer les textes. Donc je vais bien gentillement vous donner la mesure des blocs et ensuite divers conseils sur les corps de police, césures de texte et justifications de paragraphe. À savoir que la typographie française est très complète en ce qui concerne la mise en page et tout ce qui tourne autour du visuel.

Vos premier et deuxième bloc de texte (enfin plutôt troisième et quatrième si on compte les deux d'avant) devront faire respectivement 55,16x140,8 mm et 62,6x138,8 mm. Sachant que l'on a placé les images visuellement, nous ferons pareil avec le texte.

**Remarque :** lorsque vous répertoriez un style et que vous modifiez directement sur le bloc, un petit + apparait à côté du style, cela signifie que le style a était modifé et que la partie que vous changez n'est pas répertoriée dans ce style. À vous de vous organiser en fonction de ça. Même tarif pour la seconde page avec les dimensions suivantes : 58x134 mm et 58x128 mm. Idem, placez-les visuellement et nous allons voir ensemble une partie importante de la mise en page du texte sur le prochain paragraphe.

Lors de la création d'un style de paragraphe, je vous conseille vivement de régler les césures et justification. Bon je pense que tout le monde connait la justification qui est un alignement visuel du paragraphe par rapport à un bloc donné de texte, ainsi le paragraphe est bien aligné à droite et à gauche. Ce qui est différent de l'alignement au fer à gauche ou l'alignement au fer à droite qui n'alignent le texte que d'un côté unique du bloc. Et bien cette justification est réglable pour éviter d'avoir des justification horrible avec par exemple trois mot par ligne dont un est à gauche, l'autre au milieu et le dernier à droite avec un écart énorme entre ces trois mots...

Pour régler ces problèmes allez sur la fenêtre « Paragraphe » et cliquez = ici pour atteindre « Justification ». Ici une fenêtre assez simple s'ouvre. Elle permet de régler les Intermots (espace entre deux



mots) et l'Interlettrage (espace entre deux lettres). Ce sont les deux seuls qui seront changés ici. Pour l'intermots, changez la dernière valeur à 120% sachant que la première est 20% inférieure, la seconde n'a pas lieu d'être à 30% suppérieure... Pour l'interlettrage, nous accepterons une contraction de 3% (donc entrez -3%) et une dilatation maximale de 8% voire



manier que d'autres. Si le jeu semble très orienté vers l'action, il demande aussi de faire preuve de beaucoup de stratégie.



10%. Ce sont les valeurs que j'utilise à 95% du temps et qui passent presque partout. Bien entendu pour voir la différence, votre texte doit-être justifié... D'Vous n'avez que l'embarras du choix pour la justification.

Ensuite il faut régler la césure. La césure c'est simplement le fait de couper un mot lorsque la phrase ne rentre pas en



Le premier jouera sur le bloc, le second sur les bords et les deux derniers sur un placement plus limité. Lorsque vous êtes sur une image détourée au tracé, allez dans «Objet > Masque > Options...» et choisissez «Tracé Photoshop» cela permettra d'activer votre détourage dans IN DESIGN. Vous verrez assez rapidement que l'habillage de texte permet de s'appuyer sur ce tracé Photoshop. Pour éviter les mots qui trainent dans les creux d'image, habillez en «Zone plus grande». Pour le reste des réglages cela dépendra de l'image mais pensez à laisser un espace sensible entre l'image et le texte grâce aux options de distance.

entier. Pour ce réglage, retournez dans le sous-menu de la fenêtre paragraphe = et cliquez sur «Césure...».

Ensuite réglez les points suivants :

- Mots d'au moins 6 lettres
- Après les premières 3 lettres
- Avant les dernières 3 lettres
- Limite de césure 3 césures
- Zone de césure 10 mm

- Dirigez la flèche vers Meilleur emplacement. Et décochez toutes les cases.

Dans la typographie française un texte ne doit pas dépasser 3 césures d'affilées. Décocher les dernières cases permet d'éviter les veuves et les orphelins et il faut savoir qu'un mot en majuscule ne se coupe que très rarement.

Voilà !... mais non, là vous allez me dire que c'est toujours aussi mal placé puisque le texte passe sur les images. Heureusement, IN DESIGN possède un outil indispensable dans la mise en page, c'est l'Habillage de texte. Nous avons déjà sorti la fenêtre allez donc dessus et cliquez sur votre image puis cliquez sur ces boutons

#### PLACEMENT DES TEXTES

Finalisons ! Quelle ironie pour un fan de FINAL FANTASY ...

Nous sommes sur la fin du tutoriel et il est temps de conclure. Pour qu'une mise en page ne soit pas trop vide, n'hésitez pas à mettre quelques détails de cadrage, des petits traits par-ci par-là comme sur ce tuto. Il existe un moyen simple de les faire : prenez la plume ou l'outil trait et faites un tracé. Allez ensuite dans la fenêtre Contour. Lorsque vous avez votre tracé sélectionné, choisissez une épaisseur, définissez lui une couleur de contour, et bidouillez dans les options. Type donnera un style de tracé alors que Début et Fin permet de choisir une forme à vos bouts de tracé. Vous pouvez définir une couleur de « fond » avec Couleur d'espace. Les options en haut sont là pour définir un style de coin sur un cadre par exemple.

Vous avez à présent un bon nombre d'outils à votre disposition et une base très solide des outils importants de IN DESIGN. À vous de jouer !

Nuancier 🗘 Co	ntour × Dégradé	
Epaisseur :	🗘 2 pt 👻	
Pointe :	▲ 4 x	
Extrémité :		
Sommet :	10 10 10 10	
Align. de contour :		
Type :		•
Début :	Sans	-
Fin :	Sans	•
Couleur d'espace :	Sans]	-
Teinte d'espace :	20 %	

