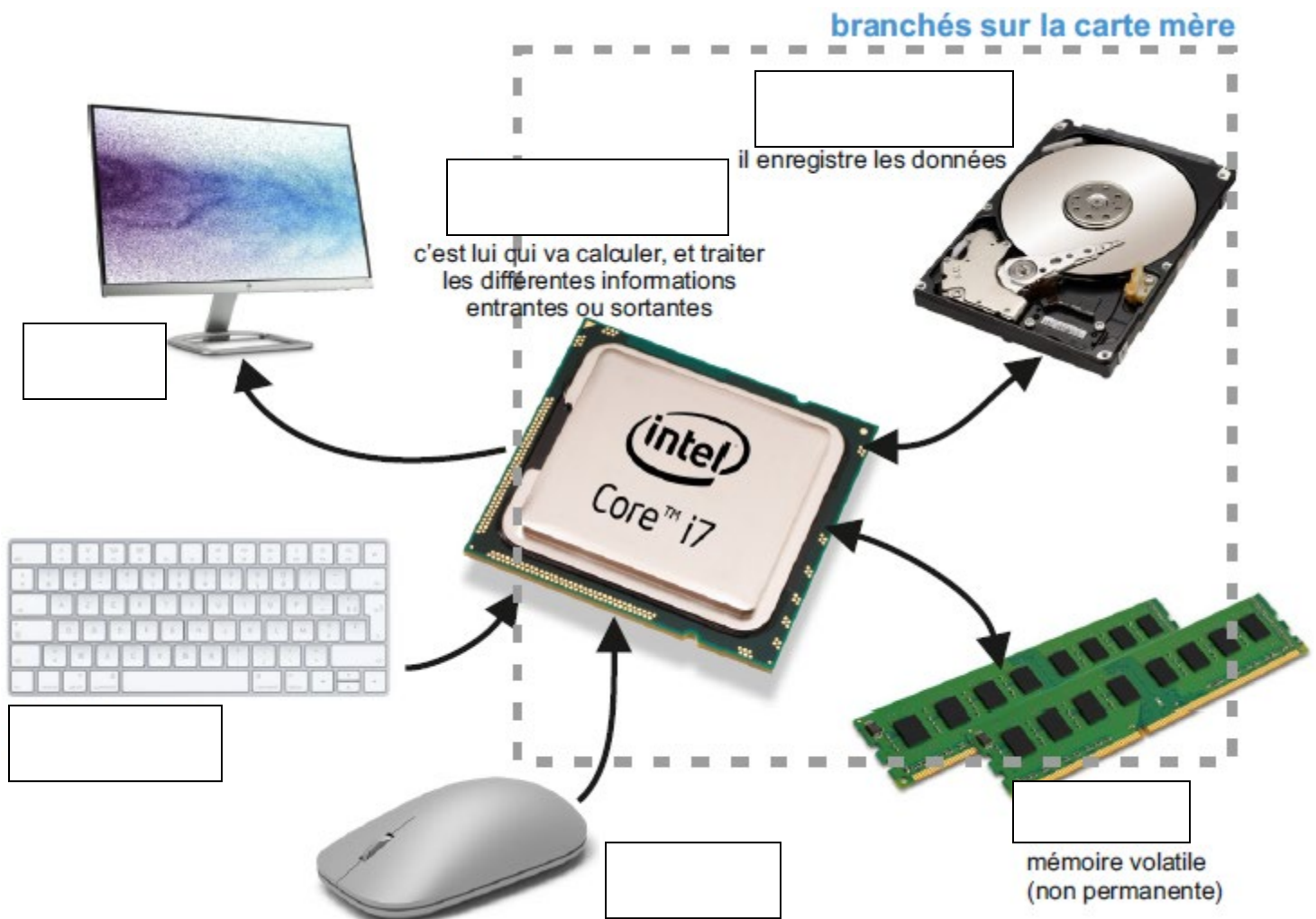


LES OUTILS ET LE LANGAGE NUMÉRIQUES

COMPOSANTS ESSENTIELS D'UN ORDINATEUR



Avant d'installer un logiciel sur votre ordinateur, vous devez connaître le système d'exploitation dans les « Informations Système » :

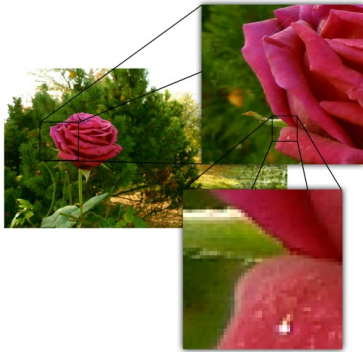
Vous lisez 32 bits ou 64 bits ?

Menu démarrer / Paramètres / Système / Informations système

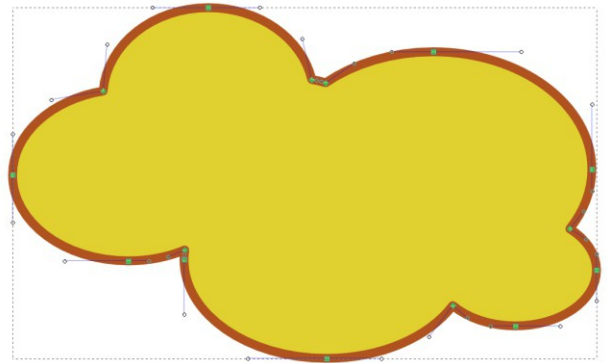
Les termes 32 bits et 64 bits renvoient à la manière dont le processeur d'un ordinateur traite les informations.

NOTIONS ESSENTIELLES EN INFOGRAPHIE

LES IMAGES MATRICIELLES



LES IMAGES VECTORIELLES



GIMP est un logiciel dédié au traitement des images matricielles. Cela ne l'empêche pas de gérer des aspects vectoriels avec l'outil Chemin. Le texte intégré dans les images est également vectoriel, jusqu'à un certain point.

Pour le dessin vectoriel on préférera **INKSCAPE** dédié à cet usage. De plus, Inkscape permet l'intégration d'images matricielles, ce qui ouvre la porte à toute sortes d'assemblages moins bien gérés que par GIMP. L'usage en parallèle de GIMP et Inkscape est fortement recommandé.

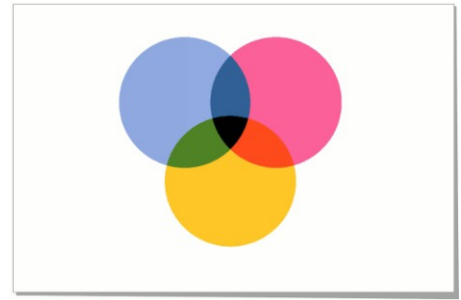
DIMENSIONS ET DÉFINITION D'UNE IMAGE

LA RÉOLUTION

DEUX MODÈLES COLORIMÉTRIQUES



RVB - rouge, vert, bleu



CMJN - cyan, majenta, jaune, noir

Ce que l'on appelle un **point d'encre** est en fait l'assemblage, selon une **trame**, de points de chacune des composantes.

La taille de chaque point déposé sur le papier est déterminée par la valeur de la composante.

Les valeurs sont exprimées en pourcentage.

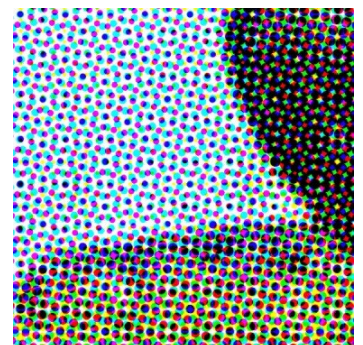
0 % signifie que le point est inexistant.

À 100 % le point occupe le maximum de place qui lui est allouée.

QUEL MODÈLE UTILISER ?

Considérons la finalité de vos images et documents. S'ils sont destinés au Web ou tout autre affichage sur écran, aucun doute, vous travaillez et restez-en RVB jusqu'au bout. Si vous envisagez l'impression alors il faudra passer en CMJN à un moment donné.

GIMP n'est pas un logiciel de mise en page, il n'a pas besoin de gérer le CMJN. Scribus est le dernier maillon de la chaîne graphique avant impression, c'est à lui que revient le travail de préparation de l'impression.



LES FORMATS D'IMAGES

JPEG

PNG

GIF

XCF

SVG

SLA

TIFF

PRÉPARER LE TRAVAIL

1. IMAGINER LA MAQUETTE

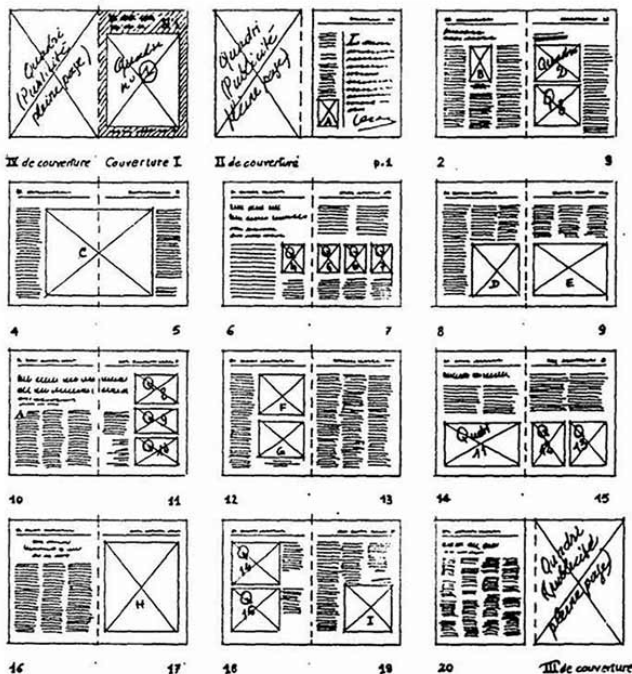
Sous le terme de maquette on désigne, à la fois l'ébauche papier de notre document, et le modèle de document numérique qui va servir de trame à notre document final.

L'ébauche papier étant réalisée, vous allez réaliser la maquette numérique.

2. RÉALISER DES CROQUIS

Faites des croquis de ce que sera votre document.

Le support papier permet la recherche sans contrainte, les ratures, les commentaires tous azimuts, ce que ne permettent pas aussi facilement l'ordinateur, le clavier et la souris.



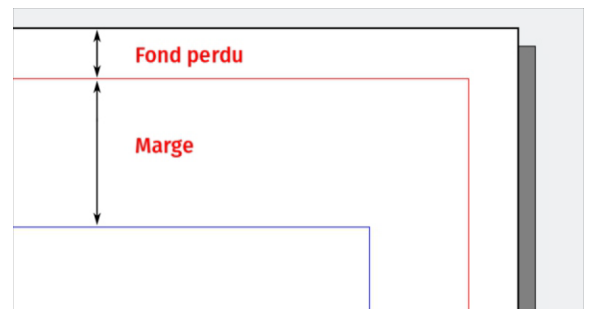
3. CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES

Vous devez définir les caractéristiques techniques de votre document avant de créer la maquette numérique. Ces caractéristiques sont :

Format du papier (A4, A5, etc.). Le format peut être totalement original, selon vos désirs ou vos besoins. Si vous faites appel à un imprimeur pour l'impression, vous devez absolument vous mettre d'accord avec ce dernier sur le format à utiliser.

Type de reliure (dos carré-collé, broché) et l'influence qu'elle aura sur les marges intérieures.

Marges intérieures, extérieures, hautes, basses, fond perdu (à voir avec l'imprimeur).



Résolution attendue pour le document final (rappel, 300 dpi est la résolution idéale pour un document lu à bout de bras)

Type de papier (épaisseur, granularité, couleur).

Charte graphique : couleurs définies précisément (composantes CMJN), polices de caractères (éviter la diversité, une police pour les titres, une pour le texte courant suffisent généralement).

Nombre de pages : suivant la méthode d'impression et le type de reliure vous pourrez avoir des contraintes à respecter.

UNE CHAÎNE GRAPHIQUE EN LOGICIELS LIBRES

