

Aide à la création graphique

& petit lexique technique

Association un train entre Gardanne et le Var

Fête du TGV

Dimanche 4 juillet 2010
de 9h à 18h
Maison du Peuple de Gardanne



Expositions, projection vidéo, concours de dessin pour les enfants, débat sur la réouverture de la ligne

Journée des droits de l'enfant

La culture de la paix

animations, jeux, goûter, ateliers d'écriture, cinéma, expositions...




Pirates des Caraïbes

de musique



Audition multi-instrumentale

14 septembre

Entrée libre

Ecole de Musique

concerts CourteÉchelle

VENDREDI 25 MARS 20H30
MAISON DU PEUPLE - GARDANNE

LUKE EN CONCERT

12-18 PARTIE

PAF: 5 EUROS

RENS. SERVICE CULTURE ET VIE ASSOCIATIVE
TÉL. 04 42 65 77 00

L'Association Pays d'expression présente

AMPLISUD LIVE FESTIVAL

1ère EDITION

ROCK-REGGAE-POP-FUNK-DJ...

14h-19h Entrée Gratuite (Buvette, Gonflable, Balances Artistes)

19h30 Entrée 15 € (Concerts + Repas + 1 concert)

VIDE GRENIER MUSICAL

CONCERTS & DJS MIX

DJ BAF (Tech-house) MESSAGERS (Reggae) FLANGERS (Pop-Rock)

STRAMBERY FOR CHARLY (Pop) KILL FICTION (Rock Movie) DJ OSX83/DJ A.F (General Mix)

DANCE FLOOR LIVE TCHANELAS (Flamenco) SPECIAL GUEST STEVIE H

BATUCADA

SAM 25 SEPT

GARDANNE PARC DE VALABRE

www.AMPLISUD-FESTIVAL.com



Conseils primordiaux pour une création

Les éléments essentiels

Pour une bonne lisibilité de l'affiche, il faut hiérarchiser les informations :

Définir quels sont les éléments importants de l'affiche : il s'agit communément de l'intitulé de la manifestation, la date et le lieu qui doivent être vus du premier regard, ensuite viennent les éléments secondaires tels le prix à fournir, l'association organisatrice, ensuite viennent les logos (le vôtre en un peu plus gros que les partenaires). N'oubliez pas d'indiquer vos coordonnées pour les renseignements. Souvent on peut retrouver une phrase d'accroche qui devra être plus discrète que les éléments principaux, très souvent elle va être écrite avec un autre type de caractères.

Cette hiérarchisation peut se faire soit en agrandissant la typographie, soit en changeant la graisse (lettre plus ou moins épaisse) ou les deux, on peut jouer aussi sur les couleurs.

Les typographies

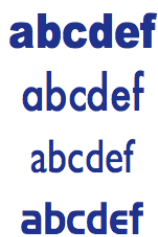
On peut aussi jouer sur des typographies différentes, attention de ne pas trop en mettre sinon on risque un côté désordonné, il est bien de rester sur deux (ou trois) typographies différentes et de jouer sur la graisse et les italiques. Essayer de prendre des typographies qui ont un dessin pour le light, le normal et le bold ainsi que leurs italiques (certaines typos ont jusqu'à 8 graisses différentes) plutôt que de prendre les fonctions italique, bold, souligné et autres ombré des sous-menus typo de votre logiciel car il va toucher artificiellement votre caractère sans se soucier de l'espacement et donc de leur lisibilité, on risque aussi l'effet d'escalier à l'impression.

Un bon site pour trouver des typos (Mac et PC) www.dafont.com

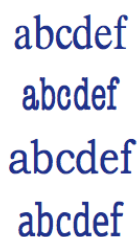
Attention aux typos fantaisistes, qui, si elles donnent du cachet à votre tract, sont souvent peu lisibles, les utiliser pour des textes courts, les polices bâtons ont un impact très fort, pour un petit texte préférer une typographie avec empattement qui va donner une assise à votre texte.



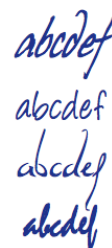
typos fantaisies



typos bâtons



typos à empattements



typos scriptes

L'image

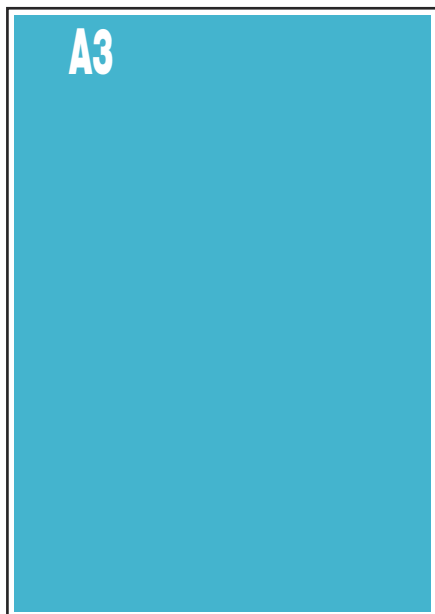
Il faut faire attention aux images prises sur une page du net, quand vous copiez l'image dans un site elle est le plus souvent de petite dimension, préférez une recherche d'image dans google. Si l'image prend la dimension de tout le tract définir de 2 à 4 mégapixels, pour une petite illustration 800 pixels par 600 peuvent suffire. Toutes les images prises sur le net sont à 72 dpi, la définition d'une laser couleur est d'environ 150 dpi pour une impression de qualité elles devront être redéfinies au double (pour une impression professionnelle elle est de 300 dpi). Il existe un bon site d'image de qualité en taille comme en prise de vue il s'agit de www.sxc.hu, la recherche d'image se fait en anglais (utiliser un traducteur internet), les trois-quarts des visuels sont suffisants pour réaliser un A3 plein format.

Si l'image tient toute la place du tract, respectez les marges de placement des éléments de votre affiche, si le texte est écrit dans une couleur sombre bien éclaircir l'image, ou au contraire l'assombrir et mettre votre texte en blanc (meilleure lisibilité) ou dans des couleurs claires.

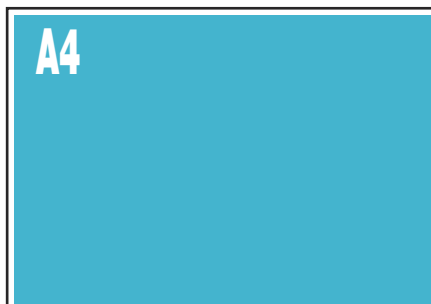
Les contraintes techniques d'une affiche

Les différents formats

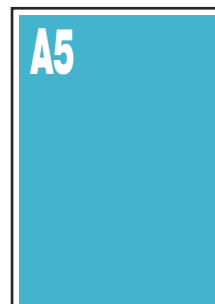
Régulièrement vos affiches A3 sont créées par vos soins dans un format A4 et doivent ensuite être réduites sur un A6 ou A5. Notre photocopieuse nous impose des marges blanches de 3 mm, celle-ci se retrouvera quel que soit le format demandé et va donc nous donner les formats d'impressions suivants :



format 297 x 420 mm
format d'impression
291 x 414 mm



format 297 x 210 mm
format d'impression
291 x 204 mm



format
148,5 x 210
format
d'impression
142,5 x 204



format
148,5 x 105
format
d'impression
142,5 x 99

Les agrandissements

Si vous me donnez un format A4 à imprimer sur du A3, de par l'homothétie (action de réduire ou agrandir un document en gardant les proportions), je vais être obligé de couper un peu l'image en haut et/ou en bas. Pour en faire un A5 ou un A6, la coupe se fera à droite et/ou à gauche de l'image. C'est pour cela qu'il ne faut pas placer du texte ou un logo trop contre le bord.

Le format utile

Pour un A4 de format 210 x 297 mm, le format d'impression est de 204 x 291 mm l'image devra faire cette dimension.



Les textes, logos et autres informations importantes devront être circonscrites dans la zone en pointillés rouges à environ 3 ou 4 mm du bord de l'image.

Pour faciliter le placement il vaut mieux faire un crayonné avec des zones pour chaque information avant de se lancer sur l'ordinateur.

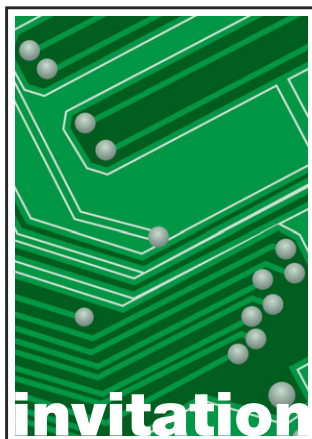


Les contraintes d'une création

Ne pas toujours suivre les règles

Mise à part la contrainte du format d'impression, toutes les petites bases énoncées ci-avant peuvent être détournées.

Par exemple mettre du texte en débord d'une image peut être visuellement judicieux, par exemple pour une date, ou un intitulé :



Ici, le maquettiste devant garder l'homothétie du document, si l'original est un A4, pour le A3 on aura plus de marge droite-gauche que haut-bas, pour un A6 l'inverse. L'augmentation et la diminution des marges seront de l'ordre de 4,2 mm pour 3 mm.



On voit le plus souvent les tracts à la Française (plus haut que large) mais selon le visuel il peut être heureux de les penser à l'Italienne (à l'horizontale), cela les démarquera un peu des autres.



Allant dans ce sens un format carré peut aussi donner du cachet, il faudra toujours penser aux marges d'impression (pour un A4 dimension d'impression de 204 x 204 mm) et nous en demander la possibilité avant, car cela inclut un peu plus de travail de façonnage (découpe). Un demi A3 dans le sens de la longueur peut aussi être visuellement percutant.



Il peut aussi être intéressant de choisir une image en contre-pied avec le thème du tract, cela pour créer de la surprise du point de vue du lecteur et donc une meilleure mémorisation du message.



Homothétie des images

Quand vous importez un logo ou une image il faut bien penser à garder l'homothétie (rapport largeur-hauteur), pour ce faire il faut quand vous agissez sur la taille que vous appuyiez sur "shift" (touche \uparrow du clavier) dès la sélection. Dès lors l'image est contrainte, si vous augmentez la dimension horizontale, le rapport de taille se fera automatiquement.

Selon votre logiciel l'homothétie marche aussi pour les groupes d'images et pour les éléments textes.

La photographie numérique

Quelques conseils

Nous cherchons toujours à mettre le plus d'images possible dans la carte mémoire, surtout que si l'on ne regarde que la fenêtre derrière l'appareil, la qualité de l'image semble être identique. Mais cette fenêtre ne doit servir qu'à déterminer si le cadrage est bon et si les personnages ont une expression adéquate. Pour voir vraiment la qualité de l'image on ne peut le faire que sur un écran d'ordinateur à un ratio de 100%.

Un bon compromis est de choisir un format de sortie jpg le moins destructrif possible (la plus faible) ou si l'on est sûr que la photo sera prise comme fond de page utiliser le format TIFF ou RAW qui va garder les informations de chaque pixel, même si ici il faudra attendre plus longtemps pour que l'image soit archivée dans l'appareil.

Garder la fonction flash automatique si possible, si la scène est très sombre l'appareil va devoir augmenter trop sa sensibilité, dès lors il va y avoir apparition de bruit (nuage de points) sur toute l'image.

Les fonctions de scène (portrait, nature, nuit...) sont souvent liées à une définition moindre de l'image (basse définition) et vont souvent créer soit du bruit soit une accentuation trop importante, ce qui n'est pas forcément rédhibitoire pour un petit tirage, mais pour une affiche on va être obligé de flouter l'image pour enlever ces artefacts. Il va aussi être plus difficile de rééquilibrer les images (éclaircir des zones trop foncée, vivifier les couleurs ou autre). Si on peut avoir ce mode avec une sauvegarde d'image en jpg peu destructrif, vérifier sur un écran d'ordinateur si les images sont exploitables.

Si l'image que vous allez créer pour votre affiche est un élément fixe, faire la photo avec différentes options, une fois chez vous, sur l'écran d'ordinateur, vous pourrez choisir la plus adéquate sans être obligé de refaire une prise de vue avec de nouveaux réglages. Il est d'ailleurs toujours bon de faire des tentatives différentes avec des sujets variés (mouvement, portrait, nature morte...) pour avoir le meilleur rendu (qui peut différer d'un appareil à l'autre).

Si vous faites une prise de vue pour créer une affichette, lors de la prise de vue n'oubliez pas que vous allez intégrer des textes et autres informations il vous faudra donc laisser des marges importantes autour de votre sujet principal, vous serez toujours à même de la recadrer sur ordinateur.

En bref

Pour une photo posée, préférer le TIFF ou le RAW ; faire des tests sur les images en mouvement et voir si la durée de sauvegarde de votre image n'est pas trop longue, sinon vous risquez de ne pas avoir votre appareil prêt pour une image intéressante.

Si les photos sont prises en JPG, choisir la taille d'image la plus grande et la compression la plus faible.

Si possible laissez la fonction "flash automatique" sous peine de n'avoir que des photos inexploitables.

Ne pas cadrer votre sujet trop serré.

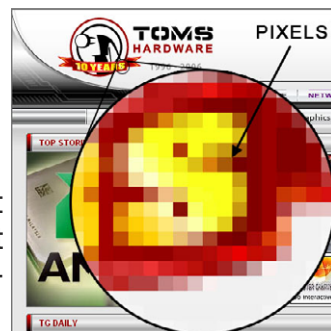
L'écran derrière l'appareil photo ne sert pas à savoir si l'image est exploitable, la taille de l'écran compressant les défauts de la prise de vue (accentuation trop forte, bruit...).

La définition des images

Définition

Le poids d'une photo est lié à sa taille (exprimée en pixels qui sont les points élémentaires de l'image) et sa définition (exprimée en dpi [dot per inch] ou ppp [pixel par pouce] et oui ce sont les anglais qui ont inventé l'impression industrielle).

Pour un ordinateur l'image n'est qu'une succession de points (pixel) plus ou moins petits (selon la définition) ayant chacun une valeur RVB, par exemple si le premier point est blanc sa définition devrait être (je ne suis pas programmeur) 1(pour l'emplacement):R=255,V=255,B=255 vient ensuite le pixel suivant qui serait (s'il devient bleu ciel) 2:R=230,V=255,B=255 et ainsi de suite pixel après pixel, ligne après ligne jusqu'au dernier pixel de l'image.



Chaque petit carré est un pixel, défini par une couleur et un emplacement.

Les différents formats

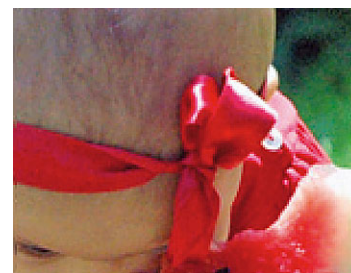
Avec la démocratisation des appareils photo numériques, nous avons maintenant facilement accès à ce procédé, mais que veulent dire ces acronymes bizarres tels que RAW, TIFF, JPG haute-définition ou autre JPG basse-définition ? Nous sommes obligés de regarder une photo à la loupe pour le comprendre. Je vais commencer par le JPG qui peut être le plus problématique car la dégradation de l'image est irréversible.

Le JPG

La première image fait 296 par 230 pixels soit 50 mm par 39 mm à 150 dpi. La seconde est un détail agrandi, on devine les pixels qui sont les petits carrés en aplats de couleur.



JPG haute-définition.



Voyons ce que cela donne en la sauvegardant en jpg basse-définition. On voit tout de suite que la taille des pixels est identique mais que la netteté de l'image est fortement altérée ainsi que la création d'artefacts par exemple sous le bandeau de la petite fille. On remarque aussi dans l'herbe tous les détails et les nuances de verts qui sont gommés. C'est sûr que l'image en basse-définition, même a une taille équivalente, est beaucoup moins lourde en Ko (kilo-octets) que l'original mais elle en devient inexploitable pour l'impression.



JPG basse-définition.



En fait la dégradation de l'image vient de la façon dont est sauvegardée l'image en jpg, au lieu de sauver chaque point avec les valeurs RVB elle va faire une moyenne : avec un ciel bleu en haute définition on aurait 1:R=0,V=220,B=255 ; 2:R=0,V=230,B=255 ; 3:R=0,V=225,B=255 et ainsi de suite. Pour un jpg basse-définition on aurait ici de 1à3:R=0,V=220,B=255 et plus le jpg est de basse définition plus il va regrouper les teintes approchantes divisant par là-même le poids de l'image et va dégrader irrémédiablement la photo.

Le TIFF et le RAW

Le TIFF quant à lui est un format non destructif, il sauve chaque pixel avec sa valeur RVB. Pour le RAW l'appareil va sauvegarder en même temps les caractéristiques de la prise de vue, ouverture du diaphragme, vitesse...

Les différents formats de document

Word : la hantise des maquettistes

Les fichiers Word sont des fichiers propriétaires et non des fichiers d'échange, le document créé sous ce logiciel risque de perdre toute sa mise en page en arrivant sur un autre ordinateur, d'autant plus si il arrive sur un ordinateur Mac. Les fautifs, souvent les polices de caractères, qui n'ont pas tout à fait la même chasse d'un ordinateur à l'autre, ainsi une ligne entière sur votre document risque de prendre plus de place sur un autre : d'un document de deux pages on peut se retrouver avec quatre pages dont deux sont presque vierges, je vous laisse deviner ce qui peut en être pour un dossier de 50 pages avec des annexes et un sommaire.

Les fichiers Powerpoint, Excel ou Publisher

Il s'agit ici encore de formats de fichiers propriétaires qui, même quand ils existent sous Mac (pour la suite Microsoft), ont la même problématique sur la typographie, de plus nous ne pouvons avoir tous les logiciels de mise en page du marché, par exemple à Gardanne le maquettiste n'a pas les logiciels de la suite Office.

Pour l'échange il existe presque toujours une fonction d'export des pages dans un format universel (pdf, eps, tiff ou jpg) il faudra ici bien faire attention aux options de sauvegarde, notamment de la résolution de sortie, le mieux étant de faire un export à 300 dpi, ou dédié à l'impression.

Les fichiers Photoshop

C'est quelque-part du pain béni pour le maquettiste, sauf si le document est mal préparé. Le mieux étant de ne pas aplatir l'image, une fois cette action faite, il devient très difficile d'intervenir pour corriger une faute, ou changer un logo par un autre de meilleure définition.

Ensuite, même en le laissant au format psd et donc tous les calques, il ne faut pas oublier que le maquettiste n'a pas forcément toutes vos polices, ainsi les corrections sur le texte ne sont possibles qu'en les changeant, il est donc bienvenu de les copier avec le fichier à travailler. Une autre option est de doubler les calques de textes et d'en pixelliser un jeu, après, avec de la patience, prendre une lettre en haut, l'ajouter à une ligne plus bas, écartier la phrase pour insérer le nouveau caractère, en effacer un, et ainsi de suite, jusqu'à la disparition de toutes les fautes. Fautes, qui même après de longues relectures par de nombreuses personnes différentes, ont la fâcheuse tendance à se cacher dans les lignes les plus visibles du document.

Quant à la définition des images il faut ici aussi qu'elle soit la meilleure possible (une image peut être réduite mais l'agrandir entraîne une dégradation).

Sauver vos fichiers en pdf

Pour être sûr du bon rendu de l'impression il existe le format pdf, il ne faudra pas oublier d'y incorporer toutes les polices de caractères se trouvant dans le document (dans les options de sauvegarde).

Sur Mac pour faire un pdf, dans la boîte de dialogue se trouve une case "pdf".

Pour PC il existe "Nitro PDF reader", "doPDF" et "PrimoPDF" qui ajoute cette fonction "imprimer en pdf".

Important

Quel que-soit le fichier et son créateur il est bon de venir avec le fichier sauvegardé sur un support informatique accompagné des typos et des images ayant servi à le réaliser ainsi que d'une sortie papier (même de piètre qualité, sauf si le travail que vous demandez est un travail de photocopie) permettant d'avoir l'exemple de ce que vous voulez.

Les fichiers vectoriels

Le meilleur format pour vos logos

Comme nous l'avons vu ci-avant, les images sont liées à une dimension et à une définition d'image. Ainsi un logo sauvé dans un format JPG ou TIFF ne pourra être agrandi indéfiniment, arrivera un moment où l'on retrouvera les effets d'escaliers du monde pixel.

Cela est d'autant plus vrai si le logo à imprimer vient d'une page internet, même si il vous paraît grand à l'écran, il est à une définition de 72 dpi, pour le faire passer à 300 dpi je dois multiplier la taille par 4 en largeur (idem en hauteur) chaque pixel se retrouvant dans une matrice de 16, Photoshop crée une moyenne mais cela entraîne une grande perte de définition.

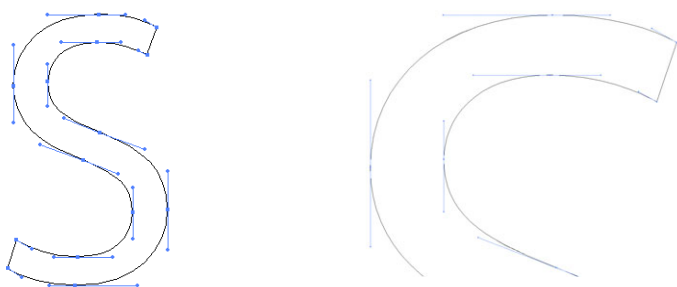
C'est pourquoi les dessins des logos ne sont pas créés dans Photoshop et très rarement avec des fichiers image (selon la taille on risque de n'avoir qu'une bouillie de pixels en lieu et place de la belle illustration). Ils sont fait dans des logiciels vectoriels tel qu'Illustrator.

Vectoriel contre pixel

Si nous créons une forme dans photoshop (ici la lettre S), si nous l'agrandissons trop nous allons avoir l'effet d'escalier. Pour un logiciel vectoriel une forme est composé de points et de courbe de Bézier qui sont indépendantes de l'agrandissement. Ainsi ce "S" vectoriel pourrait être imprimé en 4 m x 3, il gardera un contour net.



La lettre S créée dans un logiciel pixel (ici Photoshop) avec l'agrandissement nous voyons bien l'effet d'escalier.



La même lettre S créée dans un logiciel vectoriel (ici Illustrator). La forme est ici définie par une courbe mathématique, dès lors l'agrandissement n'aura aucune incidence sur la netteté des courbes.

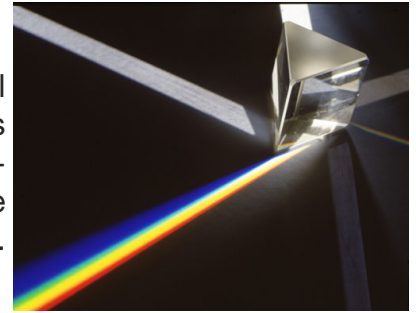
Les logos de la ville

Vous pourrez demandez les logos de la ville au service Communication au format jpg mais aussi eps. Les logos eps permettent de poser les logos sur une image sans avoir de fond blanc et une définition excellente. C'est pourquoi il existe le "logo GTE quadri en blanc.eps", ce dernier sera à utiliser sur un fond sombre. Les formats eps quand ils sont incorporés dans un logiciel pixel, vont aussi garder leur transparence et ainsi faciliter la mise en place d'un ombré par exemple.

La couleur en théories

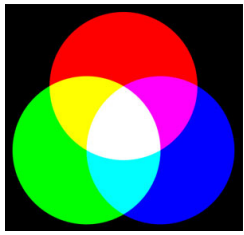
Définition

La couleur est intimement liée à la lumière. La lumière du soleil est blanche, mais en passant dans un prisme de cristal celle-ci va nous dévoiler sa signature. On voit qu'elle se divise en plusieurs rayons passant du bleu au rouge pour la lumière visible (aux extrémités de ce spectre se trouve les ultra-violetes et les infra-rouges invisibles à l'œil).



La signature de la lumière blanche.

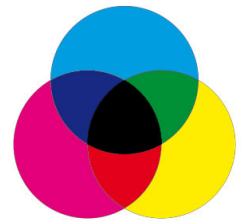
Restitution des couleurs



La synthèse additive.

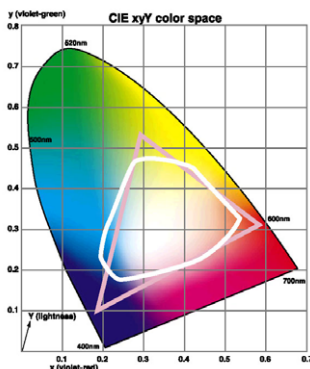
Le spectre lumineux est important car ça explique pourquoi nous voyons un objet rouge, la lumière du soleil vient taper dessus et tous les rayons sauf le rouge vont être absorbés, ne laissant repartir que la lumière rouge jusqu'à notre œil. Ceci est la synthèse additive des couleurs où toutes les couleurs mélangées vont donner du blanc. Nous retrouvons ce procédé dans la nature, mais aussi par exemple sur une diapo ou un écran d'ordinateur, il s'agit du spectre RVB (rouge, vert, bleu).

Par opposition il existe la synthèse soustractive où le mélange de toutes les couleurs va donner du noir, comme un enfant qui va mélanger trois tubes de gouache du cyan (bleu ciel) du magenta (mauve) et du jaune pour donner du noir (faites le test on arrive au mieux à un marron foncé). C'est le même procédé qui est utilisé pour l'impression, que ce soit en imprimerie ou dans votre imprimante (ainsi que sur les photos papiers), même si ici nous rajoutons du noir pour renforcer la gamme des couleurs à reproduire, on parle alors d'impression CMJN (cyan, magenta, jaune, noir) ou quadrichromie.



La synthèse soustractive.

La reproduction de la couleur



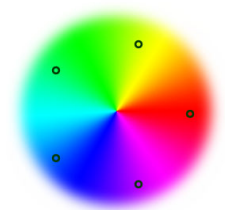
Le spectre colorimétrique.

Car qui dit reproduction dit perte, déjà notre œil ne voit pas toutes les couleurs de la nature (les infra-rouges et les ultra-violetes qui eux sont perçus par bon nombre d'animaux et d'insectes), mais les différents procédés de reproduction des couleurs ont chacun leurs limites. Sur le schéma ci-contre le grand ensemble bordé de noir correspond aux couleurs visibles, celui en rose est le spectre RVB (écran d'ordinateur, diapo) et celui en blanc correspond aux couleurs imprimables (le schéma ici est approximatif, normalement l'espace blanc est inséré dans le contour rose).

Nous voyons donc que les couleurs vues à l'écran ne peuvent être toutes imprimées, l'imprimante va prendre une couleur approchante, ainsi si on a un dégradé de vert on risque à l'impression de ne retrouver qu'un aplatissement d'un vert approchant. C'est pourquoi en imprimerie professionnelle il a été créé les couleurs pantone qui permettent une impression en fluo, couleur métallisée ou autre ne pouvant être reproduite en CMJN.

Les complémentaires

Ce disque permet de voir toutes les couleurs et leurs complémentaires permettant le contraste optimal. On verra donc très bien un texte jaune sur du bleu foncé, ou du vert sur du mauve. Il en va de même pour le noir et le blanc, où l'on peut jouer sur les inversions, titre en noir sur blanc et date en blanc sur un pavé noir. Même si le noir et le blanc sont des teintes et non des couleurs.



Les couleurs et leurs complémentaires.