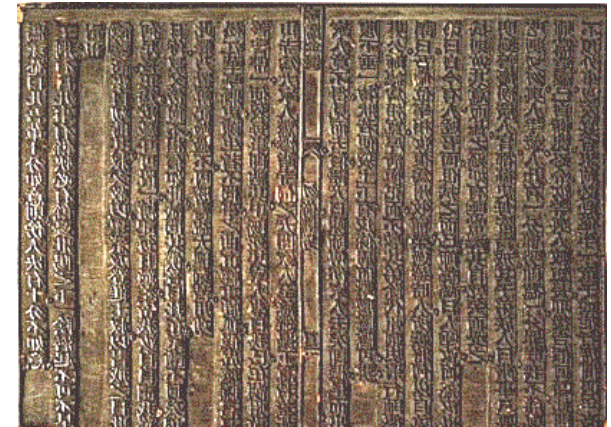


INTRODUCTION À LA PAO

HISTOIRE DE LA PAO

Entre 2000 ans et 1000 ans avant notre ère, les Chinois connaissaient déjà l'impression (dite **xylographique**) en gravant en relief des traces d'encre déposées par une feuille de papier sur une planche de bois.



Cette technique fut reprise en Europe au XIV^{ème} siècle. Mais à cette époque, le livre était encore principalement manuscrit par des moines copistes. C'était encore à cette époque un objet rare et précieux.



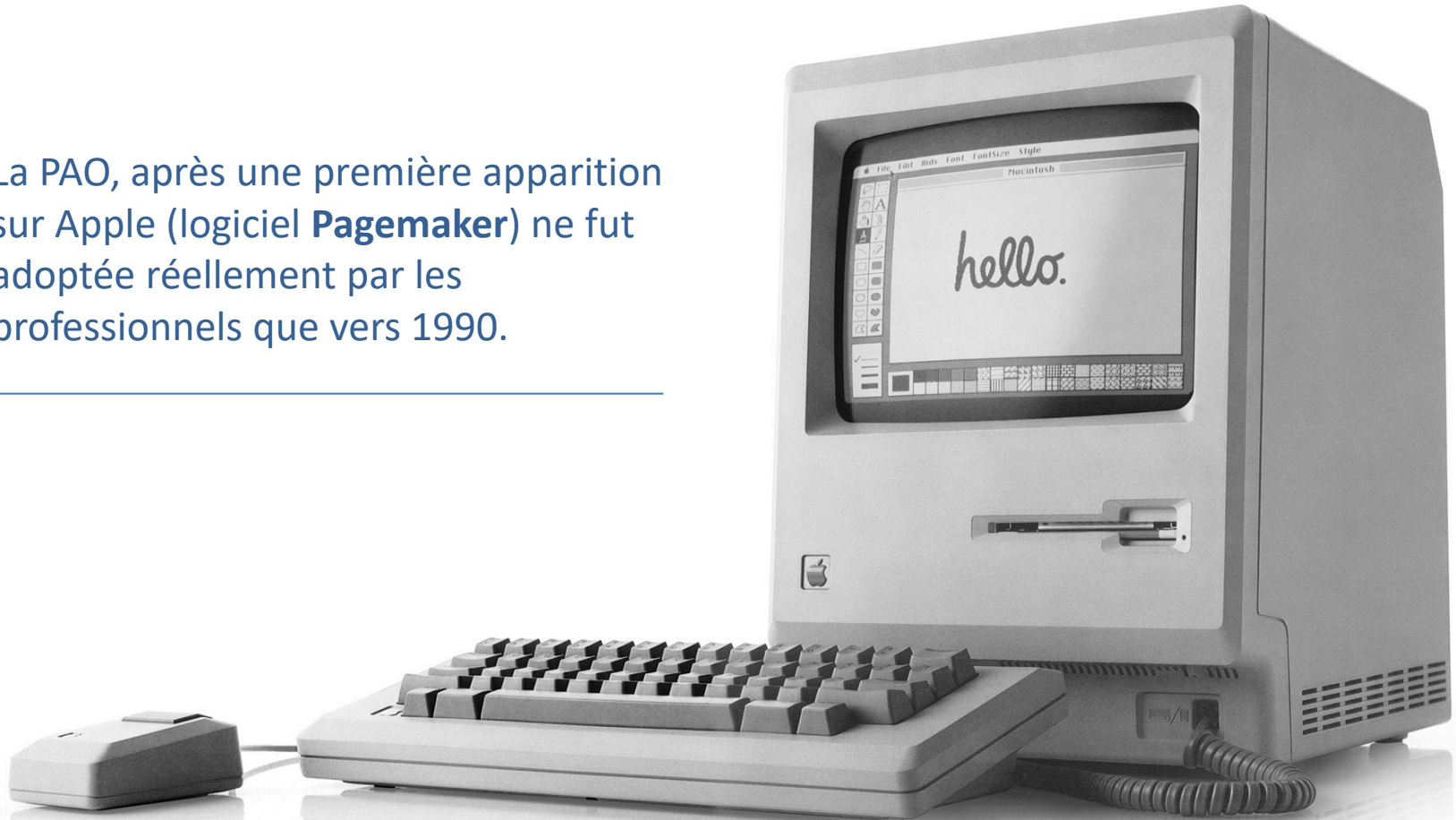
Le véritable apport de Gutenberg fut en fait de démocratiser le caractère mobile séparé (déjà utilisé en terre cuite puis en étain par les Coréens en l'an mille) et non pas d'avoir inventé l'imprimerie comme on le pense.



Il faudra attendre l'apparition de l'énergie électrique à la fin du XIXème siècle pour voir se développer la technique de la photogravure permettant de reproduire des images. L'usage du caractère mobile en métal perdurera jusqu'en 1970.



La PAO, après une première apparition sur Apple (logiciel **Pagemaker**) ne fut adoptée réellement par les professionnels que vers 1990.



Ceci occasionna la chute précipitée de la corporation des photgraveurs (ou « flasheurs »). Pour l'instant, seuls les imprimeurs offset ont réussi à préserver leurs marchés, malgré l'émergence de pratiques très concurrentielles.

GÉNÉRALITÉS

LES IMAGES NUMÉRIQUES

Une image numérique est une image dont toutes les informations sont « numérisées » c'est à dire archivées sous forme binaire (suite de 0 et de 1).

C'est l'image informatique (ordinateurs, scanners, appareils photos numériques...)

Deux techniques sont utilisées par les logiciels informatiques pour représenter et traiter les images numériques.

Le mode **BITMAP**, littéralement « cartes de points » et le mode **VECTORIEL**.

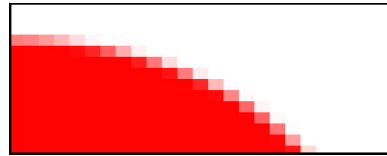
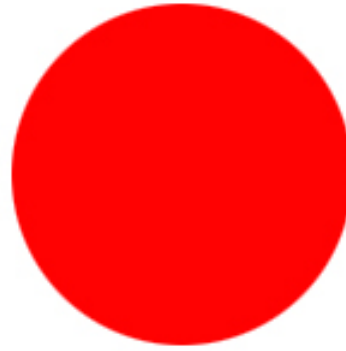
Très différents, ils ont des utilisations bien spécifiques.

LE MODE BITMAP

Dans le mode **Bitmap**, une image est décomposée en un ensemble de petits carrés, les « pixels », formant une grille lignes colonnes et suffisamment petits pour que l'œil voit une image continue. A chaque pixel est associée une information : couleur, luminosité, position...

La qualité de l'image dépend donc du nombre de pixels utilisés (la résolution de l'image).

Le mode Bitmap est bien adapté à la représentation d'images complexes, genre photographies.



Une image bitmap agrandie : effet « marches d'escalier »

Un des principaux défauts de ce mode de représentation est que la qualité se dégrade au fur et à mesure que l'image est agrandie, jusqu'à « voir » les pixels ; phénomène appelé la « pixellisation ».



Pixellisation

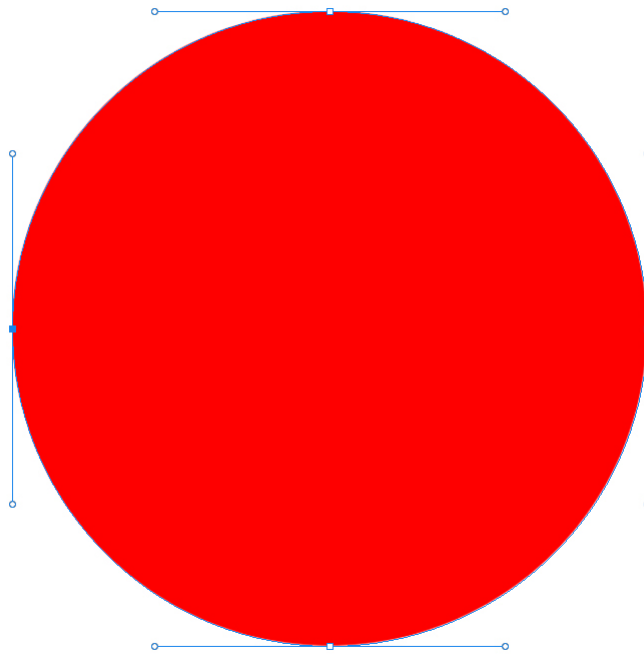


Rééchantillonnage

LE MODE VECTORIEL

Dans le mode vectoriel, l'image est définie par des formes géométriques qui ne sont pas représentées mais dont on précise la façon de les tracer : ex pour un cercle : coordonnées du centre, rayon, couleur.

La quantité de mémoire nécessaire à l'archivage d'une image vectorielle sera, en général, réduite par rapport à une image bitmap.



La qualité de l'image vectorielle n'est plus affectée par l'agrandissement. Mais le mode vectoriel ne convient pas aux images complexes ; il est principalement utilisé pour les dessins aux traits, les logos et les titrages.



Ce dessin vectoriel comportant peu de points sera très léger

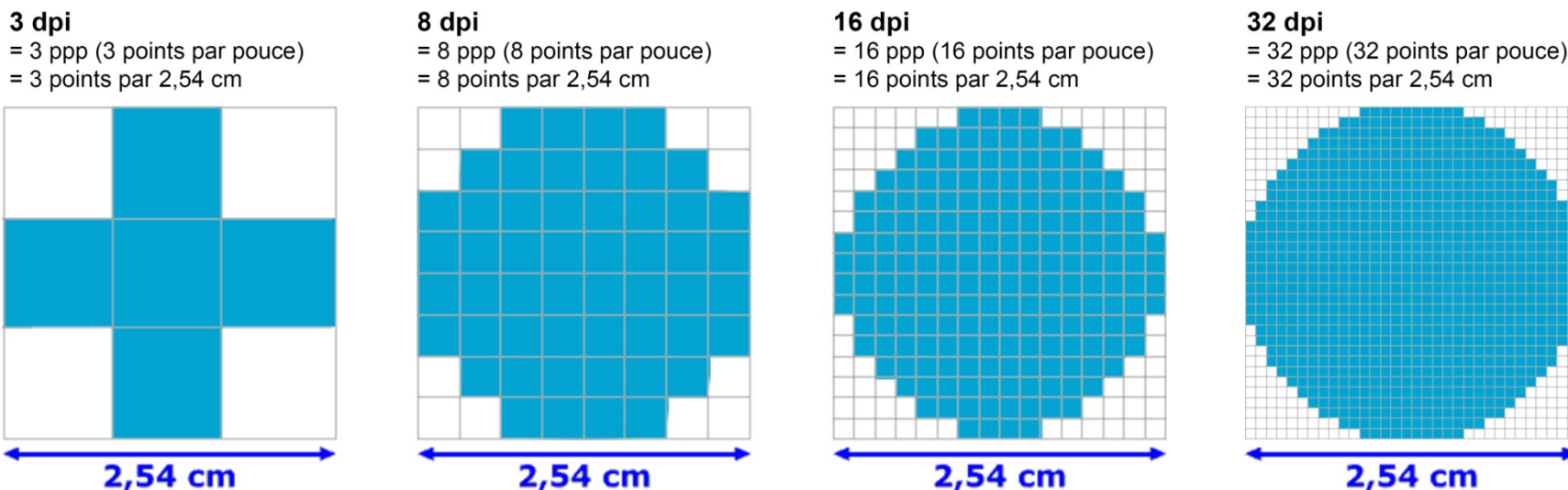
LA RÉOLUTION D'UNE IMAGE

La résolution d'une image est le nombre de **pixels par unité de longueur**, utilisés pour définir cette image.

Nous avons vu, qu'en mode Bitmap, une image était représentée par une grille de points, appelés « pixels ».

Plus cette grille aura des mailles fines, plus les pixels seront petits et plus l'image pourra comporter de détails. Mais aussi, plus la taille du fichier sera grande.

C'est le nombre de **pixels par pouce** (en anglais **DPI** (dots per inch) ou **PPP** (points par pouce) :
1 inch (1 pouce) = 25,4 mm.



LA TAILLE D'UNE IMAGE

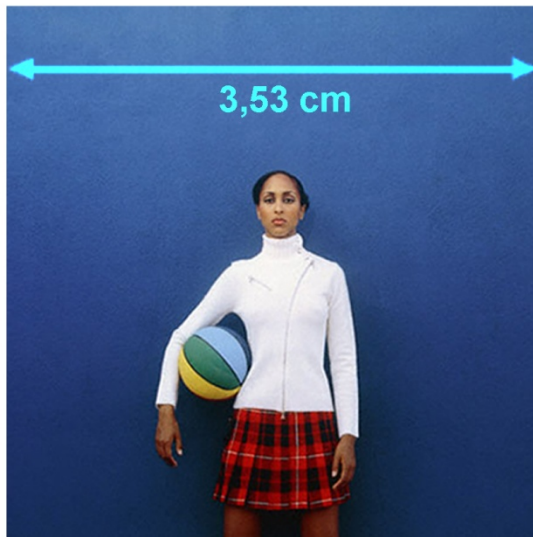
La **taille d'une image** donne, comme son nom l'indique, les dimensions de cette image, exprimées en nombre de pixels.

Par exemple, on dira qu'une image a une taille de 100 x 100 pixels.

Sur un écran, dont la résolution serait de 72 dpi, cette image de 100 x 100 pixels mesurera 1,389 pouce, soit 35,3 mm de côté environ.

Imprimée sur une imprimante dont la résolution serait 300 dpi, l'image n'aurait plus que 8,5mm de côté.

72 dpi
72 pixels par pouce



1 pouce (2,54 cm)

300 dpi
300 pixels par pouce



1 pouce (2,54 cm)

GÉNÉRALITÉS

LES MODES COLORIMÉTRIQUES

Les modes diffèrent en fonction du travail que nous avons à réaliser.

LE MODE RVB

C'est le mode utilisé pour le travail sur écran.

En utilisant seulement trois faisceaux **Rouge**, **Vert** et **Bleu**, il est possible de reconstituer la lumière blanche.

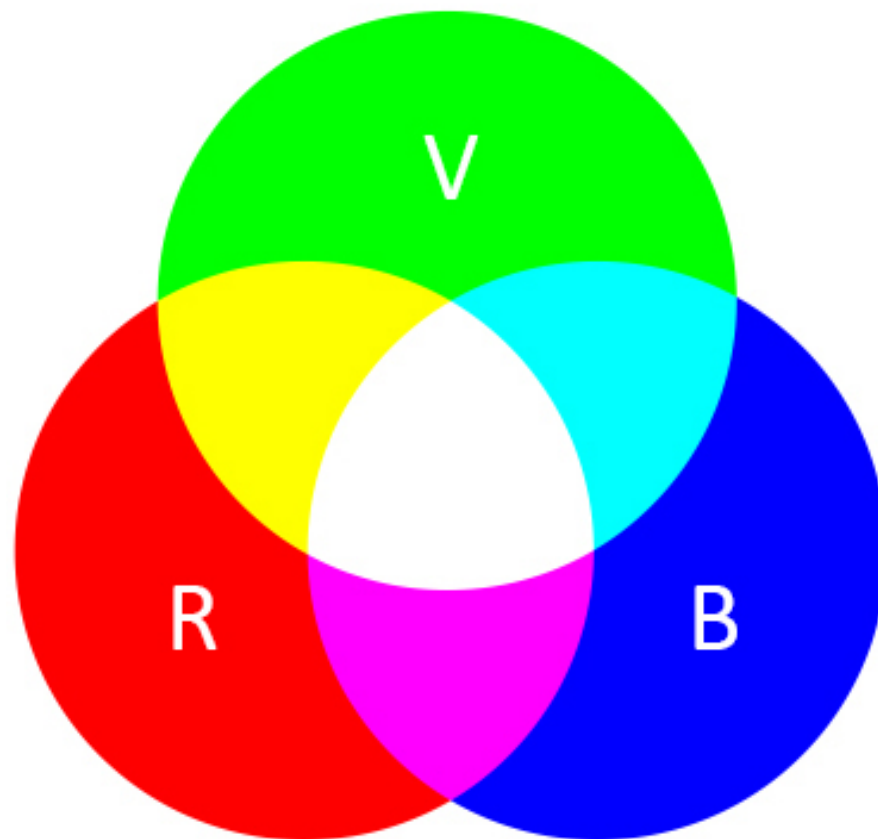
Leur mélange en différentes proportions donnera toutes les autres couleurs.

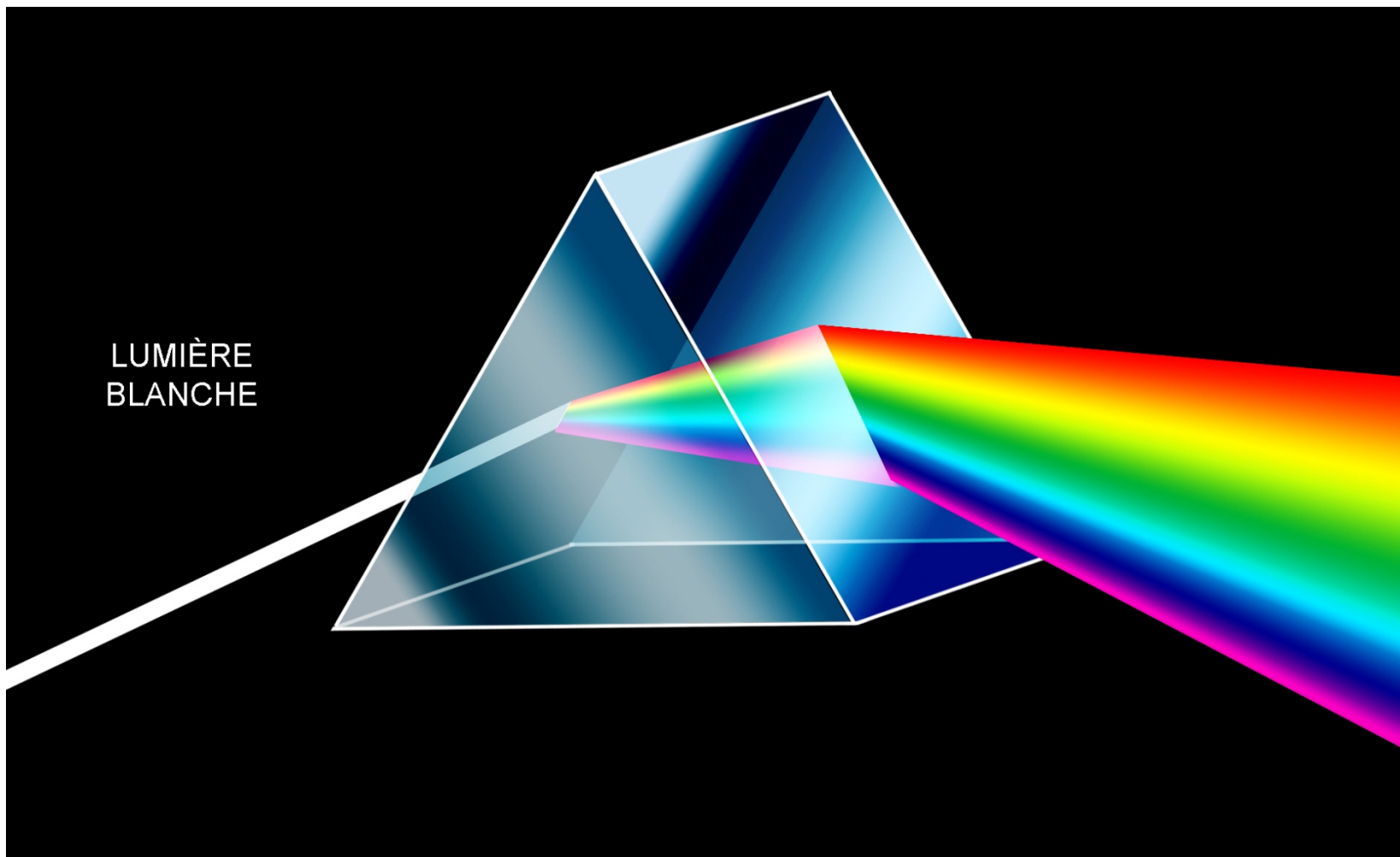
C'est un mode qui permet le travail en **millions de couleurs**.

Le mélange deux par deux des primaires donnera une couleur deux fois plus claire qui est la complémentaire de la troisième.

Le mode RVB concerne tous les mélanges de couleurs d'origine lumineuse tels que les spots, projecteurs trichromes, moniteurs CRT ou LCD, scanners, appareils photo numériques, etc.

Le mélange des couleurs s'appuyant sur l'apport de lumière colorée, on parle de « **synthèse additive** ».





Expérience du prisme d'Isaac Newton (1662)

LE MODE CMJN

C'est le mode utilisé en **imprimerie**.

En utilisant seulement trois colorants, **Cyan**, **Magenta** et **Jaune**, sur une feuille de papier blanc, il est possible de reproduire la presque totalité des autres couleurs.

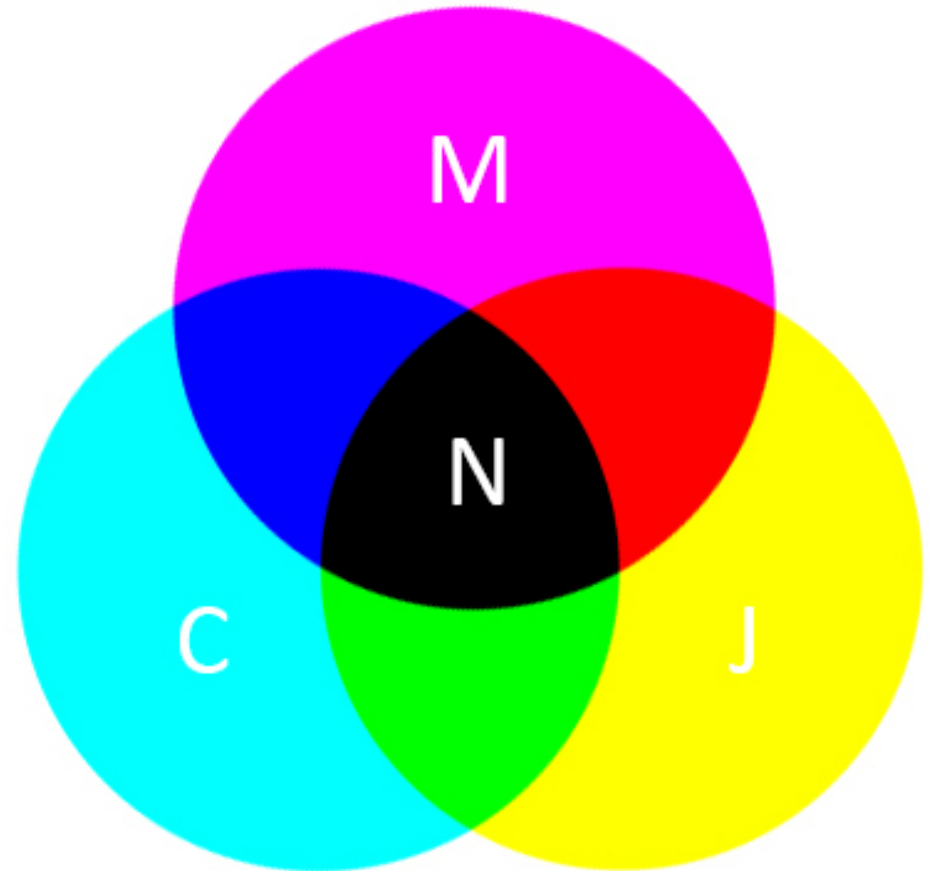
Le mélange deux par deux des primaires donnera une couleur plus foncée qui est la complémentaire de la troisième.

Le mélange des trois devrait donner un noir dense mais dans la pratique on obtient un marron noirâtre.

Les industries graphiques s'appuient donc sur une quatrième couleur pour compléter ou remplacer le noir trichromatique. Ce système basé sur les mélanges CMJ renforcés par la couleur noir s'appelle la **quadrichromie** (CMJN).

Chaque document qui sera destiné à être imprimé devra être converti à ce format.

Les complémentaires absorbant plus de lumière que les primaires on parlera de « **synthèse soustractive** »



Une image traitée en imprimerie selon le procédé **CMJN** dit de **quadrichromie**



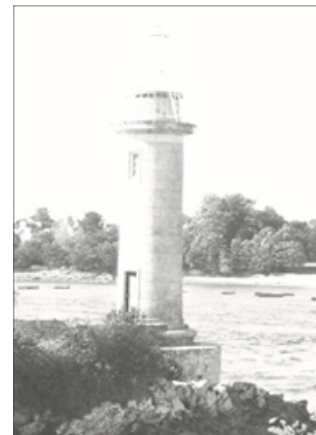
Cyan



Magenta



Jaune



Noir



Cyan et Magenta...



...ajout du Jaune

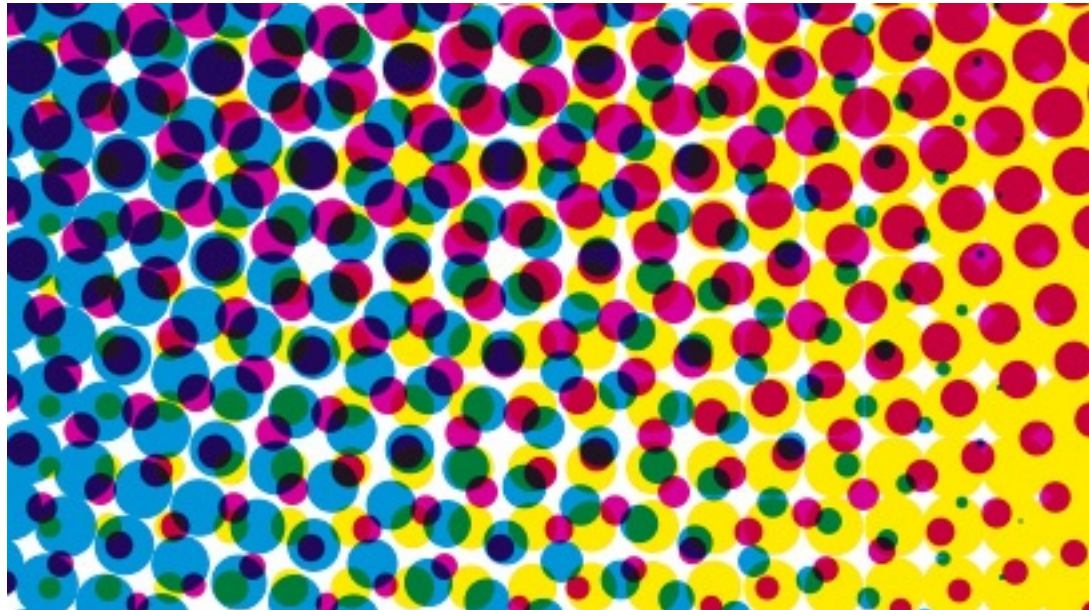


...ajout du Noir pour
contraster

RVB



CMJN



**Le travail à l'écran se fait en mode RVB (spectre plus large),
et le travail destiné à l'impression en mode CMJN.**

Toujours penser à la finalité du travail ; Multimédia ou impression ?

Pour obtenir à l'impression un résultat aussi proche que possible
de l'affichage écran, on utilisera le mode CMJN dès le départ.

LA CHAÎNE GRAPHIQUE

*Les principales étapes de la création d'un document :
de la décision de faire un document à l'impression finale.*

1. La demande ou appel d'offre
2. Création du projet et du devis
3. Choix du prestataire et négociations qui aboutissent à un bon de commande
4. Présentation d'une maquette et des books par l'agence choisie
5. Appel aux intervenants (photographes, prestataires...)
6. Exécution PAO
7. Correction suivant sorties laser
8. Présentation du « **cromalin** » par l'imprimeur ou le photogreveur (épreuve couleur contractuelle qui sert de référence à l'imprimeur)
9. BAT (bon à tirer)
10. Montage
11. Signature du Bon à tirer machine
12. Impression
13. Livraison (+ signature du bon de livraison)
14. Facturation

LA PAO

L'aspect visuel d'un produit, pour l'occasion le document papier, est capital.

Car c'est bien cela qui, dans un 1^{er} temps, va capter l'attention du lecteur avant de le faire passer à l'acte d'achat, essentiel pour l'éditeur.

Choisir le type de papier à utiliser et réfléchir à l'éventuel classement du document, format, rigidité, reliure...

Dans l'absolu il est bon d'avoir dès cette étape plusieurs devis de l'imprimeur en fonction des divers cas de figure.

Ces choix définis, commence la réflexion sur la maquette.

Son style (classique ou original, sérieux ou branché...) et sa structure générale (marges, type de colonage, choix des couleurs, polices de caractères...)

LA TYPOGRAPHIE

C'est un élément essentiel à la signature visuelle d'un document, pour un magazine par exemple : Elle doit pour le lecteur inspirer la clarté et la lisibilité du contenu rédactionnel. Le but de la typographie est de pouvoir être lu dans la durée. Pas trop d'innovation dans son utilisation, pas de polices « exotiques », plutôt du classique. Une fois choisie, elle restera une référence, inscrite dans la **charte graphique**, et ne sera pas souvent modifiable...

Une **police de caractères** est un assortiment complet des caractères. Lettres capitales et minuscules (bas de casse), chiffres, signe de ponctuation, etc., de même graisse et de même famille. On peut avoir des variantes de la police de base : maigre, ½ gras, gras, italique, gras italique.

Le choix du corps (la hauteur) et du style du caractère ne dépend pas uniquement du niveau de myopie du lecteur, ni de son âge (un livre pour enfant par exemple), mais aussi et surtout de la hiérarchie du contenu.

3 à 4 niveaux de corps, du plus grand au plus petit : titre, sous titre, texte de lecture, est un bon compromis.

Même chose pour les styles, gras, italique... la main légère sur la souris. Bien disposer ses blancs et hiérarchiser ses corps suffit le plus souvent.

Le (les) logo titre peut lui, au contraire, demander une recherche typographique poussée et créative. Il est partie intégrante de l'image générale du produit et doit « marquer l'esprit » tout en privilégiant sa lisibilité.

L'HARMONIE DES COULEURS

Les couleurs marquent de manière forte l'identité du produit et doivent respecter une certaine harmonie.

Il est donc important de faire la différence entre l'harmonie **subjective** et **objective**.

« **L'harmonie subjective** » concerne le jugement personnel en ce qui concerne la combinaison de deux ou plusieurs couleurs. Il s'agit dans ce cas de jugements type agréable/désagréable, sympathique/antipathique, beau/laid... propre à chacun...

« **L'harmonie objective** » s'appuie sur deux phénomènes physiologiques propres à l'adaptation visuelle de l'observateur : le contraste successif et le contraste simultané.

Ces deux phénomènes démontrent que l'œil a besoin d'équilibre, et qu'il y parvient en « produisant » une couleur complémentaire.

LE « CERCLE CHROMATIQUE » DE CHEVREUL



Michel Eugène Chevreul (1786-1889), chimiste français nommé en 1824 directeur de la Manufacture des Gobelins.

Devant surveiller la fabrication des colorants, il eut l'idée que les problèmes les plus délicats et les plus importants n'avaient rien à voir avec la chimie, mais bien plutôt avec l'optique : lorsqu'il arrivait qu'une couleur ne produisît pas l'effet escompté, cela ne venait pas des pigments, mais **des tons colorés qui se trouvaient à proximité.**

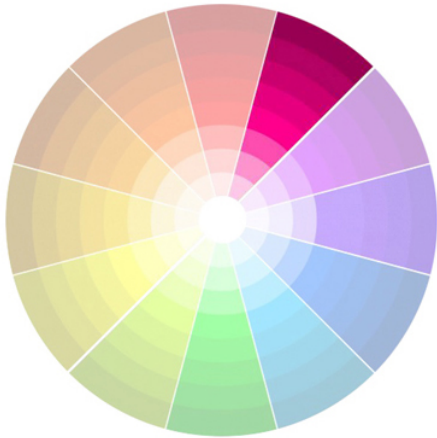
Chevreul décida de traiter scientifiquement la chose et fit paraître en 1839 son essai sur l'apparence des couleurs. Le titre de l'ouvrage est parfaitement explicite : *De la loi du contraste simultané des couleurs.*

Dans son ouvrage, il montre qu'une couleur donne à une couleur avoisinante une nuance complémentaire dans le ton. Il s'ensuit que les complémentaires opposés s'éclairent mutuellement et que les couleurs non complémentaires paraissent "salies", comme lorsqu'un jaune placé près d'un vert prend une nuance violette



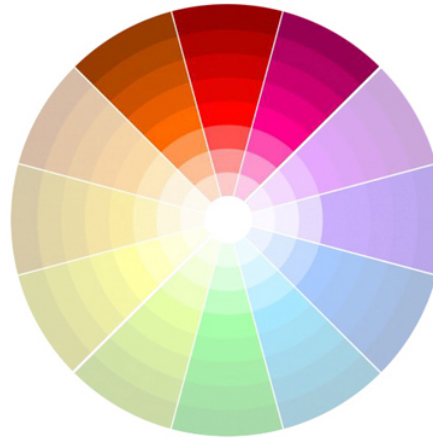
On peut donc dire que la meilleure façon pour créer une harmonie de couleur est d'utiliser les propriétés du cercle chromatique.

Les principales harmonies sont :



Monochromatiques

Une seule couleur dans différents dégradés de tons



Couleurs adjacentes

couleurs comprises entre 3 couleurs moyennes



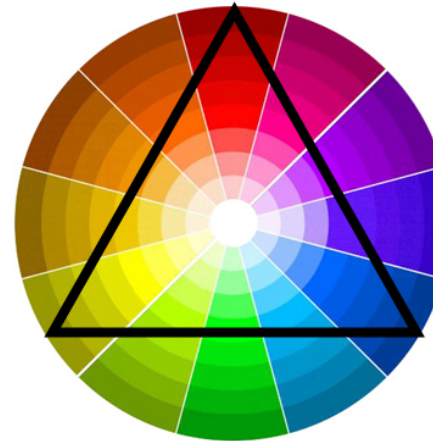
Complémentaires à 2 tons

2 couleurs opposées : fort contraste



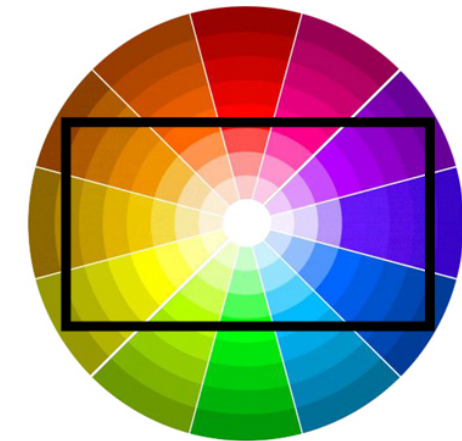
Complémentaires à 3 tons

Associer une couleur avec les 2 couleurs adjacentes à sa complémentaire



Harmonie à 3 tons

Associer 3 couleurs formant un triangle équilatéral sur le cercle chromatique



Harmonie à 4 tons

Associer 4 couleurs formant un rectangle sur le cercle chromatique

Bien que l'œuvre de Chevreul soit restée théorique
et n'ait jamais été conduite à son terme,
elle influença autant les conceptions
d'**Eugène Delacroix** (1798-1863) que celles
de **Georges Seurat** (1859-1891) sur les couleurs
et sur l'art de les traiter.

L'ouvrage de Chevreul influença
les écoles artistiques connues comme
l'Impressionnisme, le **Néo-impressionnisme**
et le **Cubisme orphique**.



Eugène Delacroix

1798 - 1863

LA LIBERTÉ GUIDANT LE PEUPLE



Georges Seurat

1859 - 1891

UN DIMANCHE APRÈS-MIDI À L'ÎLE DE LA GRANDE JATTE



Robert Delaunay
1885 – 1941
RYTHME, JOIE DE VIVRE

LA MAQUETTE

La maquette ne doit pas uniquement démontrer que le maquettiste est « super » créatif ou utilise correctement les techniques.

Elle doit aussi dans sa structure globale refléter les particularités du client ou du produit, son secteur d'activité, ses idées, son milieu économique et social, son statut...

Tout cela mérite que l'on y réfléchisse avec autant de temps que nécessaire pour que le projet mûrisse et prenne corps peu à peu, en évoluant au fur et à mesure, jusqu'au résultat final.

Normalement on ébauche sa maquette en crayonnant sur du papier pour ensuite passer sur un logiciel de mise en page. Normalement, car on sait bien que (grâce ou à cause de l'ordinateur) l'étape du dessin papier passe bien souvent à la trappe en PAO...

Pourtant ce fameux rough est l'élément de base de la publication. Cette prémaquette est l'aperçu rapide de ce qu'attend le client ou le concepteur PAO pour sa réalisation numérique.

Le maquettiste va exécuter une ou plusieurs versions de mise en pages avec les matériaux fournis (textes, images, rough...)

LA MISE EN PAGES

L'opérateur va alors exécuter le travail proprement dit, en assemblant les textes et les images dans la réalisation du document.



C'est la publication assistée par ordinateur (PAO).

Il se basera donc sur les maquettes fournies pour faire la mise en pages et suivra le chemin de fer qui définit les pages et les emplacements de publicités, hors-texte, etc.

L'ÉPREUVE

Le document numérique achevé, on va en faire une épreuve contractuelle (appelée abusivement **Cromalin** ou **Iris**, qui sont des marques de systèmes d'épreuve) qui donnera l'allure définitive du document (typographie, emplacement des illustrations, couleurs).

Ce document servira de référence à l'imprimeur qui devra en respecter les nuances.

L'épreuve est dite contractuelle car elle servira de référence en cas de litige.



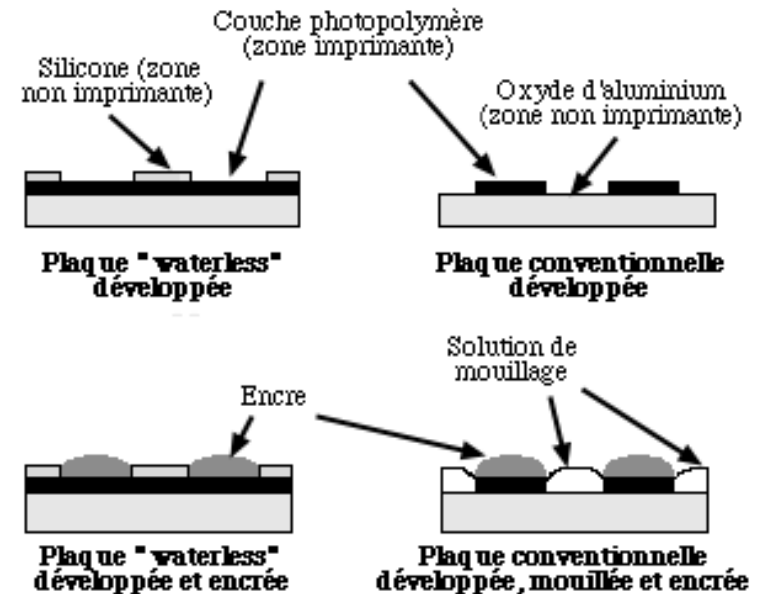
Autrefois créée à partir des films, l'épreuve est généralement générée de manière électronique.

Le client doit alors s'assurer que le texte est correct, les images bien référencées... C'est le moment de la relecture et des corrections éventuelles.

LA CRÉATION DES PLAQUES

C'est là qu'entre en œuvre le **CtP** (Computer to plate).

On va réaliser électroniquement les plaques qui seront destinées à l'impression quadrichromique.



LE BON À TIRER

Après gravure de l'outil d'impression, un contrôle est effectué avant le tirage : c'est l'occasion pour le client de préconiser ses ajustements de teintes.

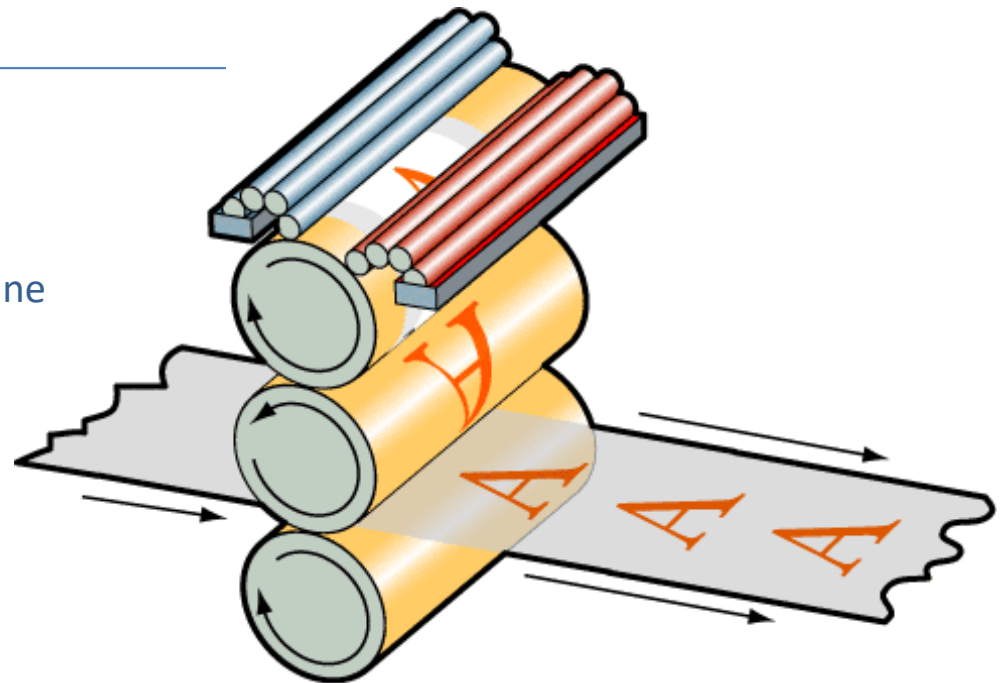
Lorsque le client est satisfait, il signe alors le **bon à tirer** (le **BAT**) dûment daté et signé.

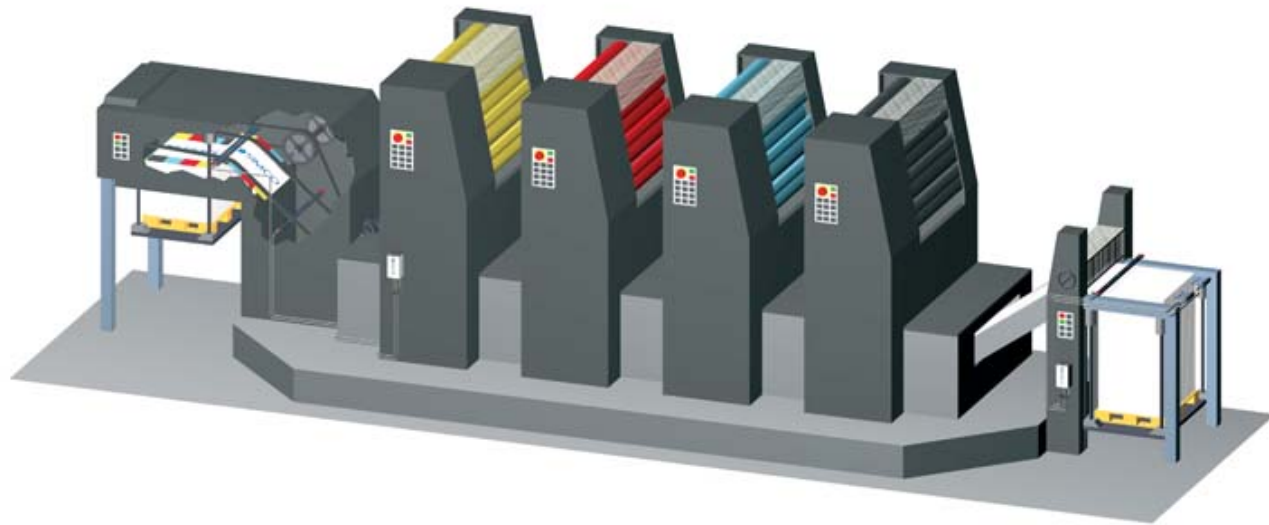
C'est ce document qui donnera le feu vert pour la production (tirage) et il sera également le référentiel colorimétrique commun entre le client et l'imprimeur.

Tous les tirages suivants devront ainsi se conformer au BAT.

L'IMPRESSION

L'imprimeur monte alors les plaques sur une presse offset feuille ou une rotative.





LES LOGICIELS





INDESIGN

Adobe InDesign est un logiciel de mise en page créé par la société Adobe.

Utilisé pour créer des magazines, des journaux, des livres, des plaquettes...

Comme ses concurrents, il est axé sur la forme et permet d'appliquer des mises en pages beaucoup plus complexes et créatives qu'un logiciel de traitement de texte, qui est axé, lui, sur le contenu.

Son grand concurrent est **XPress** de la société Quark.

Il est de plus en plus utilisé grâce à son bas prix (par rapport à la concurrence) et ses fonctionnalités d'édition poussées mais la gourmandise en ressources et surtout les habitudes de travail des professionnels font que la guerre est encore bien loin d'être gagnée.



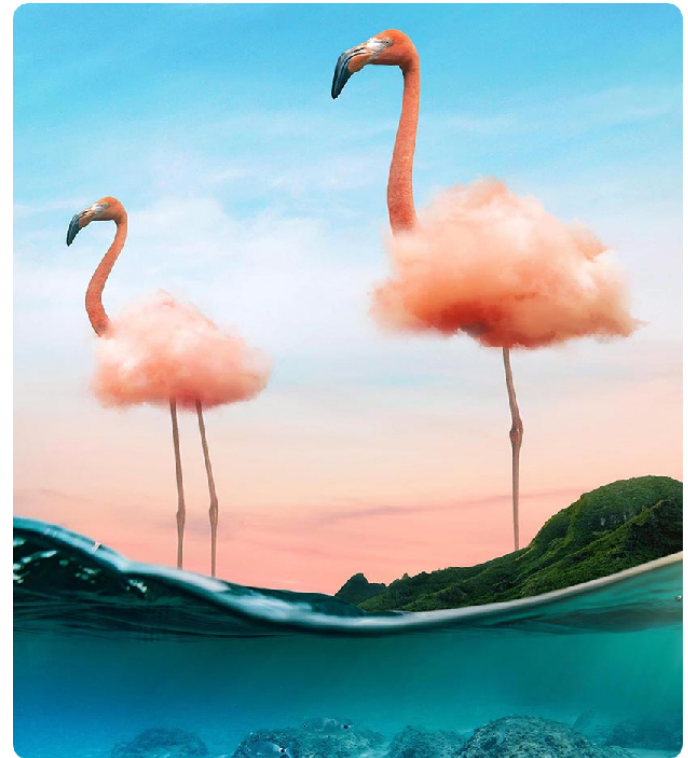


PHOTOSHOP

Adobe Photoshop est le leader incontesté des logiciels de retouche d'image et de dessin assisté par ordinateur.

Ses domaines d'application couvrent :
Numérisation d'image, PAO, calibration,
retouche photo, photomontage, création
graphique et images web.

Ses concurrents **Paint Shop Pro**, **Gimp** ou **Photo-impact**, sauront sûrement séduire les non professionnels par leur rapport qualité prix, mais les infographistes n'hésitent pas.





ILLUSTRATOR

Adobe Illustrator est le logiciel de création graphique vectorielle de référence dans les environnements professionnels.

Il fait partie de la gamme Adobe et peut être utilisé indépendamment ou en complément de **Photoshop**, offre des outils de dessin vectoriel puissants.

Un des avantages des images vectorielles est qu'elles ne sont pas dépendantes de la résolution, c'est-à-dire qu'elles ne perdent pas en qualité si on les agrandit.

Adapté aussi bien à la création de document papier qu'à celle d'illustrations pour Internet (logos, affiches, etc.) ce logiciel est orienté vers le marché professionnel.



LE FLUX DE PRODUCTION

Au départ, il y a une idée.

Puis, un brouillon crayon papier est esquissé et passé à la réalisation. Les textes sont rédigés et les différents matériaux sont rassemblés.

Les images peuvent être des tirages papier, imprimés, diapos, ektas etc. Ils sont numérisés et traités avec **Photoshop**. Les dessins au trait sont généralement vectorisés.

D'autre part, du côté vectoriel avec **Illustrator**, les dessins sont réalisés et mis en couleur. Les logos seront créés ou repris, ainsi que certains tirages ou mises en pages avec éventuellement inclusion d'images dans le cas de travaux monopages.

Tous ces fichiers résultat sont ensuite assemblés dans la maquette **InDesign** et les textes sont importés. Un bon à tirer est réalisé et soumis.

Dès qu'il est validé, le processus continue.

En cas d'impression numérique, ce ou ces fichiers seront directement imprimés. Sinon, ils seront flashés puis imprimés en offset.

PHOTOSHOP

La fonction première de Photoshop est la correction d'image, mais il offre également de nombreuses autres possibilités :

Dessiner, appliquer des effets, des filtres ou des transformations géométriques, réaliser des photomontages, optimiser les images pour la diffusion sur Internet, changer de format de fichier image, etc. ...

Exemple d'utilisation de Photoshop :

Conversion de format d'image, par exemple : transformer une image du format TIFF, bon pour l'impression dans le format JPEG, bon pour le Web.

Transformer des images codées en niveaux de gris : les coloriser, créer une bichromie. Modifier le type de codage des pixels d'une image ...

MONTAGE D'IMAGES

mixage de plusieurs images, incorporation d'un premier plan sur une image de fond, superposition de deux images, ajout de textes, dessin et peinture pour la réalisation d'affiches, plaquettes de présentation, cartes de vœux etc.

RETOUCHE D'IMAGES

Correction spatiale : locale, ou de l'image entière.

Correction colorimétrique : modification du contraste, de la luminosité, correction chromatique, réglage des niveaux d'entrée (le fichier de données) et de sortie (affichage à l'écran, enregistrement dans un nouveau fichier).

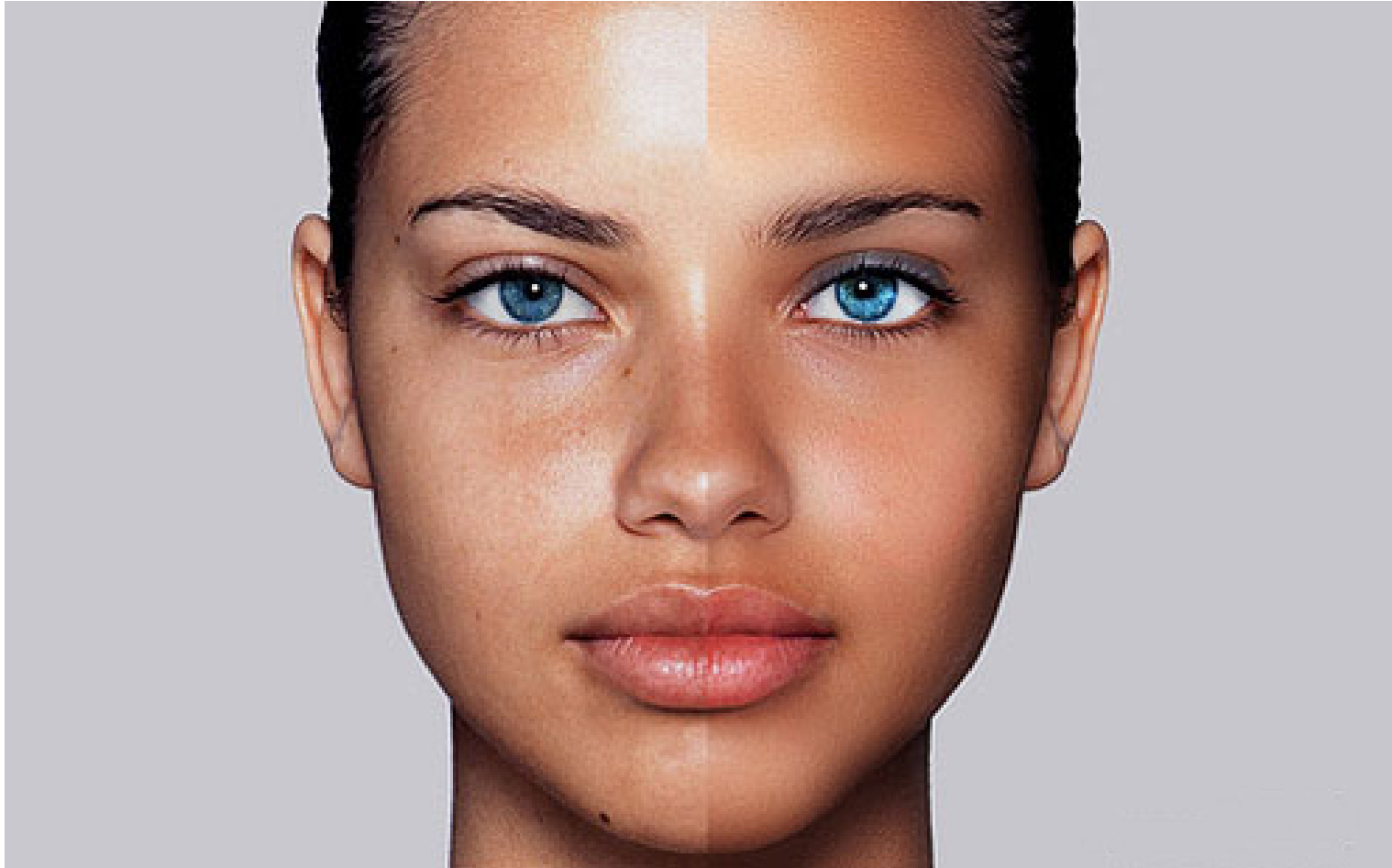


Retouche de photos numériques : les outils de dessin offrent, par exemple, la possibilité de masquer des détails inesthétiques, travail au niveau du pixel.

Ajout typographique : titres, légendes, ... Grâce à l'outil texte.

Effets de transformation géométrique des textes
Textes horizontaux, verticaux, transparents ...





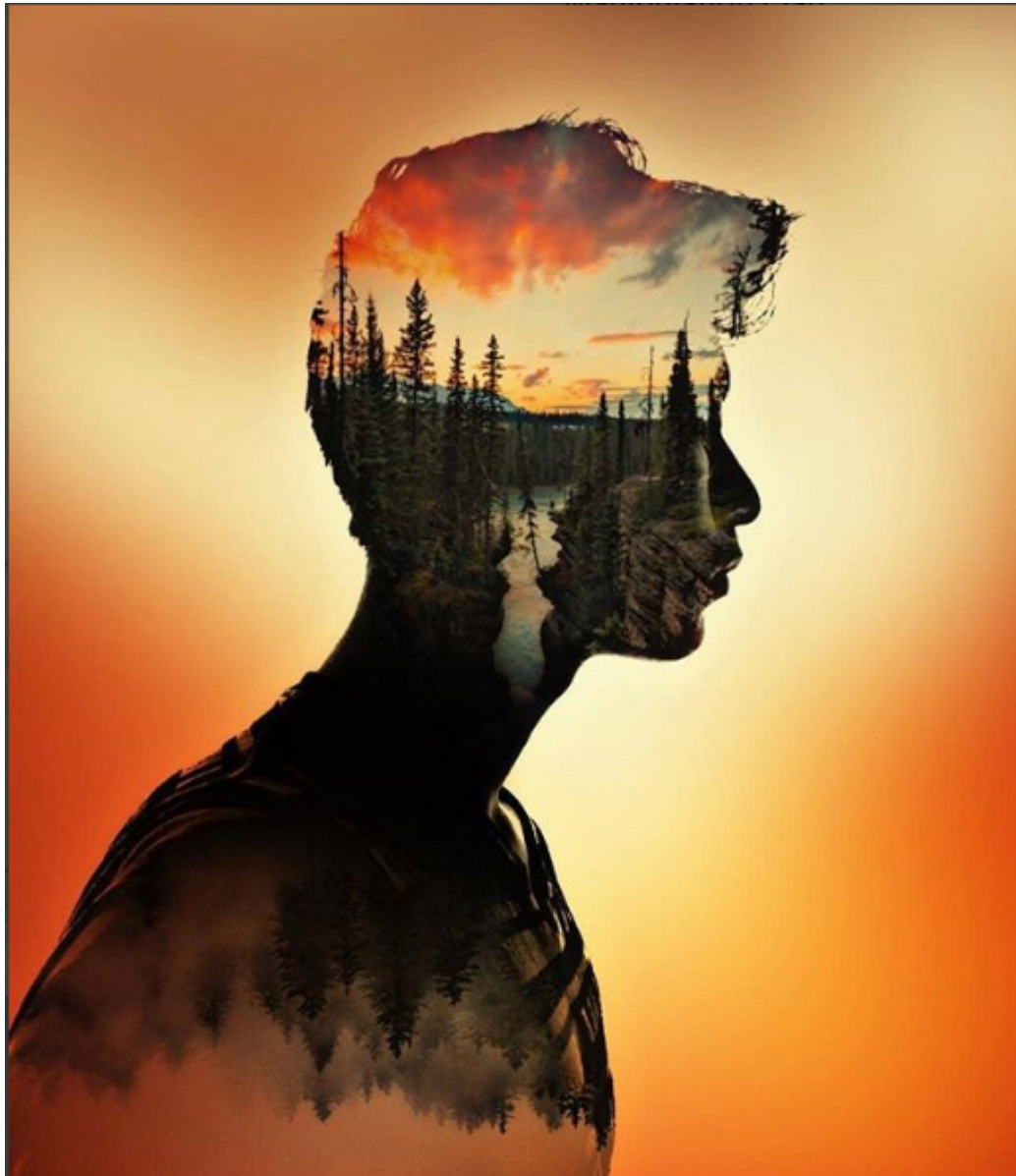




Artistic

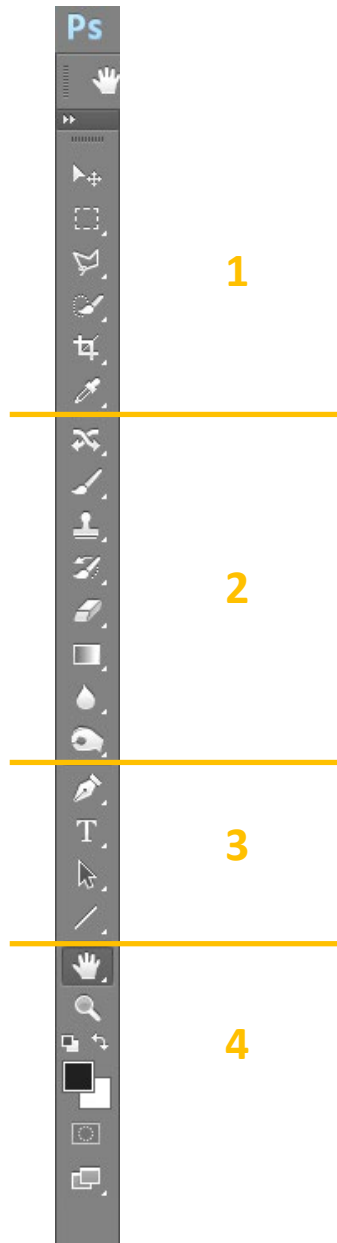






SE REPÉRER DANS PHOTOSHOP

Les outils sont regroupés par catégorie.



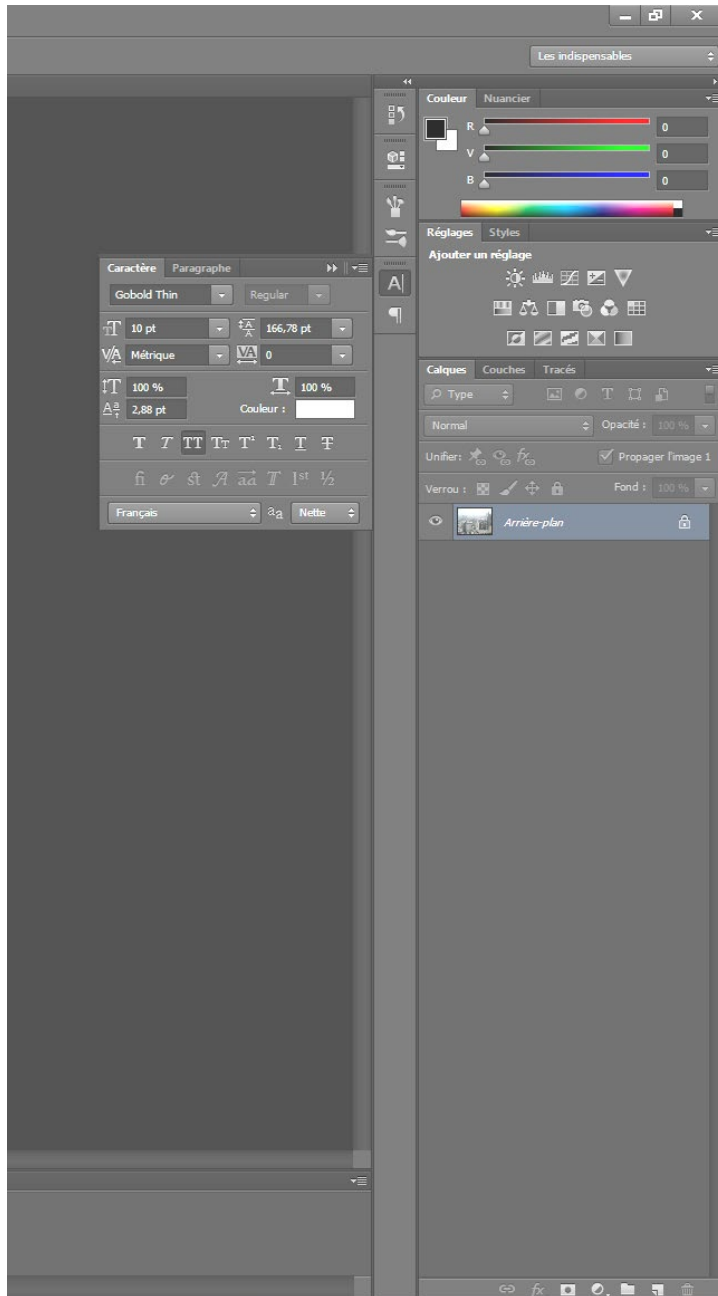
1. Les outils relatifs principalement à la **sélection**.
2. les outils relatifs principalement au **pixel**.
3. Les outils relatifs principalement au **vectoriel**.
4. les outils **divers**.

LA FENÊTRE DE L'IMAGE

présente l'image en cours



LA BARRE D'ÉTAT
au bas de la fenêtre
d'image, indique le
facteur de zoom
actuel et donne
diverses informations
sur l'image et sur
l'outil activé.



LES PALETTES

réunissent des commandes et outils apparentés et comportent un menu

LES NOTIONS ESSENTIELLES

La compréhension des 5 notions suivantes est essentielle à l'utilisation de Photoshop :

1. Les calques
2. Les sélections
3. La transparence
4. Les tracés
5. Les masques

1. Les calques

« Feuilles transparentes » superposées, empilées les unes au-dessus des autres sur le dessus d'un calque de fond.

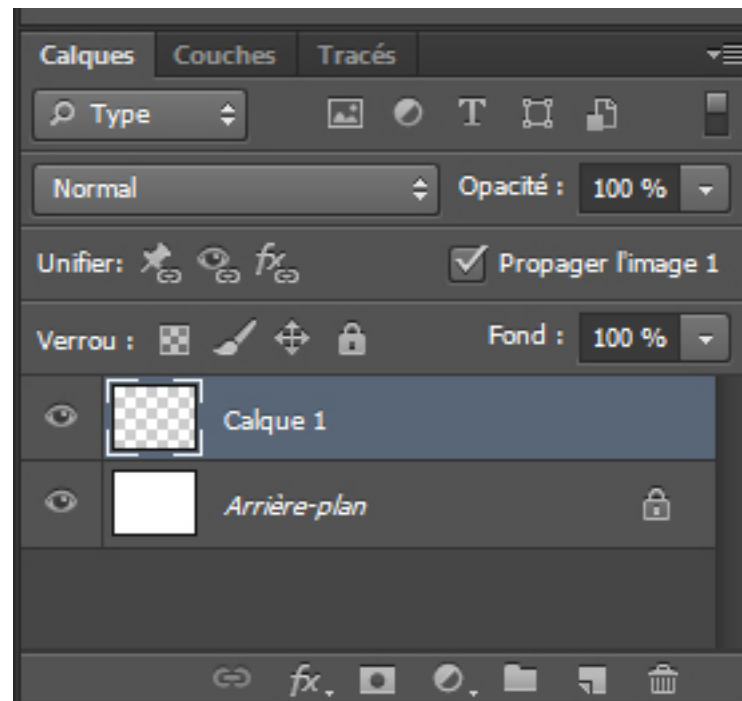
À l'ouverture d'un fichier image, le premier calque créé est le **calque de fond**, nommé «Fond» il contient « l'image » bitmap.

Tous les calques, créés ensuite, seront placés au-dessus, vous pourrez ainsi ajouter des éléments graphiques, des corrections chromatiques, des effets ou des filtres ou modifier l'image mais sans l'altérer définitivement.

Par défaut lorsque l'on commence un nouveau document en cliquant sur **Fichier + Nouveau** (Ctrl+N) seul le calque *Arrière Plan* est présent.

Pour ajouter de nouveaux calques il suffit de cliquer sur l'icône « création d'un nouveau calque » situé en bas de la fenêtre « calque ». Les nouveaux calques se placent au dessus du calque « arrière plan ».

Une petite fenêtre présentant un aperçu du contenu de chaque calque apparaît à la gauche du nom.



Ils offrent confort et grande souplesse de travail, mais n'oubliez pas qu'ils sont gourmands en mémoire (leur codage colorimétrique et leur taille est identique à l'image originale, donc leur poids l'est aussi).

Les calques peuvent être déplacés :

Verticalement, faire passer un calque au-dessus de l'autre implique que ses régions opaques vont masquer les calques sous-jacents.

Horizontalement, pour placer les objets les uns par rapports aux autres selon son désir.

Seul le calque Fond ne peut être déplacé.

On peut créer, supprimer, dupliquer, modifier les calques ; leur appliquer des effets, des filtres, les rendre visibles ou invisibles ...

Il y a plusieurs types de calques :

- Calques standards, dans lesquels on rend des zones plus ou moins opaques grâce aux outils de dessin, ou en y collant une image..
- Calques de réglages colorimétriques, filtres, effets ; ils s'appliquent aux pixels des calques sous-jacents.
- Calques de texte, l'outil texte crée automatiquement un calque.
- Calques de formes vectorielles (de tracés : traits, rectangles, cercles ...)
- Calques d'écrêtage (ou détourage), les parties transparentes du calque servent de masque pour un ou plusieurs calques.
- Calques de remplissage, son contenu peut être une couleur unie, un dégradé ou un motif mais pas une image.

2. Les sélections

- Différents outils de sélection sont à votre disposition pour travailler sur une partie précise de l'image, la région sélectionnée est visible grâce aux pointillés qui l'entourent.
- Une sélection peut être modifiée, déplacée, copiée ; le reste de l'image est protégé.
- Différents types de sélection :
 - Directe, avec les outils de sélection de la palette d'outils (trait libre, rectangle ...)
 - À partir d'un calque, d'un tracé, d'une plage couleur

3. La transparence

- Les zones transparentes sont, par défaut, représentées par un damier gris et blanc dans Photoshop.
- Lorsque vous créez un nouveau calque, vide, il est transparent et ne modifie pas l'aspect de l'image qui est au-dessous (que l'on voit « par transparence »).
- Le calque « Fond », calque particulier, ne peut pas contenir de pixels transparents.

Remarque : pour créer une image avec des zones transparentes, en vue de l'intégrer dans une page Web, il faut convertir le calque Fond en calque normal ou bien le supprimer. Puis sauvegarder l'image dans un format de fichier spécifique qui peut gérer la transparence : GIF ou png.

4. Les tracés

- Un tracé est une forme vectorielle, c'est un ensemble de segments droits ou courbes, ils permettent de créer des lignes, dessins, masques et sélections.
- Un tracé peut être basé sur une sélection, inversement un tracé peut être converti en sélection, ou encore servir de masque pour un traitement.

5. Les masques

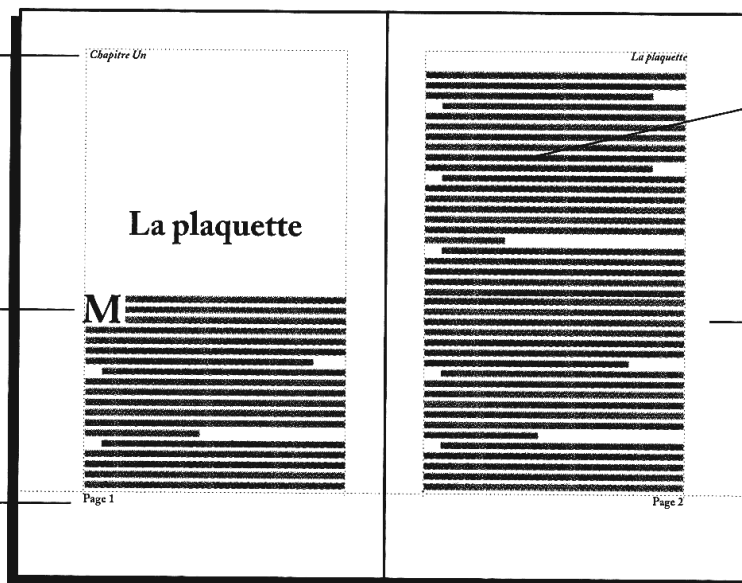
- Ils servent à isoler et à protéger certaines zones de l'image. Lorsque vous appliquez des changements de couleur, des filtres ou d'autres effets sur l'image, les zones masquées ne subiront aucune modification.
- Les masques sont provisoirement stockés sous formes de couches de niveaux de gris. Vous pouvez cependant les enregistrer et donc les réutiliser plus tard (couches alpha, dites encore couches colorimétriques)
- Il y a plusieurs types de masques, pour cacher partiellement le contenu d'un calque :
 - ☐ À partir de formes vectorielles : masque de calque
 - ☐ À partir d'une image en niveaux de gris : masque de fusion
 - ☐ Le « mode masque » permet de créer une sélection complexe en « dessinant » à l'aide des outils de dessin et des autres outils de sélection.

LES ÉLÉMENTS DE LA MAQUETTE

Titre courant Caractères présents au sommet de chaque page pour identifier le numéro de chapitre, le titre, la date, etc.

Lettrine Lettre plus grande qui débute un texte. Une lettrine *abaissée* (notre exemple) se niche dans le texte ; *surélevée*, elle fait saillie au-dessus du texte.

Folio Le numéro de page se place en haut ou en bas de celle-ci.



Police de texte Caractère choisi pour le texte principal, le plus souvent d'un corps inférieur à 14 points.

Marges L'espace blanc autour de la zone d'empagement. Les marges inférieure, supérieure, gauche et droite peuvent être définies séparément.

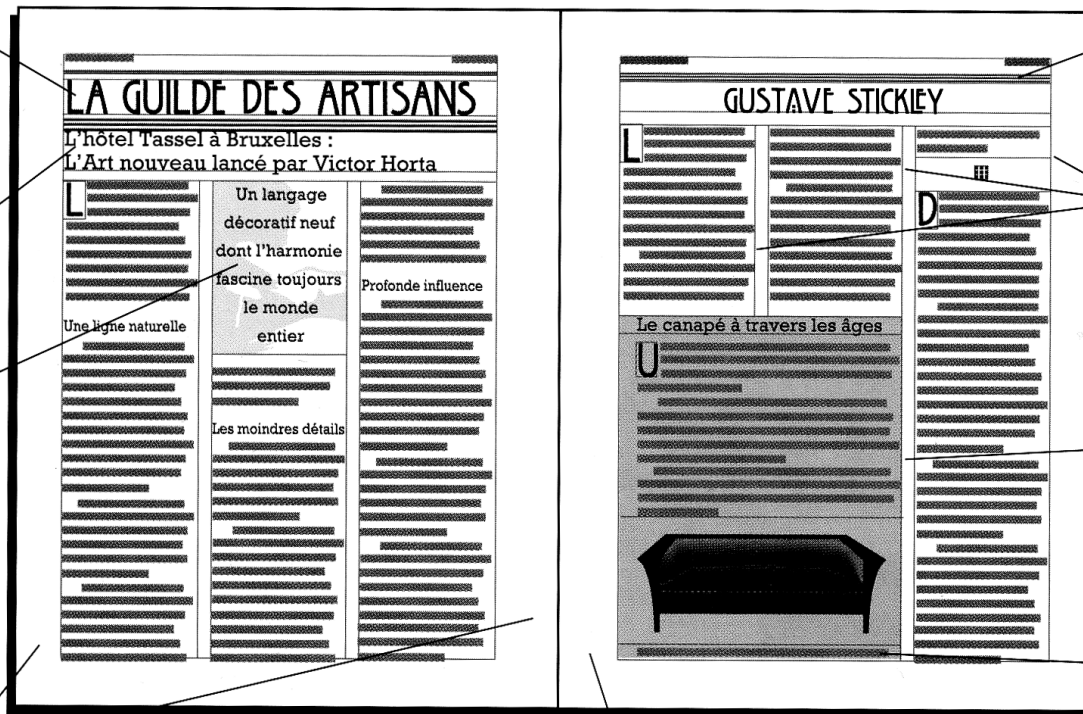
Format 148 x 210 mm (A4 plié)

Caractères vedette
Police dont les caractéristiques prononcées s'adaptent bien aux gros titres et aux manchettes.

Police de titre

Accroche
Citation extraite de l'article, l'accroche attire l'attention du lecteur sur un point important et sert aussi à rompre la monotonie d'un trop long texte.

Marges Dans une double page, on appelle *petit fond* la marge intérieure et *grand fond* la marge extérieure.



Filet Ligne décorative toujours mesurée en points qui sert à mettre en valeur titre ou partie de texte.

Gabarit Lignes non imprimables qui forment la structure sous-jacente de la publication. Ici, la grille à 3 colonnes.

Encadré Aide à mettre en évidence certaines parties du document.

Légende Texte descriptif qui accompagne une illustration. Le caractère doit être de petite taille et différent du texte principal.

Format 210 x 297 mm (A4)

Marge de reliure L'espace laissé blanc entre le texte imprimé et le bord de la page peut dépendre du type de reliure choisi. L'espace vertical entre colonnes est appelé *gouttière*.

LES LOGICIELS DE MISE EN PAGES

- Existe-t-il une différence entre un « **traitement de texte** » et un **logiciel de mise en pages** ? A vrai dire, il y a un recouvrement considérable entre ces deux notions. Mais les traitements de texte utilisent comme un flot ininterrompu les données qui leur sont fournies, tandis que les logiciels de mise en pages, comme leur nom l'indique, considèrent la page comme l'unité de base.
- La page-type, encore appelée **gabarit**, présente deux rôles essentiels. D'abord elle comporte les éléments principaux qui se répètent tout au long de la publication, tels les folios, les titres courants, les cadres, les filets, etc. Ensuite, elle contient les tracés non imprimables, comme les marges et les repères de colonnes, formant la structure sous-jacente de la page.

L'IMAGE INSÉRÉE DANS LA PAGE

Les illustrations peuvent être placées directement sur la page ou ancrées dans un texte. Les images ancrées se déplacent avec le texte.

Il est possible d'encadrer par du texte l'image placée dans une page, on dit qu'elle est « **habillée** ».

Si l'habillage suit un profil irrégulier, il est appelé « **en escalier** ».

Eloge du vin

Si le vin était nuisible à la santé, a dit quelqu'un, ça se saurait.
Le vin n'est pas malfaisant, il n'est pas

R

simplement toléré. Il est, selon Hippocrate, « admirablement approprié à l'homme si, en santé comme en maladie, on l'administre avec à-propos et juste mesure suivant la constitution individuelle ».

Le progrès de la science n'a pas démenti ce jugement de deux mille ans. Pasteur a écrit : « Le vin est la plus saine et la plus hygiénique des boissons ».

« Le bon vin réjouit le cœur de l'homme », lisons-nous dans l'Écriture. Et que dire du touchant miracle de Cana ?

Dans le camp adverse, qui voyons-nous ? Des puritains ou gens d'humeur atrabilaire, des broyeurs de noir, pisse-hypocondriaques, vinaigre et buveurs d'eau ou de camomille, des refoulés, des disciples de la pilule ou des potions, clystéromanes et colleurs d'emplâtres... clients du Docteur Knock !

A cette Cour des Miracles, ce n'est point l'apothicaire qu'il faudrait, mais une bonne cave et un médecin ami du vin.

Combien parmi ces malades, n'y a-t-il pas de gens bien importants qui s'ignorent ?

Il leur faut un peu d'élixir de « vie en rose ».

Qu'ils aillent donc au vin avec mesure, ce n'est pas boisson d'ivrogne.

Le vin ne saotile que par ignorance, pauvre Noé ! Ou par accident ou même par ordre du médecin — traitement de choc — ou par vice.

Pitié pour les malheureux de la dernière catégorie ! Ils ne savent ce qu'ils font.

Est-ce une raison parce que des îlotes se livrent aux excès pour qu'il faille condamner l'occasion ?

Où irions-nous si l'on devait supprimer tout ce qui nous tente ?... Nous serions sans vertu, et il n'y aurait plus d'amour.

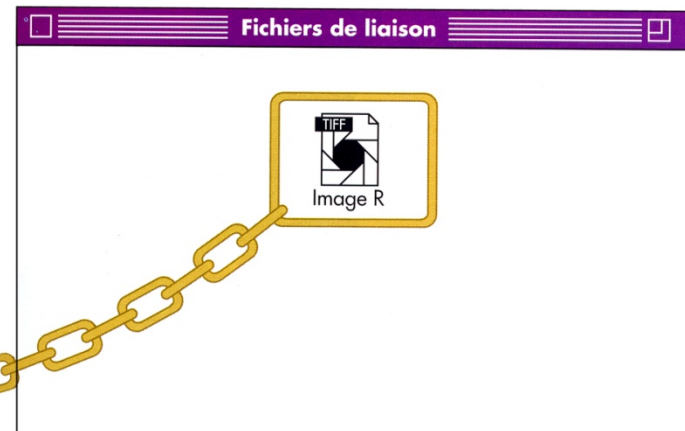
Laissons donc l'eau du ruisseau aux grenouilles et celle du robinet à notre salle de bains !

Tiré du *Petit bréviaire de l'amateur de vin*, Henri Brochier, Bruxelles, 1963.

Image ancrée

Habillage « au carré »

Habillage « en escalier »



On peut enregistrer une image directement dans la publication ou y créer un lien vers le fichier-source. Toute modification dans ce fichier sera automatiquement répercuté dans la publication.