



Support de l'accompagnement informatique,



édition du mardi 22 avril 2016

Ce support est un rappel de ce qui est détaillé durant la séance. Il reprend les points importants et renvoie aux références citées. La version numérique est publiée sur le site de l'amicale des retraités. [sur la page "Grenier des élèves" du site](#)

Le dessin vectoriel

A – Introduction

1 Rappel de quelques notions importantes sur les images

Tous niveaux, mieux comprendre les photos, leurs modifications

Les fichiers « images » photos, dessins, plans

Tout d'abord, en essayant de rester simple, un fichier « image » ou « photo » est un fichier numérique que l'ordinateur et sa carte graphique interprètent comme un dessin. (*Pour un ordinateur, image et photo ont donc exactement la même structure numérique, seule notre interprétation humaine fait une différence.*)

Jusqu'à présent nous avons à faire à des images matricielles « Bitmap », (Un petit rappel : l'image bitmap est un assemblage de points les uns à côté des autres; chaque point est défini par sa position une couleur.) nous allons parler à présent d'**images vectorielles**, qui n'utilisent pas de pixels, mais des objets géométriques (segments de droite, polygones, arcs de cercle, courbes de Bézier)

2 Différences principales entre les deux types d'images

Quelles différences et pourquoi :

Quel objectif ?

Nous avons surtout travaillé les photos pour les classer. Un peu pour les modifier ou recadrer. Peu de création ou de mise en page.

Si on aborde le domaine du vectoriel, c'est dans un but plus « dessin » et mise en page. On a eu un petit aperçu de ce travail en abordant les albums où chaque page contenait des photos, des textes, des cartes, des « Clipart »

tous ces éléments étaient mémorisés et pouvaient être modifiés et/ou supprimés ultérieurement et individuellement. C'est le dessin vectoriel. Le logiciel « Pixum » était orienté vers la publication d'album photos, mais le principe reste le même.

Le logiciel que nous allons apprendre à utiliser est plus généraliste et son domaine d'utilisation est large. Logos, flyer, cartes anniversaire, vœux, plans, affiches...

Quelles différences ?

Nous avons créé des images à l'aide de la transparence et des collages ! Pas très simple ! Si on commet une erreur, assez difficile de revenir en arrière !

Avec le vectoriel, tous les éléments que l'on va créer (texte, images, fond et couleur) pourront être modifiés, supprimés et rectifiés en couleur et en taille. La mise au point du document final pourra être reprise en plusieurs fois.

Le dessin vectoriel pourra être agrandi « à l'infini » sans pixellisation des éléments.

En simplifiant, une image bitmap est figée une fois enregistrée, une image vectorielle est modifiable dans sa totalité.

Quelle utilisation ?

L'utilisation directe des formats vectoriels est peu utilisée par les amateurs que nous sommes (beaucoup dans la pub, le design...), mais la fonction « exportation » dans des formats plus familiers va nous faciliter la tâche.

En effet, l'export en PDF est utile pour diffuser directement des documents, l'export en JPG (on revient au matriciel) nous servira à illustrer des documents élaborés.

3 Quel logiciel

En choisir un open source, complet, mais pas trop compliqué !

L'offre professionnelle est large, Corel-Draw, Adobe Illustrator (la référence), mais les prix sont peu abordables pour une utilisation « amateur »

Je vous parlerai donc d'**Inkscape**. Il a fait ses preuves dans la durée grâce à sa compatibilité et ses larges possibilités d'export et de graphisme.

Il est compatible Windows, Linux et Apple.

Pour ceux qui veulent s'aventurer, il est téléchargeable sur le fameux site « Gratilog » (je crois en avoir parlé un certain nombre de fois 😊)

[Lien de téléchargement](#)