



NICOLAS BELAYEW

**L'INFOGRAPHIE
POUR LA SÉRIGRAPHIE
ARTISANALE**

NOTES DE COURS

2012



A. INTRODUCTION

En avant propos, je voudrais souligner quelques principes :

D'après mon expérience, il n'y a pas, en sérigraphie, une unique bonne façon de procéder. Je vais bien entendu vous expliquer une série de principes, le fonctionnement de certains outils, mais je vous encourage à essayer, à chercher, à persévérer, afin de trouver votre méthode de travail personnelle.

Je dis ça, car il me semble important que vous puissiez vous approprier les outils pour les faire vôtres. C'est certain qu'il y a des règles à respecter, mais je préfère que vous compreniez bien ce que vous faites quitte à le faire d'une autre manière que la mienne, plutôt que de répéter des gestes de façon automatique, sans comprendre ce que vous faites.

Donc essayez, trompez-vous, notez ce que vous faites, ça favorise l'apprentissage.

Entrons à présent dans le vif du sujet, avec d'abord un peu de théorie, nécessaire pour cadrer un minimum la pratique que nous aborderons ensuite.

B. QUELQUES NOTIONS THÉORIQUES

I. DES LOGICIELS ? POUR QUOI FAIRE ? ADOBE À TOUT PRIX ?

Tout d'abord et paradoxalement, il me semble utile de rappeler que la sérigraphie, tout particulièrement dans un cadre artistique, ne nécessite pas forcément l'emploi de l'ordinateur. C'est bien évidemment un outil pratique qui peut nous faire gagner du temps, mais comme j'aime à le répéter, il faut à tout prix éviter que l'outil ne détermine les choix esthétiques.

Je pense qu'il faut réfléchir à son projet et voir quelle sera la technique la plus appropriée pour réaliser son typon (= film positif employé pour l'insolation de l'écran sérigraphie). Bien entendu, dans un cadre plus industriel, ou de travail de commande, l'ordinateur est inévitable.

I.1. D'AUTRES OPTIONS

Mais il ne faut pas oublier les autres options lors de la préparation d'un projet :

- **Le papier opaque ou film à découpe** : on peut découper son image dans du papier opaque et s'en servir directement comme typon.
- ✚ **Avantage** : pas besoin d'ordinateur, très opaque. On peut se servir de cette technique pour aborder un premier projet avec des étudiants, pour se familiariser avec la technique, mais c'est aussi une bonne technique pour réaliser des aplats géométriques.
- **Le dessin au moyen d'outils opaques** (marqueurs Posca ou autres marqueurs opaques ou inactiniques, encre de chine, ...) : travailler directement sur transparent donne l'avantage de se passer de la phase informatique. Tout outil donnant un résultat opaque peut-être employé.

Attention au choix du support, qui doit être transparent. Le calque par exemple, réagit très mal à l'humidité, le film polyester est selon mon expérience un support pratique.

- **La bonne vieille photocopieuse** est un outil non négligeable : on peut faire un collage sur papier puis le passer par la photocopieuse sur transparent pour rétroprojecteur (éventuellement faire deux copies que l'on superpose pour augmenter l'opacité (cfr point 2))
- On peut même employer directement **des objets**, du moment qu'ils soient plats et non tranchants/pointus : des feuilles d'arbres, des pièces de mécano, de la dentelle, ...

1.2. L'ORDINATEUR POUR LE SÉRIGRAPHE

Voilà pour un rappel des autres techniques, attaquons maintenant ce qui nous intéresse dans le cadre de ce cours : l'emploi de l'ordinateur pour le sérigraphe.

Avec l'avènement de la micro-informatique et la modification progressive de la chaîne graphique, l'ordinateur Mac ou Pc et les logiciels de la firme Adobe sont devenus des outils incontournables pour le graphiste, le photographe mais aussi pour le sérigraphe.

Ces logiciels vont nous permettre de transformer des images en couleurs ou niveaux de gris en images ne contenant plus que du noir ou du blanc que nous pourrons insoler. En effet, en sérigraphie, il faut toujours garder en tête qu'un point de la toile sur le châssis ne peut être qu'ouvert ou bouché par l'émulsion : il nous faut donc préparer des images adaptées à cet usage.

1.3. ADOBE EST-IL INCONTOURNABLE ?

Un dernier point que je tiens à aborder : doit-on absolument employer et donc posséder (ou pirater?) les logiciels Adobe ? Je constate trop souvent que les logiciels Adobe sont employés dans beaucoup d'endroits et par beaucoup de personnes qui n'ont pas les moyens de les acheter, ni vraiment besoin de toutes leurs fonctionnalités. Ce sont de très bons outils professionnels, coûteux, relativement intuitifs pour peu que l'on se débrouille un minimum en informatique mais dont la plupart des non-graphistes (et même beaucoup de graphistes) n'emploient qu'une partie minime de leurs fonctionnalités.

J'entends trop souvent des gens dire : «hé t'as pas le crack de photoshop pour moi, je dois recadrer 12 photos ?». Cela revient un peu à voler une FI pour aller faire ses courses à l'épicerie du coin : on peut y aller à pied ou à vélo!

Selon les besoins que l'on a : il existe des logiciels moins coûteux, il y a des licences éducation (accessibles aux étudiants et aux professeurs, sans limitation) des produits Adobe (300€ pour la suite CS) mais aussi et surtout il existe des équivalents aux logiciels Adobe dans le monde du logiciel libre.

Les logiciels libres en deux mots, ce sont des logiciels gratuits, développés par des «communautés» d'informaticiens. Chacun peut modifier, faire évoluer le logiciel.

- ➔ **Les avantages** sont : la gratuité, le fait que ces logiciels sont souvent améliorés par les développeurs qui cherchent à étendre leurs possibilités au fur et à mesure.
- ▬ **Par contre**, ces logiciels sont parfois moins intuitifs, pas toujours simples à installer, parfois un

peu plus compliqués à utiliser.

Les 3 logiciels qui peuvent vous intéresser dans le cas qui nous concerne :

- The Gimp : équivalent de photoshop : <http://www.gimp.org/>
- Inkscape : équivalent d'illustrator : <http://inkscape.org/?lang=fr>
- Scribus : équivalent de Indesign : <http://www.scribus.net/>

2. DIFFÉRENTES FAÇON DE RÉALISER UN TYPON POUR TRANSFÉRER UNE IMAGE SUR LE CADRE

Outre le fait de préparer son image, il faudra ensuite l'imprimer sur le transparent.

Pour ce faire, différentes méthodes existent, plus ou moins accessibles, plus ou moins précises, plus ou moins opaques. Je vais passer en revue chacune d'entre elles avec ses avantages et inconvénients :

L'imprimante laser

On peut employer une imprimante laser pour imprimer sur calque ou cello (par cello j'entends transparents pour rétroprojecteur). Je déconseille le calque à cause de son insupportable propension à gondoler à la moindre humidité. Choisir un cello adapté pour imprimante laser (attention les imprimantes laser couleurs ne prennent pas les mêmes transparents que les imprimantes noir et blanc) car un mauvais transparent et c'est la catastrophe : il pourrait fondre dans la machine et l'endommager.

- ➔ **Points positifs** : facile et assez peu cher (on peut tirer des centaines voire des milliers de copie avec un toner). Résultats plutôt bons.
 - **Points négatifs** : pas très opaque, il faut soit doubler les transparents, soit insoler moins longtemps (l'émulsion sera moins résistante), soit corriger au marqueur opaque.
 - **Le format** est limité (a3 ou a4).
 - **Le cello** a tendance à changer légèrement de taille avec la chaleur de la machine et donc si on a un repérage précis, il peut y avoir des problèmes pour le calage. J'ai lu que passer préalablement les transparents dans la machine (imprimer une image vide) permet de contrer partiellement cet inconvénient : le plastique change de format avant de mettre l'image. À vérifier.
- ! Il existerait (je met au subjonctif car je n'en ai jamais vu en Belgique) des sprays destinés à rendre le tirage laser plus opaque (renforcer de toner) que l'on pulvérise après le tirage. À creuser !

Le papier huilé

Certaines personnes impriment leur motif sur papier blanc (60g) à l'aide d'une imprimante laser et ensuite huilent cette feuille afin de rendre le papier translucide. Je n'ai jamais eut de bon résultats avec cette technique, mais elle pourrait dépanner éventuellement un jour ou l'on est à cours de transparents.

- ➔ **Points positifs** : vraiment pas cher
- **Points négatifs** : on met de l'huile partout, le résultat n'est pas vraiment transparent donc il

faut augmenter le temps d'insolation... bref à mon avis une technique à éviter ! Format limité (a3 ou a4).

L'imprimante jet d'encre avec films spéciaux.

Les fournisseurs de sérigraphie vendent des films spéciaux pour imprimante jet d'encre, dont la couche supérieure a été traitée pour accueillir au mieux l'encre et donc donner un rendu opaque. On parle ici plutôt d'imprimantes de bonne qualité (les imprimantes de la marque EPSON sont beaucoup employées à cet effet). On peut ajouter à ces films un logiciel qui va contrôler la quantité d'encre que l'imprimante va déposer sur le transparent.

- **Points positifs** : bonne qualité d'image, tirage à froid donc pas de déformation du support, très opaque si bien réglé
- **Points négatifs** : d'après mon expérience, les typons ainsi obtenus sont très fragiles (il faut les faire sur place, éviter à tout prix de les déplacer).
- **Le gros point négatif** étant surtout le coût : le logiciel coûte dans les 500€, les films environ 1€/A3, les cartouches durent peu longtemps et sont plutôt chères. Format limité (a3 ou a4).

Le tirage de plans

Des imprimeurs spécialisés dans le tirage de plan ont parfois dans les supports qu'ils proposent du film polyester (mat ou transparent). C'est le cas de MPR rue de l'été à Ixelles. Ce type de tirage permet d'imprimer des images jusqu'à 90cm de large pour un prix plutôt modique.

- **Points positifs** : bonne qualité d'image, assez opaque si on emploie un noir quadri (100% C 100% M 100% J 100% N), prix plutôt modique (genre 6€ pour un A2 si mes souvenirs sont exacts). Format jusque 90 cm de large !
- **Points négatifs** : on pourrait vouloir plus opaque. Comme c'est un système qui chauffe, les typons ont parfois une taille qui diffère de quelques 10e de millimètres, voire d'un ou deux millimètres. Pour des grands formats, en fonction du projet, ça peut ou pas être un problème. On dépend d'un prestataire externe.

La photogravure

c'est la Rolls-Royce! Quelques photgraveurs à l'ancienne subsistent à Bruxelles et peuvent faire des films pour la sérigraphie. C'est relativement cher, mais les noirs sont impeccablement opaques et le processus est à froid donc pas de modification de la taille. Attention, c'est le photgraveur qui trame lui-même les images... donc on lui fournit l'image en niveau de gris.

- **Points positifs** : Typons super opaque, durable, résistant à l'eau ! Format quasi illimité.
- **Points négatifs** : Cher. On dépend d'un prestataire externe.

3. QUELQUES NOTIONS ET MOTS DE VOCABULAIRE DE L'INFOGRAPHIE

Tout le monde n'est pas forcément familier avec les principes qui régissent le traitement d'images sur ordinateur. Avant donc de se lancer dans les programmes, voici quelques notions qu'il vous faudra bien maîtriser :

IMAGE BITMAP :

Ou image matricielle ou image en mode point. Il s'agit d'une image numérique qui est composée d'un tableau de pixels ou de points de couleur (ou de noir), qui peut se visualiser sur un écran d'ordinateur ou autre équipement d'affichage RVB. L'image est donc décomposée en une série de points contigus. Une image matricielle peut être composée de points noirs, ou de points en niveaux de gris ou encore de points de couleurs. Ces points sont des pixels (= PICture ELements). Une image scannée ou une photo numérique ou numérisée est une image matricielle.

Dans la suite Adobe, c'est photoshop qui est le logiciel de traitement d'images matricielles.

Attention, photoshop utilise le terme Bitmap pour décrire les images composées de pixels noirs uniquement.

Exemples de types de fichiers matriciels : jpg, tiff, bmp, png...



RÉSOLUTION :

Exprimée en DPI qui veut dire Dot Per Inch ou Points Par Pouces (on voit parfois ppi), cette mesure exprime le nombre de points que l'on va trouver sur une longueur de 1 pouce (2,54cm). Lorsque l'on travaille pour réaliser un fichier qui sera tiré en offset ou sur une imprimante laser ou jet d'encre, une résolution de 300 dpi pour le format donné est suffisante si l'on travaille en niveaux de gris ou en couleur.

Attention, en sérigraphie, notre but final sera d'obtenir un fichier en pur noir et blanc (appelé Bitmap par photoshop) et comme on ne dispose pas des niveaux de gris ou de couleur pour adoucir le bord des formes, je conseille de travailler en 1200 dpi.

IMAGE VECTORIELLE :

Une image vectorielle est une image numérique composée d'objets géométriques individuels (segments de droite, polygones, arcs de cercle, etc.) définis chacun par divers attributs de forme, de position, de couleur, etc.

La différence par rapport à une image matricielle est que l'on pourra modifier sa taille à volonté, sans perte de qualité. Par contre, il est impossible d'obtenir un résultat photoréaliste avec une image vectorielle. Un logo, une illustration, peut être de format vectoriel.

Dans la suite Adobe, c'est Illustrator qui sert à générer et traiter ce type d'images.

Exemples de formats de fichiers vectoriels : ai (Adobe Illustrator), eps, svg,...

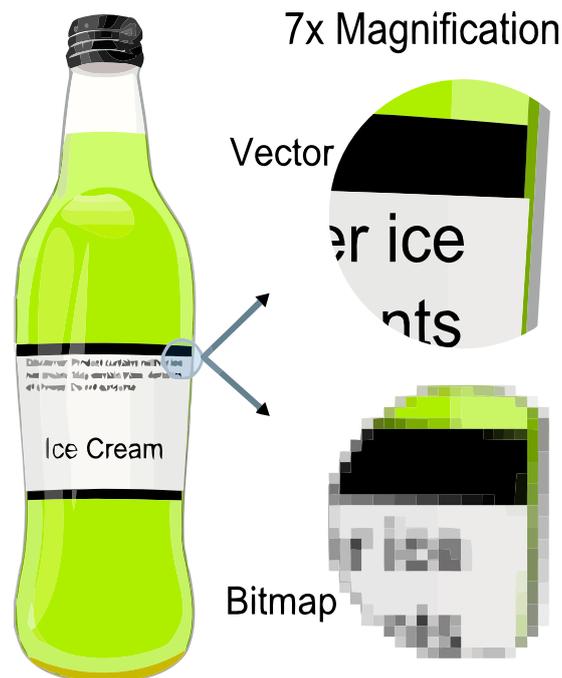


IMAGE EN NIVEAU DE GRIS :

Très important pour la sérigraphie ! Ce qu'on appelle en général une image en Noir et Blanc est en réalité une image en niveaux de gris. En effet, les points qui composent une telle image peuvent être noirs, blanc mais aussi d'un gris plus ou moins foncé. Afin de pouvoir imprimer une telle image en sérigraphie, il faudra nécessairement la tramer pour en faire une image bitmap, sinon il sera impossible de l'imprimer.

IMAGE RVB VS IMAGE CMJN :

Une notion clé de l'infographie, la distinction RVB / CMJN n'est pas toujours simple à comprendre au premier abord.

Le système RVB pour Rouge Vert Bleu (parfois RGB pour Red Green Blue) est celui employé par les écrans d'ordinateurs pour afficher les couleurs. C'est ce que l'on appelle la synthèse additive : chaque point de l'écran est composé de 3 petites ampoules - une rouge, une verte, une bleue. Si les 3 ampoules

sont allumées, cela affiche du blanc, les les 3 sont éteintes cela affiche du noir; on peut ensuite obtenir tous les intermédiaires en réglant le niveau de rouge, de vert et de bleu.

On a choisi ces 3 couleurs car elles permettent de simuler à peu près n'importe quelle couleur (pas les flous, ni le doré ou l'argenté, pour citer quelques exemples flagrants de la limite de ce système)

Les images produites par les appareils photos numériques, les scanners, les images qui viennent d'internet sont en règle général en format RVB. Il faudra, si l'on veut les imprimer en sérigraphie, les convertir vers l'espace de couleur CMJN.

En résumé RVB = couleurs affichées sur un écran ou périphérique informatique.

Lorsque l'on veut imprimer une image sur papier, cela se passe différemment : les couleurs s'ajoutent les unes aux autres, on parlera de synthèse soustractive. Les couleurs que l'on a choisi pour arriver à représenter le spectre de couleur le plus large sont Cyan, Magenta, Jaune et Noir, ce qui donne le nom de ce système : CMJN (CMYK en anglais - Cyan, Magenta, Yellow, black)

Si on désire imprimer une photo couleur en sérigraphie, il faudra donc séparer les couches C M J et N de l'image et ensuite les tramer. Ce processus de séparation et de tramage est employé en sérigraphie, mais aussi dans tout type d'impression offset. Si on regarde un magazine, un journal ou un livre à l'aide d'un compte-fil, on voit les points des quatre couleurs quadri.

En résumé CMJN = couleurs pour imprimer des images multicolores.

TRAME :

En imprimerie, la trame correspond à un maillage de points permettant de reproduire les niveaux de gris. On la mesure en linéature (lignes par pouce).

Il s'agit d'un ensemble de points plus ou moins gros qui simulent les nuances de gris. Si on désire reproduire une image couleur (une photo par exemple), il faudra imprimer une trame de chacune des couleurs qui constituent la quadrichromie.

Il existe différents réglages de trames qui donnent des rendus différents : losange, ellipses, croix, droites, ...

C. LES LOGICIELS

Passons maintenant à la partie pratique de ce cours... Enfin presque, car avant d'ouvrir les logiciels, il faut encore se poser une dernière question : quel logiciel pour quel usage ? Je vois trop souvent une mauvaise utilisation des logiciels d'infographie, souvent due à une méconnaissance des possibilités et fonctions des logiciels mais aussi de la chaîne graphique en général.

I. BIEN CHOISIR LE PROGRAMME EN FONCTION DE L'UTILISATION

I.1. TRAVAILLER DES PHOTOS OU DES DESSINS FAITS À LA MAIN : PHOTOSHOP.



Photoshop est spécialisé pour le travail sur les images matricielles. Donc il est adapté pour retoucher, recadrer, corriger des photos ou dessins, faire des montages de photos.

Il n'est en aucun cas adapté pour faire de la mise en page (un argument contre le fait de l'employer à cet effet ? Il pixelise les textes et vous n'aurez jamais un bon rendu une fois votre texte imprimé par un imprimeur)!

Pour la sérigraphie, il nous servira à travailler les photos et les dessins afin de les transformer pour qu'ils ne soient plus constitués que de pixels noirs.

I.2. RÉALISER OU MODIFIER DES LOGOS OU DES ILLUSTRATIONS VECTORIELLES, ÉVENTUELLEMENT RÉALISER UNE MISE EN PAGE POUR UN DOCUMENT SIMPLE (AFFICHE AVEC PEU DE TEXTE, CARTE DE VISITE) : ILLUSTRATOR.



On ne peut modifier des photos avec Illustrator. Par contre il peut servir à vectoriel un logo, afin de pouvoir l'employer à toutes tailles.

On peut faire de la mise en page simple pour des documents mono-pages, (avec beaucoup d'illustrations vectorielles par exemple), mais dans la mesure du possible, utiliser Indesign pour cela.

Pour la sérigraphie, il nous servira à décomposer des images vectorielles multicolores en plusieurs calques noirs.

I.3. RÉALISER UN DOCUMENT MIS EN PAGE QUI CONTIENT DU TEXTE ET DES IMAGES OU DU TEXTE ESSENTIELLEMENT : INDESIGN.



Ce logiciel puissant a été conçu pour la mise en page. Il offre des fonctions avancées pour la gestion du texte, des documents multipages, ...

Pour la sérigraphie, il peut nous servir à assembler différents éléments ensemble, à gérer du texte mais aussi à prévisualiser l'impression en couleurs d'éléments monochromes (Bitmap photoshop).

En résumé, un projet graphique se finalise souvent sous InDesign, où l'on importe les documents réalisés dans Photoshop et Illustrator.

2. LES IMAGES MATRICIELLES ET PHOTOSHOP

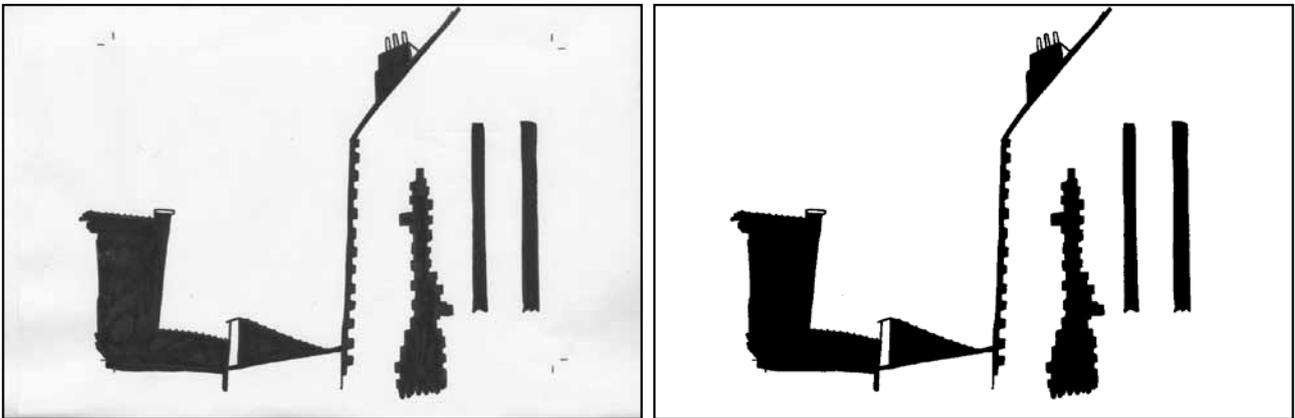
Entamons à présent le vif du sujet avec le premier programme que nous allons apprendre à utiliser: Photoshop. Un des programmes les plus connus quand on parle d'infographie, et sans celui le plus souvent mal employé !

Prérequis pour pouvoir réaliser les étapes suivantes :

- Savoir employer les fonctions de base de l'ordinateur : création et copie de dossiers.
- Savoir scanner une image.

2.1. LA FONCTION SEUIL ET LES DESSINS AU TRAIT

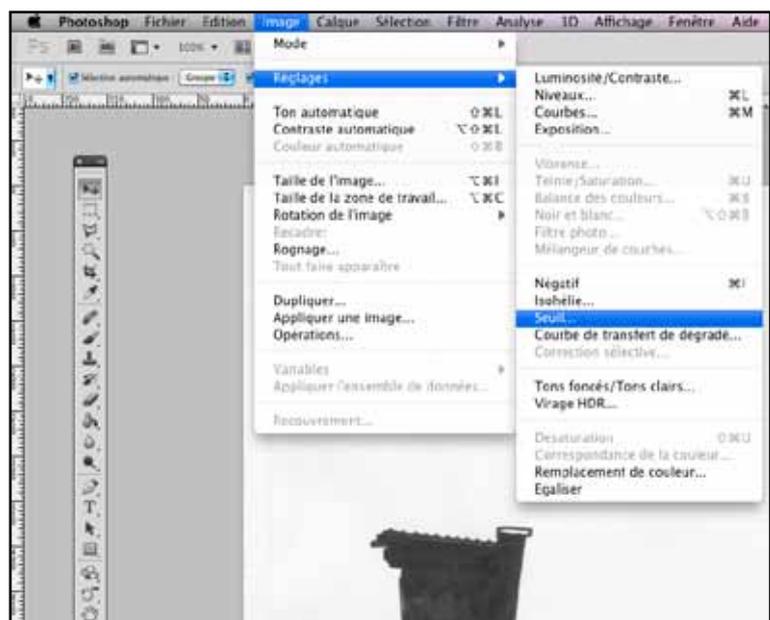
Si l'image que l'on désire imprimer ne comporte pas ou peu de niveaux de gris, on va employer la fonction seuil de photoshop qui permet d'éliminer tous les gris intermédiaires pour n'avoir plus que des points noirs.



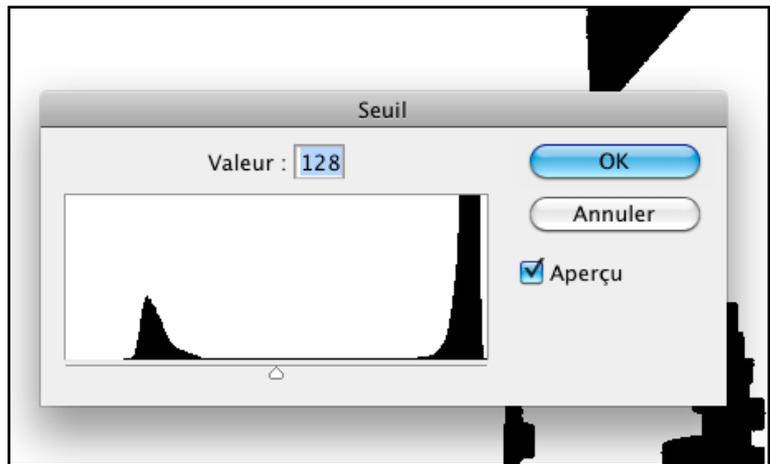
Vous pouvez voir la différence avant-après dans l'image ci-dessus.

Pour obtenir ce résultat, voici les étapes à suivre :

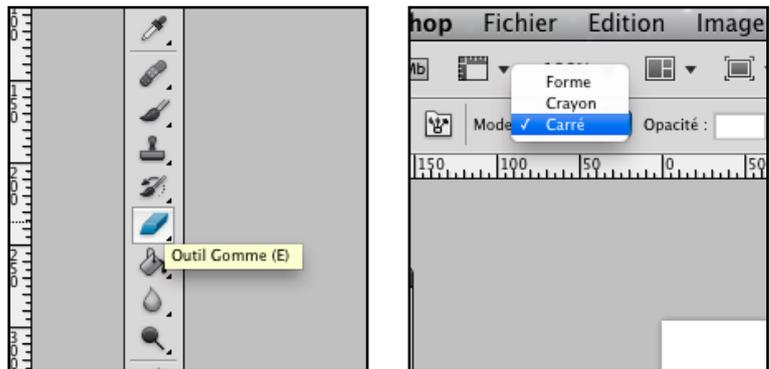
- ⇒ Scanner l'image en 300 dpi, en niveaux de gris.
- ⇒ L'ouvrir avec Photoshop.
- ⇒ Dans le menu Images/Réglages choisir Seuil



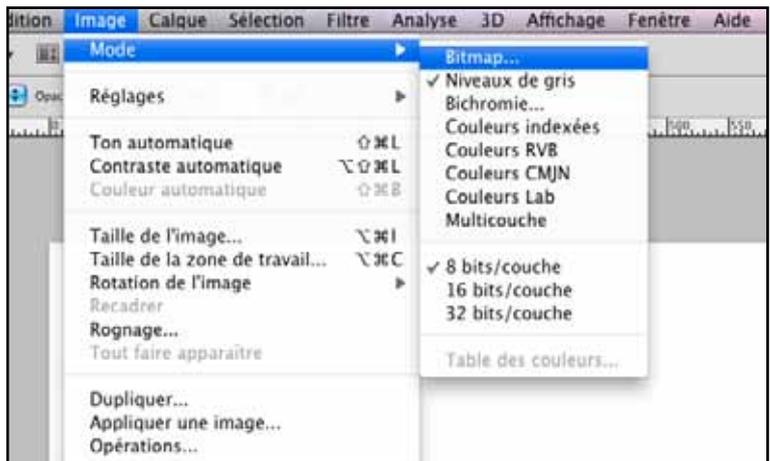
- ⇒ Choisir à l'aide du curseur le niveau de Seuil que l'on désire applique à l'image : plus il est faible, plus l'image sera claire, plus il est élevé, plus elle sera foncée.



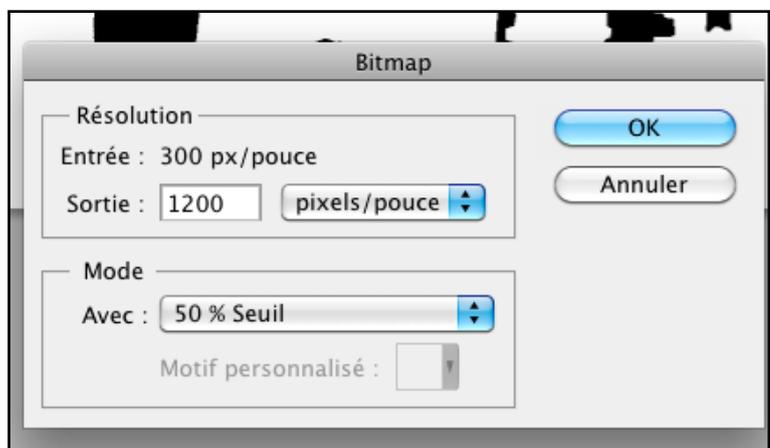
- ⇒ Sélectionner l'outil gomme, régler la forme que vous désirez (carré ou forme paramétrable)
- ⇒ Corrigez les défauts de l'image à l'aide de l'outil gomme (vous pouvez bien sûr corriger avec d'autres outils tel le tampon de duplication si vous les maîtrisez).



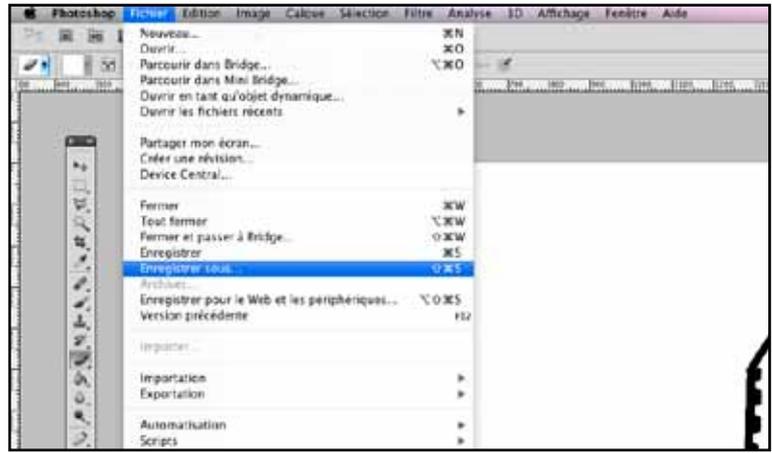
- ⇒ Une fois ces corrections effectuées, changez le mode de l'image en Bitmap via le le menu Image/Mode/Bitmap...



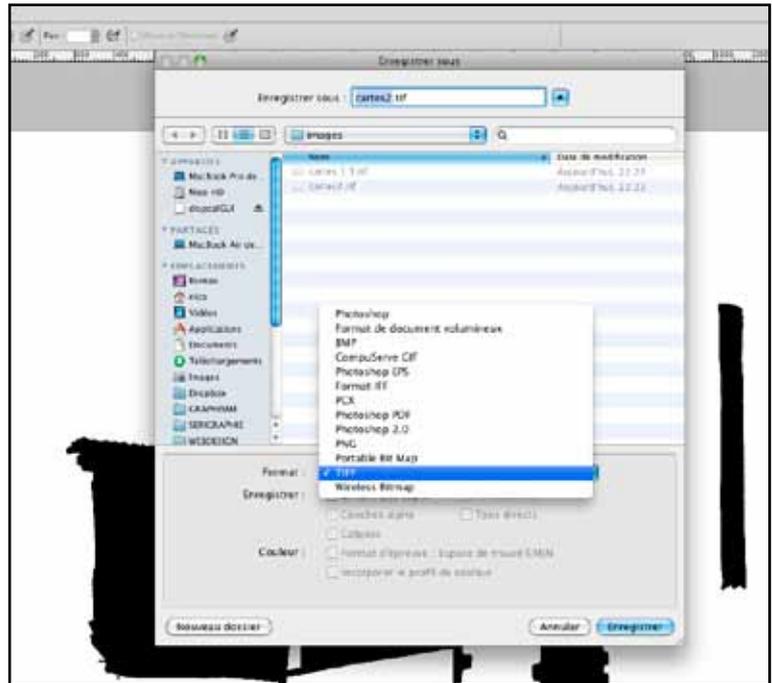
- ⇒ Choisissez l'option 50% seuil et une résolution de 1200 dpi puis validez en appuyant sur OK



⇒ Il ne vous reste plus qu'à enregistrer l'image : Sélectionnez Edition/Enregistrer Sous



⇒ Dans les formars proposés, choisissez le format Tiff, nommez votre fichier et choisissez l'emplacement désiré pour sauvegarder le fichier, puis cliquez sur enregistrer.



⇒ Laissez les options par défaut (compression : lzw ; ordre des pixels : entrelacé ; format : macintosh)



⇒ Et voilà, votre image est prête !

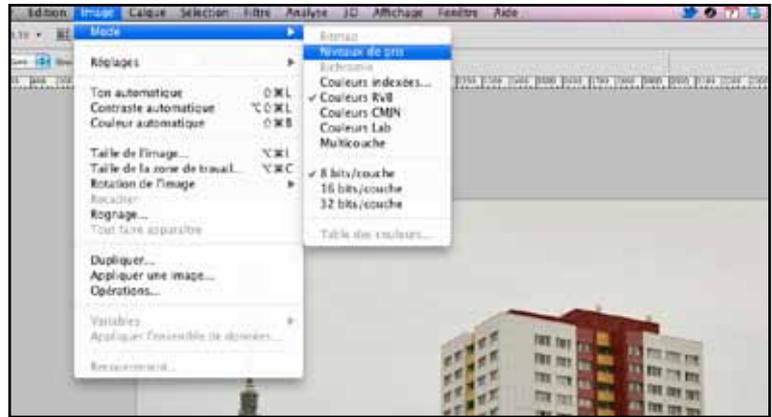
2.2. LES PHOTOS NOIR ET BLANC ET LES TRAMES

Pour pouvoir imprimer une photo, on ne peut pas utiliser la fonction seuil, car la photo contient de nombreuses nuances de gris.

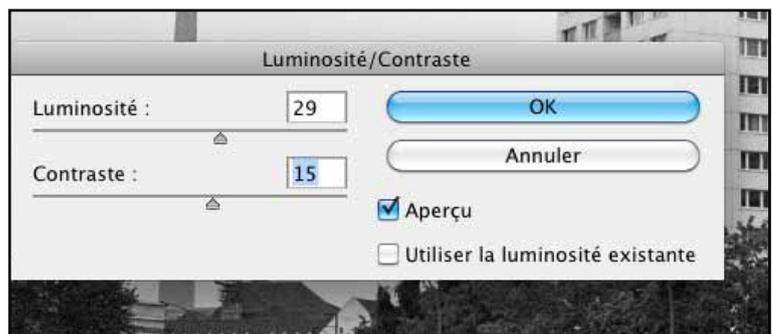
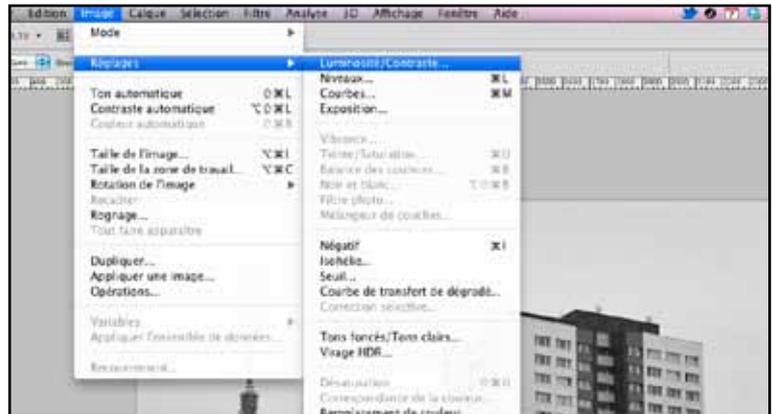
Voici la marche à suivre pour transformer une photo en fichier Bitmap que l'on pourra imprimer. Cette technique s'applique à tout type d'image matricielle en niveaux de gris.

⇒ Ouvrir l'image

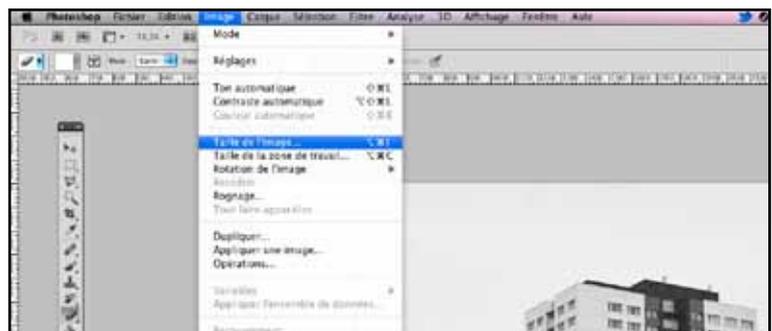
⇒ Passer la photo en niveau de gris
Image/Mode/Niveau de gris



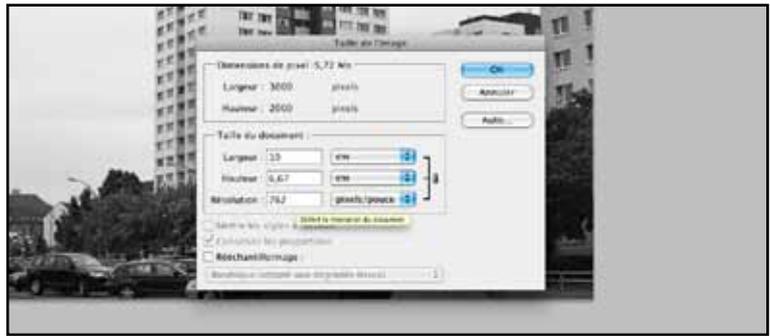
⇒ Éventuellement corriger la luminosité et le contraste afin d'arriver à un résultat qui vous plaît



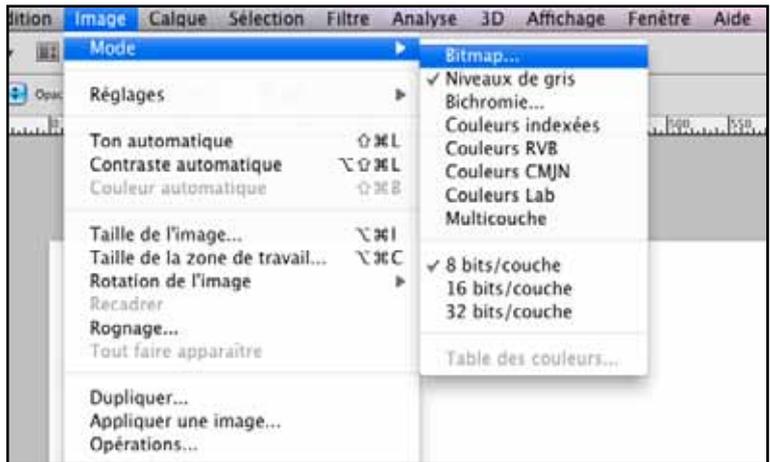
⇒ Vérifier que la photo est à la taille désirée pour l'impression
Ouvrir Image/taille de l'image



⇒ Indiquer la taille désirée (uniquement la largeur OU la hauteur, et vérifier que garder les proportions est bien coché car on ne veut pas que l'image finale soit déformée) et vérifier que la résolution soit égale ou supérieure à 300 dpi



⇒ Convertir l'image en Bitmap : Image/Mode/Bitmap



⇒ Indiquer la résolution de 1200dpi et choisir trame de demi-teintes



⇒ Régler la linéature, l'angle et la forme de la trame : lire le point 2.3 pour le choix de la linéature et de la forme.

⇒ Valider puis enregistrer l'image, c'est fini !



2.3. LINÉATURE, ANGLES ET FORME DE TRAME

Le choix de la linéature et de la forme de trame est important !

La linéature est ce qui donne l'impression ou non de finesse à l'image. Elle est également déterminée par le nombre de fils au centimètre de l'écran qui servira à imprimer cette trame. Donc on pourra imprimer une trame plus fine et donc une image plus détaillée sur un écran plus serré.

La règle de base, un peu empirique c'est d'employer une linéature qui fasse au maximum 50% du nombre de fils/cm de l'écran : pour un écran 90, la linéature sera de max 45.

Ensuite puis la linéature est élevée, plus l'image est précise.

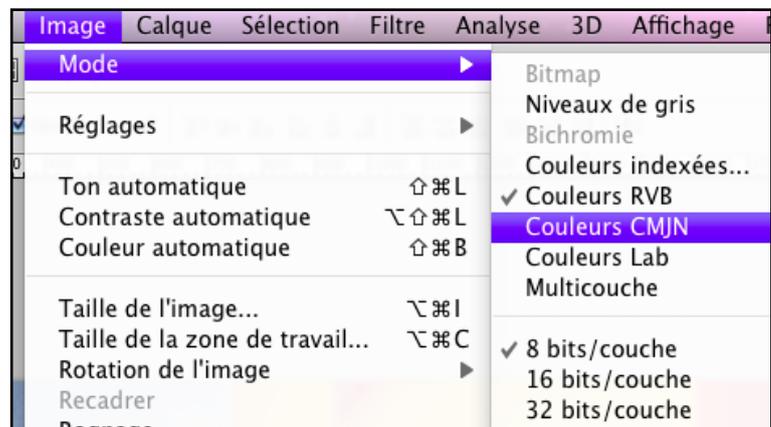
Concernant la forme, c'est une affaire de préférence personnelle avant tout. J'aurais tendance à préférer les ellipses, que je trouve plus douces, mais les autres types de trame peuvent avoir leur intérêt.

L'angle pour finir : peu d'importance en monochromie, par contre j'attirerai votre attention sur leur rôle lorsque l'on travaille sur des images quadrichromiques.

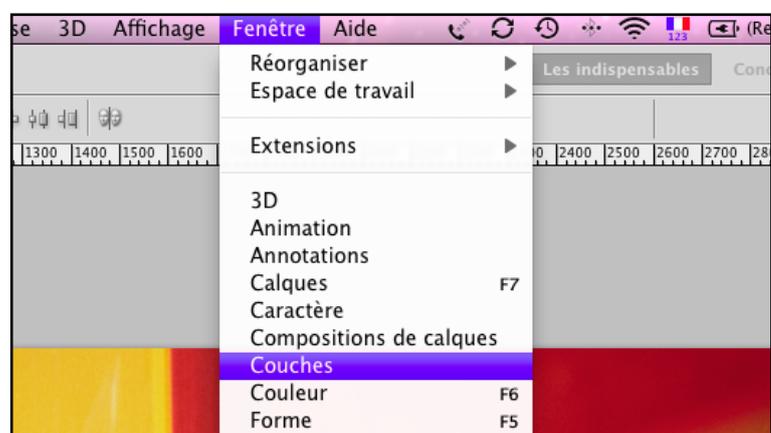
2.4. LES PHOTOS COULEUR ET LA QUADRICHROMIE

Pour les photos couleurs, la procédure est semblable à celle que l'on applique pour les images en niveau de gris avec une différencé, il faut d'abord séparer les 4 couches de l'image.

⇒ Commencer par donner la bonne taille à l'image, puis convertir l'image en CMJN (Image/Mode/CMJN)

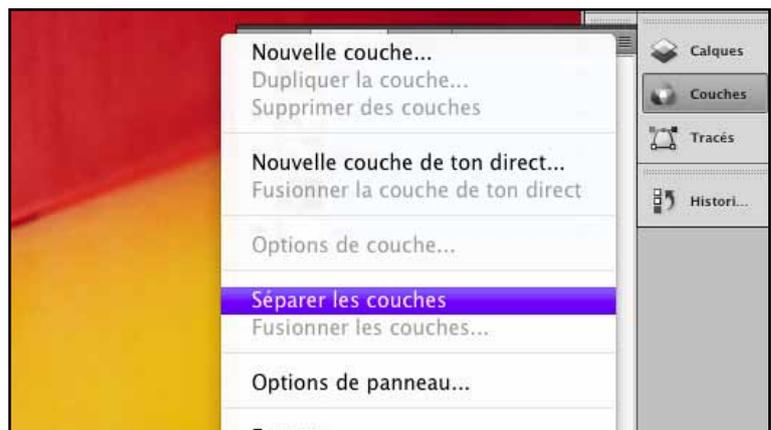


⇒ Ensuite ouvrir le menu couches



⇒ Séparer les couches

⇒ On obtient alors 4 fichiers qu'il faut traiter de la même façon que les images en niveaux de gris, avec la seule différence qu'il faut choisir un angle différent pour chaque couche. Les angles recommandés sont $J=75^\circ$, $M=15^\circ$, $C=0^\circ$, $N=45^\circ$. De nouveau ce n'est pas une règle absolue, on peut adapter ces angles pour modifier un peu le rendu. Je conseille de travailler plutôt avec des trames en ellipse plutôt qu'avec des trames en croix pour les images quadri.

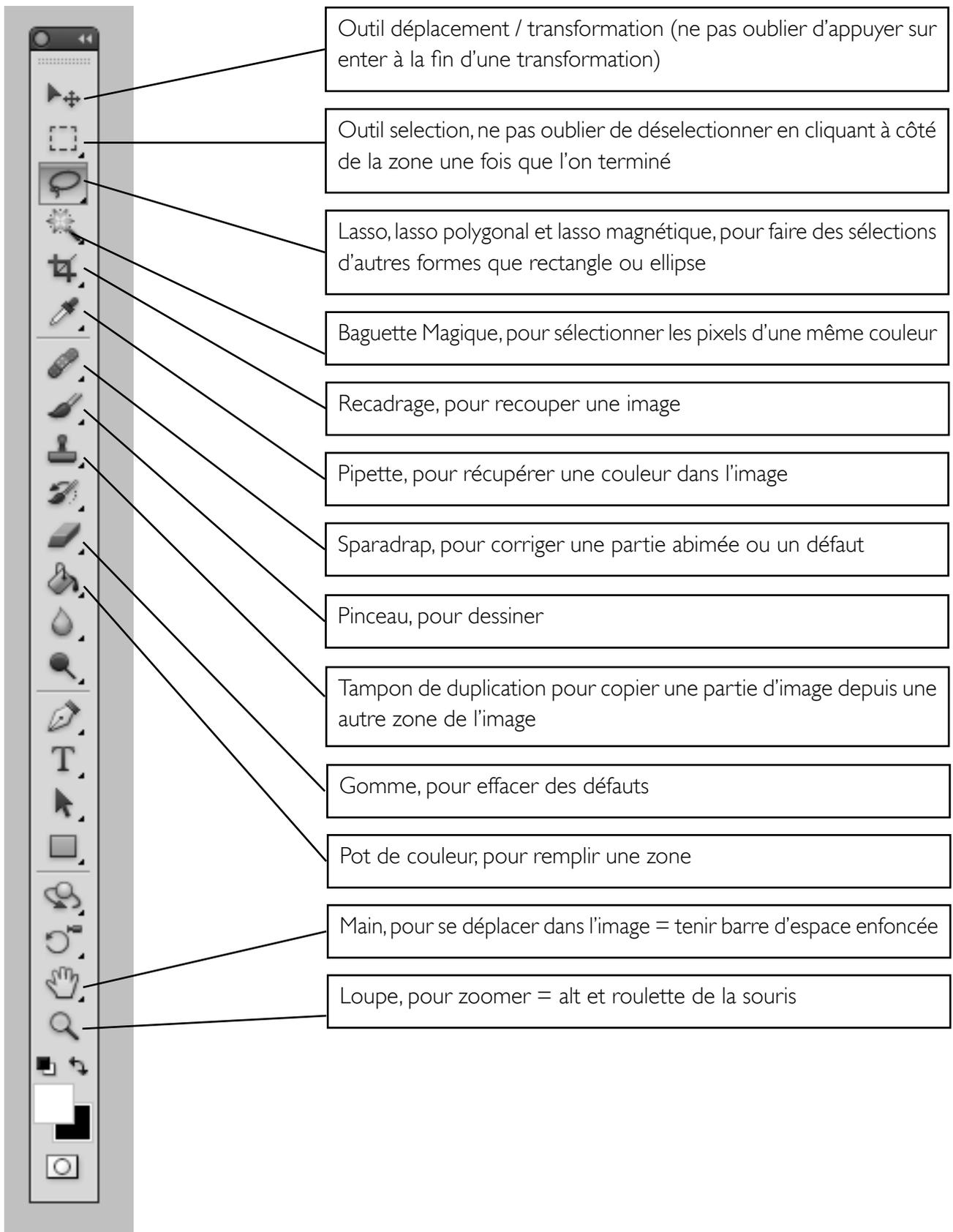


⇒ Au moment d'imprimer, cocher repères de montages et description dans le menu sortie, cela vous aidera à faire le calage des couches à l'impression.



2.5. RÉCAPITULATIF DES OUTILS DISPONIBLES DANS LA BARRE D'OUTIL DE PHOTOSHOP

A titre de rappel, pour vous aider si vous êtes perdus, voici les outils disponibles dans la barre d'outils de photoshop :



décomposer un logo dans illustrator

tracer une image simple

projet t-shirt

3. ASTUCE POUR LA PRÉVISUALISATION DE COULEURS ET APERÇU DES AVANTAGES D'INDESIGN

4. LES IMAGES VECTORIELLES ET ILLUSTRATOR

4.1. A) SÉPARER LES COULEURS ET L'ORDRE D'IMPRESSION

4.2. B) ASTUCE POUR ÉVITER L'APPARITION DE BLANC

4.3. C) REPÈRES D'IMPRESSION
