



La culture
s'affiche à Bruxelles !

Webinaire 2

La construction de l'affiche sous tous ses angles

Introduction :

- Sélection des tailles de document pour votre maquette (format A3/A4).
- Scanner une affiche et définir sa résolution.
- Méthodologie de sauvegarde d'une image et enregistrement au bon format.
- Insérer des images, des photos : apprentissage à la recherche d'illustration libre de droit (tutoriel vidéo sur l'utilisation de la plateforme Pixabay).
- Notion sur les droits d'auteurs.
- Transférer une image numérique volumineuse (Wetransfer, Filemail).

CHOIX DE LA TAILLE DES DOCUMENTS

Avant de commencer votre travail, il sera nécessaire de **définir une taille de document** pour créer votre affiche ou votre maquette. Adaptez votre document à la quantité d'informations que vous désirez intégrer sur votre composition.

En effet si vous avez à intégrer beaucoup d'informations sur votre affiche, optez plutôt pour un format de document A3 qui vous permettra de travailler plus aisément avec les éléments que vous désirez insérer.

Pour ceux qui vont se diriger vers un design plus minimaliste où l'information va être très courte, optez pour un format A4 étant donné que vous aurez peu d'éléments à intégrer. Avec ce type de format vous aurez également plus de facilités pour scanner votre maquette d'affiche.

SCANNER UN DOCUMENT

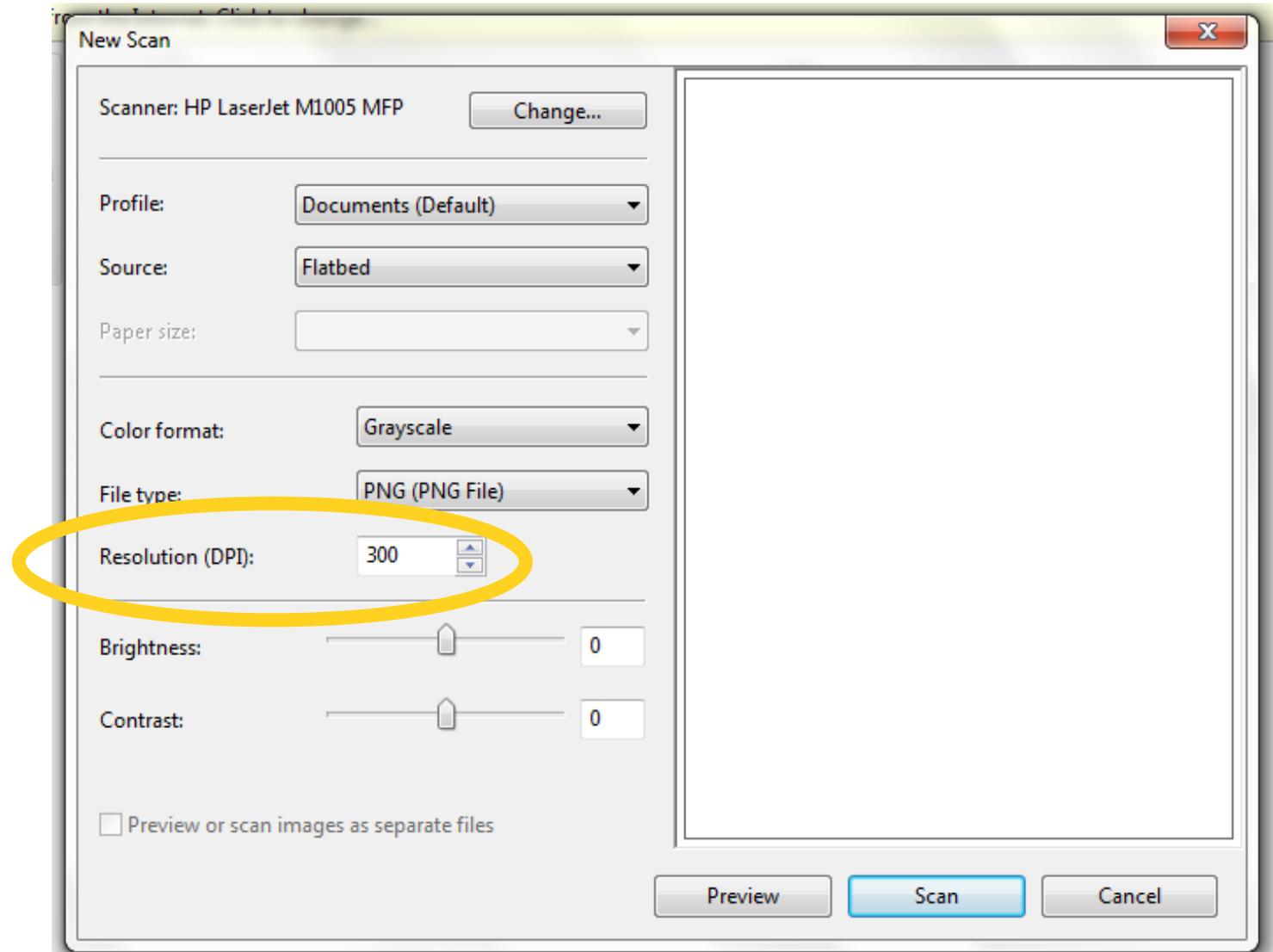
Afin d'obtenir un résultat optimal lors du scan de votre affiche afin d'aplatir l'image (fusionner nos collages traits, peintures au pochoire,...), il sera préférable de **choisir une définition** de minimum 300 dpi. Le DPI (Dots Per Inch) est une unité de mesure de la résolution, utilisée principalement pour les écrans et les imprimantes.

En français, on parle de points par pouce (PPP) ou de pixels par pouce. Pour un écran, il s'agit toujours de pixels par pouce (chaque pixel étant composé de trois points rouge, vert et bleu).

Pour une imprimante, il faut davantage de points que de pixels car les points servent à imprimer une trame. Plus il y a de points par pouce, meilleure est **la résolution d'une image**. Pour des images avec de nombreux détails privilégiez une résolution de 600 DPI lors du scan de votre affiche.

Lorsque vous scannez votre document vous pouvez changer la valeur de votre résolution dans l'onglet «**Resolution DPI**»

Remarque : selon votre ordinateur l'interface pourra changer, à vous de vous adapter et de trouver par vos moyens la manière dont vous devez scanner vos documents. Il existe tellement de modèles différents qu'il nous est impossible de vous faire un tutoriel pour chaque matériel.



FORMAT ET MÉTHODOLOGIE DE SAUVEGARDE D'UNE IMAGE

Afin de ne pas trop complexifier notre apprentissage avec la multitude de formats existants, nous en avons sélectionné trois qui seront en général les plus utilisés dans le cadre de notre projet.

NOM DU FORMAT	POINTS FORTS	POINTS FAIBLES	UTILISATION
<p>JEPG / JEPG 2000</p> <p>Joint Photographic Experts Group</p>	<p>Excellente compression</p>	<p>Compression destructrice</p>	<p>Spécialement conçu pour les photographies</p> <p>À utiliser avec prudence car sa compression peut abîmer l'image</p> <p>Le JEPG 2000 (évolution du JEPG) peut être régler pour compresser sans perte</p>
<p>PNG</p> <p>Portable Network Graphics</p>	<p>Excellente compression</p> <p>Possibilité de transparence</p> <p>Format standard</p> <p>passé-partout</p>	<p>Pas très efficace pour les larges photographies</p>	<p>Format apparu pour remplacer les format de type GIF et ses limitations</p> <p>Fort utilisé dans le monde des développeurs</p> <p>Ouvrable sur tout support et compression sans perte</p>
<p>PDF</p> <p>Portable Document Format</p>	<p>Format universel</p> <p>Affiche tout type de documents</p>	<p>Taille restreinte</p> <p>Ne peut se lire qu'avec le logiciel Acrobat ou logiciel équivalent</p>	<p>Permet d'une part, de rendre le fichier moins volumineux en terme d'unité de stockage</p> <p>Être lu sans utiliser le logiciel de traitement d'origine</p> <p>Cette conversion diminue les possibilités de modification ultérieure du document</p>

Lorsque vous sauvegardez une image il est nécessaire d'**organiser votre stockage**. Nous verrons un peu plus loin que les droits d'auteurs restent une partie essentielle à connaître.

Pour enregistrer une image, nous vous proposons donc de toujours commencer par le nom de votre image, suivi du thème du projet et finir par la source de l'image.

Prenons l'exemple d'une image que nous avons téléchargée sur la plateforme Pixabay reprenant Manneken Pis pour notre projet Bruxelles 2030.

Nom d'enregistrement du fichier :

Manneken_Pis_Bxl_2030_Source_Walkerssk_Pixabay

Nous écrivons donc d'abord le nom de l'image, le thème du projet auquel elle se rapporte et nous finissons par la source de notre image reprenant le nom du créateur et la plateforme où nous avons trouvé l'image.

Cette méthodologie nous permettra de pouvoir télécharger une multitude d'images sans nous soucier en permanence de devoir l'intégrer immédiatement au projet. En effet, une fois notre travail de recherche terminé, il nous sera facile de retrouver toutes les informations à communiquer sur les droits d'auteurs dans le titre que nous avons donné à notre image.

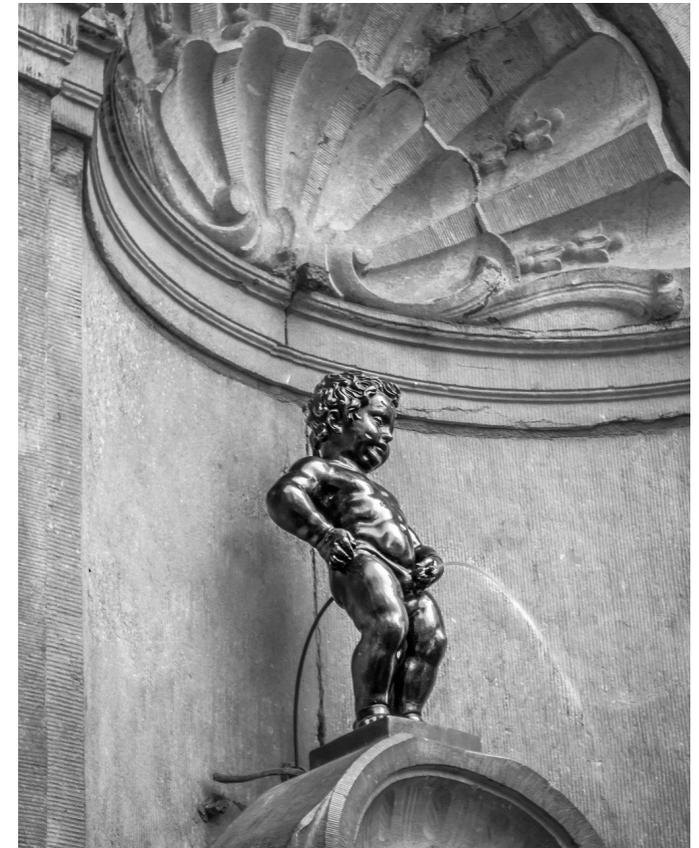


Image par Walkerssk / Pixabay

LA RECHERCHE D'IMAGES LIBRES DE DROITS

Plusieurs possibilités s'offrent à nous lorsque nous devons trouver des images pour notre affiche. Mais attention à toujours **sélectionner des images libres d'usage** afin de ne pas s'attirer les foudres de certains créateurs de contenu. Il est donc impératif de toujours vérifier que les images que nous allons utiliser sont bien libres de droits.

Pour ce faire, nous disposons tout d'abord de Google Image que tout le monde connaît certainement. C'est un bon outil de recherche mais attention car souvent les informations sur les droits d'auteurs ne sont pas complètes ou inexistantes. Nous vous conseillons donc de ne pas trop utiliser ce processus, sauf si vous êtes sur la création d'un projet qui restera en interne.

Le chemin que nous vous proposons ici est une manière sûre de télécharger des images libres de droits pour tout usage, qu'il soit d'ordre privé ou commercial. Nous allons donc vous proposer de vous connecter à la plateforme de banque d'images appelée **Pixabay**. Vous pourrez donc vous y connecter via l'adresse : <https://pixabay.com>

Afin de vous accompagner dans vos recherches, nous avons mis à votre disposition un tutoriel qui vous explique les étapes afin de télécharger les images nécessaires.



LE POIDS D'UNE IMAGE

Toute image est définie par un poids calculé en Octet (o). Un Octet est composé de 8 bits. Pour bien comprendre ce concept nous allons donc faire un bref récapitulatif de ce qu'est un octet et un bit ainsi que les différentes valeurs existantes pour les caractériser.

En informatique, le « bit » est l'unité de base comprenant une information. Les ordinateurs fonctionnent avec des nombres binaires. Ils calculent en nombres binaires et sauvegardent les informations de façon binaire (par ex. une image).

Le mot Bit (abrégé « b ») vient de l'anglais et se compose des mots « binary digit ». Un bit est donc un nombre binaire et peut adopter 2 valeurs « 0 » ou « 1 ».

Un « octet » (abrégé « o ») est toujours composé d'exactly 8 bits.

1 octet = 8 bit

1 Kilo-octet (Ko) = 1 000 octets

1 Méga-octet (Mo) = 1 000 000 octets

1 Giga-octet (Go) = 1 000 000 000 octets

1 Tera-octet (To) = 1 000 000 000 000 octets

On privilégie donc une taille raisonnable pour nos photos de moins de 100 Ko afin de ne pas devoir traiter des images trop lourdes. Bien évidemment, il vous arrivera parfois de tomber sur des images plus volumineuses qui pourront atteindre les 5 Mo par exemple. Pas de panique, l'image est utilisable mais sera plus lourde à traiter.

NOTIONS DE DROITS D'AUTEURS

Un photographe (qu'il soit professionnel ou particulier) acquiert automatiquement un « droit d'auteur » sur les photos qu'il prend, pour autant que ses photos soient « originales ».

Pour être qualifiée d'« originale », une photo ne doit nullement être artistique. La jurisprudence parle d'« originalité » dès qu'une œuvre est le résultat d'une « création intellectuelle propre à l'auteur » et que cette œuvre « comporte l'empreinte de la personnalité de l'auteur ».

En d'autres termes, à partir du moment où le photographe a fourni un certain effort intellectuel pour prendre la photo (choix opérés concernant l'objet photographié, perspective dans laquelle la photo a été prise, éclairage, etc.), celle-ci est protégée par le droit d'auteur.

C'est une définition bien abstraite mais dans la pratique, cela revient à dire que la plupart des photos sont protégées par le droit d'auteur, quel que soit son objet ou sa qualité artistique.

Il est donc essentiel de toujours faire bien attention aux images que l'on utilise dans notre projet. Il est important que vous compreniez que vous pouvez également être votre propre créateur de contenu.

Rien ne vous empêche de partir en mission avec vos élèves et de prendre des photos avec vos smartphones, d'objets, de personnes ou de situations nécessaires à la confection de votre affiche. Ça peut également être un exercice très didactique.

Remarque : Attention, dans le cas de la prise de photo d'une personne, préférez toujours demander l'autorisation d'utiliser son images et expliquez-lui à quel but sera destiné celle-ci.

TRANSFÉRER UNE IMAGE NUMÉRIQUE VOLUMINEUSE

Un point essentiel à voir ensemble est le transfert de données numériques. En effet, si vous désirez échanger ou partager des images avec d'autres professeurs ou élèves, des moyens simples et gratuits existent.

Le premier est une plateforme de transfert nommée **We Transfer**.

<https://wetransfer.com/>

Vous pouvez envoyer des fichiers d'un poids maximal de **2 Go**. Il vous faudra d'abord vous inscrire. Pour ceux qui ne désirent pas s'inscrire vous trouverez en dessous de la case « **gratuit** » un petit onglet disant : « Je veux simplement envoyer des fichiers ». Vous devrez alors confirmer votre envoi via un code que vous recevrez sur votre boîte mail. Vous devrez alors insérer ce code sur la page d'envoi de We Transfer. Pour ceux qui sont inscrits, ce code ne vous sera plus demandé. La marche à suivre est simple, vous chargez votre fichier ou dossier, vous entrez votre email, l'email du destinataire, l'objet de votre envoi, un message d'explication si nécessaire. Pour finaliser, **cliquez sur envoi**.

La seconde plateforme se nomme **Filemail**.

<https://www.filemail.com/fr>

Nous vous conseillons vivement d'utiliser Filemail car celle-ci vous permet d'envoyer des fichiers plus volumineux allant jusqu'à **5 Go**. Vous pourrez également réitérer l'opération à plusieurs reprises sans contraintes de temps (exemple : vous devez attendre 1h afin d'envoyer un autre fichier). L'interface est assez simple. Vous entrez votre email, l'email du destinataire, l'objet de votre envoi, un message d'explication si nécessaire et vous chargez votre fichier ou dossier puis cliquez sur envoi.