

Sous la direction de Brigitte Peltier

COURS D'INDUSTRIES G · R · A · P · H · I · Q · U · E · S

L'informatique de la chaîne graphique

Pascal Prévôt

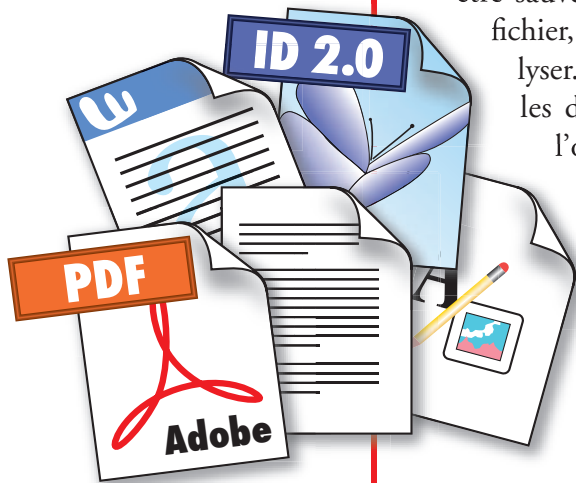
© Groupe Eyrolles 2007
ISBN : 978-2-212-12023-3

EYROLLES

LES FICHIERS INFORMATIQUES

Introduction

L'ordinateur traite des informations de tous genres : textes, photos, illustrations, calculs scientifiques, images de synthèse, etc. Toutes ces données doivent être sauvegardées et surtout structurées. Lorsqu'une application ouvre un fichier, il faut qu'elle sache à quoi elle a à faire et comment elle doit l'analyser. Chaque application, lors de la sauvegarde d'un fichier, enregistre les données du document dans un format particulier. Ainsi, lors de l'ouverture du fichier, le logiciel auquel il est destiné peut lire les données et les traiter convenablement. Chaque fichier est accompagné d'un suffixe indiquant son format (.txt, .psd, .doc, etc.), ce qui permet une reconnaissance de l'appartenance du fichier à une application avant même la lecture de ce dernier. Le système d'exploitation associe également une icône aux différents types de fichier pour une identification visuelle et rapide par l'utilisateur.



En réalité, un fichier enregistré sur un support informatique, quel qu'il soit, correspond à une suite d'états d'information/non information. Par exemple, un lecteur de CD-Rom (ou de DVD-Rom), par le biais de son laser, va scruter la surface d'une galette en plastique (le CD-Rom lui-même) présentant des trous qui indiquent la présence d'informations. Électriquement, la présence ou l'absence de trous va activer des circuits électroniques pour organiser et structurer les informations recueillies (fig. 1). En réalité la détection du « 1 » se fait lorsqu'il y a passage d'un creux à une surface plane ou inversement. Mais cela ne gêne en rien la démonstration. Comme vu dans le chapitre précédent, pour une meilleure compréhension par l'être humain, on codifie les informations en bits puis en octets. Ensuite, la gestion de ces données sera réalisée suivant des règles « inventées » par les informaticiens, l'ordinateur n'étant qu'une simple machine électrique obéissant à des ordres pré-programmés.

Quatre grands types de formats de fichiers sont utilisés dans les industries graphiques : le texte, le bitmap, le vectoriel et les polices de caractères.

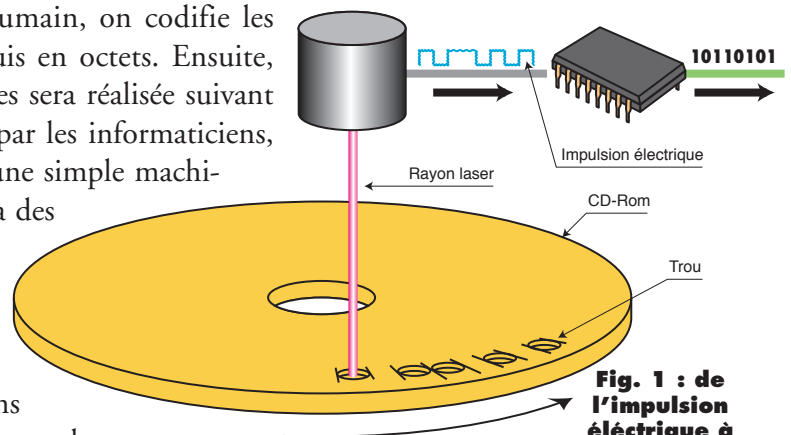


Fig. 1 : de l'impulsion électrique à l'octet

Fichiers texte

C'est le fichier de base par excellence. C'est même le tout premier fichier qui ait été inventé en informatique. Très vite, les premiers informaticiens ont eu besoin de dialoguer avec les circuits électroniques de leurs machines. Il leur fallait envoyer et visualiser des informations de façon naturelle. Le plus facile pour communiquer étant l'écrit, le clavier pour saisir des lettres et le moniteur (écran) pour visualiser des messages naquirent. Bien sûr, il fallut codifier ce texte au format informatique et, pour que tous les informaticiens du monde puissent s'entendre, le code ASCII (*American Standard Code for Information Interchange*) fut inventé.

À chaque caractère, signe de ponctuation, action sur le clavier fut associée une valeur numérique (fig. 2), certaines étant réservées à la commande de périphériques : imprimantes, modems. Le tableau T1 représente cette codification.

Un fichier texte regroupe ces codes et les restitue après traitement sous forme de lettres, de chiffres, de signes de ponctuation, d'ordres comme la tabulation, le retour chariot, etc.

Il est à noter que le monde PC et le monde Mac n'utilisent pas exactement la même codification des caractères, notamment pour les caractères accentués (numérotés de 128 à 256) et qu'il est nécessaire de faire une conversion (parfois automatique).

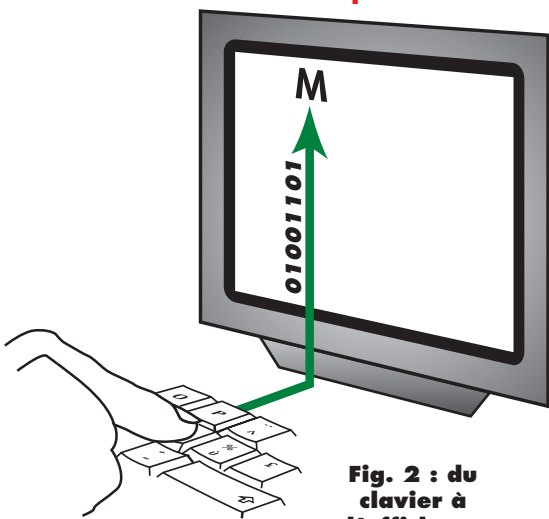


Fig. 2 : du clavier à l'affichage

0	Nul	16	Data Link Escape	32	Espace	48	0	64	@	80	P	96	`	112	p
1	Début d'en-tête	17	Contrôle périph.	33	!	49	1	65	A	81	Q	97	a	113	q
2	Début de texte	18	Contrôle périph.	34	“	50	2	66	B	82	R	98	b	114	r
3	Fin de texte	19	Contrôle périph.	35	#	51	3	67	C	83	S	99	c	115	s
4	Fin de transmission	20	Contrôle périph.	36	\$	52	4	68	D	84	T	100	d	116	t
5	Demande	21	Acc. de réception	37	%	53	5	69	E	85	U	101	e	117	u
6	Accusé de réception	22	Synchronisation	38	&	54	6	70	F	86	V	102	f	118	v
7	Beep	23	Fin de transmission	39	'	55	7	71	G	87	W	103	g	119	w
8	Backspace	24	Annulation	40	(56	8	72	H	88	X	104	h	120	x
9	Tab. horizontale	25	Fin de support	41)	57	9	73	I	89	Y	105	i	121	y
10	Saut de ligne	26	Substitution	42	*	58	:	74	J	90	Z	106	j	122	z
11	Tab. verticale	27	Escape	43	+	59	;	75	K	91	[107	k	123	{
12	Saut de page	28	Séparateur de fichier	44	,	60	<	76	L	92	\	108	l	124	
13	Retour chariot	29	Séparateur de groupe	45	-	61	=	77	M	93]	109	m	125	}
14	Fin d'extension	30	Séparateur d'enreg.	46	.	62	>	78	N	94	^	110	n	126	~

Tableau T1 : le code ASCII

Code ASCII Caractère ou action correspondant

Fichiers bitmap

Le mot bitmap veut dire **carte de bits** ou matrice de bits. L'écran est divisé suivant une grille. Chaque case de cette grille est associée à une information binaire et, en fonction de cette information ; l'ordinateur, via sa carte vidéo, affiche un **point** sur l'écran, appelé **pixel** (fig. 3). Par extension, **toute image composée de pixels est appelée bitmap**. C'est le cas des images réalisées avec Adobe Photoshop ainsi que toutes celles possédant, par exemple, l'extension .jpg, .bmp, .png, .gif, .tif...

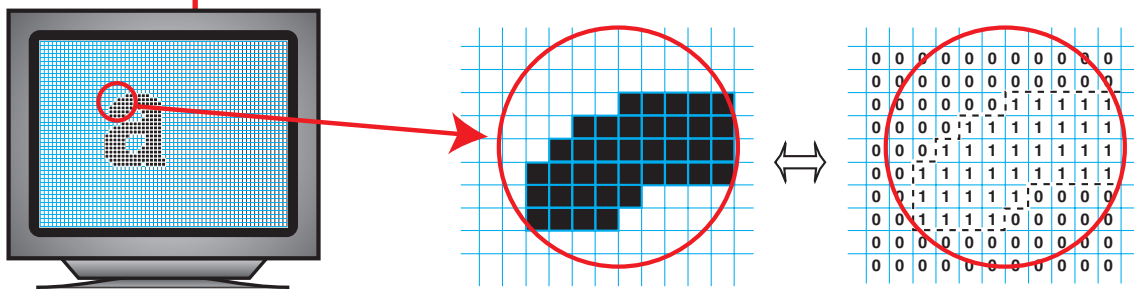


Fig. 3 : l'affichage des pixels

Codage couleur des pixels

Si à l'origine **chaque pixel** était **codé** sur un bit, les besoins d'affichage en couleur ont amené les informaticiens à le coder **sur un ou plusieurs octets**.

Rappelons qu'un octet se compose de 8 bits permettant de coder 256 valeurs différentes allant de 0 à 255. Si l'on associe ces valeurs à des couleurs prédéfinies dans une palette (pour le Web, par exemple), on peut afficher un pixel en couleur (fig. 4a) ou bien en gris si la palette correspondante se compose de différents gris ou niveaux de gris (fig. 4b).

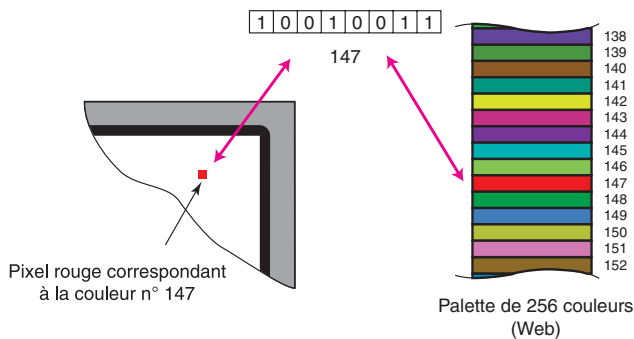


Fig. 4a : palette couleur

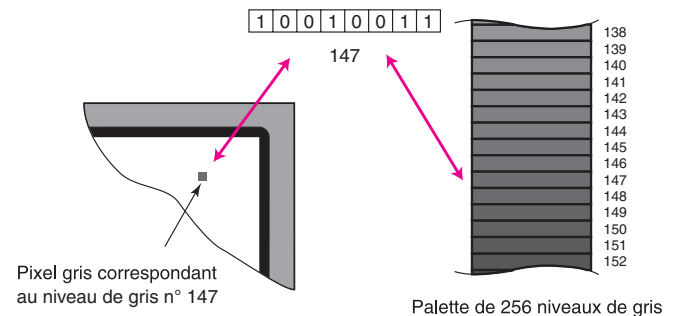


Fig. 4b : palette de gris

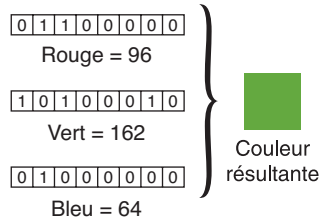


Fig. 5a : codage en RVB

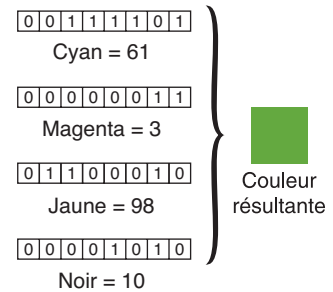
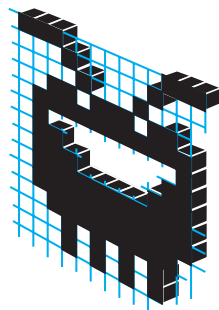
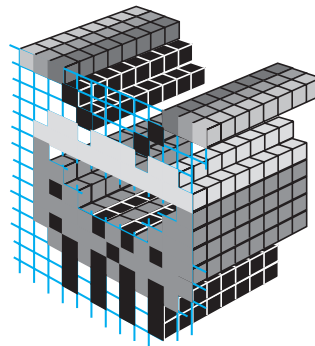


Fig. 5b : codage en CMJN

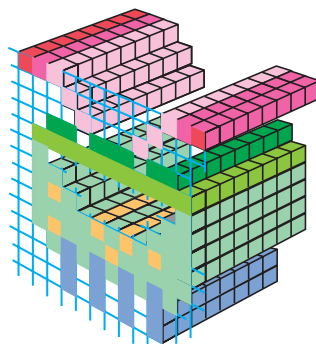
Un codage sur 2 octets permet d'accéder à environ 65 000 couleurs (affichage en milliers de couleurs). Un codage sur 3 octets, soit 24 bits, autorise une palette de près de 16 millions de couleurs par le biais des couleurs rouge, verte et bleue à la base même de la colorimétrie (fig. 5a). Chacune de ces couleurs sera codée sur un octet : 1 pour le rouge, 1 pour le vert et 1 pour le bleu (RVB ou RGB). Un codage sur quatre octets permet de travailler en CMJN, chaque couleur étant codée, également, sur un octet (fig. 5b). Cet affichage des pixels en fonction du nombre de bits est appelé « profondeur d'écran » (fig. 6).



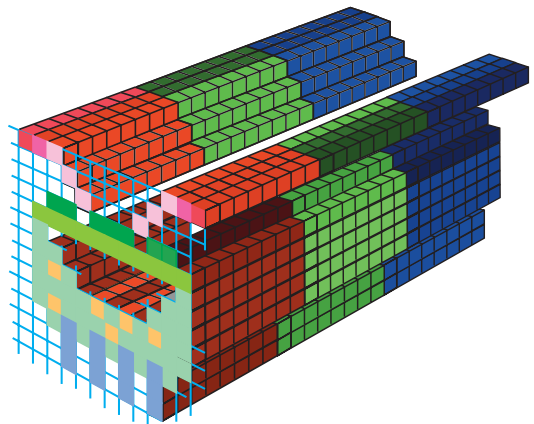
Codage noir et blanc sur 1 bit



Codage en 256 niveaux de gris sur 1 octet



Codage en 256 couleurs sur 1 octet



Codage en RVB sur 3 octets

Fig. 6 : profondeurs d'écran

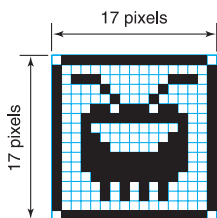
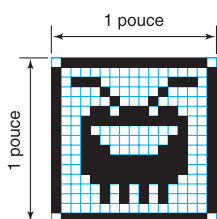


Fig. 7 :
définition



Résolution de 17 dpi

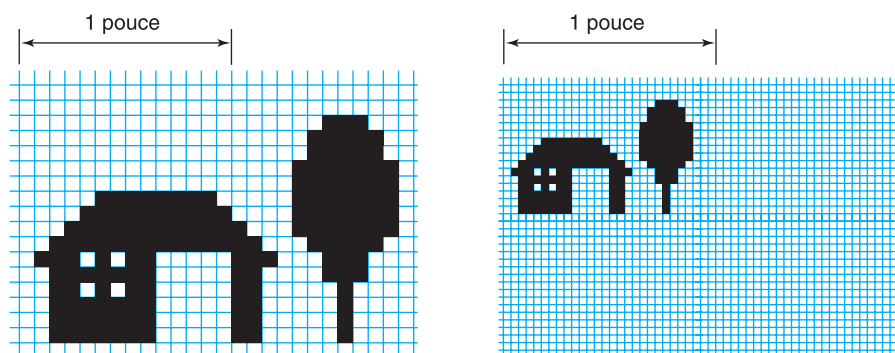
Fig. 8 :
résolution

Résolution et définition d'un bitmap

Ces deux termes sont parfois confondus bien qu'ils aient des sens très différents.

La définition exprime les dimensions d'une image, c'est-à-dire sa largeur et sa hauteur définies en pixels (fig. 7).

La résolution indique, quant à elle, **le nombre de pixels** existant **sur** une distance de **1 pouce** de cette image (fig. 8). Elle est exprimée en *dot per inch* (dpi) en anglais ou point par pouce (ppp) en français. La taille d'un bitmap peut varier en fonction du périphérique auquel il est destiné : 72 dpi pour un écran, 600 dpi pour une imprimante laser, 1 270 ou 2 540 dpi pour une flasheuse. La figure 9 montre le même bitmap imprimé dans deux résolutions différentes. Sur le dessin de droite, il est deux fois plus petit puisque chaque point le constituant est deux fois plus petit que sur l'illustration de gauche.



14 dpi

**Fig. 9 : un même nombre
de pixels pour un
même bitmap, dans des
résolutions différentes**

28 dpi

Calcul du poids d'un bitmap

Le poids d'une image représente la quantité de mémoire utilisée par cette image sur un support informatique, donc le nombre d'octets constituant cette image, exprimé en Ko, Mo ou Go.

Il est important d'en avoir une idée précise pour des raisons de productivité évidente : les disques durs seront moins encombrés, les serveurs moins surchargés, les transferts sur réseau et les manipulations à l'écran plus rapides, les temps de flashage plus courts...

Même si dans la vie professionnelle quotidienne on calcule très rarement le poids d'un fichier bitmap, savoir déterminer le poids d'une image permet de mieux appréhender la structure d'un fichier bitmap.

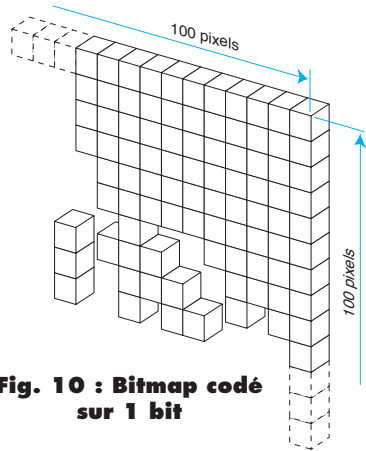


Fig. 10 : Bitmap codé sur 1 bit

Premier exemple : considérons une image de 100 pixels par 100 pixels codée sur 1 bit (fig. 10). Son poids est simple à calculer.

Nous avons, pour constituer ce bitmap : $100 \times 100 = 10\,000$ pixels.

Chaque pixel est codé sur 1 bit, ce qui fait : $10\,000 \times 1 = 10\,000$ bits.

1 octet fait 8 bits. Il suffit de diviser par 8 soit : $10\,000 \div 8 = 1\,250$ octets (soit 1,25 kilo-octets ou 1,22 kibi-octets).

Deuxième exemple : soit une image de 25,4 × 12,7 cm, codée en niveaux de gris, donc sur 1 octet, avec une résolution de 100 dpi (100 pixels par pouce).

Comme la résolution est exprimée en pouce (dpi), il faut ramener les dimensions de l'image en pouce. Il suffit de diviser par 2,54 (1 pouce = 2,54 cm), soit dans notre exemple :

$25,4 \div 2,54 = 10$ pouces pour la largeur et $12,7 \div 2,54 = 5$ pouces pour la hauteur.

On sait qu'il y a 100 pixels sur un pouce (résolution = 100 dpi), nous avons :

$10 \times 100 = 1\,000$ pixels sur la largeur et $5 \times 100 = 500$ pixels sur la hauteur.

Soit un total de $1\,000 \times 500 = 500\,000$ pixels pour constituer l'image.

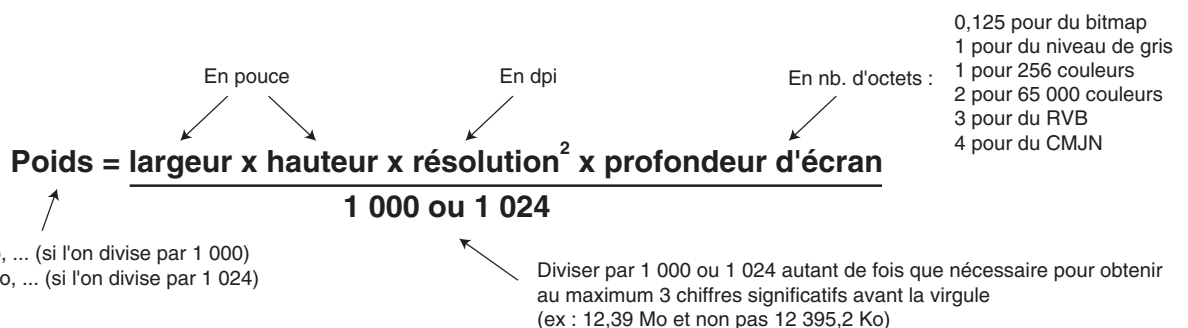
Chaque pixel étant codé sur 1 octet cela fait : $500\,000 \times 1 = 500\,000$ octets,

soit : $500\,000 \div 1\,024 = 488,28$ kio ou $488,28 \div 1\,024 = 0,47$ Mio (ou 0,5 Mo).

Si le bitmap avait été codé sur 3 octets (RVB), il aurait suffi de multiplier par 3 le nombre de pixels obtenu ci-avant, soit :

$500\,000 \times 3 = 1\,500\,000$ octets ou $1\,500\,000 \div 1\,024 = 1\,464,84$ kio ou $1\,464,84 \div 1\,024 = 1,43$ Mio (ou 1,5 Ko). Pour une image en CMJN nous aurions multiplié par 4.

On peut en déduire une formule :



Un bitmap supporte très mal les changements d'échelle. S'il fait 4 pixels par 4 pixels, le doubler de taille augmente d'autant son nombre de pixels. Il va donc manquer des pixels pour le définir (fig. 11a). La première solution consiste donc à doubler la taille des pixels, ce qui rend le bitmap « grossier » (fig. 11b). On appelle cela la « pixellisation ». L'idéal serait de garder la même grosseur de pixel et d'inventer des pixels intermédiaires (fig. 11c). Il s'agit du rééchantillonnage. Plusieurs algorithmes sont disponibles et suivant leur capacité, ils prennent plus ou moins en compte leur environnement. Cependant, le rééchantillonnage a ses limites : toutes les images ne le supportent pas et peuvent alors devenir floues (fig. 12).

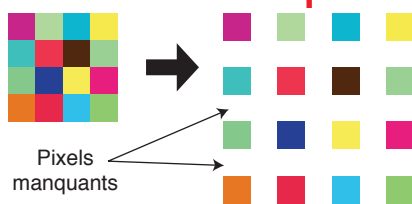


Fig. 11a : pas assez de pixels

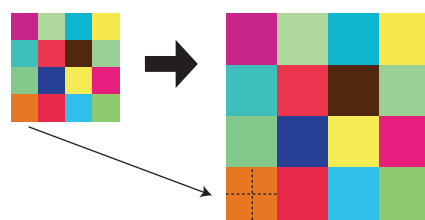


Fig. 11b : pixellisation

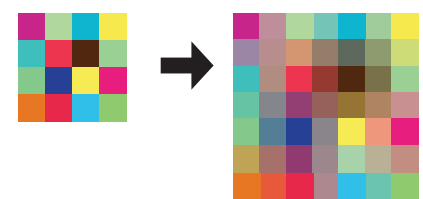


Fig. 11c : rééchantillonnage

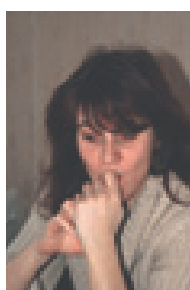


Image de départ
(72 dpi)

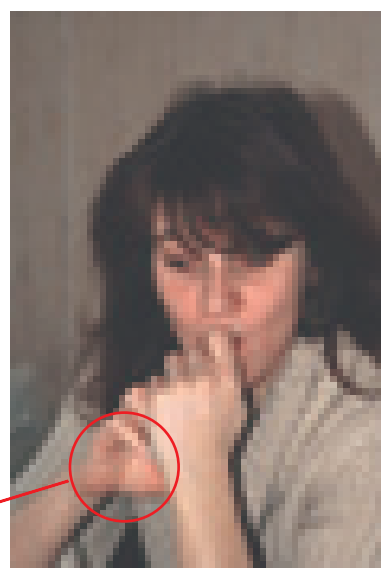


Image agrandie 2 fois sans
rééchantillonnage
d'où une pixellisation



Image agrandie 2 fois avec
rééchantillonnage à 300 dpi

Fig. 12 : même image avec et sans rééchantillonnage

Fichiers vectoriels

Les fichiers bitmap sont gourmands en mémoire. La figure 13 représente une image en bitmap. Il s'agit d'un simple trait. Cependant, pour le définir, il faut l'inclure dans un carré de 100 pixels par 100 pixels, le trait étant représenté par des points noirs, tous les autres pixels par des points blancs. Ces points blancs existent bel et bien et sont codés de la même manière que les points noirs (sur 1 bit, 1, 2, 3 ou 4 octets) et utilisent donc autant de mémoire qu'eux. Pour définir ce simple trait, il faut coder $100 \times 100 = 10\,000$ pixels et donc au moins autant d'informations.

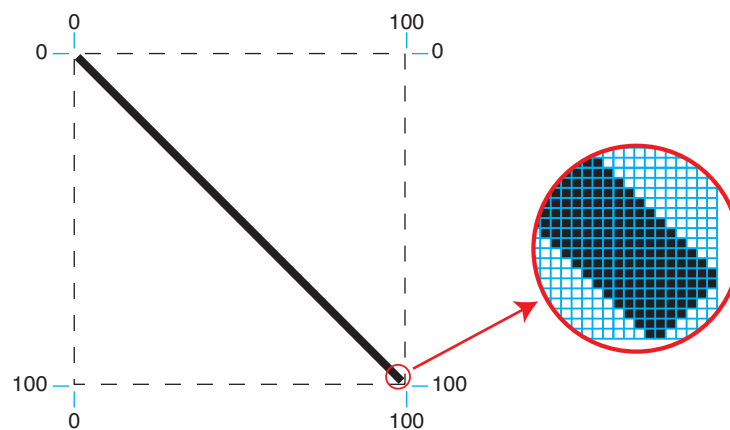


Fig. 13 : bitmap de 100 pixels par 100 pixels

L'idée du vectoriel est de **diminuer le nombre d'informations** pour définir un graphisme en indiquant uniquement des **coordonnées** et le **type de graphisme**. Par exemple, en vectoriel, le trait de la figure 13 serait défini par ses coordonnées (0,0), (100,100) et l'instruction « ligne ». Cela fait 5 informations contre 10 000 dans le cas d'un bitmap. Les **fichiers** s'en trouvent nettement **réduits** et il suffit d'avoir un **interpréteur**, c'est-à-dire un logiciel capable d'analyser les informations vectorielles et de les transformer en informations bitmap pour l'affichage sur écran (fig. 14). Rappelons que l'affichage à l'écran est forcément bitmap puisque l'écran est une matrice de pixels.

Travailler en vectoriel présente le très gros avantage de pouvoir **adapter la résolution aux périphériques de sortie** (écran, imprimante, flasheuse, CTP). La figure 9 de la page 27 montre que la taille d'affichage (ou d'impression) varie en fonction de la résolution, c'est-à-dire en fonction de la grosseur des pixels que restitue un périphérique. Cela veut dire que les formats des documents réalisés sur ordinateur seraient différents s'ils étaient imprimés sur imprimante jet d'encre à 600 dpi ou sur une flasheuse à 2 500 dpi par exemple.

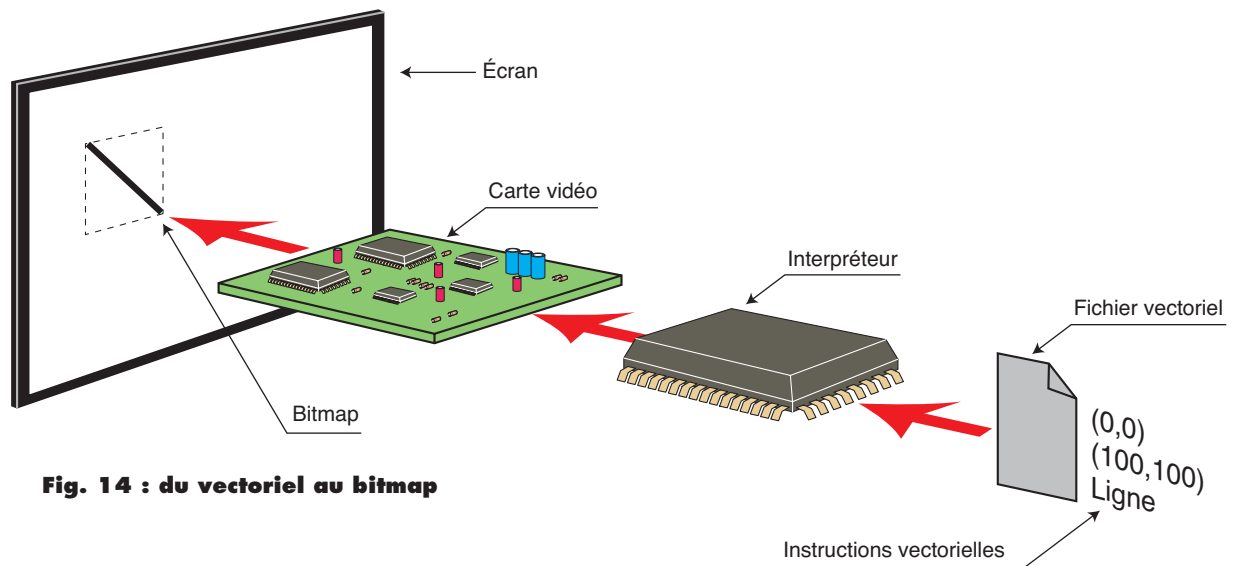


Fig. 14 : du vectoriel au bitmap

Les instructions vectorielles manipulent une page globalement et placent les éléments constituant cette page dans un système de coordonnées. L'exemple de la figure 15 montre qu'une même ligne sera imprimée dans les mêmes dimensions et positionnée au même endroit sur une feuille de papier quelle que soit la résolution de l'imprimante. L'interpréteur calcule le nombre de pixels correspondant à une dimension. Par exemple, la coordonnée « x » du point « P » sera positionnée sur le pixel n° 590 pour une résolution de 300 dpi et sur le pixel n° 1 180 pour une résolution de 600 dpi, mais sera située à 50 mm du bord de la feuille dans les deux cas. Cette nature mathématique autorise toutes les manipulations, notamment les agrandissements. Un simple coefficient permet de recalculer les coordonnées d'un objet graphique et de redéfinir les pixels qui le composent. A contrario, un bitmap ne subit pas d'agrandissement sans pixellisation.

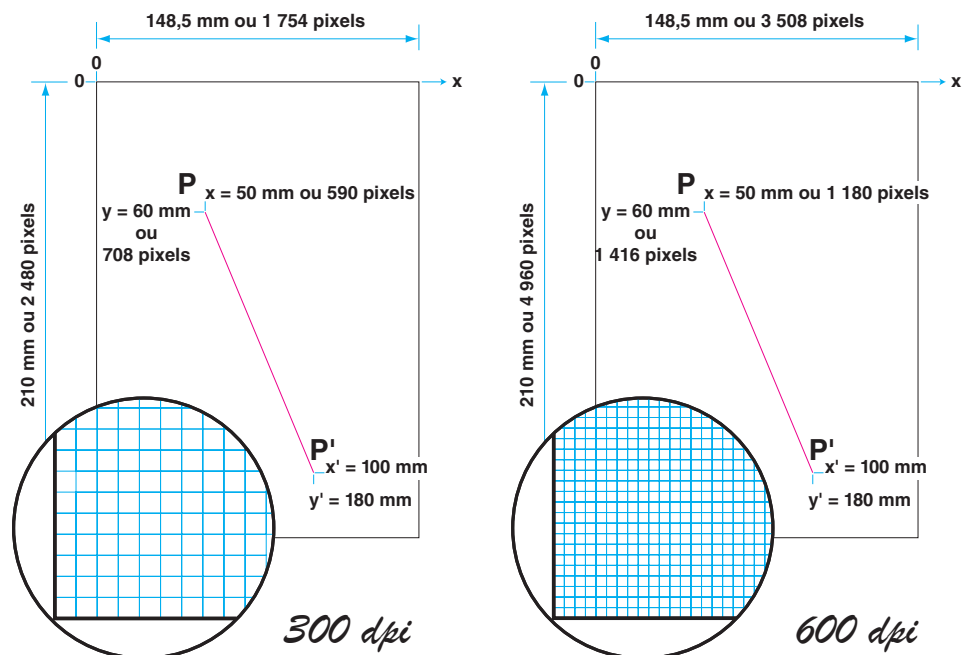


Fig. 15 : coordonnées globales et coordonnées en pixels

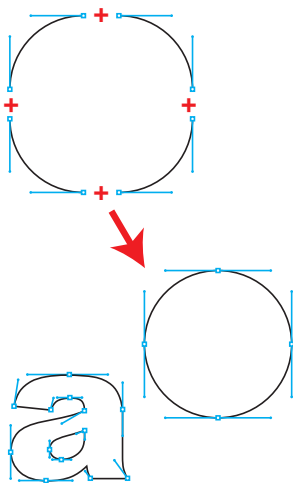


Fig. 17 : objets graphiques définis par des courbes de Bézier

Le PostScript

Le PostScript est devenu un standard dans les industries graphiques et peut s'importer dans grand nombre de logiciels de PAO. Il a été inventé par la société américaine Adobe Systems Inc, et c'est un langage de programmation au même titre que d'autres langages informatiques tels que le Basic, le C ou le Pascal. Son rôle est avant tout de **contrôler l'ensemble d'une page imprimée** en terme de qualité **indépendamment de la résolution de sortie** des périphériques d'impression. C'est donc **un langage de description de page** manipulant des objets graphiques de base comme les droites ou les courbes de Bézier (fig. 16), permettant de construire toute autre forme géométrique : rectangles, cercles, polices de caractères, etc. (fig. 17).

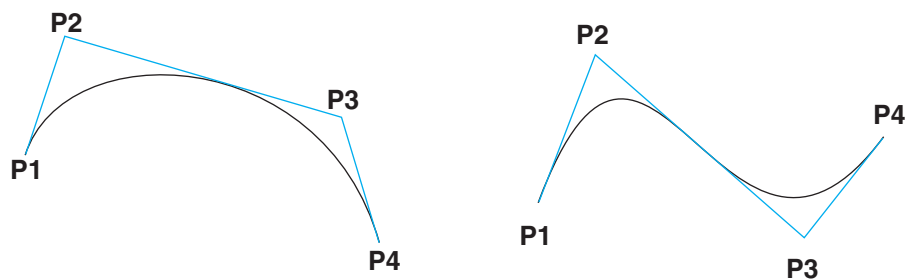


Fig. 16 : courbes de Bézier

À l'instar de monsieur Jourdain qui faisait de la prose sans le savoir, l'opérateur PAO programme en PostScript à travers son écran. Lorsqu'il dessine dans Illustrator, par exemple, le logiciel transforme les manipulations effectuées en **instructions PostScript** compréhensibles par n'importe quelle imprimante PostScript (fig. 18). Heureusement, car PostScript est un langage difficile demandant de solides connaissances en programmation.

Les courbes de Bézier

Inventées par un ingénieur français travaillant sur les flux aérodynamiques chez un grand constructeur automobile, les courbes de Bézier sont devenues célèbres grâce à PostScript. Elles permettent de dessiner n'importe quelle courbe avec très peu d'informations, ce qui colle parfaitement à la philosophie de PostScript. En effet, seuls quatre points sont nécessaires quelle que soit la forme de la courbe.

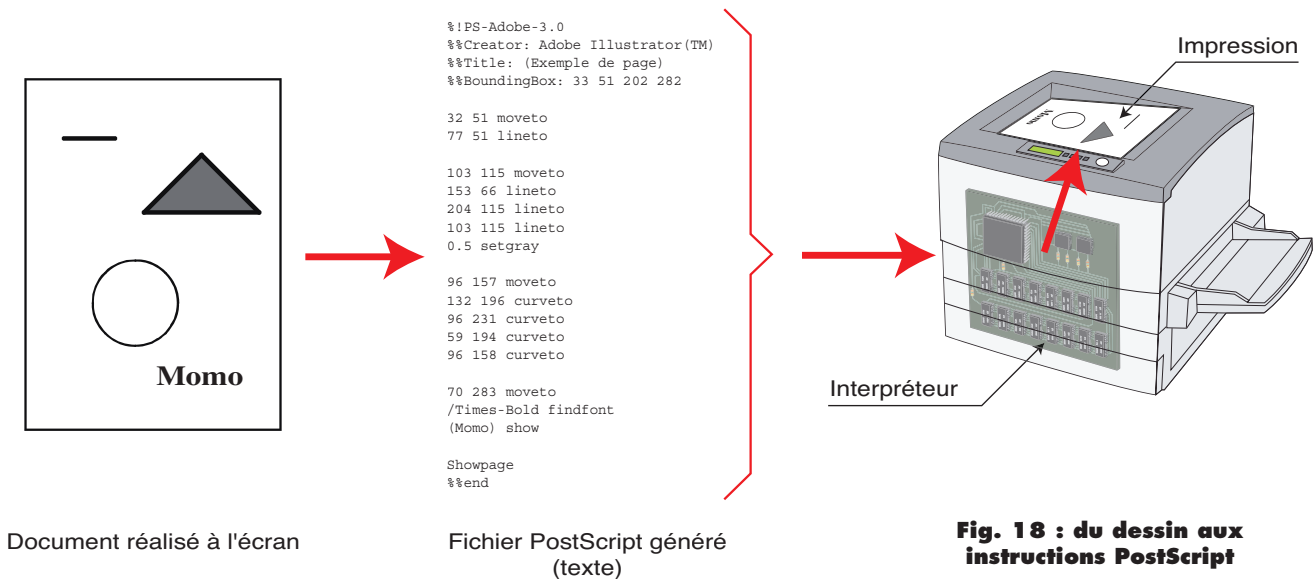


Fig. 18 : du dessin aux instructions PostScript

Le format d'enregistrement du PostScript est l'EPS (de son vrai nom EPSF, *Encapsulated PostScript File*). Un fichier EPS est constitué de quatre grandes parties (fig. 19).

La première comprend l'en-tête où figurent tous les commentaires concernant le document comme le nom du fichier, la version du logiciel qui l'a créé, l'encombrement total de l'impression (*bounding box*), les couleurs utilisées, etc. (fig. 20). Elles sont récupérées par des logiciels dédiés au traitement des documents. Puis viennent toutes les **instructions**, méthodes, procédures et fonctions nécessaires pour dessiner la page.

La fin de fichier regroupe des informations utiles à l'interpréteur du périphérique. L'en-tête et la fin du fichier sont communs à tous les fichiers PostScript alors que le corps est totalement différent d'un fichier à l'autre, en fonction des éléments à imprimer.

La dernière partie comprend la **visualisation en bitmap** du document à imprimer. On peut considérer cette visualisation comme une photo de la page. C'est cette image bitmap qui est en fait importée par les autres logiciels. Elle peut être considérée comme la basse résolution du fichier EPS (ne pas confondre avec la vignette qui est l'icône du fichier visible dans les fenêtres du bureau). Cette visualisation peut être enregistrée sous différents formats et profondeurs d'écran. Un enregistrement en 1 bit fournira un aperçu en noir et blanc même si le document est en couleur. Cependant, cela n'altérera en rien le fichier PostScript qui, de toutes façons, restituera les couleurs au moment de l'impression (fig. 21).

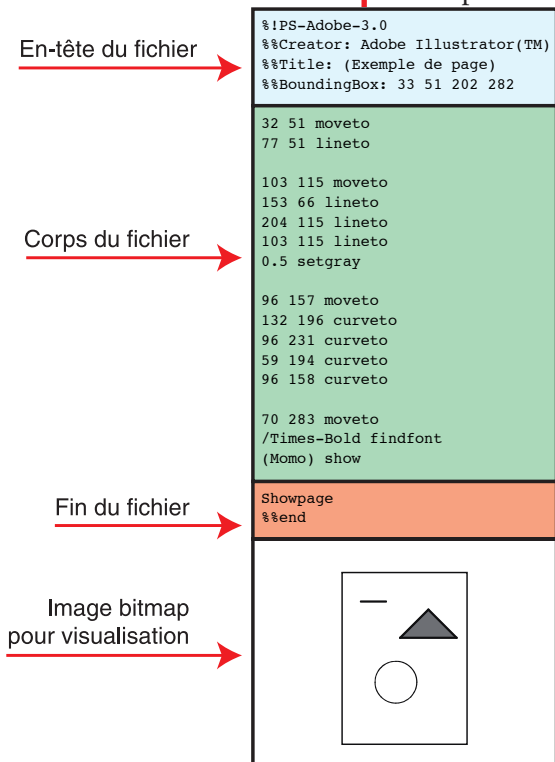


Fig. 19 : structure d'un fichier EPS

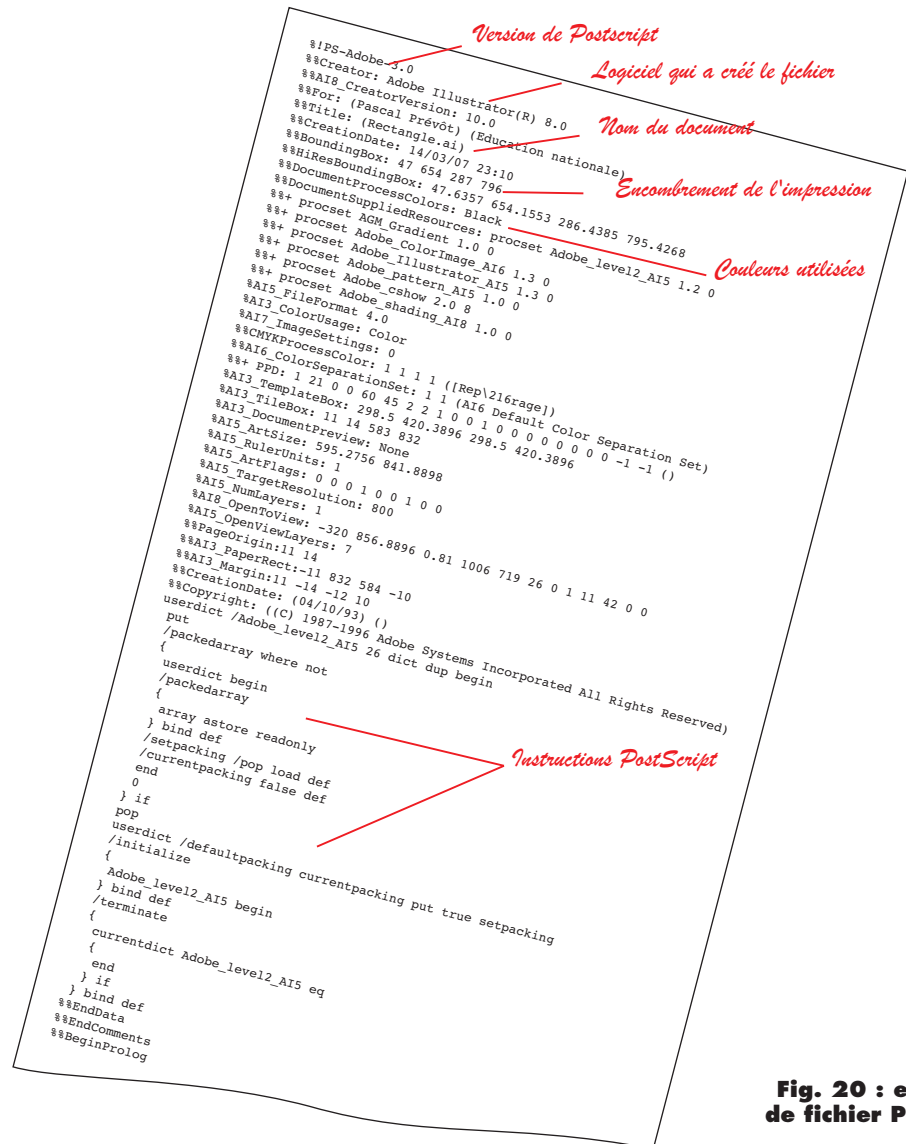


Fig. 20 : exemple de fichier PostScript

Un des autres avantages de PostScript est sa capacité à être transférable sur tous les systèmes d'exploitation. Cela s'explique tout simplement par le fait qu'un fichier PostScript est, en fait, du texte **codé** sur les 128 premiers caractères du code **ASCII**, ce qui évite tous les caractères spéciaux et accentués et rien n'est plus facile pour un ordinateur que de lire un **fichier texte**.

PostScript s'est donc vite imposé dans le processus de publication. Cependant, il a rapidement trouvé ses limites. Hormis le fait qu'il génère des fichiers volumineux, il n'enregistre pas les polices de caractères mais juste leurs attributs : nom, graisse, corps, etc. Si un fichier PS est envoyé à un intervenant tiers pour être exploité (sortie de films sur flasheuse notamment), la police utilisée risque de n'être pas exactement la même. Un « Garamont de Monotype » n'est pas construit identiquement à celui d'Adobe ou d'ITC, par exemple, et que dire des polices, installées sur des systèmes d'exploitation divers ? Le transfert d'un document Mac vers un PC (ou inversement) pose de gros problèmes, notamment de chasse et il est peu probable de retrouver la mise en page originelle.

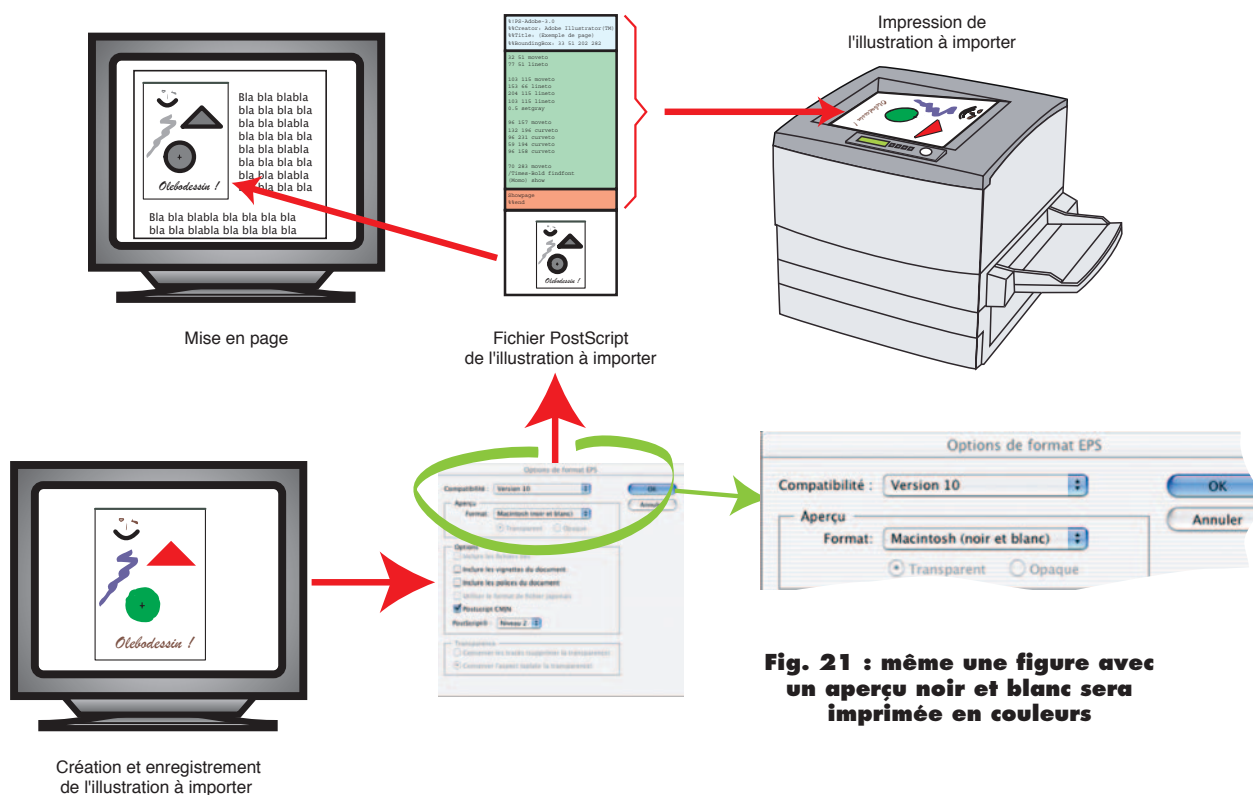


Fig. 21 : même une figure avec un aperçu noir et blanc sera imprimée en couleurs

Le saviez-vous ?

L'inventeur du PostScript, qui est aussi le créateur de l'entreprise Adobe Systems Inc, s'appelle John Warnock. Titulaire d'une maîtrise en mathématiques et d'un doctorat en informatique, il commence ses travaux d'association de visualisation-écran et de mémoire d'écran au début des années 1970. Il rejoint ensuite le PARC (*Palo Alto Research Center*) de Xerox Corporation (où furent inventées la souris et l'interface graphique) et développe, en 1978 avec Martin Newell, un premier langage de description de page appelé JAM. Ce langage donne naissance à Interpress mais celui ci n'arrive pas à s'imposer. En 1982, il développe le langage PostScript, avec Charles Geshchke.

PostScript obtient ses lettres de noblesse dans les arts graphiques grâce à la sortie en 1984 du premier Macintosh et de l'imprimante Apple LaserWriter.

Le PDF

Le PDF est une évolution de PostScript. Il a été créé pour pallier les imperfections de ce dernier. Bien souvent un document s'imprime difficilement en raison d'erreurs PostScript. Cela est dû au fait que les interpréteurs PostScript ne « parlent » pas forcément tous exactement le même langage PostScript. Les constructeurs de périphériques de sortie ou les éditeurs de logiciels implantent dans leurs produits leur propre interpréteur et donc le programment différemment (le PostScript est un langage de programmation !). Pour simplifier, on peut parler de « dialecte PostScript » et la restitution d'un rectangle, par exemple, ne s'exprimera pas exactement de la même manière d'un constructeur à l'autre, même s'ils parlent tous les deux d'un rectangle.

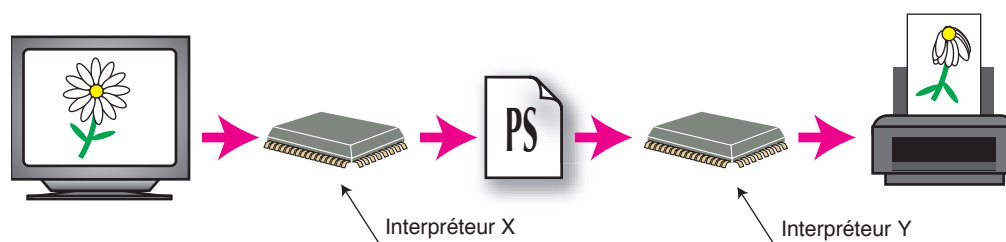


Fig. 22 : problème de communication en PostScript

Cela veut dire que si les instructions du dialecte PostScript n° 1 sont envoyées à l'interpréteur qui parle le dialecte PostScript n° 2, il peut y avoir des problèmes de communication et le rectangle demandé risque ne plus être tout à fait un rectangle. En réalité, cela ne peut pas se passer avec un motif géométrique aussi simple qu'un rectangle mais s'il s'agit d'un document complexe avec des dégradés, beaucoup de polices de caractères ou des tracés compliqués, la probabilité de ne pas se retrouver avec le résultat attendu est grande (fig. 22). D'où l'importance de travailler avec des interpréteurs de même marque lorsque cela est possible, ou bien avec un seul et unique interpréteur pour tous les périphériques de sortie. Cela évite de se retrouver avec des milliers d'exemplaires en sortie de presse offset différents du bon à tirer que le client a signé et validé.

Le PDF contourne ce problème en indiquant seulement des ordres généraux, des « objets graphiques ». En fait, un rectangle (pour reprendre notre exemple) sera codé « rectangle » et peu importe la manière dont un interpréteur le restituera puisqu'on lui demandera juste de réaliser un rectangle. Qu'il le fasse avec le dialecte PostScript X ou le dialecte PostScript Y, il fera un rectangle. C'est simple et efficace et cela préserve la mise en page (polices, illustrations, graphiques...) telle

que souhaitée par l'opérateur PAO. Comme PostScript, le codage d'un fichier PDF se fait en ASCII. En partant de ce constat, le PDF devient un format de fichier ultra-portable, c'est-à-dire capable d'être lu avec certitude sur tous les systèmes d'exploitation de n'importe quel ordinateur au monde. D'ailleurs PDF veut dire : *Portable Document Format* (format de document portable). Adobe qui l'a créé a très bien compris l'intérêt d'un tel type de fichier et a fourni gratuitement à la planète entière un logiciel permettant de lire un document PDF sur tous les ordinateurs (Mac, PC, Linux) : Acrobat Reader. Cette ouverture a fait le succès du PDF et son utilisation s'est très largement répandue dans de nombreux domaines de l'informatique (bureautique, organisateurs numériques personnels, téléphones portables, etc.).

Les fichiers PDF peuvent comporter des photos (bitmap), être paramétrables, sécurisés et interactifs. On peut même y rechercher de l'information facilement. Ils sont donc optimisables pour leur utilisation finale (fig. 23).

Un document PDF concernant un manuel d'utilisation en ligne pourra comporter des signets, ainsi que des hyperliens pour y naviguer facilement de page

en page. Un document destiné à l'affichage à l'écran pourra, lui, ne comporter que des images à 72 dpi (c'est souvent le cas des bons à tirer envoyés par e-mail). Un document destiné à l'impression sera paramétré avec des images en haute résolution et comprendra les traits de coupe, les repères de montage, les gammes, etc. Des styles pré-programmés (ebook, écran, impression, presse, styles personnalisés, fichiers légers, etc.) sont disponibles dans beaucoup d'applications destinées à la production de produits imprimés.

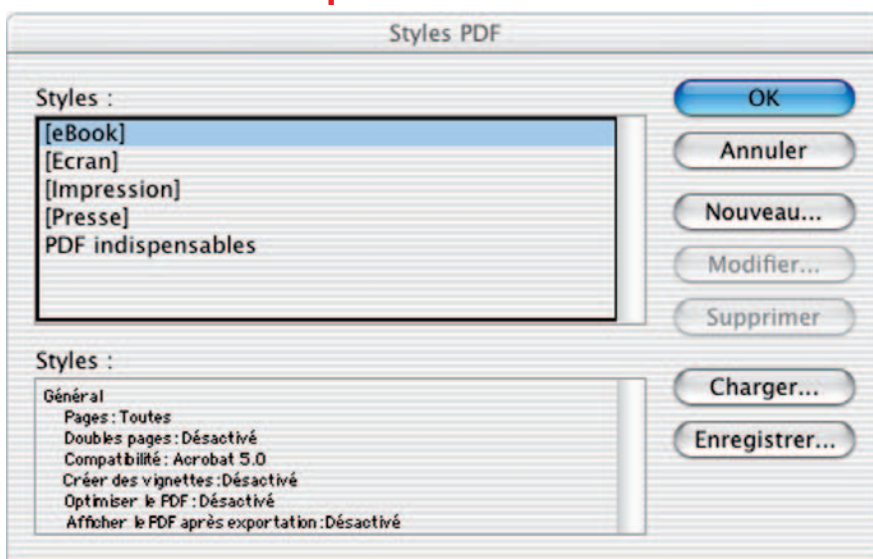


Fig. 23 : styles PDF

La sécurité d'accès aux documents n'est pas oubliée. On peut adjoindre à un fichier PDF un mot de passe pour autoriser son ouverture et/ou sa modification, en interdire son impression ou en extraire des éléments (schéma, texte, etc.). Des standardisations du PDF comme le PDF-X, le PDF-A, etc., augmentent encore la sécurité et la fiabilité des fichiers destinés à l'impression.

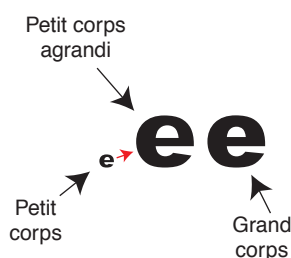


Fig. 24 : le dessin d'une lettre change en fonction de son corps

Les polices numériques

Les bons vieux caractères en plomb de l'imprimerie ont été avantageusement remplacés par les polices de caractères numériques. Une police est l'ensemble des déclinaisons d'un type de caractère d'imprimerie (romain, gras, italique, gras-italique, condensé, etc.). Les polices de caractères sont conçues par des spécialistes. La déclinaison en italique d'une lettre n'est pas seulement sa déformation penchée, tout comme son changement de corps (taille) n'est pas une simple réduction. Le dessin d'une lettre va donc changer en fonction de sa déclinaison ou de sa taille. Les graveurs et fabricants de caractères en plomb (les fondeurs) prenaient en compte ces variations pour pallier les impératifs techniques de l'impression, pour éviter des phénomènes de bouchage dans les contre-poinçons des caractères de petits corps par exemple (fig. 24). Un professionnel des industries graphiques se doit donc d'utiliser les polices à bon escient : ne pas pencher ses caractères pour en faire de l'italique, ne pas utiliser la fonction « gras » d'un logiciel de mise en page pour les caractères gras, ne pas étroitiser (réduction horizontale) pour les caractères « condensés », entre autres (fig. 25).

La nature même d'un caractère numérique pose des problèmes de reproduc-

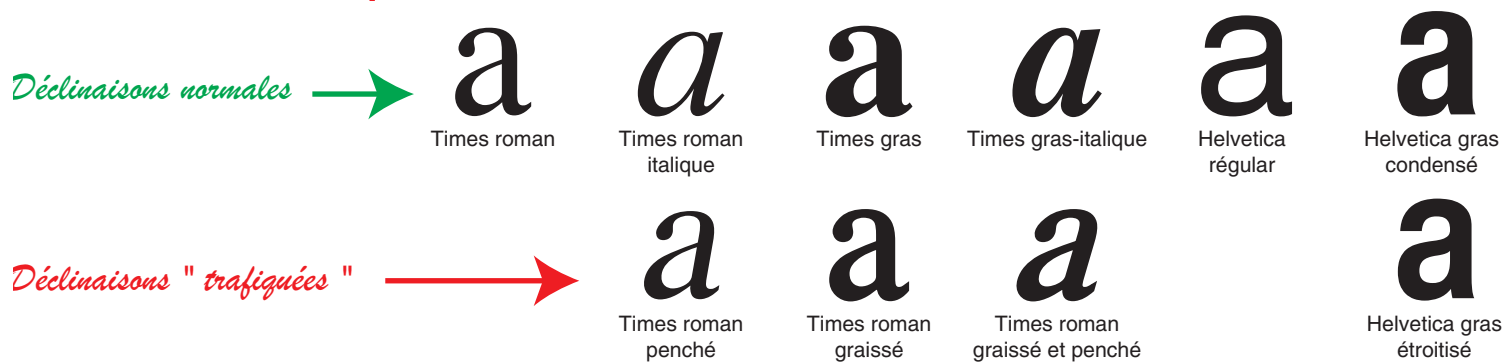


Fig. 25 : déclinaison des caractères

tion. Ce caractère doit être restitué le plus fidèlement possible, c'est-à-dire reconstitué avec des pixels. Il faut pouvoir adapter le dessin du caractère à la résolution du périphérique de sortie. C'est particulièrement vrai pour les petits corps et les caractères présentant des zones très fines. Par exemple, si une partie du caractère est définie à 2,5 pixels de large, le périphérique de sortie ne sera pas en mesure de l'afficher. En effet, 2,5 pixels deviendront 2 ou 3 pixels. Pour de basses résolutions, cela peut avoir une incidence visuelle déplorable. Des algorithmes, appelés *hints* et incorporés au fichier de la police numérique optimisent ces problèmes.



Fig. 26a : sans antialiasing



Fig. 26b : avec antialiasing

Les formats de fichier des polices de caractères

Il existe 3 grands types de formats couramment utilisés en industries graphiques : les polices PostScript type 1, les polices True Type et les polices Open Type (ou unicode).

PostScript type 1

Ce sont les plus anciennes, mais aussi les plus fiables qui hantent nos ordinateurs. Elles ont été développées par l'inventeur même de PostScript : Adobe. Leur particularité est d'être « constituées » de deux fichiers distincts : un fichier bitmap pour l'affichage à l'écran (dans les corps 8, 10, 12, 18, 24) et un fichier vectoriel pour l'impression. L'ensemble est regroupé dans des « valises » (*suitcases* en anglais), c'est-à-dire un type de dossier très particulier et reconnaissable par le système d'exploitation (fig. 27). Si l'agrandissement des caractères à l'impression ne pose aucun problème du fait de leur nature vectorielle, l'affichage à l'écran des bitmaps crée une pixellisation. Ce problème est contourné grâce à des logiciels du type ATM intégrés dans le système, comme dans Mac OS X par exemple. Ces logiciels utilisent une technique appelée « antialiasing » qui lisse les contours des caractères en utilisant des niveaux de gris (fig. 26b). Les polices PostScript Type 1 sont généralement développées par les créateurs de logiciels. Elles sont fiables, sans surprise et vivement conseillées pour un usage professionnel.

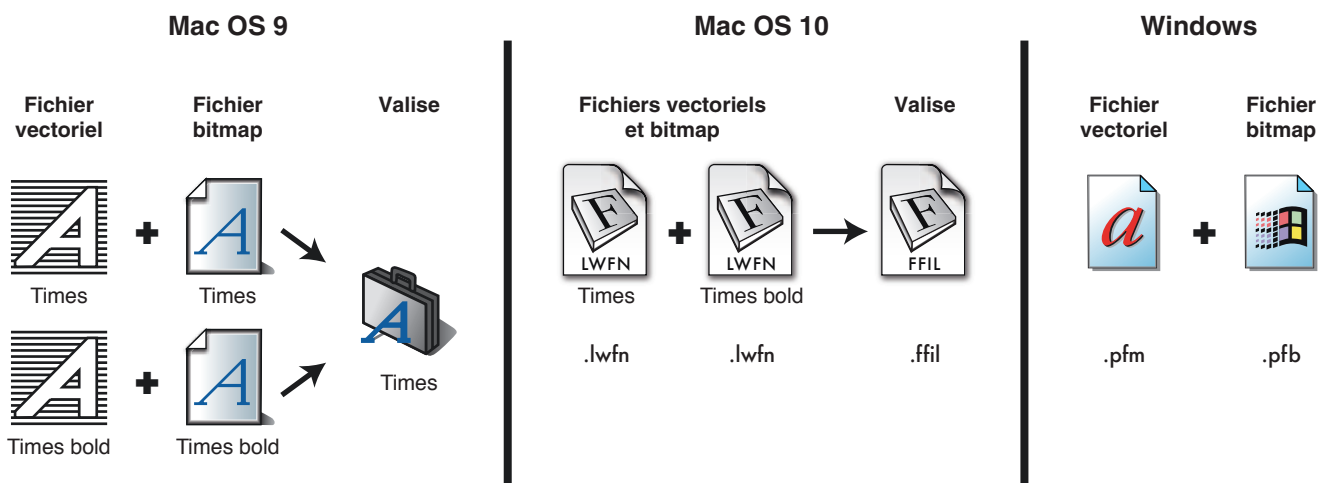


Fig. 27 : icônes des fichiers de polices PostScript type 1

Police True Type

Elles ont été développées par Apple et Microsoft. Chacune de ces polices est constituée d'un seul fichier vectoriel. Il sert autant à l'affichage à l'écran qu'à l'impression. Le seul véritable inconvénient est que ce type de police de caractères n'est pas toujours totalement compatible avec les interpréteurs PostScript. Certains caractères n'apparaissent pas ou bien sont remplacés par un petit rectangle blanc bordé de noir. C'est bien évidemment du plus mauvais effet dans un document professionnel. Attention, ces polices peuvent être restituées correctement sur une imprimante laser ou jet d'encre mais pas lors de l'opération de flashage des films ou des plaques sur CTP. Leur usage est déconseillé en industries graphiques, à moins d'être certain de leur bon fonctionnement. Si vous travaillez avec des partenaires de la chaîne graphique, demandez-leur si leurs interpréteurs (les RIP) savent « digérer » les polices True Type. Si vous n'êtes pas sûr que cela soit le cas, vectorisez vos caractères. La vectorisation, consiste en la transformation en tracés vectoriels purs et durs. Vos caractères ne réagissent plus comme du texte éditable et transformable (texte actif), mais deviennent de simples dessins et il n'est plus possible de modifier le texte.

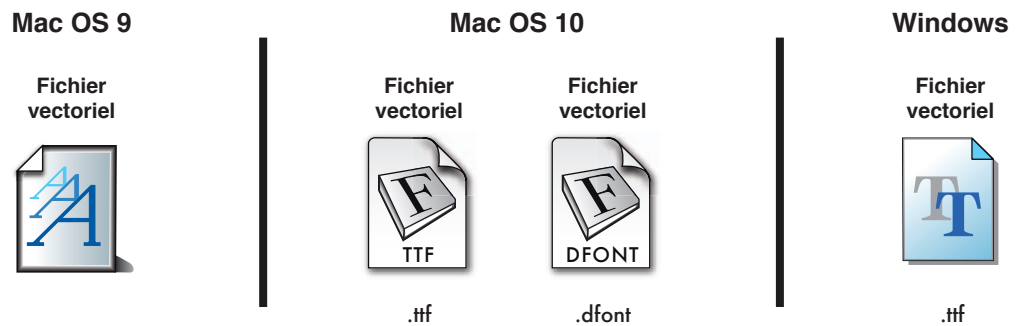


Fig. 28 : icônes des fichiers de polices True Type

Polices Open Type

La tendance à la compatibilité totale entre systèmes d'exploitation a poussé Adobe et Microsoft à développer un format de polices de caractères universel. Comme True Type, ce format n'utilise qu'un seul type de fichiers pour l'affichage à l'écran comme pour l'impression. En fait, un même fichier regroupe à la fois les polices vectorielles et bitmap ou True Type, autant pour Mac OS et Windows, dans leurs différentes déclinaisons, ainsi que leurs définitions métriques. Contrairement aux autres formats cités plus avant, chaque caractère est codé sur deux octets. Cela autorise un jeu d'environ 65 000 caractères contre 256. Les polices Open Type (pour les plus sophistiquées) peuvent posséder toutes les variantes de caractères, comme les ligatures (groupe de lettres reliées entre elles, fig. 29), lettres ornées, les vraies petites capitales, les fractions, etc., ainsi que tous



Fig. 29 : ligature des 3 lettres f, f et i

Windows Mac OS 10



Fig. 30 : icônes des polices Open Type

les signes et caractères des langues étrangères, même non latines (arabe, cyrillique, grec...). Elles sont bien sûr utilisables sans conversion sur tous les systèmes d'exploitation et évitent les problèmes d'incompatibilité (un document sur Macintosh sera restitué sans problème sur un PC et inversement).

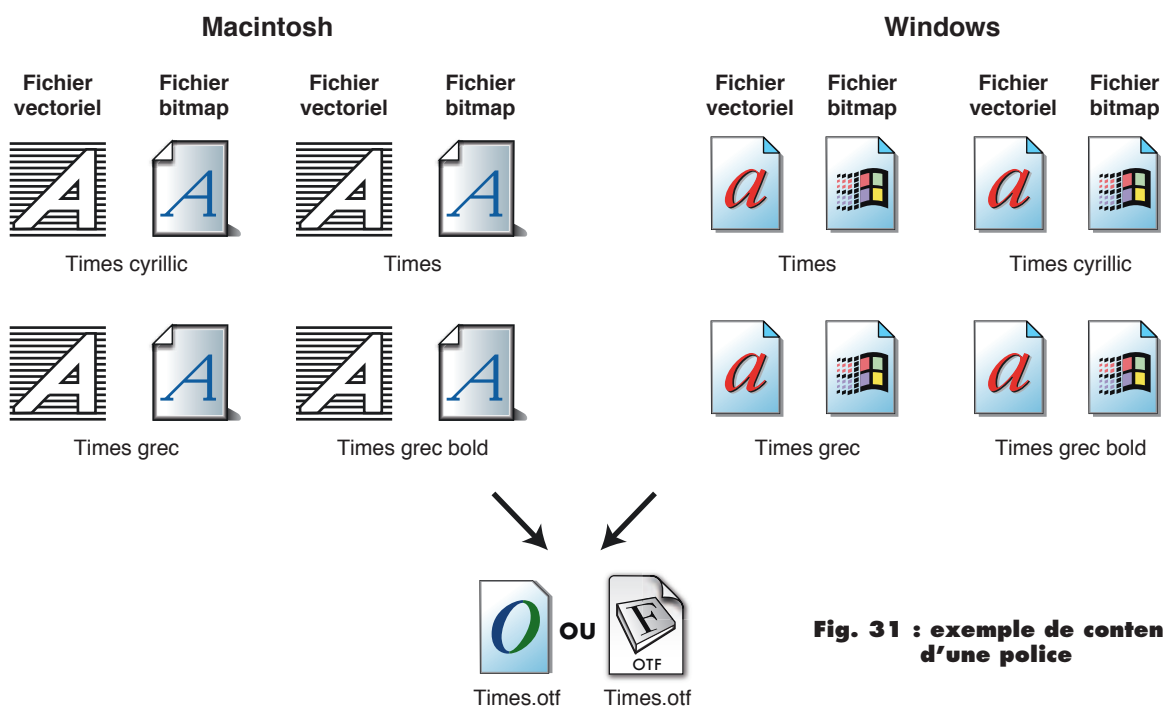


Fig. 31 : exemple de contenu d'une police

Gestion des polices

Il est nécessaire de faire un tri très sélectif des polices que l'on possède sur son système informatique et une typothèque (l'ensemble des polices dont dispose un utilisateur) doit être parfaitement gérée tant en termes de qualité que de quantité. Certaines polices de caractères sont de bien meilleure qualité que d'autres. Les polices téléchargées gratuitement sur Internet doivent être bannies d'une typothèque professionnelle. En effet, ces polices ne contiennent pas forcément de hints et donc ne sont pas optimisées (c'est long et coûteux à développer et cela nécessite beaucoup de moyens), elles ne possèdent pas forcément tous les caractères, notamment ceux accentués. Elles peuvent également poser de gros problèmes à l'impression.

Un nombre important de polices nuit à la créativité. En effet, quelle police choisir pour illustrer le message à faire passer quand le choix est trop important? Les chances de se tromper sont grandes et l'on risque de privilégier ses propres

goûts artistiques au détriment de l'efficacité. Il vaut mieux se contenter de quelques polices que l'on maîtrise bien (au sens artistique).

La multiplicité des polices est source de ralentissement de la machine. Il faut savoir que les polices sont chargées en mémoire vive lors du démarrage de l'ordinateur. Donc, plus il y en a et plus ça « rame ». Les logiciels dédiés (comme Suitcase, livre des polices, etc.) permettent d'activer seulement les polices utilisées pour un travail bien précis. De plus, ils permettent une gestion plus efficace : suppression des doublons, suppression sans risque des polices inutiles, installation automatique dans les bons dossiers du système d'exploitation, visualisation des caractères, classement par thèmes, production d'un catalogue des polices disponibles, etc.

Attention cependant de ne pas supprimer « les polices système » de votre ordinateur. Ces polices sont absolument nécessaires au bon fonctionnement de votre machine car utilisées par le système d'exploitation (affichage du nom des fenêtres par exemple).

Les polices numériques sont des fichiers informatiques et sont soumises aux droits d'auteur. Il est formellement interdit de les dupliquer. Il est juste toléré de joindre les polices d'un document que l'on a créé à un partenaire tiers (un flasheur par exemple), pour qu'il puisse traiter le document dans de bonnes conditions. Ces polices de même nom et de même dessin peuvent ne pas avoir les mêmes caractéristiques informatiques (qualité d'affichage, chasse, format, etc.). Après traitement du document, le partenaire tiers doit enlever les polices prêtées de son système informatique.

Glyphes ou caractères ?

Ces deux notions sont souvent confondues. Un glyphe est la forme donnée à un caractère. Par exemple, le « e » bas de casse et le « e » petite capitale forment un même caractère : le « e », mais deux glyphes distincts. Un glyphe peut aussi représenter plusieurs caractères comme les ligatures (ffi, œ, par exemple).