

OUTILS ET LANGAGE NUMÉRIQUES



AFFINITY
Publisher

4



AFFINITY
Designer

9



AFFINITY
Photo

11



VECTARY

16



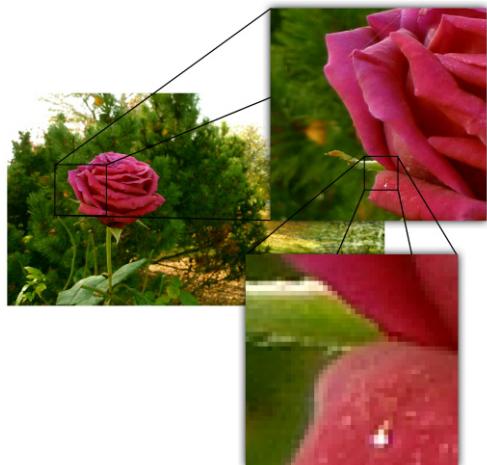
astuce

Connaître votre ordinateur ?

Menu démarrer / Paramètres / Système / Informations système

NOTIONS ESSENTIELLES EN INFOGRAPHIE

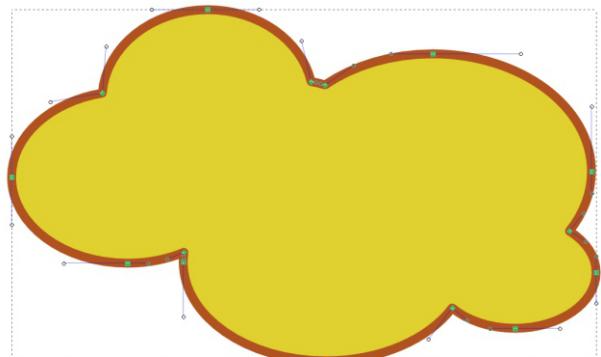
LES IMAGES MATRICIELLES



Une image matricielle est une image numérique dans un format de données qui se compose d'un tableau (matrice) de **pixels** (contraction de l'anglais picture element, élément d'image).

Elle est **toujours rectangulaire**. Chaque pixel est porteur d'une couleur unique, exprimée généralement dans le modèle RVB (rouge, vert, bleu – les trois couleurs de base sur un support lumineux, l'écran, notamment).

LES IMAGES VECTORIELLES



Une image vectorielle (ou image en **mode trait**) 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.

L'**élément de base est le chemin**, mais on peut décrire et utiliser des objets tels que le rectangle, l'ellipse, l'étoile, le texte.

DIMENSIONS ET DÉFINITION D'UNE IMAGE

Le monde de l'image se divise en deux catégories : le numérique (donc un peu virtuel) et le physique (donc le réel).

Dans le monde numérique, c'est-à-dire, lorsque vous travaillez vos images sur un ordinateur, elles sont mesurées en **pixels** (px) uniquement ! Dans le monde réel, c'est-à-dire, imprimée sur une feuille de papier, on peut mesurer les images en millimètres (mm), centimètres (cm), pouces (in, unité anglophone servant de référence). Pour information, un pouce vaut exactement 2,54 cm.

On appelle « **définition** » le fait de désigner les dimensions d'une image sous la forme largeur × hauteur. Cependant, tous les logiciels de graphisme (libres ou non), savent manipuler les dimensions réelles. Ainsi, l'on peut créer une image de 10cm × 5cm. Mais l'image créée sera tout de même composée de pixels et non de centimètres.

Le rapport entre les deux ? La **RÉSOLUTION** !

LA RÉSOLUTION

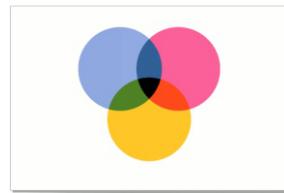
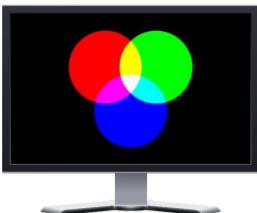
Elle définit le nombre de pixels par unité de longueur (centimètre ou pouce). La résolution d'une image numérique s'exprime en **PPI** (Pixel Per Inch) ou PPP (Pixels Par Pouce).

La résolution d'impression d'une imprimante se détermine en **DPI** (Dot Per Inch) ou PPP (Points Par Pouce). **On parle de résolution essentiellement pour de l'impression.**

Pour l'impression les pixels affichés à l'écran sont décomposés en **points d'encre** pour former une trame. D'où la nécessité d'avoir plus de pixels sur la surface représentée. Plus la trame est serrée, moins on en voit le détail.

En général, on normalise la résolution d'une image à **300 PIXELS PAR POUCE**. L'œil ne permettant pas de voir la différence de qualité au-dessus de ces 300 DPI, les imprimeurs ont donc généralisé cette règle. Une résolution inférieure à 150 DPI est insuffisante pour des impressions de qualité.

DEUX MODÈLES COLORIMÉTRIQUES



RGB - rouge, vert, bleu

Il s'agit d'est un modèle colorimétrique dit **additif**. Chaque couleur est obtenue par l'addition des composantes **rouge, verte et bleue**. C'est le modèle utilisé pour tout affichage généré par de la **lumière**, notamment sur **écran**. Ces trois composantes sont des sources lumineuses colorées : plus l'intensité augmente, plus la couleur est vive. Le mélange de ces trois couleurs de base crée l'éventail de teintes que l'on peut observer à l'écran. **Lorsque ces trois sources de lumière sont au maximum, on obtient du blanc.** Lorsqu'elles sont éteintes on obtient du noir.

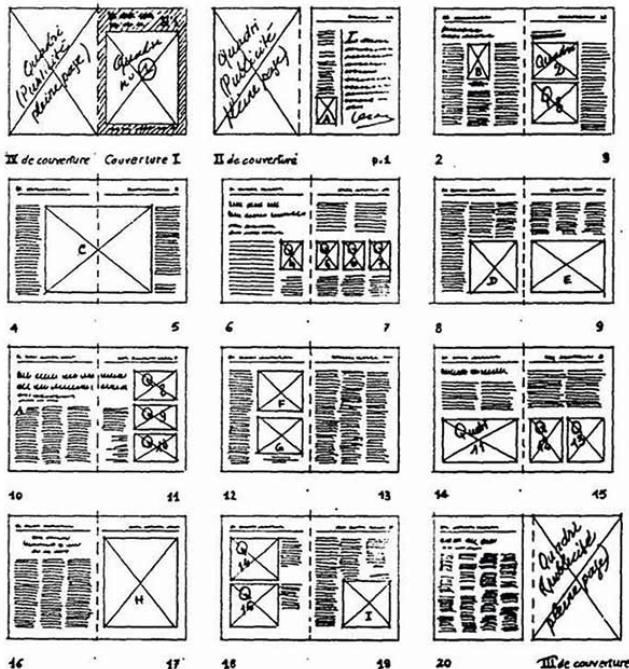
PRÉPARER LE TRAVAIL

1. IMAGINER LA MAQUETTE

Sous le terme de maquette on désigne, à la fois l'ébauche papier de notre document, et le modèle de document numérique qui va servir de trame à notre document final. L'**ébauche papier** étant réalisée, vous allez réaliser la **maquette numérique**.

2. RÉALISER DES CROQUIS

Faites des croquis de ce que sera votre document. Le support papier permet la recherche sans contrainte, les ratures, les commentaires tous azimuts, ce que ne permettent pas aussi facilement l'ordinateur, le clavier et la souris.



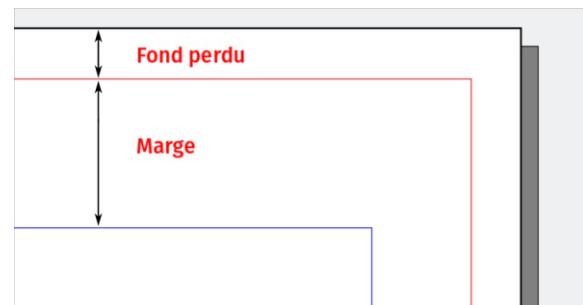
CMJN - cyan, magenta, jaune, noir

C'est un modèle colorimétrique dit **soustractif**. Chaque couleur résulte de l'occultation du blanc par chaque composante (**cyan, magenta, jaune et noir**). Ce modèle est utilisé par **tous les appareils d'impression**. On part du papier (généralement blanc) sur lequel le dispositif d'impression dépose des petits points d'encre. En quadrichromie classique sont utilisées quatre encres : cyan, magenta, jaune et noire (soit, les quatre composantes). La taille de chaque point déposé sur le papier est déterminée par la valeur de chaque composante.

3. CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES

Vous devez définir les caractéristiques techniques de votre document avant de créer la maquette numérique. Ces caractéristiques sont :

- **Format du papier** (A4, A5, etc.). Le format peut être totalement original, selon vos désirs ou vos besoins. Si vous faites appel à un imprimeur pour l'impression, vous devez absolument vous mettre d'accord avec ce dernier sur le format à utiliser.
- **Type de reliure** (broché, spirale...) et l'influence qu'elle aura sur les marges intérieures.
- **Marges intérieures, extérieures, hautes, basses, fond perdu** (à voir avec l'imprimeur).



- **Résolution attendue pour le document final** (rappel, 300 dpi est la résolution idéale pour un document lu à bout de bras).

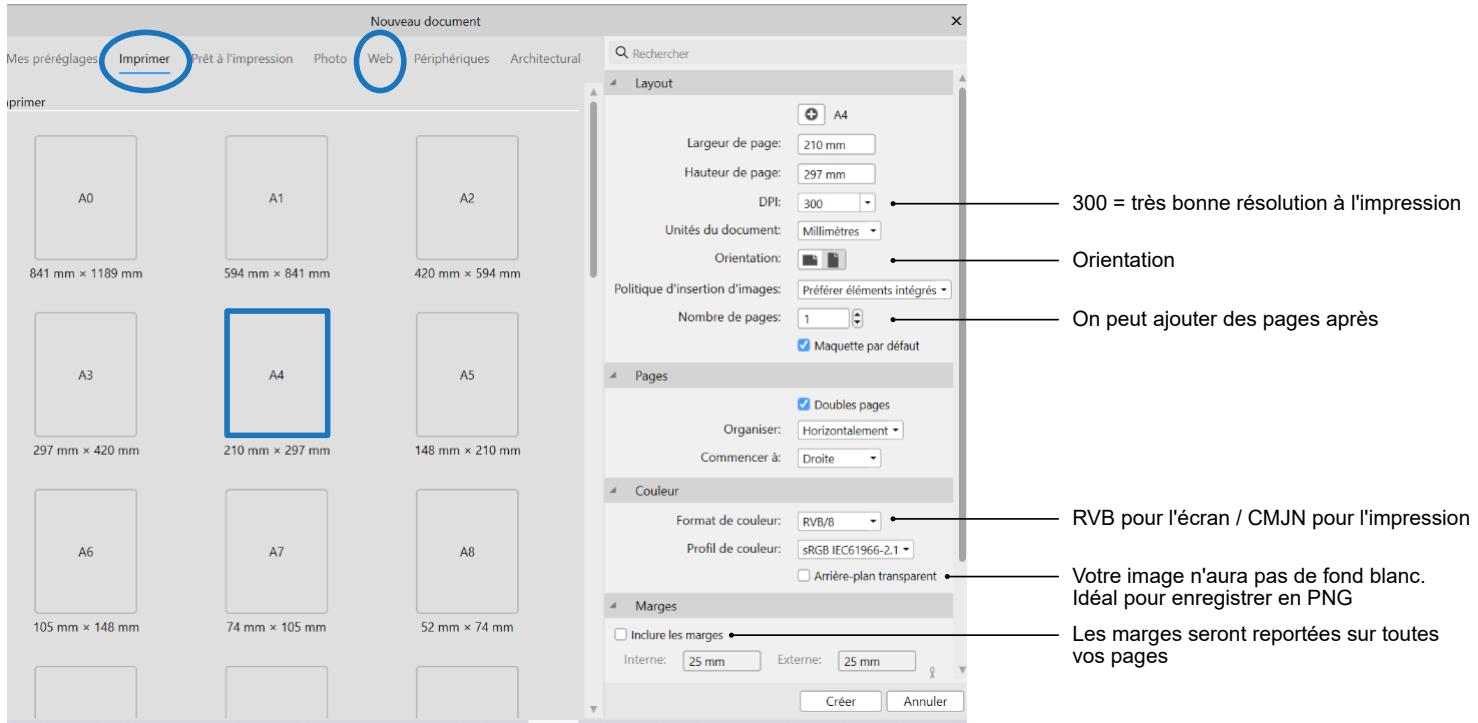
- **Type de papier** (épaisseur, granularité, couleur).

- **Charte graphique** : couleurs définies précisément (composantes CMJN), polices de caractères (éviter la diversité, une police pour les titres, une pour le texte courant suffisent généralement).

- **Nombre de pages** : suivant la méthode d'impression et le type de reliure vous pourrez avoir des contraintes à respecter.



AFFINITY Publisher



Barre d'outils

La barre d'outils héberge tous les outils et fonctions les plus couramment utilisés pour les tenir à votre disposition. Les options sont placées dans des groupes logiques afin d'améliorer le confort d'utilisation.

Magnétisme :

- Magnétisme** — lorsque l'option est active, les objets sélectionnés suivront les règles de magnétisme définies par les options actives. Si cette option est inactive, le magnétisme est désactivé.
- Options de magnétisme — personnalisez les paramètres dans le menu local.

Ordre:

- Placer derrière** — repositionne les objets sélectionnés en bas du calque. Permet également de repositionner les calques sélectionnés en bas de la sous-fenêtre Calques.
- En arrière** — déplace les objets sélectionnés d'une position vers le bas sur le calque. Permet également de déplacer les calques sélectionnés d'une position vers le bas dans la sous-fenêtre Calques.
- En avant** — déplace les objets sélectionnés d'une position vers le haut sur le calque. Permet également de déplacer les calques sélectionnés d'une position vers le haut dans la sous-fenêtre Calques.. Permet également de repositionner les calques sélectionnés en haut de la sous-fenêtre Calques.
- Placer devant** — repositionne les objets sélectionnés en haut du calque

Alignement :

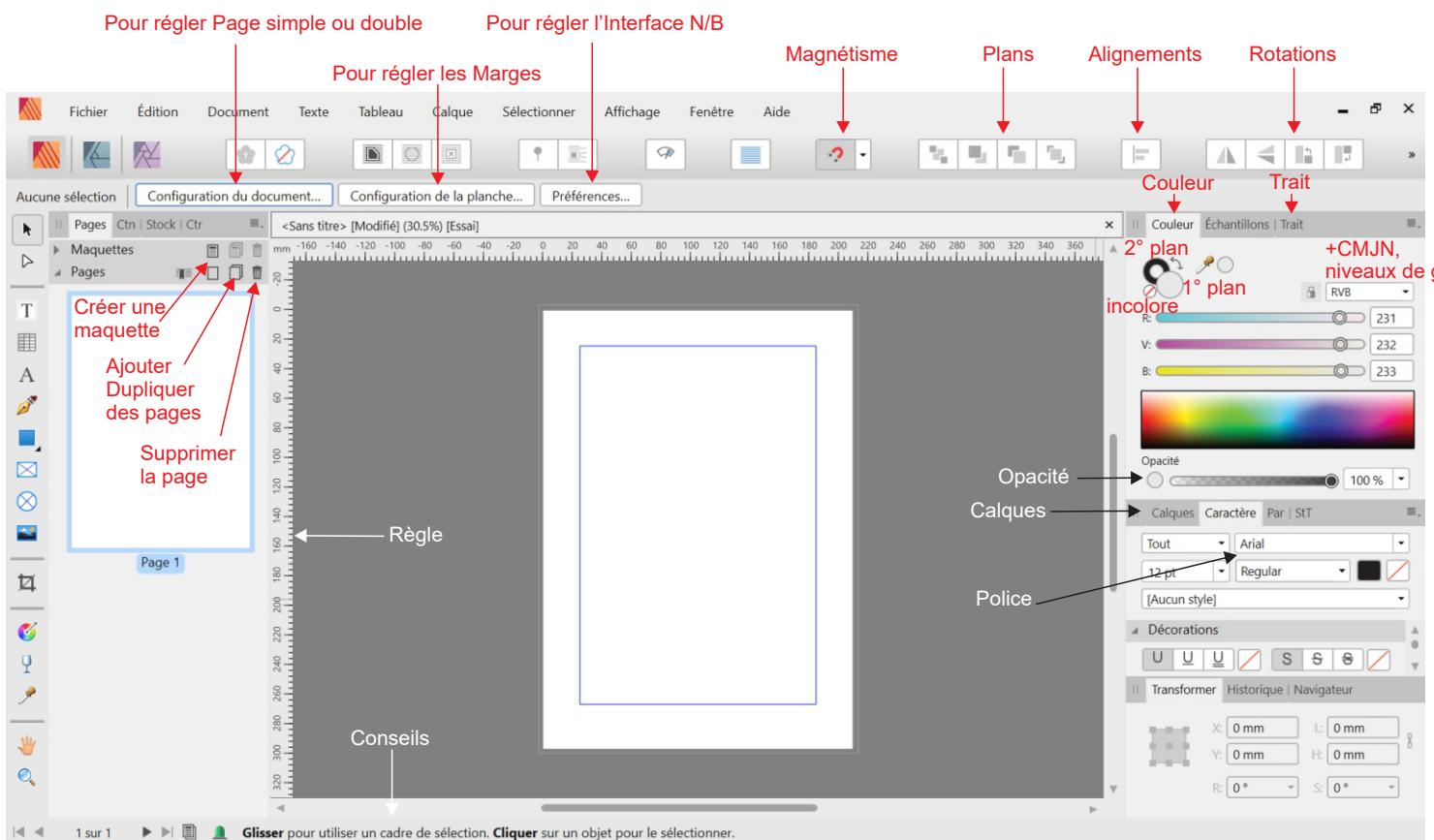
- Alignement** — affiche une zone de dialogue locale qui vous permet d'aligner et de répartir la sélection.

Transformations :

- Retournement horizontal** — retourne les objets sélectionnés de gauche à droite.
- Retournement vertical** — retourne les objets sélectionnés de haut en bas.
- Faire pivoter vers la gauche** — fait pivoter les objets sélectionnés par paliers de 90° vers la gauche.
- Faire pivoter vers la droite** — fait pivoter les objets sélectionnés par paliers de 90° vers la droite.

Cible d'insertion :

- Insérer derrière la sélection** — lorsque l'option est active, les nouveaux objets sont ajoutés sous les objets sélectionnés.
- Insérer en haut du calque** — lorsque l'option est active, les nouveaux objets sont ajoutés en haut du calque.
- Insérer dans la sélection** — lorsque l'option est active, les nouveaux objets sont ajoutés à l'intérieur de la sélection courante.



Les raccourcis Édition / Préférences / Raccourcis clavier

Se déplacer	Zoomer	Duplicer	Annuler
Avec la main / Outil Vue ou la flèche ou Clic gauche + Barre d'espace	Ctrl + molette Pour 100% : Ctrl + 1 Pour la taille initiale : Ctrl + 0	ALT + Glisser ou Ctrl + J	Ctrl + Z

Gérer les guides

Clic droit à l'angle des règles pour choisir centimètre ou millimètres ou...
On glisse les guides sur la feuille.
On peut les ajuster précisément en allant sur AFFICHAGE / GESTIONNAIRE DES GUIDES.

On peut modifier la distance des guides par rapport à la marge

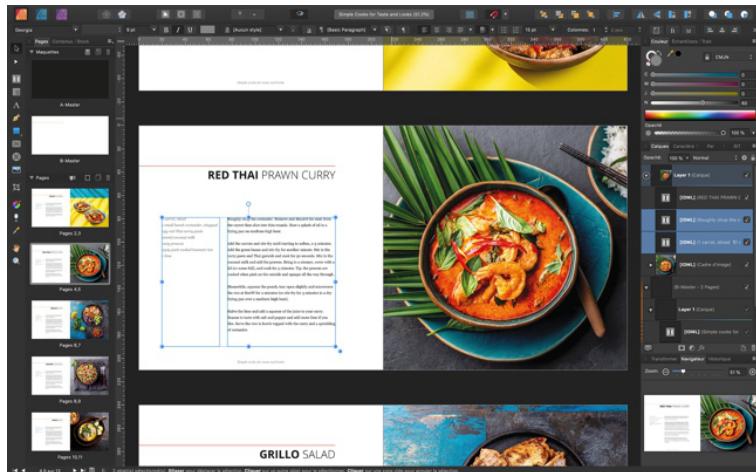
On peut ajouter des guides

On peut ajouter des colonnes, des lignes et des gouttières

On peut changer les marges

Vous pouvez verrouiller les guides : AFFICHAGE / VERROUILLER LES GUIDES

Créer une maquette



Les maquettes sont un moyen flexible de stocker les éléments de page que vous souhaitez voir apparaître sur plusieurs pages. Ces éléments de page peuvent être des logos, des arrière-plans, des cadres d'image ou des zones de texte, ainsi que des formes et la numérotation des pages.

- Cliquer sur « Ajouter une maquette ». On peut lui donner un nom.
- Cocher « SIMPLE » (pour éviter les doubles pages).
- Créer les éléments (textes, images, règles, blocs...).
- Sur la page, clic droit
- Appliquer maquette
- Choisir la maquette.



Mettre une image dans une forme ou une lettre

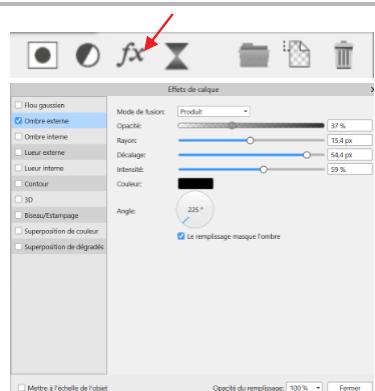
Vous devez superposer la forme sur l'image



Mettre une ombre / Effets de Calque

Cliquez sur FX (Effets de Calque)
+ Ombre externe
+ Réglez !

Vous pouvez copier un Effet de Calque sur d'autres objets.
1. Sélectionner l'objet comportant l'ombre,
2. Copier (Ctrl + C),
3. Sélectionner l'autre objet,
4. Edition / Coller le Style



Habillement

Style d'habillage

- Secteur
- Bord
- Adapté
- Intérieur
- bord

Positionnement

- Deux côtés Le plus large

Distance du tracé

- Gauche: 1.1 mm
- Droite: 1.1 mm
- Haut: 1.1 mm
- Bas: 1.1 mm
- Fermer

Texte sur un tracé

Un texte sur tracé est une variante de texte artistique qui suit un trait, une courbe ou un contour de forme .

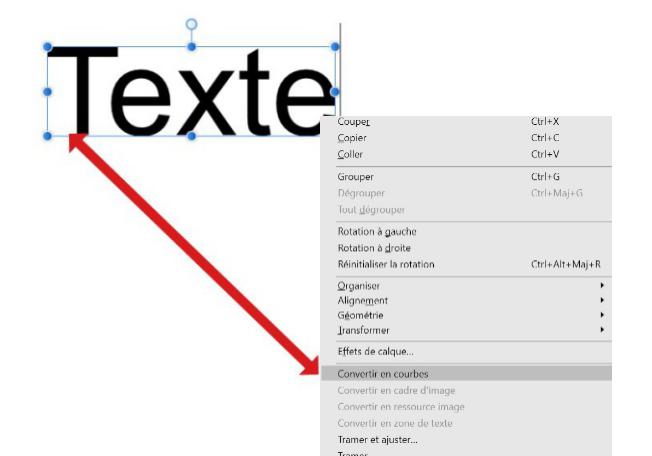
- Dessinez une courbe,
- Prenez l'outil artistique symbolisé par un « A »
et rapprochez-le de la courbe.
Il se transforme un « T » avec une vaguelette en dessous.
- Tapez votre texte.

- Sélectionnez-le et mettez-le au bon format.

- Vous pouvez le déplacer avec la flèche verte.

Vectoriser du texte

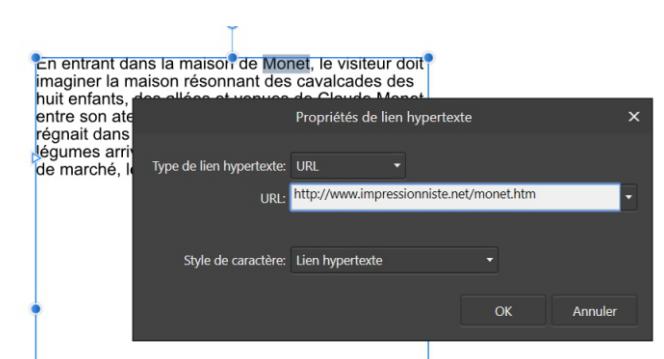
1. Sélectionner le texte.
2. Choisir l'OUTIL NŒUD [A].
3. Clic droit.
4. + CONVERTIR EN COURBES.



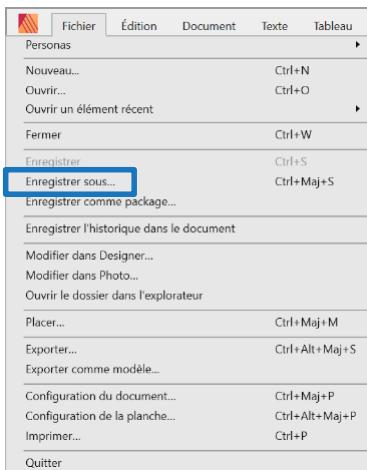
Liens hypertextes

Les liens hypertextes vous permettent d'accéder à des pages, fichiers ou adresses Web (URL) spécifiques d'un simple clic.

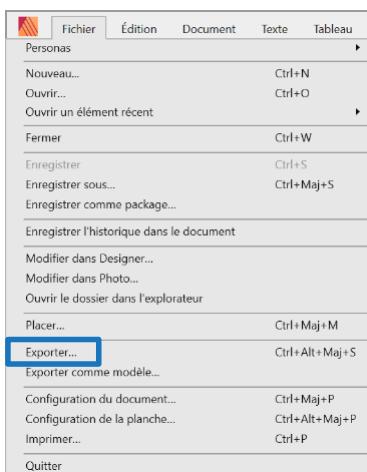
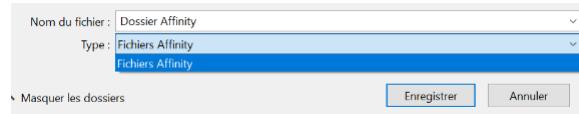
1. Copier l'adresse Internet.
2. Sélectionner le mots ou les mots pour créer un lien.
3. + TEXTE + INTERACTIF + INSÉRER UN LIEN HYPERTEXTE (dans URL).
4. Coller l'adresse + OK.



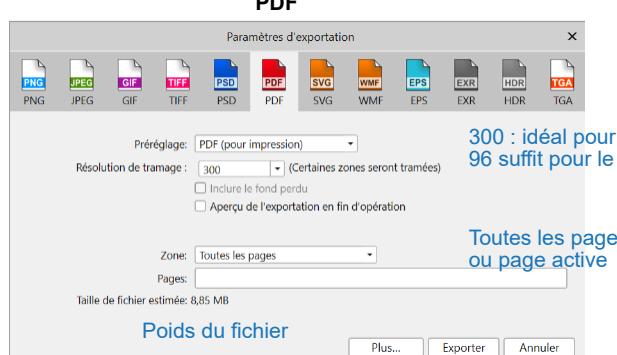
Sauvegarder et Exporter



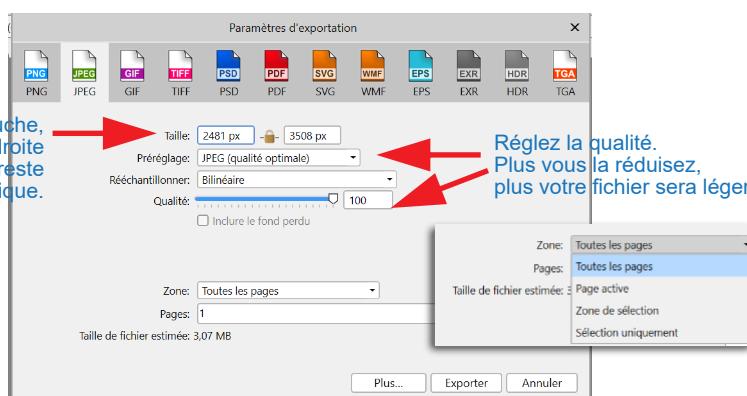
Vous devez sauvegarder régulièrement votre travail.
FICHIER / ENREGISTRER SOUS...
 Le fichier enregistré sera au format Affinity.
 Il ne s'ouvrira qu'avec Affinity.



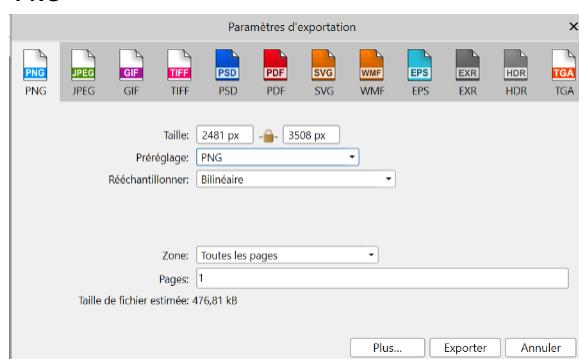
Vous pouvez exporter votre fichier sous différents formats.
FICHIER / EXPORTER...
 Les formats les plus utilisés sont : PDF, JPEG et PNG (pour les fonds transparents)



Si vous changez la taille à gauche,
 cliquez dans la case de droite
 afin que votre image reste
 homothétique.



PNG



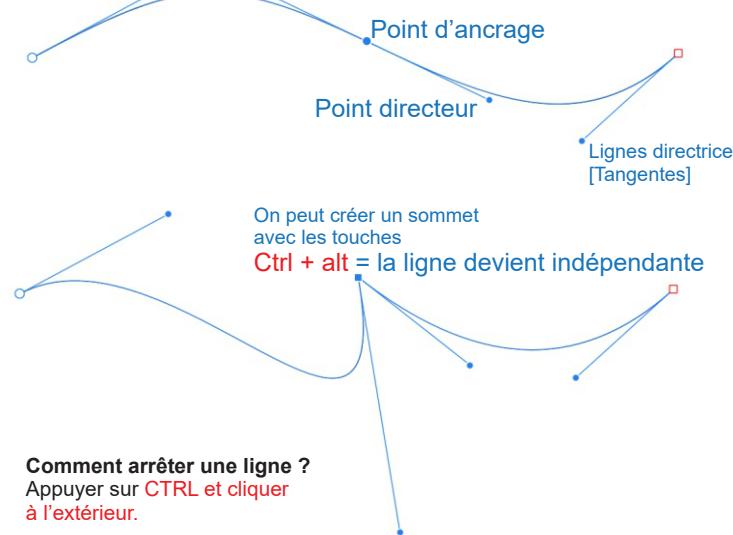
L'OUTIL PLUME (accessible sur les 3 logiciels)

Courbes de Bézier.

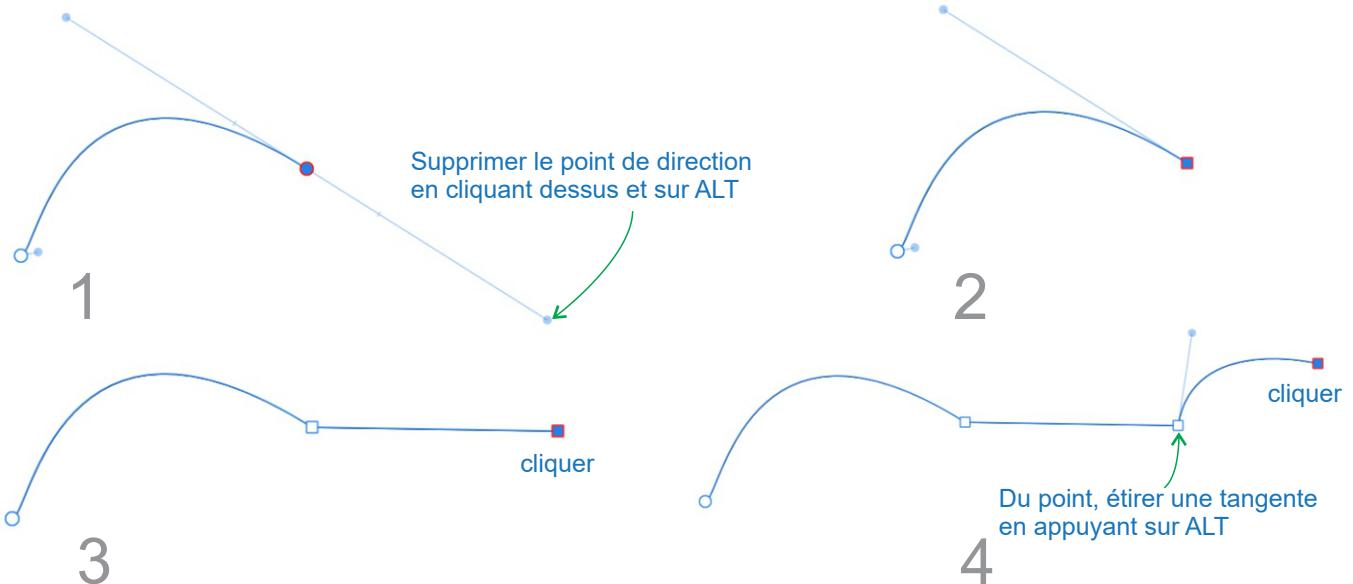
Il permet aussi dans AFFINITY PHOTO de faire un détourage très propre.

Tracer des lignes avec la plume : cliqué / glissé.

• Clic + Ctrl = on agrandit la tangente.



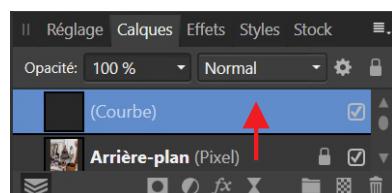
L'OUTIL PLUME : PASSER D'UNE COURBE À UNE LIGNE



Détourage avec l'OUTIL PLUME

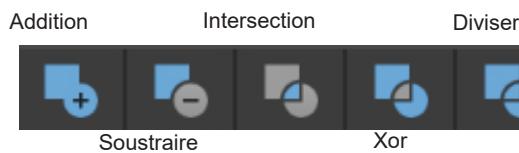
Une fois la sélection effectuée, aller dans CALQUE, + glisser / déposer L'IMAGE SUR COURBE.

- C'est net et précis
- On choisit exactement ce qu'on veut sélectionner
- Si l'objet est complexe ça devient vite chronophage
- Sans compter qu'il faut bien avoir l'outil plume en main pour faire ça rapidement comme un pro.



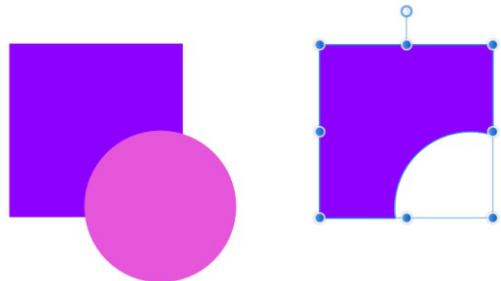
Relier des objets

Les objets peuvent être reliés pour créer une variété de formes illimitées à l'aide d'opérations booléennes.



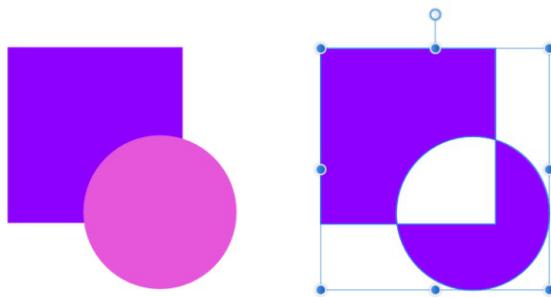
SOUSTRAIRE

Supprime les zones superposées de l'objet inférieur.
Tous les autres objets sélectionnés sont éliminés.



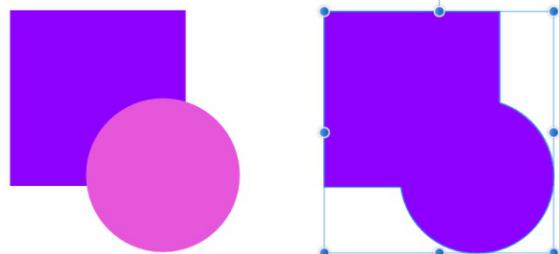
XOR

Fusionne les objets sélectionnés en un objet composite doté d'une zone transparente à l'endroit où les parties remplies se chevauchent.



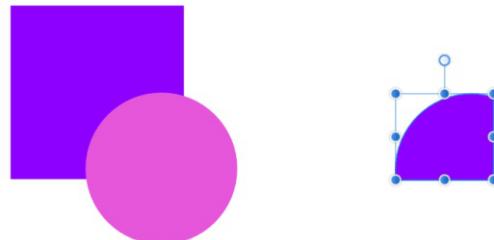
AJOUTER

Crée un objet à partir de la somme des objets sélectionnés.



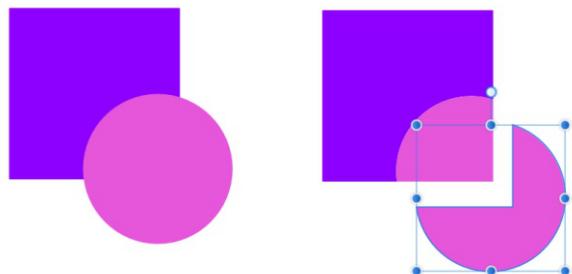
INTERSECTION

Crée un objet à partir des zones superposées des objets sélectionnés.



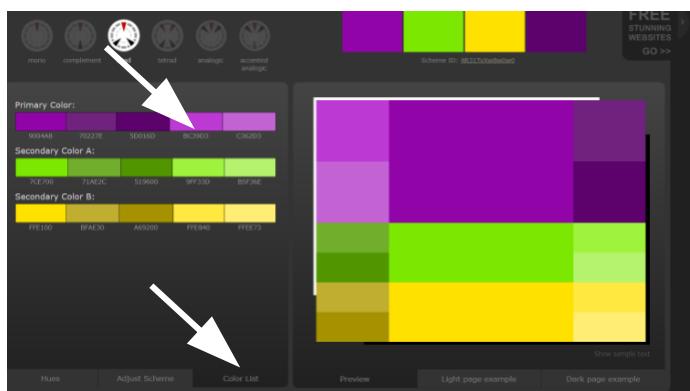
DIVISER

Divise les zones de l'objet en objets distincts ; l'objet de la zone de recouvrement conserve la couleur de l'objet supérieur.

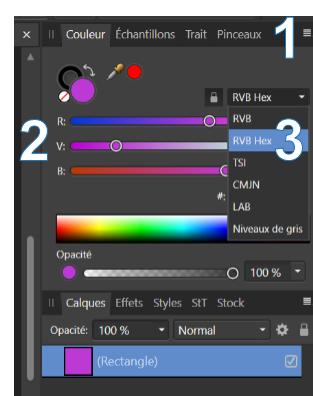


Utiliser une couleur issue de COLOR SCHEME DESIGNER

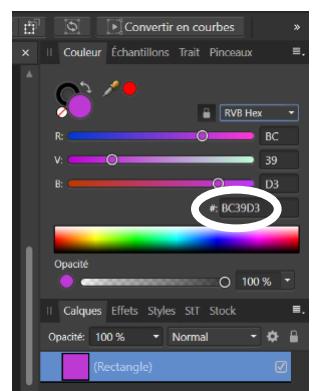
- Vous recherchez votre couleur + vous devez vous mettre en mode COLOR LIST (en bas)
- Cliquez sur le numéro de la couleur choisie et copiez-le.



- Dans AFFINITY DESIGNER, allez dans le panneau couleur,
- Cliquez sur le hamburger - 1
- Passez en mode Glissière - 2
- Choisissez RVB HEX - 3



- Collez le code couleur. Voilà !

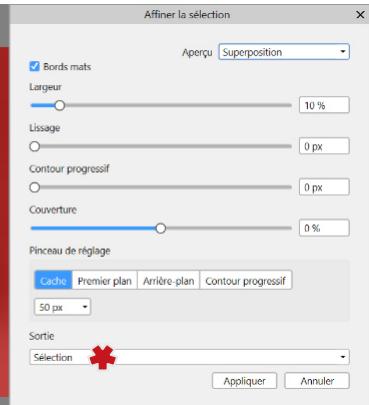


Détourage d'objets complexes au pinceau de sélection et ajustage...

- Ouvrir l'image POUF.
- Régler le Pinceau de sélection  . On peut sélectionner la largeur.
- Sélectionner l'intérieur du Pouf. On peut Ajouter ou Soustraire (dans Mode / haut à gauche).
- Cliquer sur AJUSTER (le fond devient rouge).
- Lisser les contour pour affiner la sélection.
- SORTIE : Sélection. 

ALLER dans PUBLISHER

- Ouvrir une forme (rectangle, cercle ou autre).
- Ajouter une couleur de fond.
- Copier la Sélection Pouf + la coller sur la forme dans Publisher.



Incrustation d'image

- Ouvrez un document : Fichier / Nouveau.
- Recherchez dans STOCK une image de CIEL.
- Recherchez une image d'oiseau que vous superposez sur le ciel en glissant.
- Utilisez l'outil Pinceau de sélection  + MASQUE.



+

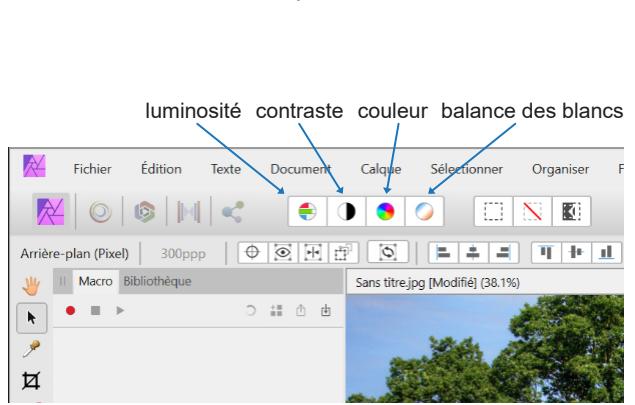


=



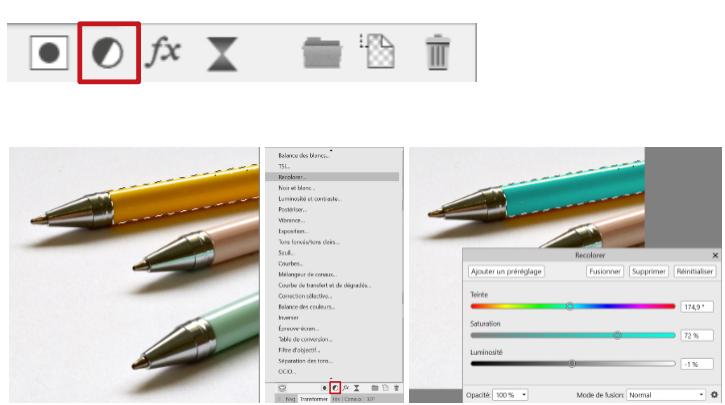
Les 4 boutons magiques

ou la retouche automatique



Coloriser une image

Sélectionner l'objet à coloriser + RÉGLAGE + RECOLORER



Les correcteurs

OUTIL DE CLONAGE

Appelé aussi tampon. Il fait une copie à l'identique d'une portion de l'image.
Cliquez / Glisser pour l'appliquer.

L'OUTIL PINCEAU CORRECTEUR

Il prend la texture de la source et il l'applique en s'adaptant aux tonalités de la zone d'arrivée.
ALT + CLIC gauche.

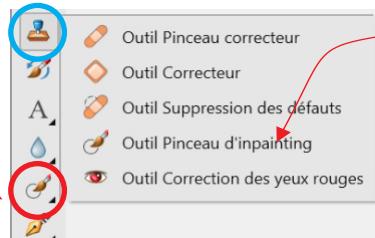
INPAINTING :

Un outil très puissant à essayer d'urgence.

Impressionnant !!

Ouvrir l'image PLAGE,

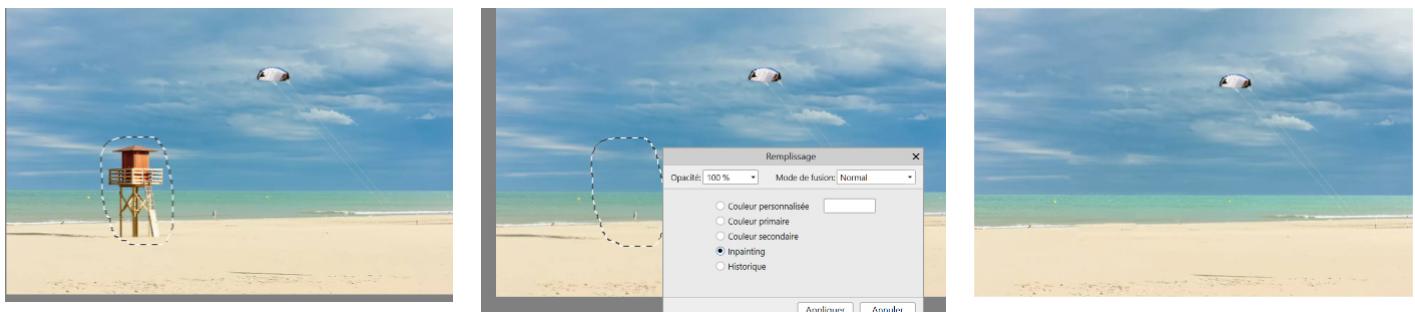
réglez la largeur du pinceau et recouvrez les personnes.



Inpainting

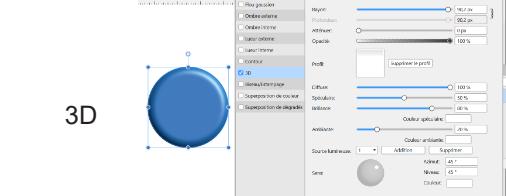
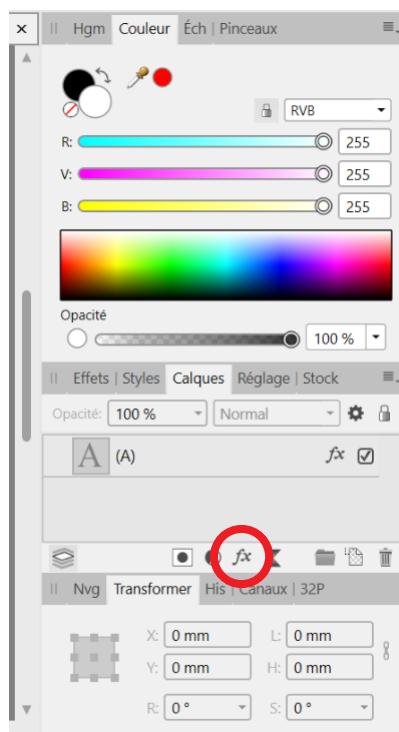
Pour supprimer une grande partie d'image.

- Sélectionner grossièrement la partie de l'image à enlever avec le LASSO.
- ÉDITION / REMPLISSAGE / INPAINTING.
- Peaufiner avec le pinceau Inpainting pour enlever l'ombre et autres petites imperfections.



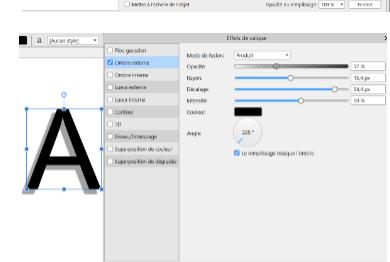
Utiliser des effets de calque

Vous pouvez appliquer des effets de calque une sélection d'objets ou au calque entier' afin d'ajouter une touche de créativité à votre maquette.

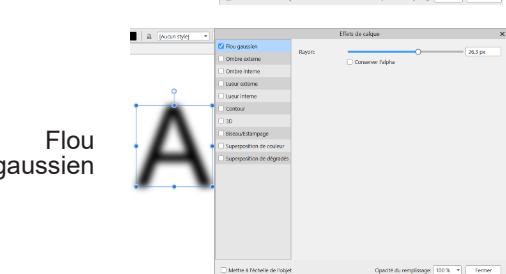


3D

Ombre externe



Flou gaussien



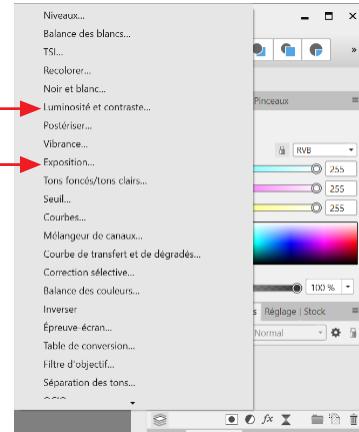
Corriger une photo

Vous accédez aux **RÉGLAGES** ICI

MASQUE DE CALQUE



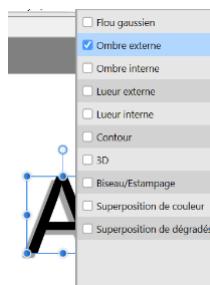
Vous pouvez jouer sur l'**EXPOSITION**, la **LUMINOSITÉ** et le **CONTRASTE**



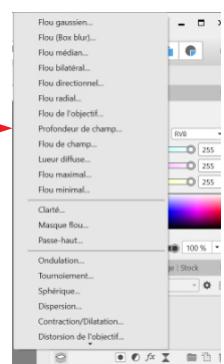
Vous accédez aux **FILTRES DYNAMIQUES**.



Vous accédez ici aux
EFFETS DE CALQUE.
Voir ci-dessous

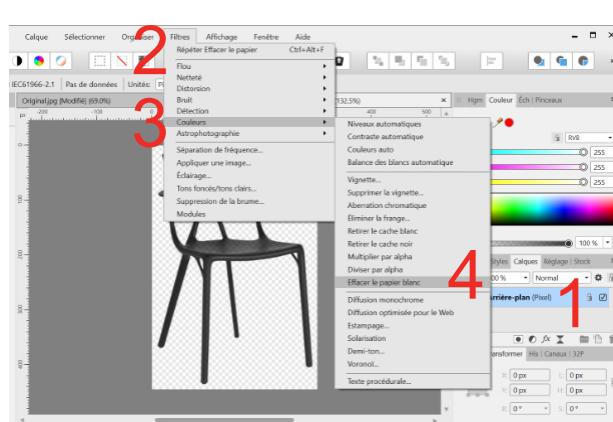


Essayez la **PROFONDEUR DE CHAMP**,
c'est étonnant !



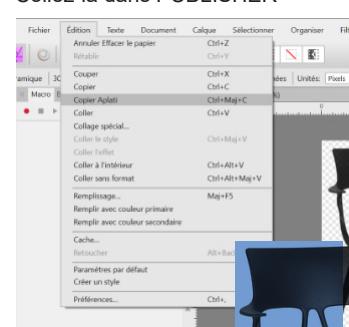
Supprimer un fond blanc

à la condition que le fond soit bien blanc, bien propre !



1. Sélectionnez l'arrière-plan
2. FILTRES
3. COULEURS
4. EFFACER LE PAPIER BLANC

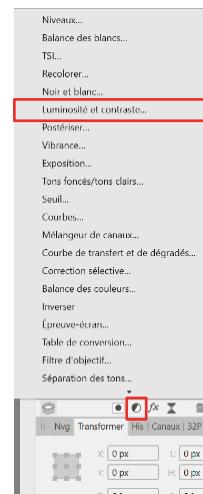
Copiez l'image : édition / copier aplati
Collez-la dans PUBLISHER



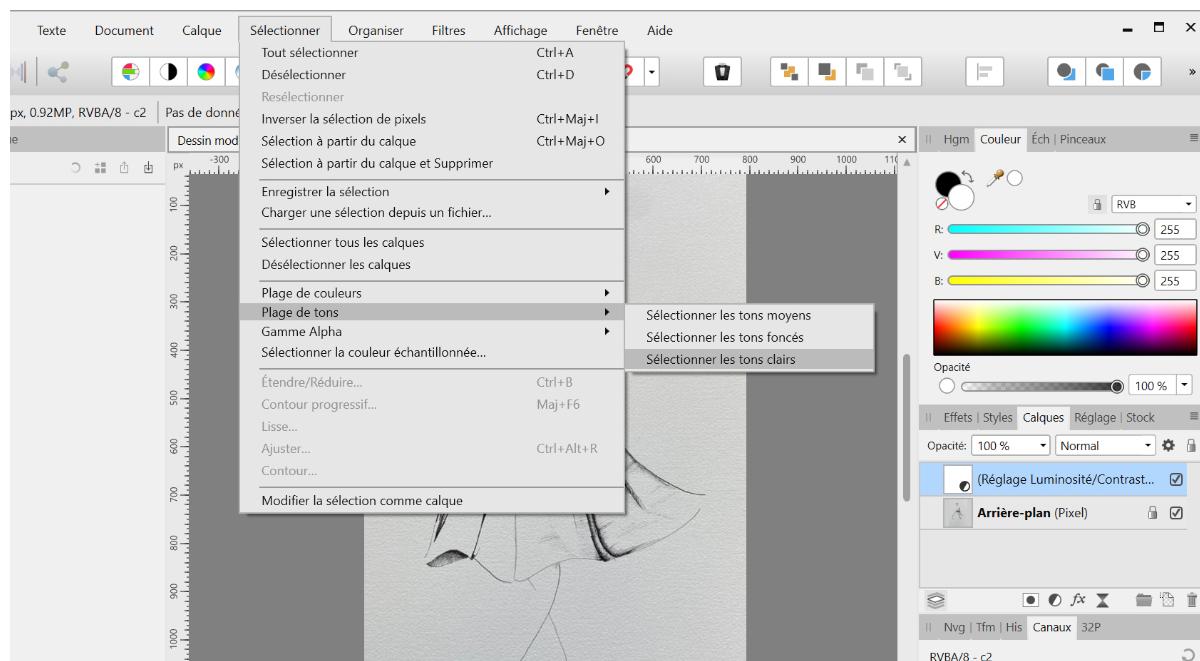
Supprimer le fond blanc ou gris ... d'un croquis



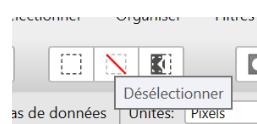
Contraste 40%
Luminosité 40%



Sélectionner / Plage de tons / Sélectionner les tons clairs



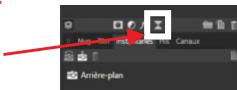
Supprimer la sélection
et exporter au format PNG



Perspective

Mettre une image sur une autre et lui donner une perspective.

Ouvrir l'image TOTEM et exporter AFFICHE FESTIVAL.
Sélectionner l'image AFFICHE FESTIVAL / Filtre dynamique
+ Perspective.
Déplacer les angles et les ramener sur les angles du totem.



QUESTIONS / RÉPONSES

Comment annuler une opération ?

Ctrl + Z

1. Comment copier-coller ? // 2. Comment dupliquer un élément ? // 3. Comment enregistrer ?

1. Ctrl C + Ctrl V // 2. Alt + clic // 3. Ctrl + S

Comment trouver le tuto ?

Touche F1. Cela fonctionne pour les trois logiciels Affinity.

Comment conserver, enregistrer l'historique ?

Fichier / Enregistrer l'historique dans le document.
Sinon, il est écrasé, disparu...

Les images sont floues ?

Préférences / Général / Mise à jour auto des ressources liées en cas de modification externe.

Comment mettre une image dans une forme ?

Superposer le calque IMAGE sur la FORME + Faire glisser le calque IMAGE à côté du calque de la forme.

Comment zoomer facilement ?

CTRL + Molette

Comment se déplacer dans le document ?

Barre Espace + Clic gauche

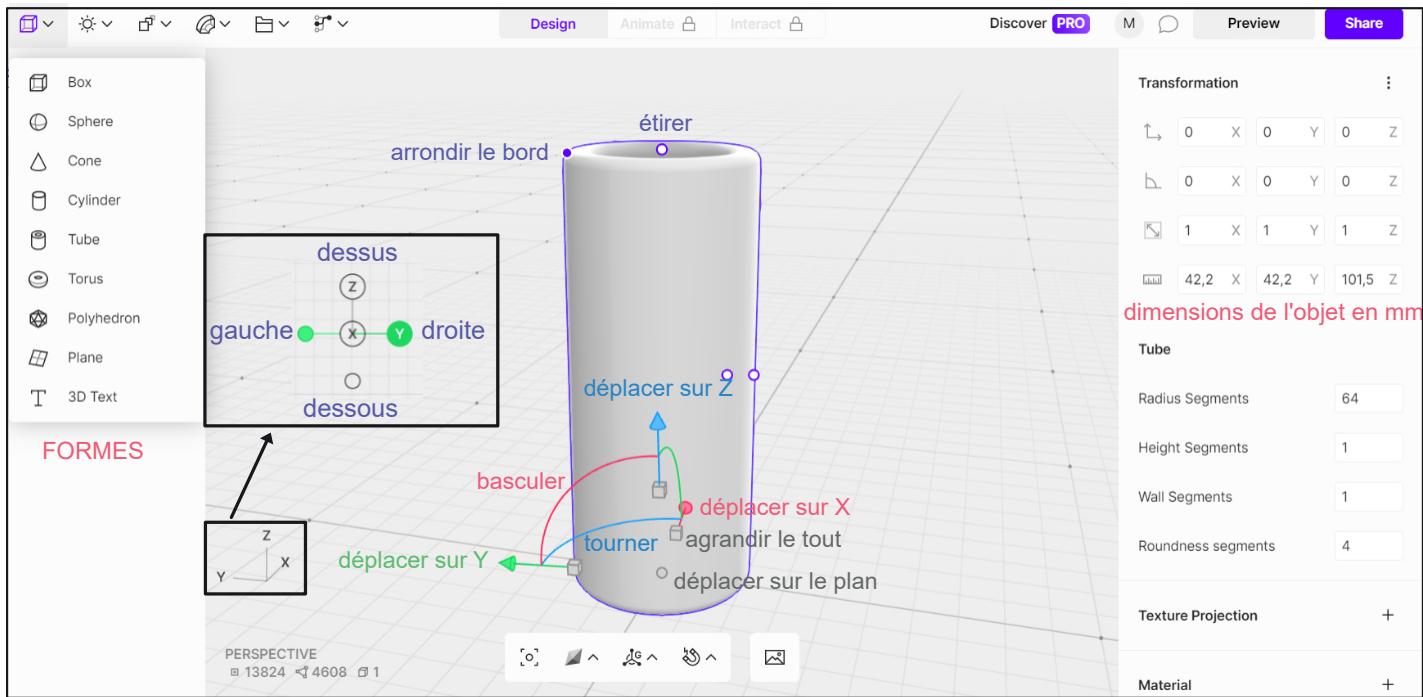
Comment changer le diamètre d'un outil ?

Alt Gr + Clic gauche Haut / Bas.
De gauche à droite, on modifie la densité.

Pourquoi mon document est en gris ?

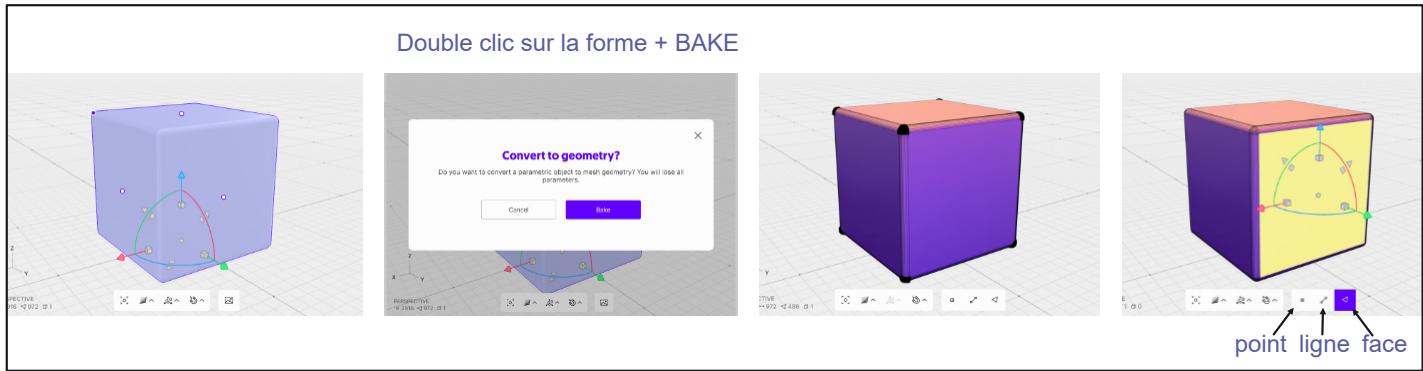
Menu Document / Convertir le format / profil ICC...
Si on a « Grey / 8 » ou « Grey / 16 » : Activer le Menu déroulant et choisir « RGB / 8 ».

Logiciel de modélisation 3D

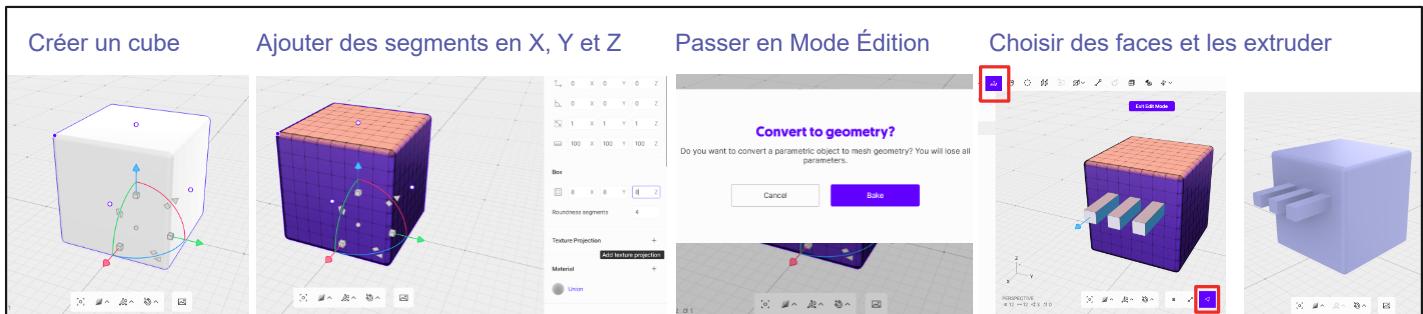


MODE ÉDITION

Pour modifier le MAILLAGE de l'objet (contrôle des sommets, arêtes et faces).



AJOUTER DES SEGMENTS



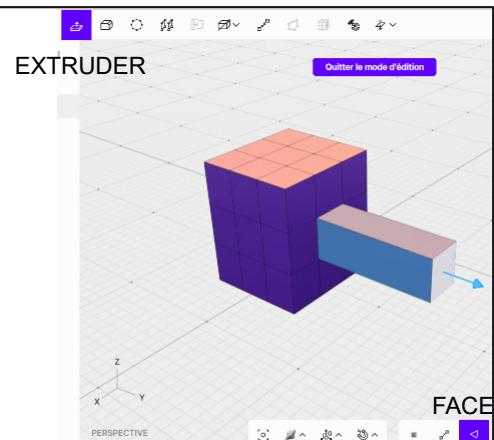
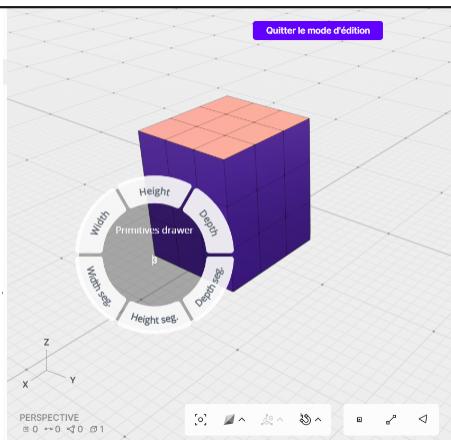


VECTARY / LE MODE ÉDITION

EXTRUDER

MODE MANUEL

1. MAJ + N : pour créer un nouvel objet.
2. Créer une boîte : plan au sol (clics) + élévation
3. Ajouter des **segments** avec la roulette.
4. Sélection une face.
5. EXTRUDER

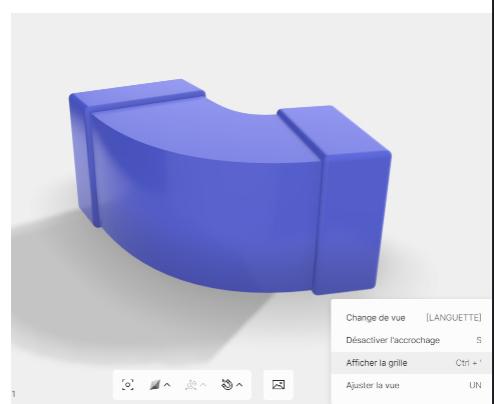
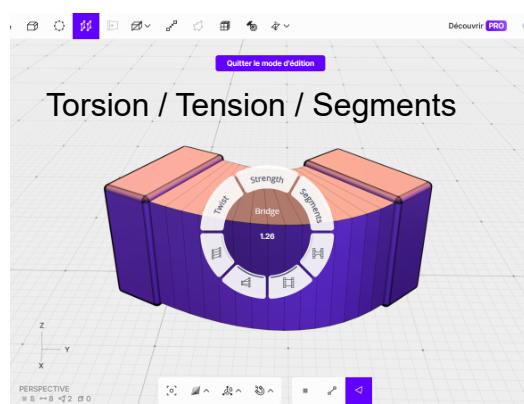
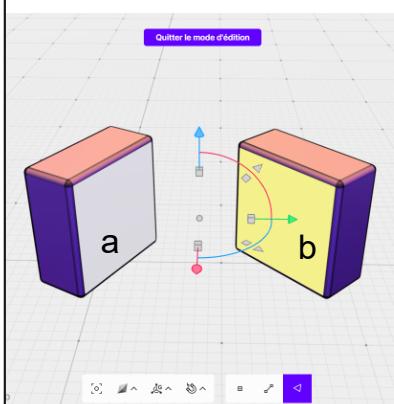
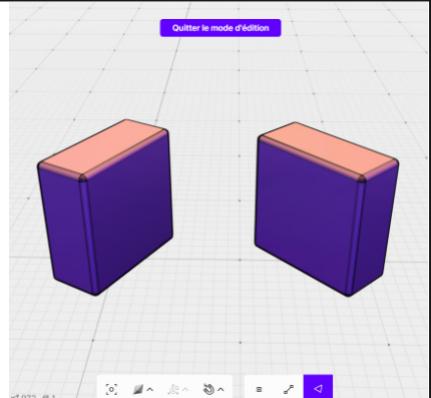
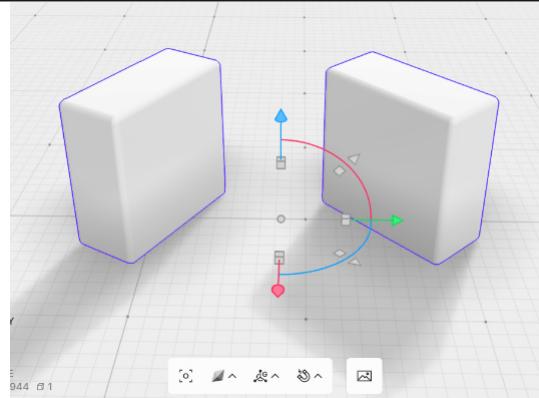


FAIRE UN PONT

1. Créer 2 boîtes, les sélectionner (Shift) et les **fusionner** (clic droit + Fusionner).
2. Doubler clic pour passer en MODE ÉDITION.
3. Clic sur une face (a) + l'autre (b) en appuyant sur Shift.
- 4 Clic sur PONT :



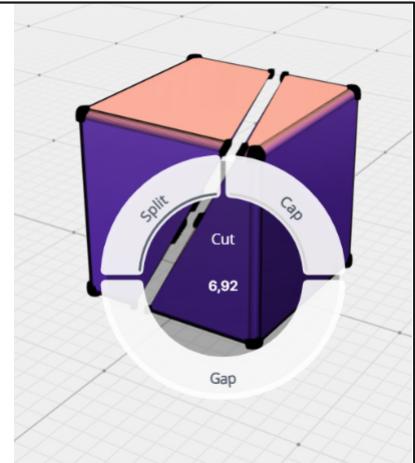
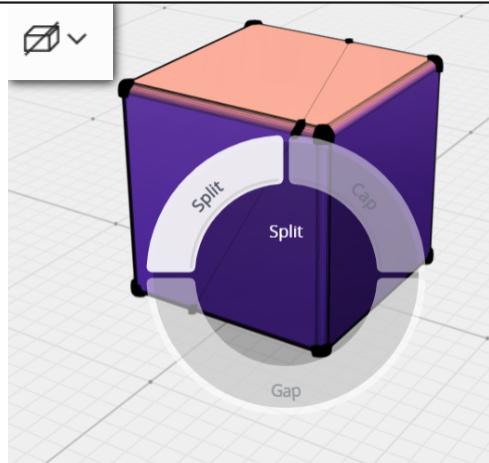
5. Jouer avec le JOG (roulette)



COUPER

1. Créer un cube.
2. Se placer en MODE ÉDITION.
3. Clic sur CUT et tracer un trait de coupe.
4. Sur le JOG : Clic sur **SPLIT** (diviser). Tourner **GAP** (écartier).
5. Quitter le MODE ÉDITION.
6. Séparer les deux parties (clic droit + Briser).

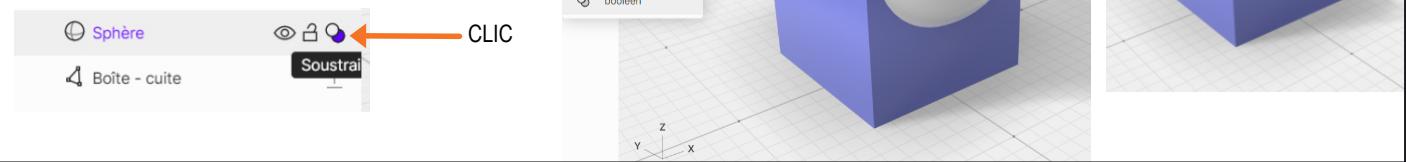
On obtient 2 éléments distincts.



PERCER

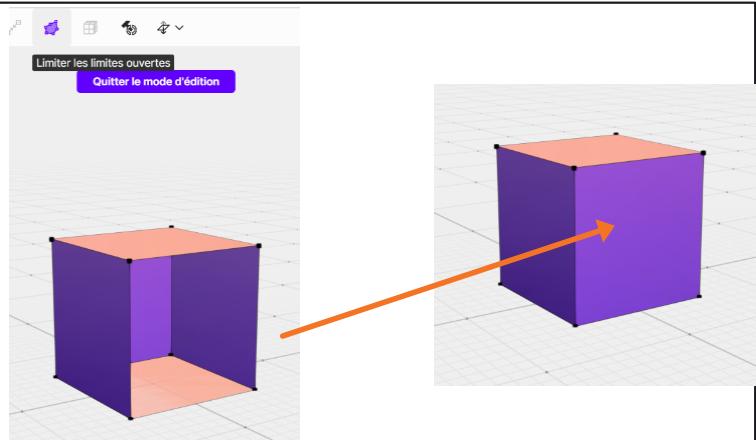
Les opérations booléennes

1. Placer la sphère dans le cube.
2. Tout sélectionner (Ctrl + A).
3. Faire une opération booléenne : Supprimer / Intersection / Union.



FERMER LES LIMITES OUVERTES

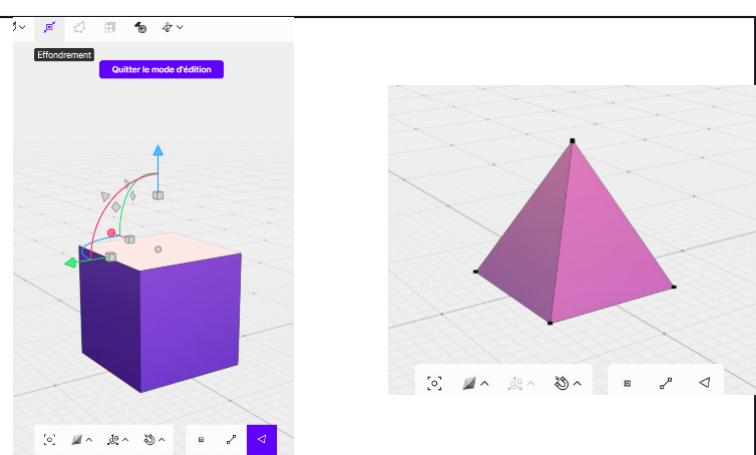
Cet outil est utilisé pour fermer les limites ouvertes laissées après la suppression d'une face ou lorsqu'il manque des faces dans un modèle importé.



RÉUNIR DES POINTS

Collapse

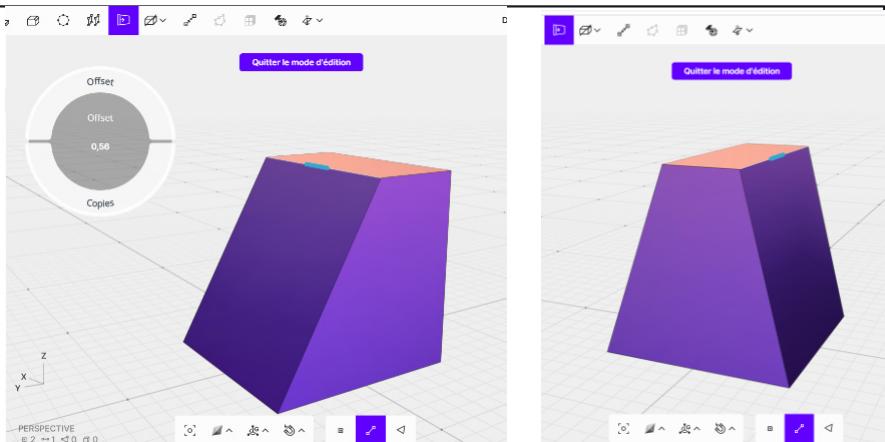
Vous pouvez sélectionner plusieurs éléments de la géométrie (points, lignes ou faces) pour les . La sélection sera réduite au centre de la sélection.



FAIRE GLISSE

Il faut sélectionner une ligne.

Vous pouvez faire glisser une ou plusieurs lignes dans la direction des lignes connectées aux extrémités en faisant glisser la poignée. Un clic sur la poignée ouvre une roue JOG où vous pouvez définir plusieurs segments ou la valeur précise du décalage.



QUELQUES LOIS DU DESIGN GRAPHIQUE

Tu n'utiliseras point le comic sans, de Adams, Dawson, Foster et Seddon, édition Dunod

La typographie

Tu n'utiliseras pas une police fantaisie pour le corps de texte. [Ce serait contre toutes les lois de la lisibilité, de la compréhension et du bon goût].

Tu vénéreras les polices classiques. [Tu n'utiliseras pas la dernière à la mode].

Tu ne ruineras pas une police avec un effet de filtre. 

Tu n'utiliseras pas de polices gratuites à moins d'être sûr de leur qualité. [Sinon... tu risques d'avoir des petits ou gros soucis : dans l'envoi de tes fichiers, lors de l'enregistrement ou de l'impression en PDF, absence d'accents, d'apostrophes...].

Tu ne mélangeras pas les polices pour créer une hiérarchie. [Sinon, le résultat sera confus, chaotique et pathétique].

Tu choisisras maximum deux polices avec une large gamme de fontes. [Vérifier le gras et l'italique].

Tu n'utiliseras pas une police script pour le corps du texte.

Tu n'utiliseras pas de CAPITALES pour le corps de texte. [Juste pour les titres flamboyants et les logos élégants].

Tu mettras le nom des créateurs en CAPITALES et le nom de la création en *italique*.

Tu mettras des accents sur les capitales. [alt + 144 si tu as un clavier numérique pour le É].

Tu ne composeras pas un texte en défonce dans un petit corps.

Tu ne composeras pas trop de textes en défonce. 

Tu ajusteras l'interlignage au corps du texte et le garderas régulier.

Tu ajouteras un espace après un point et un espace avant et après un deux points.

Tu ne couperas pas un mot de moins de sept caractères.

Tu privilégieras la lisibilité au style dans une composition. [Tu dois communiquer efficacement].

Tu éviteras de mélanger texte centré et texte ferré à gauche ou à droite.

Tu ne justifieras pas une ligne de texte trop courte. [Les espaces doivent être respectés].

Temps je me suis couché de bonne heure. Parfois, a pe
vite que je n'avais pas le temps de
une demi-heure après, la pensée qu'il était temps de
r le volume que je croyais avoir dans les mains et se
nant de faire des réflexions sur ce que je venais de lire

La mise en page

Tu n'utiliseras pas Word pour tes mises en page. [C'est juste un logiciel de traitement de texte !].

Tu n'utiliseras pas Canva non plus pour tes mises en page. [Il est bien trop limité et pas fait pour !].

Tu ne créeras rien dans PowerPoint. [Il est bien trop limité et prévu QUE pour des diaporamas de base].

Tu utiliseras un gabarit.

Tu utiliseras une grille pour asseoir la structure de la mise en page.

Tu vérifieras la dimensions des marges.

Tu aligneras le contenu harmonieusement.

Tu placeras un folio sur chaque page.

Tu vérifieras ta mise en page sur une épreuve papier.

Tu assureras une répartition des blancs régulière dans l'ensemble de la mise en page.

Tu ne placeras pas un espace blanc au milieu d'une mise en page.

Tu établiras une hiérarchie visuelle qui mène à l'information la plus importante.

Tu utiliseras les bordures à bon escient, pas simplement pour faire joli ou boucher les « trous ».

Tu utiliseras des notes de bas de page * quand le contenu éditorial s'y prête.

Tu ne feras une mise en page originale QUE pour mettre en valeur une idée.

Tu vérifieras l'orthographe. [Les fautes sont signe d'ignorance et de négligence].

Tu ne compteras pas seulement sur le correcteur orthographique pour repérer une erreur.

Tu sauras que la lisibilité de caractères diffère considérablement à l'écran et sur papier. [Les couleurs aussi !].

Tu ne penseras pas que de petits ajustements améliorent une création ratée.

Tu suivras le conseil de Coco CHANEL : *Retirez toujours la dernière chose que vous venez d'ajouter*.

Tu archiveras clairement ton travail. [Pour le retrouver sans que cela soit un jeu de pistes].

Tu enregistreras régulièrement ton travail. [Sur deux supports.... minimum].

Tu reconnaîtras tes erreurs au lieu de les cacher.

QUELQUES LOIS DU DESIGN GRAPHIQUE

La couleur

Tu n'utiliseras pas de **beige** pour attirer l'attention.

Tu sauras qu'un texte en **couleur** a autant d'impact qu'un texte en **gras**.

Tu penseras l'espace blanc comme une couleur et tu l'utiliseras à profit.

Tu ne choisiras pas une couleur seulement parce que tu l'apprécies.

Tu apprendras les effets de la surimpression.

Tu n'utiliseras pas de couleur autre que le noir pour les petits caractères.

Tu utiliseras des **couleurs** contrastées pour attirer l'oeil du lecteur.

Tu apprendras à utiliser l'outil pipette. 

Tu n'appliquerás pas de **couleurs analogues** l'une à côté de l'autre.

Tu ne placeras pas de **couleurs primaires** l'une à côté de l'autre.

Tu prendras en considération la luminosité et la blancheur du papier.

Tu n'utiliseras pas de couleur à la mode pour des projets qui doivent passer l'épreuve du temps.

Tu limiteras le nombre de couleurs. Deux dans une planche, c'est bien !

L'illustration

Tu ne te fieras pas uniquement à Google Images.

Tu ne négligeras pas les banques d'images. [Exemples : unsplash.com, pixabay.com, pexels.com].

Tu choisiras des images à la fois appropriées et de qualité.

Tu choisiras une image qui soutient le texte sans le paraphraser. [Sauf si tu t'adresses à des malvoyants].

Tu imagineras un système cohérent pour nommer les fichiers images numériques.

Tu vérifieras que toutes les images ont une résolution de 300 dpi. [Pour éviter les pixels gênants...].

Tu rééchantillonneras toutes les images à 300 dpi avant de les importer.

Tu n'imprimeras pas d'images à moins de 300 dpi.

Tu apprendras à connaître des différents formats de fichiers images. [PSD, EPS, JPG, PNG, TIFF].

Tu comprendras la relation entre la résolution et la taille de l'image.

Tu n'agrandiras pas une image à l'excès.

Tu n'utiliseras pas les filtres pour maquiller une image de mauvaise qualité.

Le logotype

Tu concevras un logo qui a une valeur mnémonique. (a)



a

Tu créeras un logo qui identifie plutôt qu'il ne décrit. (b)



b

Tu comprendras la relation entre le fond et la forme. (c)



c

Tu dessineras un logo en noir et blanc avant d'appliquer la couleur.

Tu vérifieras que ton logo « fonctionne » en tout petit et en grand.

Tu privilégiiras les fichiers vectoriels.

Tu n'ignoreras pas la charte graphique de ton client.

Tu exploreras la psychologie des couleurs.

Tu ne suivras pas aveuglément les règles de la psychologie des couleurs...

Tu sauras adapter les palettes de couleurs selon l'âge du public.

Tu admettras qu'il n'y a rien de pire qu'une mauvaise association de couleurs.

Tu créeras un logo que ton client pourra utiliser partout.

Tu créeras un logo qui fonctionne pour le Web ET l'imprimé.

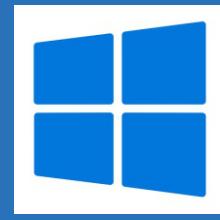
Tu n'utiliseras pas une police ultra fine pour concevoir un logo.

Tu ne feras pas de plagiat volontaire.

Tu n'oublieras pas que l'on se souvient davantage de ce qui est différent.

Tu seras créatif et original, et tu ne céderas pas à la facilité.

Tu ne remettras jamais à demain ce que tu peux faire le jour même !!



WIN10/11

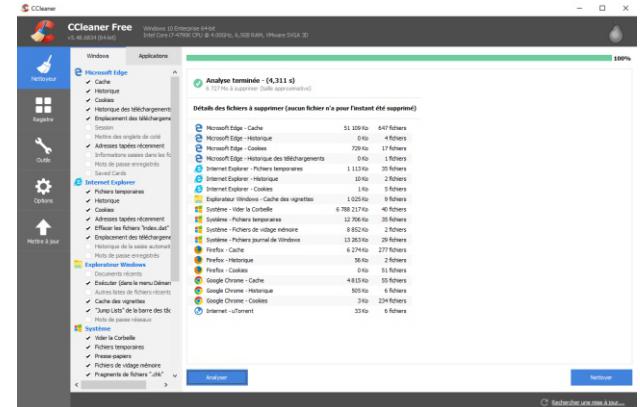
ASTUCES POUR ACCÉLÉRER VOTRE PC SOUS WINDOWS 10 ou 11

1. Un petit ménage avec CCLEANER !

Vous pouvez commencer par ça ! Ce logiciel gratuit est à installer. Il est destiné à optimiser ainsi qu'à nettoyer votre système.

Ccleaner retire les fichiers inutilisés de vos disques durs, les raccourcis sans cible, les contrôles ActiveX, les fichiers d'aide, les entrées dans le registre, etc. afin de libérer de l'espace et améliorer le chargement de Windows.

Ccleaner est également en mesure d'effacer toute trace de vos navigations sur le Web en quelques secondes. L'application supprime les fichiers temporaires, l'historique des sites visités, les cookies, les formulaires, etc.



2. Rechercher et supprimer les malwares

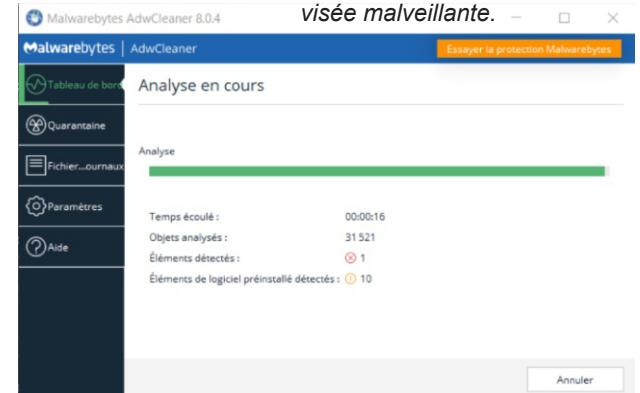
La présence d'un ou plusieurs **malwares*** dans le système d'exploitation fait partie d'un des autres facteurs fréquents de ralentissement d'un ordinateur. Pour le vérifier, vous pouvez lancer une analyse avec deux logiciels différents, mais complémentaires : **AdwCleaner** et **Malwarebytes Anti-Malware**.

Le premier est totalement gratuit et s'exécute sans installation. Le second nécessite quant à lui d'être installé et propose une version d'essai gratuite.

Installez ces deux outils sur votre PC, lancez une analyse et supprimez les éléments détectés par ces deux outils. Il est probable que votre ordinateur doive redémarrer après les analyses.

Une fois ce nettoyage terminé, vous pourrez désinstaller

**Malware, ou logiciel malveillant, est un terme générique pour tous les types de logiciels informatiques à visée malveillante.*



3. Désinstallez les programmes inutiles

Avec le temps, vous avez sans doute installé des logiciels lorsque vous en aviez besoin sans forcément penser à les désinstaller, « dès fois que » vous en auriez besoin plus tard.

Ces programmes inutilisés encombrent non seulement votre disque dur, mais peuvent aussi monopoliser certaines ressources de votre ordinateur s'ils s'exécutent en arrière-plan. Mieux vaut donc passer en revue ceux dont vous avez vraiment besoin, et désinstaller les autres.

Pour ce faire, cliquez sur le menu **Démarrer**, et rendez-vous dans les **Paramètres** de Windows. Cliquez ensuite sur **Applications**, puis dans la section **Applications et fonctionnalités**, sélectionnez un programme dont vous n'avez plus besoin et cliquez sur **Désinstaller** pour le

