



SEO

Communication Visuelle

Bastion Tower Level 21, Bt4
Place du Champs de Mars, 5
B-1050 BRUXELLES
Tél.: +32-2-5503484
Fax : +32-2-5503490

Louis Vuitton Building Level 5
Avenue des Champs Elysées, 101
F-75008 PARIS
Tél. : +33-1-56-529112
Fax : +32-2-5503490

Avenue de la gare, 145
6990 HOTTON
ARDENNES
Tél. : +32-84-478325
Port. : +32-488-835434

<http://www.spitemout.com>

info@spitemout.com / **commercial@spitemout.com**

N°tva : BE 691.512.208 – IBAN : BE66 3601 0539 4243 – BIC : BBRUBEBB

La Communication Visuelle :

Expression explicite : l'Art et la Manière de Savoir Composer...

En utilisant des signes visuels afin de pouvoir échanger avec les autres.

Ces signes peuvent être écrits et/ou imagés.

La Communication Visuelle est ancestrale.

Elle se manifeste par des signes écrits ou par des gestes signés, des couleurs, des variations de couleurs, des nuances, des formes...

Il faut toujours veiller à rester en équilibre avec le monde qui nous entoure, c'est une question de digestion...

Si, si ! C'est vrai ! Trop de couleurs, trop de formes, trop de...

Remarquez comme l'on peut être mal à l'aise quand il y a trop de...

On en revient à l'équilibre.

La Communication Visuelle : l'Art et la Manière de Savoir Composer...

Et de savoir transmettre !

Car la Communication Visuelle n'a aucun intérêt si elle n'est pas comprise ou mal appréciée (car mal transmise).

La Communication Visuelle professionnelle consiste à mettre en avant l'harmonie des formes, des couleurs, des nuances et même des sons...

de l'environnement de travail de l'entreprise que l'on veut mettre en valeur...

Chaque cas est particulier et donc en aucun cas identique à un modèle déjà existant.

Pour communiquer votre image et votre identité visuelles, prenez votre temps...

Vous avez besoin de professionnels sérieux qui sachent prendre le temps d'étudier votre demande, avec vous, de vous expliquer au mieux comment cela va se passer, que cela soit pour des cartes de visite, des affiches...

Toute communication visuelle nécessite de prévoir un budget quel qu'il soit.

Alors autant faire en sorte que l'investissement soit réalisé pour un travail de qualité !

Et pour ce faire, nous avons aussi besoin de vous et de votre engagement dans cette réalisation... Dans la société actuelle, plus encore que celle de jadis, tout est question de bonne compréhension pour une saine communication...

La Communication Visuelle, c'est l'Art et la Manière de Savoir Composer...

Mais pas n'importe comment, pas à n'importe quel prix et pas avec n'importe qui !

Communication visuelle : affiches, flyers...

On sous-estime beaucoup l'impact de la communication visuelle.

Les affiches, flyers, stickers et autres dépliant sont pourtant essentiels pour diffuser votre nom et votre actualité.

Avant-même de démarrer la conception, posez-vous cette première question :
quels sont vos capacités techniques d'impression ?

La plupart des gens ont une imprimante jet d'encre, ce qui est bien pratique, mais les cartouches et le papier coûtent cher! Si vous travaillez en A4 couleur mieux vaut tirer une belle sortie qualité photo et la reproduire sur un photocopieur laser.

Si vous avez un petit budget, allez voir un imprimeur. Celui-ci vous proposera une impression traditionnelle ou numérique.

Demandez un papier couché brillant 135g/m², c'est un standard et on aura l'impression que vous savez de quoi vous parlez.

L'impression traditionnelle a un coût plus élevé lié au procédé lui-même mais reste la référence en terme de qualité.

Quel format ?

Selon votre choix précédent, vous êtes en mesure de déterminer le format maximum de votre visuel. Rien ne vous empêche de faire plus petit, évidemment.

Dimensions, grammage

Si vous voulez vous distinguer des petits groupes, évitez les petits formats du genre A4 et A3. Une grande affiche, ça fait tout de suite moins amateur et ça accroche l'œil.

En ce qui concerne le type du papier, évitez les papiers épais et lourds. Vous me remercirez au moment de payer les frais de port quand vous devrez envoyer des affiches par la poste pour vos concerts assez éloignés de votre lieu d'habitation.

Contenu

Sur votre affiche, on doit tout de suite voir qu'il s'agit d'un concert, et l'on doit deviner instantanément votre style de musique. Pour attirer l'œil, il faut impérativement que votre affiche soit en couleurs. Il est possible de faire des choses tout-à-fait efficaces en 4 couleurs si vous avez un budget serré. Ce qui implique de passer par un imprimeur. Dans ce cas, il est préférable de tirer directement un grand nombre d'affiches, ce qui signifie qu'il faut éviter les photos de groupe si la composition du dit groupe change fréquemment, et que la date et le lieu du concert ne seront pas sur l'affiche, mais sera sur un bandeau séparé, qui pourra être en deux couleurs (vous pourrez utiliser de simples photocopieuses).

Quel style graphique ?

Ne vous trompez pas, vous devez communiquer et pas faire de l'art!

Bien entendu, vous utiliserez des éléments artistiques mais ils doivent servir à la communication et non à l'occulter.

Inspirez-vous des affiches pros, reprenez leur style de typos et d'images.

Evitez l'ironie ou le décalé, les yeux qui se posent sur votre travail doivent cerner immédiatement de quoi vous parlez.

Votre mise en page indiquera qu'il s'agit d'un concert.

Les couleurs, les typos et les images traduiront le style de musique.

En graphisme comme en cuisine, il faut savoir où l'on va et préparer ses éléments avant de commencer.

Maintenant, prenez un crayon et un papier.

Pour éviter de perdre du temps en exécution (partie informatique), mieux vaut gribouiller quelques pages de brouillons. Dessinez (très grossièrement) un cadre proportionnel à votre format et placez les différents éléments (textes et images) dessus.

Ne vous prenez pas la tête, pas de typo particulière, le texte se résume à des lignes horizontales et les images à patatoïdes!

Faites plusieurs dessins, choisissez le meilleur et retravaillez-le en plus grand. Lorsque vous êtes satisfait, passez à l'étape suivante :

L'Exécution

Rien de plus simple : vous démarrez votre logiciel et vous copiez votre croquis.

Quelques règles :

Marges : Pensez que les imprimantes et les photocopieurs n'impriment pas en fond perdu (sauf exceptions) et que les massicots des imprimeurs ne sont pas hyper précis. Ne collez jamais votre texte sur les bords de la page ! Pour un A4 laissez 10 millimètres (minimum) de marges de chaque côté.

Logotypes : On ne touche pas à un logo sans l'accord explicite de son propriétaire !

L'utilisation d'un logo est régie par la charte graphique associée et c'est un document très précis. Vous remarquerez que le losange Renault est le même partout, ce n'est pas un hasard.

Droits : Respectez les droits d'auteurs! Ne « volez » pas une image sur le net, il suffit souvent et simplement de demander l'autorisation à son propriétaire.

Au pire il vous demandera de mettre son nom dans un coin de l'affiche.

Et quelques conseils :

Couleurs : Jouez à fond sur les contrastes. Il faut que les informations se détachent au premier coup d'œil.

Photocopie : Faites en sorte que tout se voie bien même en noir et blanc. Les couleurs claires (jaune, bleu ciel...) deviennent blanches à la photocopie.

Typographie : Choisissez bien vos typos. Si les titres peuvent être déjantés (mais clairs) toutes les infos doivent être parfaitement lisibles. Utilisez une typo assez simple pour cela.

Orthographe : Quoi qu'on en dise, c'est très important! Distribuer un tract bourré de fautes est le plus court chemin vers le ridicule... Et l'amateurisme pur. N'oubliez pas de vous relire.

Test : Lorsque vous avez terminé, imprimez un exemplaire en qualité moyenne et demandez à votre entourage ce qu'il en pense. N'hésitez pas à vous remettre au travail et à enlever cette image qui prend trop d'espace. Il faut rester clair et directif. L'œil doit aller à l'essentiel.

Votre affiche ou flyer est destiné pour être vu alors essayez autant que possible de faire quelque chose de beau.

Sachez aussi qu'il existe des gens dont c'est le métier. Les graphistes sont aussi dépités par l'afflux continu de mauvaises images que vous ne l'êtes par la musique prédigérée. Pensez à faire appel à eux.

Pour être musicien, il faut des années de travail.

Pour être graphiste aussi.

Un graphiste est un professionnel de la communication qui conçoit des solutions de communication visuelle. Il travaille sur le sens des messages à l'aide des formes graphiques qu'il utilise sur tout type de supports.

Ses connaissances reposent sur la typographie, l'usage des signes et des images, l'art de la mise en page. Le graphiste peut s'exprimer dans le domaine de l'imprimé (édition), de l'interactivité (web, multimédia), de l'illustration ou de l'animation (motion design)

Ne pas confondre le graphiste avec l'infographiste.

Historique

La profession du graphiste n'existe que depuis le milieu du XXe siècle. Auparavant, les publicitaires et leurs agents utilisaient les services de « dessinateurs publicitaires ». Ces spécialistes étaient avant tout des artistes visuels ; les typographes étaient chargés de la mise en page et de la composition du texte, les illustrateurs produisaient aussi bien des diagrammes rigoureux que les esquisses des plus rapides ; il y avait également les retoucheurs, les calligraphes et ceux chargés de la finalisation des dessins avant leur reproduction. La plupart de ces dessinateurs publicitaires maîtrisaient plusieurs spécialités à la fois, comme les affichistes par exemple. Aujourd'hui, le graphiste a remplacé le dessinateur publicitaire au sein des agences, il travaille de surcroît à la mise en page de magazines, et à la maquette de journaux. L'artiste solitaire du début du siècle a désormais intégré une équipe qui constitue un des maillons de la chaîne de l'industrie de la communication. Jusqu'à la fin du XIXe siècle, les arts graphiques étaient essentiellement imprimés en noir et blanc et sur papier. Les proportions et les dimensions de l'arrière-plan, sa couleur et sa texture, font désormais intégralement partie du graphisme. Le papier est le support le plus répandu. Les supports comme l'affiche, la brochure, le cahier, le magazine et le livre constituent les structures physiques sur lesquelles le concepteur graphique peut disposer ses informations.

En occident, les graphistes ont hérité de l'alphabet romain dont la forme a peu changé au cours des siècles. À l'origine, les caractères d'imprimerie imitaient les lettres dessinées par les scribes puis ils ont évolué en s'inspirant de la géométrie des inscriptions romaines. Des variantes de ces caractères se sont développées entre le XVe et le XXe siècle, et continuent d'exister au XXIe siècle sous forme numérique. Le dessin des caractères de typographie a toujours été source de débats et, selon les époques, typographes et graphistes ont subi de nombreuses pressions exercées par les modes successives et le progrès techniques.

Travail du graphiste

Le graphisme a trois fonctions essentielles. Son premier rôle est d'identifier, de dire ce qu'est une chose ou d'indiquer sa provenance (enseigne d'auberge, bannière et bouclier, marque de maçon, symbole d'éditeurs et d'imprimeurs, logos d'une entreprise, étiquette d'emballage). Sa deuxième fonction qui recouvre ce que les spécialistes nomment le « graphisme informatif », est d'informer et d'instruire, en indiquant la relation entre plusieurs choses en termes de direction, de position ou d'échelle (carte, diagramme, panneaux indicateurs). Enfin, son troisième rôle très différent des deux autres, est de présenter et de promouvoir (affiches, publicités) dans le but de capter l'attention et d'imposer un message. De nos jours, le design graphique fait partie de la culture et de l'économie des pays industrialisés. Sous l'influence des pressions commerciales et des technologies de pointe, de nouvelles formes graphiques voient le jour, mais les graphiques continuent d'emprunter au passé; La révolution électronique permet de stocker des images, pour les réutiliser, en les manipulant et en les assemblant selon une esthétique contemporaine. Le graphisme constitue une forme de langage dont la grammaire serait indéfinie et le vocabulaire sans cesse croissant.

Le graphisme d'information

Le graphisme d'information, au sens le plus large, consiste en la sélection, l'organisation et la présentation d'une information destinée à un public particulier. L'information peut être délivrée sur des types de documents très divers : carte météo, indicateur horaire de vols, tableaux de données statistiques... La quantité d'informations contenues dans ceux-ci est parfois particulièrement importante, comme dans une carte routière, et l'utilisateur en extrait alors seulement ce dont il a besoin pour un usage précis. Le graphiste d'information en tant que discipline a pour objectif premier de communiquer des informations avec efficacité. L'information donnée doit demeurer exacte, et sa présentation ne doit pas la déformer — c'est la responsabilité même du graphiste qui est engagée sur ce point.

Contrairement au graphisme publicitaire et marketing dont le but la plupart du temps est d'inciter l'utilisateur à faire telle ou telle chose, le graphisme d'information s'emploie à présenter toutes les données objectives nécessaires à une prise de décision. Les graphistes spécialisés dans la présentation d'information ont été décrits comme des « transformateurs » (qu'il s'agisse de données brutes, d'un ensemble d'actions ou bien encore d'un processus) en présentation visuelle qu'un public donné pourra facilement comprendre.

Méthode

Les lignes d'un diagramme ne représentent pas un objet dans l'espace mais ont pour but de transcrire les relations et les liens à l'intérieur d'un système. Par l'emploi symbolique qu'il fait des couleurs, utilisées comme moyen d'identification, le plan du métro de Londres en est un parfait exemple. Dans les années 1920 et 1930, Otto Neurath élaborait la méthode viennoise dite Isotype. Isotype (international system of typographic pictorial education) consiste en un ensemble convenu de signes et de règles pour leurs utilisations. La règle de base de l'Isotype était que la représentation d'un nombre important d'éléments devaient se faire par de nombreux signes (et non par un seul signe de grande taille). Différentes équipes étaient chargées de rassembler des données, de les organiser, de dessiner des symboles, et de choisir leur taille définitives et leur emplacement puis finaliser les dessins en vue de leur impression et de leur exposition.

Image/Langage : les outils du graphiste

Au cours de l'histoire, la représentation visuelle (et donc, le graphisme) est indissociable de la formation du langage et de l'apparition de l'écriture, de l'invention des systèmes de mesure, de la constitution des religions, des identités collectives. Le graphisme est indissociable de la constitution de la communauté humaine et de leur système symbolique, lié à l'évolution des techniques, et des modes de représentation. Les arts graphiques permettent de signifier les mesures (arpentage, monnaie...), la foi, (objet de culte, rituels funéraires), les commandements du pouvoir et la transmission des savoirs (fresques, emblème, écriture...).

On peut dire que le graphisme est toujours en rapport avec le langage, d'abord par ce qu'il consiste souvent à agencer des images et du texte, ensuite par ce qu'il doit toujours dire quelque chose; pour ce faire, il utilise d'ailleurs des techniques qui sont celles de la rhétorique: la connotation, la métaphore, la métonymie... en jouant des juxtapositions d'images (association d'idées), du cadrage, des ambiances, de l'expressivité des couleurs et des conventions de lecture (de décryptage).

La typographie

Elle est au cœur du graphisme. L'agencement des caractères et leur dessin sont rapidement devenus des paramètres essentiels pour optimiser le temps de réalisation d'un document, la surface disponible et la lisibilité. Mettre en page, ou formuler un discours : une grande part du travail du graphiste consiste à mettre en page (ordonner) du texte. D'où l'existence de nombreuses règles de composition qui tiennent compte autant de l'orthographe que de la syntaxe ou de la lisibilité. Ses règles régissent les accents, la ponctuation, la césure des mots, les espaces entre les signes, les mots et les lignes, et la séparation des textes en paragraphes. Souvent issus des contraintes techniques de l'imprimerie, ces règles sont devenues des conventions culturelles qui évoluent et dont le graphiste doit tenir compte.

Tout texte a une structure : titre, sous-titre, note, différents statuts d'énoncés qui sont parfois composés de caractères différents et de taille variable. Le caractère a aussi une image qui peut exprimer un ton particulier par sa forme, sa densité, d'où l'existence de nombreuses familles de caractères, dont celles dites « fantaisie », généralement réservée au titrage, aux affiches, aux enseignes. La démocratisation de la typographie : pendant près de 500 ans, la création de caractères a été l'affaire d'un nombre restreint de spécialistes, et entraîné une mise en œuvre complexe (dessin à la main en leur demandant une certaine virtuosité, puis gravure manuelle précise). Quant aux règles de composition typographique, elles nécessitaient un apprentissage laborieux et une longue pratique. Ce n'est qu'avec l'avènement de la PAO (au début des années 1980) que l'accès à la création de caractères et à leur manipulation fut — relativement — plus aisé.

La diffusion et la reproduction de son travail

Qu'il s'agisse des techniques d'impression ou de la transformation des supports, la transmission des informations et l'évolution du graphisme sont étroitement liées au progrès technique.

L'imprimerie est un ensemble de techniques permettant de reproduire des écrits et des illustrations en grande quantité sur des supports plans, généralement du papier, et pouvoir ainsi les distribuer à grande échelle. Les techniques, communément appelées chaîne graphique, vont de la composition des textes au façonnage (reliure, pliure...) en passant par le traitement des illustrations (photogravure, photos, dessins, gravures), l'impression et la relecture. Le terme d'industries graphiques est apparu après la Deuxième Guerre mondiale pour remplacer celui d'imprimerie trop générique.

Les différents types de procédés d'impression

L'offset

C'est l'un des procédés qui produit le plus gros volume d'imprimés (timbres, magazines, journaux, emballage, livres...) et possédant une technique d'impression « à plat » : il n'y a en effet ni relief ni creux sur la forme imprimante. Il est basé sur la répulsion de deux produits antagonistes : l'eau et l'encre gras.

L'héliogravure

C'est un procédé dans lequel la forme imprimante est en creux.

Le cylindre d'impression est en cuivre ou en inox et est gravé par un diamant, chimiquement ou au laser.

La flexographie

C'est un procédé en relief reprenant le principe de la typographie. La forme imprimante utilisée est le plus souvent un polymère. L'image est obtenue par photo-polymérisation (modification physico-chimique par l'action des UV).

La sérigraphie

La sérigraphie (« screen printing » en anglais) tire son nom de la soie avec laquelle étaient fabriqués les « écrans » (sorte de pochoirs) qui sont utilisés avec cette technique. Une partie de cet écran est masquée (par utilisation d'un procédé photographique) et l'encre ne traverse que les parties nues de l'écran qui s'interpose entre le support et l'encre.

La tampographie

Procédé d'impression basé sur le principe du timbre en caoutchouc, la tampographie est une technique consistant à transférer l'encre contenue dans le creux d'un cliché, obtenu par photogravure chimique, sur un objet au moyen d'un tampon transfert en caoutchouc silicone. Parfaitement adapté à tous types de formes, de graphisme et de pièces, ce procédé garantit un marquage précis et rapide quels que soient les volumes à réaliser.

Les procédés numériques

Les différents types d'impression numériques

Les procédés d'impression numérique ont trois caractéristiques principales:

1. L'impression se fait de façon continue de l'ordinateur au tirage, sans interruption du flux numérique.
2. L'image est imprimée sur le support sans utiliser de forme imprimante.
3. L'image imprimée peut être modifiée à chaque exemplaire imprimé, ce qui permet de remplacer à la volée des passages de textes ou des illustrations. Les informations modifiées sont appelées « données variables ». L'impression de données variables ne diminue pas la vitesse d'impression, et permet d'accroître la valeur ajoutée de l'imprimé.

Jet d'encre

Une surpression est créée dans un réservoir d'encre et entraîne l'éjection d'une goutte d'encre. Cette surpression peut être créée thermiquement ou mécaniquement (à l'aide d'un cristal piézoélectrique).

Électrophotographie ou xérogaphie

Le cylindre d'impression est recouvert d'un polymère spécial qui est éclairé au laser ce qui induit un changement dans ses propriétés. Il va alors attirer de fines particules contenues dans un toner liquide ou solide (les toners liquides donnent une meilleure qualité car ils permettent de transférer plus de particules pour une même masse). L'encre va, par la suite, être transférée sur le papier puis chauffée (cuisson) afin d'assurer sa cohésion.

Impression thermique

Un ruban Jimmy contenant de l'encre est chauffé et piqué là où un point de trame est voulu. On reprend ainsi le principe de la dorure à chaud.

Prépresse

La prépresse (ou pré impression) regroupe l'ensemble des opérations qui précèdent l'impression d'un document. Ces diverses opérations consistent à mettre en page et assembler des documents graphiques afin de produire des plaques d'impression ou autres formes imprimantes qui seront montées sur une presse à imprimer. Les documents graphiques sont assemblés sur ordinateur à l'aide de logiciels de PAO (publication assistée par ordinateur), dédiés à cet effet. Les fichiers numériques ainsi assemblés sont ensuite acheminés vers une imageuse à films (CtF) ou à plaques (CtP), ou encore directement à l'imprimante ou la presse dans le cas d'impressions numériques.

Processus

En pratique, la fabrication est le lien essentiel avec le client. Ce sont les fabricants qui reçoivent les appels et les dossiers à préparer plus ou moins aboutis envoyés par les clients. Les fabricants reçoivent donc une maquette imprimée des pages à traiter, ainsi que le fichier, et éventuellement quelques images ou plus rarement des films à scanner en haute définition. Le client donne ses instructions (par exemple détourner telle image, modifier les reflets d'un objet, retoucher, etc.), puis le fabricant enregistre le dossier dans le serveur et remplit une feuille – appelée dossier de fabrication — détaillant les travaux à effectuer sur le dossier. Ce dernier est ensuite envoyé à la publication assistée par ordinateur qui s'occupe de faire les modifications, et de sécuriser le fichier avant de le renvoyer en fabrication.

Les images sont-elles traitées en colorimétrie, afin d'obtenir un rendu proche de ce que désire le client. Le système des réseaux informatiques donne la possibilité d'imprimer directement les fichiers chez le client, ou plus simplement les lui renvoyer par internet, ce qui raccourcit considérablement les délais entre chaque modification. Avant l'avènement des réseaux et de tous les systèmes informatiques, le travail de préparation du document passait uniquement par coursiers, mais à présent ceux-ci sont beaucoup moins utilisés.

Au final, le fabricant vérifie que tout a bien été effectué, que la page est conforme à la maquette qui en a été donnée, etc. En cas d'erreur ou d'oubli, c'est la fabrication qui est responsable face au client. Une fois que le jeu des allers retours du document est achevé et que la version finale est considérée comme la bonne, une épreuve est alors produite. Un coursier est alors chargé de porter le document au client (parfois ce dernier se déplace) qui, s'il est satisfait, le certifiera comme bon à tirer (ou BâT).

Infographie en pré impression

L'infographie en pré impression est une discipline technique qui fait appel à des compétences permettant la maîtrise des tâches de pré impression suivantes :

- la typographie et la mise en page ;
- la reproduction de dessins et logotypes ;
- la numérisation et le traitement d'images en fonction des contraintes d'impression des divers procédés de reproduction ;
- l'étalonnage et le contrôle des tons et des couleurs ;
- le contrôle du chevauchement des couleurs ;
- l'imposition ;
- la production de films et de formes imprimantes ;
- l'analyse du cahier des charges et l'établissement d'un devis estimatif ;
- le contrôle de la qualité en fonction des normes et standards en usage dans l'industrie.

La mise en page ou mise en pages décrit les techniques de disposition graphique d'un contenu informationnel dans un espace donné (feuilles de papier, pages web...).

Elle succède au travail de collecte et de composition du contenu (composition de texte « au kilomètre », collection des composants), et précède souvent le travail d'impression. Elle peut le précéder dans la mesure où elle est prédéfinie (dimensions des colonnes, styles du texte, placement des illustrations, etc). Elle vise à représenter le contenu (textes, images, animations...) de manière hiérarchique et harmonieuse (équilibre des zones, des couleurs et des espaces, contrastes), afin de faciliter un parcours de lecture à plusieurs niveaux, avec un souci constant d'ergonomie.

Elle comprend les techniques :

- de fontes de caractères,
- de typographie,
- de mise en forme et d'espacement,
- de titrage et de lettrines,
- d'illustration et de leur habillage

Elle peut utiliser un thème en rapport avec le contenu (par exemple une numérotation de page en forme de perles pour un document sur les colliers, ou un filigrane d'une encyclopédie sur le fond d'un article encyclopédique...)

Méthode de mise en pages

Pour la mise en pages d'un texte dans un journal, un livre, et d'autres types de publications, un gabarit est choisi : des lignes de repère horizontales et verticales sont placées sur l'espace généralement rectangulaire de la page, définissant des blocs dans lesquels du texte ou des images viendront se positionner.

D'autres blocs que ceux définis par le gabarit peuvent évidemment être choisis pour le texte, et les illustrations peuvent venir soit à l'arrière du texte (un effet de filigrane doit être appliqué afin de garder un niveau de contraste permettant une lecture facile du texte), soit entre deux lignes de texte (en espaçant ces lignes d'une hauteur équivalente à la hauteur de l'image), soit en habillage rapproché : le texte épouse avec un certain espacement les bordures latérales de l'image. Voir Maquette

Trois familles de logiciels

On peut distinguer trois familles de logiciels de mise en pages :

- Les traitements de texte. Ils permettent de mettre en pages et de formater du texte s'étalant sur plusieurs pages, d'y ajouter des images et d'imprimer le document généré.
- Les logiciels de PAO : Ils vont plus loin en offrant des fonctionnalités graphiques et des options d'impression avancées (en particulier la gestion CMJN, la défonce des caractères, etc.).
- Les logiciels de graphisme. Plus orienté vers la création graphique, ils sont parfaitement adaptés à la mise en pages de documents dans lequel le texte ne se poursuit pas de page en page (tract, affiche, packaging, etc.).

Les logiciels de type éditeur de texte ne rentrent pas dans la catégorie des logiciels de mise en pages, car ils ne permettent ni le formatage du texte, ni le positionnement d'images.

Traitement de texte

Ces logiciels assurent le formatage de texte et le positionnement d'images. Ils sont adaptés à la création et l'impression de tout type de document (brochure, lettre, livre, etc.). Leur prise en main est aisée. Longtemps mal adaptés avec les standards des imprimeurs, le support récent du format PDF par certains d'entre eux tend à corriger ce manque.

- OpenOffice.org Writer (supporte nativement le PDF)
- Microsoft Word
- Microsoft Works
- Microsoft Publisher
- AbiWord
- AppleWorks

Il existe de nombreux autres Logiciels de traitement de texte.

Logiciels de PAO

Les logiciels de mise en pages les plus couramment utilisés par les professionnels ne sont pas très nombreux ; on distingue principalement :

- InDesign de la société Adobe Systems, qui connaît un fort engouement depuis quelques années et est devenu un standard de fait utilisé par toutes les agences de communication et par les éditeurs de presse.
- Scribus, logiciel libre et gratuit, développé originellement pour Linux et désormais porté sous Mac OS ainsi que sous Windows depuis janvier 2006.
- Xpress de la société Quark.

Logiciels de graphisme

Ils se divisent en deux catégories : matriciels et vectoriels.

Les logiciels de graphisme matriciel sont assez mal adaptés à la mise en pages pour l'impression, car ils ont tendance à « pixéliser » les textes :

- Adobe Photoshop
- Gimp
- Paint Shop Pro, etc.

Les logiciels de graphisme vectoriel conviennent assez bien pour la création de documents dans lesquels le texte ne se poursuit pas de page en page (tract, affiche, document recto-verso, etc.) :

- Adobe Illustrator
- OpenOffice.org Draw
- Inkscape, etc.

Les différentes étapes de la fabrication d'un imprimé

La fabrication d'un imprimé passe par différentes étapes rassemblant des savoir-faire et des matériaux différents et complémentaires. En règle générale elles sont regroupées sous un seul nom : la chaîne graphique.

La préparation

La préparation d'un travail destiné à l'impression passe par les phases de réflexion sur le produit, l'écriture de son contenu, le rassemblement des matériaux illustratifs (photographies, dessins, graphes, etc.), puis sur l'ébauche de ce que devrait être le produit fini. Pour ce faire, on réalisera un rough (dans l'univers de la presse, on parle aussi de la réalisation d'un « monstre ») sur papier ou sur écran dans lequel on mettra le plus souvent du faux-texte. Une fois l'ébauche validée, on fournira à l'étape suivante le matériel nécessaire pour travailler le produit.

La maquette

Le maquettiste va exécuter une ou plusieurs versions de mise en pages avec les matériaux fournis (textes, images, rough...) et l'on passera à l'étape de la composition. Dans l'édition de luxe la maquette est un moyen de créativité artistique où les disciplines typographiques, le graphisme, la conception de la reliure sont parfois confiés au même professionnel dont le nom sera cité.

La composition

La composition est l'étape qui consiste à mettre en forme un texte ou une page de texte afin d'être exploitable pour l'impression. Initialement elle était dite « typographique » et réalisée manuellement par assemblage de caractères en plomb, puis plus tard automatisée par des machines du genre « Linotype ».

Par la suite apparut la photocomposition qui générait le texte par projection d'un faisceau lumineux au travers d'une matrice (sorte d'écran négatif) produisant le résultat par insolation en continu sur du film en rouleau. Ces machines étaient souvent reliées directement à une développeuse pour un traitement automatique en continu.

Plus tard l'avènement de l'informatique a permis la saisie du texte (composition) directement sur ordinateur avec l'aide d'un logiciel de traitement de texte. Le résultat étant obtenu sur fichier informatique facilement exportable. Ainsi souvent le texte sera directement saisi et fourni par le client.

Dans certains cas on utilise une technique permettant de récupérer du texte déjà imprimé à l'aide d'un scanner et d'un logiciel de reconnaissance optique de caractères (OCR).

La mise en pages

La mise en pages consiste à réunir et assembler tous les éléments (textes, images, illustrations, fonds de couleurs) qui constituent la page finalisée.

C'est le travail de la publication assistée par ordinateur (PAO). Il s'inspire de la maquette fournie pour faire la mise en pages et suit sur son écran d'ordinateur le chemin de fer qui définit les pages et les emplacements des rubriques, publicités, hors-texte, etc...

La photogravure

Le photographeur entre alors dans la ronde. C'est lui qui va, grâce au scanner, numériser les images et les divers éléments qui composeront la page finalisée.

Il a en charge la retouche des images avec un logiciel dédié: ajustement de la colorimétrie et du contraste des images, élimination des poussières, des défauts, et mise à l'échelle... Il se charge également de l'assemblage et de la mise en place des éléments qui composent la page (souvent seront incorporés plusieurs images, du texte et des fonds de couleurs). Il substituera alors à la « maquette de placement » une image finalisée en « haute définition » et fournira à l'imprimeur soit des films obtenus par « flashage », soit un fichier numérique contrôlable par l'intermédiaire d'un système OPI.

Le flashage

Cette opération réalisée par le photogreveur ou une entreprise spécialisée consiste à produire les films nécessaires à la fabrication de la forme imprimante (plaques en zinc ou aluminium). L'équipement utilisé (flasheuse) transpose les informations du fichier numérique finalisé en éléments concrets et exploitables par l'imprimeur: les films « tramés » des quatre couleurs qui composent la quadrichromie dit (CMJN) CYAN MAGENTA JAUNE NOIR. Ces films (ou le fichier numérique) servent également à réaliser l'épreuve contractuelle soumise au client pour approbation. Après d'éventuelles corrections une dernière épreuve définitive appelée « BAT » (Bon à Tirer) est fournie à l'imprimeur qui pourra alors réaliser les plaques d'impression et s'efforcer au cours du « tirage » de respecter ce BAT.

L'épreuve

Le document numérique achevé, on va produire l'épreuve contractuelle (appelée abusivement Cromalin ou Iris, qui sont des marques de systèmes d'épreuves) qui anticipera l'aspect définitif et la conformité du travail (la typographie, l'emplacement des illustrations, le respect des couleurs). Ce document devenu « Bon à Tirer » servira de référence à l'imprimeur qui devra en respecter l'aspect. L'épreuve est dite contractuelle car elle sert de référence en cas de litige. L'épreuve peut être produite à partir des films, elle est « analogique » (Cromalin, MatchPrint) ou à partir du fichier numérique finalisé et dite alors « numérique » (Iris, Cromalin Digital)

Le bon à graver

Le « bon à graver » doit être distingué du « bon à tirer ». Ce terme n'est pratiquement plus utilisé de nos jours ou employé à tort. Il était employé jadis quand la photogravure était encore un art et non une industrie. Il faut rappeler (ou dire) qu'à cette époque le délai moyen habituel pour finaliser un travail en photogravure variait de quelques jours à plusieurs semaines. Le photogreveur était alors tenu de présenter à son client un « état » provisoire de son travail. L'épreuve alors appelée « essai » entraînait presque toujours des retouches et des corrections inévitables. Une fois le client satisfait du travail, les corrections exécutées, les images retouchées, il donnait alors le « bon à graver » BAG dûment daté et signé. Ce document donnait le feu vert pour la fabrication (donc la gravure) des éléments à fournir à l'imprimeur.

Le BAG dégageait le photogreveur de toute responsabilité à propos d'éventuelles erreurs (mise en page, fautes de frappe, d'orthographe ou de syntaxe, taille ou police de caractères...) qui auraient pu être constatées a posteriori. Le terme « BAG » ne devrait plus être employé de nos jours.

L'imposition

Lorsque l'imprimeur reçoit les films ou les fichiers numériques de toutes les pages qui constituent l'ensemble de sa commande, son rôle consiste à en prévoir l'imposition, c'est-à-dire de disposer les pages par « cahiers ». Cette disposition est particulière à son système en fonction de sa presse, du format, du nombre de pages, du pliage et du façonnage. Souvent l'imprimeur réalise une épreuve de contrôle appelée aussi Ozalid afin de s'assurer de la bonne séquence des pages et du pliage correct. Ce document sera plié et découpé afin d'en faire une morasse. L'imposition peut également se contrôler à l'aide d'un polichinelle : petit papier au format A4 plié autant de fois qu'il y a de poses dans le cahier, comme un petit livret dont les pages sont numérotées. Une fois déplié, le polichinelle donnera le plan d'imposition.

La création des plaques

Les plaques d'impression qui constituent la forme imprimante d'un travail peuvent être réalisées de deux manières:

De manière traditionnelle à partir des films fournis ou obtenus par la technique du flashage CtF.

Ou bien directement d'après le fichier numérique finalisé par la technique CtP

Dans la méthode traditionnelle, les films sont « copiés » par « insolation » sur la plaque offset métallique qui est ensuite développée par un processus chimique.

Le « bon à tirer » (ou BAT)

À la fin du travail de photogravure ou de PAO, lorsque la page complète est assemblée, les images et les textes mis en place et les couleurs ajustées, un contrôle est effectué au moyen d'une épreuve sur papier, d'abord dans un but interne pour vérifier le travail accompli et pour soumettre également celui-ci à l'approbation du client. Celui-ci peut alors demander des corrections ou des modifications et une nouvelle épreuve devra lui être soumise.

Lorsque le client est satisfait et accepte le résultat, il signe et date cette épreuve qui devient le « bon à tirer » (« BAT »). Ce document déclenche alors le travail de l'imprimeur, la réalisation de la forme imprimante et sera son référentiel (l'étalon en quelque sorte).

Il guidera l'imprimeur qui devra se conformer à l'« image » de ce BAT tout au long du tirage.

L'impression

On commence par procéder au « calage » : mise en place des plaques sur les cylindres de la presse offset : machine à feuilles ou rotative, puis le « conducteur » procède au « réglage des encriers » (estimation du débit d'encre en fonction des consommations selon les parties claires ou sombres de l'image qui sera imprimée).

Vient ensuite « le pré-encrage » qui consiste à débiter l'impression lentement pour laisser l'encre se répartir sur les rouleaux, « nourrir » le blanchet et vérifier que l'image s'imprime correctement. Cette partie du tirage qui est une phase de réglage est détruite, elle est appelée la gâche papier.

Dès que l'encrage est correct et après vérification de la « barre de contrôle » (élément de mesure et de contrôle de la qualité appelée « gamme »), on affine le résultat pour être en conformité avec le BAT.

Si le client est présent au tirage, il signe alors le « Bon à Rouler » (en son absence, le chef d'atelier ou le conducteur assument cette fonction).

Le tirage proprement dit peut commencer et c'est alors le « suivi du tirage ». L'opérateur a une tâche bien précise pendant l'impression, celle de vérifier la stabilité de celle-ci : équilibre entre l'eau et l'encre, correspondance de la couleur vis-à-vis du modèle ou de la référence couleur qui lui est fournie. Au cours du tirage, il effectue différents relevés afin de contrôler ses réglages (à l'aide de la gamme de contrôle, visuellement ou à l'aide d'un densitomètre,

manuel ou automatique par balayage) et être attentif aux défauts d'impression pouvant nuire à la qualité de son travail.

Tout au long de l'impression, il doit également s'assurer de la quantité suffisante d'encre, se trouvant dans les encriers et vérifier la qualité de sa solution de mouillage.

Il a une obligation finale, celle de livrer au département de la finition ou du façonnage, la quantité nécessaire à la transformation du papier (ou du support d'impression).

Le travail des opérateurs ou de ses assistants se termine par l'entretien de la presse (nettoyage si nécessaire des différents organes de celle-ci) en vue d'une nouvelle impression.

Le façonnage

Une fois le travail d'impression terminé, les travaux complexes comprenant plusieurs cahiers assemblés et disposés selon l'imposition choisie se présentent soit sur une feuille à plat et en « pile » (c'est le cas des machines à feuilles) ou en bande continue (c'est le cas des rotatives).

Il est alors nécessaire de récupérer individuellement chaque feuillet ou chaque cahier et de finaliser le produit.

C'est le travail de finition appelé « façonnage » qui comporte plusieurs opérations : pliage du cahier (pour retrouver les pages dans l'ordre normal de lecture après la pliure), massicotage (pour couper le document au format définitif), assemblage des cahiers (par piquûre, collage ou agrafage), reliure (dans le cas de livres ou revues de luxe) et distribution.

Dans le cas des rotatives, les opérations de pliage, massicotage et même l'assemblage sont souvent automatisées et réalisées en continu sur la même machine.

Les techniques diffèrent quelque peu s'il s'agit de magazines, de livres, d'étiquettes ou des journaux.

Le massicotage consiste à couper les feuilles au format définitif car on travaille toujours avec un format de papier légèrement plus grand, cet excédent appelé « coupe » ou « rogne » assure une présentation plus nette de l'image après massicotage.

La pliure se fait avec une plieuse (dans le cas d'un cahier de plusieurs pages) dans un ordre précis afin que les pages (folios) se suivent dans le bon ordre de lecture. Il existe différentes sortes de plis ; le pli croisé, le pli parallèle, le pli économique, en accordéon, le pli roulé, en porte-feuille...

Il y a trois sortes de plieuses : à couteaux, à poches et mixtes qui combinent les deux précédentes.

Computer to film

Le computer to film (CTF, littéralement ordinateur vers film) ou flashage est un procédé d'impression dans lequel un périphérique informatique insole des films destinés ensuite à la fabrication des plaques pour les presses offset à partir d'un fichier numérique envoyé d'un poste de travail. Ce périphérique est appelé flasheuse ou CTF, comme le procédé lui-même. Le flashage est ainsi une étape intermédiaire entre la PAO et l'impression finale.

Déroulement de l'opération

Les fichiers PAO sont préparés sur ordinateur sous des logiciels tels que InDesign, Quark Xpress, Illustrator, Adobe Creative Suite, Photoshop, Acrobat PDF, etc.
Ces logiciels génèrent un fichier PostScript.

Ce fichier PostScript est dirigé vers le RIP (Raster Image Processor), le plus souvent logiciel, qui interprète le fichier et convertit les valeurs numériques des quatre couleurs qui composent la quadrichromie (ou plus si nécessaire) en valeurs tramées « bitmap ». Le RIP est parfois intégré à l'unité d'écriture.

Cette image dite rastérisée (anglicisme) est envoyée à l'unité d'écriture (la flasheuse). Cette dernière permet la réalisation des films à très forte densité (densité du noir supérieure à 4) et à très haut contraste, nécessaires à la réalisation de la forme imprimante (la plaque) par l'imprimeur.

Les flasheuses argentiques utilisent un laser émettant dans le spectre visible pour insoler un film photosensible. Un développement avec de la chimie associée est alors nécessaire. Cependant la flasheuse est généralement reliée en direct à une développeuse automatique, permet d'obtenir directement les films.

Les flasheuses thermiques insolent des films par thermo impression en évitant le développement et la chimie. Ce qui limite l'impact sur l'environnement.

Caractéristiques des images générées

La matrice composant l'image est généralement de 2400 dpi mais peut aller de 1200 à 2540 dpi, parfois plus pour certains travaux demandant une finesse extrême (fiduciaire, billets de banque, timbres-poste, etc.).

L'image obtenue est dite tramée constituée d'une multitude de points de trame dont les valeurs s'échelonnent entre 1 % et 100 %. Ce sont ces différentes valeurs de la trame qui détermineront à l'impression les nuances pour chacune des quatre couleurs. La linéature de la trame (ou espace entre deux lignes de points) détermine la finesse ou résolution de l'image. Des linéatures entre 133 et 300 lignes par pouce sont généralement utilisées pour la plupart des travaux. La trame est invisible à l'œil nu ; un compte-fils est nécessaire pour l'observer. Les affiches en grand format utilisent fréquemment des linéatures de 40 à 60 lignes par pouce et la trame est alors visible à l'œil (de très près).

Déclin

La technologie computer to film est désormais délaissée au profit de celle du computer to plate, qui permet d'obtenir directement les formes imprimantes (plaques) sans passer par le film. En effet on n'insole plus un film photosensible mais directement la plaque offset qui sera montée sur le cylindre porte plaque de la presse. Le CTP permet d'obtenir une plaque de haute qualité et de limiter l'impact sur l'environnement (diminution ou suppression des rejets argentiques).

Cependant certains imprimeurs ont toujours besoin de films (imprimeurs en sérigraphie, flexographie, gravure, tampographie) ; ceux-ci peuvent se tourner vers les flasheuses thermiques pour éviter les rejets chimiques.

Computer to plate

Le computer to plate plus communément appelé CtP (littéralement « ordinateur vers plaque ») est un périphérique informatique d'écriture destiné à l'imprimerie, permettant de créer directement les plaques destinées aux presses à partir d'un fichier envoyé d'un poste de travail. C'est l'organe s'intercalant entre le monde prépresse de celui de la presse.

À partir d'un fichier PostScript généré par un logiciel dédié de mise en pages sur une station Macintosh ou PC, un poste intermédiaire, appelé RIP (rastering image processor), qui peut être matériel ou plus souvent logiciel, va interpréter le fichier afin d'en faire une image bitmap de chacune des quatre couleurs composant une impression quadrichromique (ou plus si l'on adjoint des couleurs d'accompagnement ou lors d'une impression hexachromique) et qui sera alors tramée. La matrice sera généralement de 2540 dpi (dot per inch ou point par pouce) et chaque point sera alors noir ou blanc. Ces minuscules points vont former la trame qui composera les nuances de chaque couleur allant de 0 à 100 % de la teinte.

Cette image dite rastérisée (anglicisme) sera alors envoyée à l'unité d'écriture qu'est le CtP. Là, un système mono ou multilasers va alors insoler ou graver la plaque. Après traitement chimique permettant de révéler et fixer l'image et une cuisson éventuelle de la plaque, celle-ci sera calée en machine (la presse) afin de procéder à l'impression du document.

Le procédé CtP est une nouvelle étape dans l'informatisation de l'imprimerie après la précédente étape qui était le CtF (Computer to Film). Certaines presses dites DI (pour Direct Imaging) embarquent directement le système CtP dans la presse, la plaque est alors directement gravée sur le cylindre porte-plaque de la machine.

Il existe plusieurs procédés de CtP, tant par le système de report que par les traitements postinsolation.

Les procédés les plus anciens sont l'insolation par laser violet où une couche photosensible est impressionnée. L'image est ensuite révélée et fixée chimiquement. Le traitement se fait en chambre noire ou sous lumière actinique.

Le deuxième procédé est la gravure thermique, au laser infrarouge (840 nm) où la surface réagit à la chaleur du laser qui peut aller, pour les procédés sans traitement, jusqu'à l'ablation de la surface. Ce dernier système, encore onéreux et peu répandu, a l'avantage d'être écologique puisqu'il n'y a plus de traitement chimique, donc plus de rejet à l'égout de produits toxiques et plus de recyclage onéreux.

Ces plaques sont généralement composées d'une base aluminium allant de 0,15 à 0,5 mm d'épaisseur et de différentes couches hydrophiles et hydrophobes. Certaines plaques cependant sont en papier ou en polyester.

Il existe plusieurs procédés correspondant à l'appellation CtP :

- Le « Computer to Plate » décrit ci-dessus.
- Le « Computer to Presse » qui désigne un procédé identique de gravure des plaques, à la différence que celles-ci sont directement gravées sur les tambours d'impression des presses offset.
- Le « Computer to Print » couvrant l'ensemble des impressions numériques (ex. jet d'encre, Xerox laser, Xeikon...)

Les techniques de reproduction

La généralisation de la lecture et de l'écriture et la propagation des images ont progressé au fur et à mesure que l'on est passé de la reproduction manuelle (copies et enluminure) aux techniques de reproductions mécaniques (gravure, tampon, typographie, caractère mobile, lithographie, offset et sérigraphie...) Les caractéristiques des métiers du graphisme sont aujourd'hui: l'évolution rapide des technologie de la communication, l'intégration du multimédia (texte, image, son, mouvement, interactivité...) et la forte pression incessante d'images. Les limites mêmes de l'imprimerie sont repoussées avec le numérique, qui permet une plus grande souplesse d'utilisation: délais plus courts, petits tirages et réimpression, éventuellement modifié d'un document déjà édité, un prix accessible.

Évolution des principaux procédés d'impression

- IIe siècle : les Chinois inventent le papier à base de fibres de lin, de chanvre, ou du mûrier.
- du IVe au Xe siècle : Les Chinois sont les premiers à utiliser la xylographie, technique de la gravure sur bois
- XVe siècle : invention de la typographie par Gutenberg, invention des caractères mobiles fondus en plomb, donc réutilisables ; c'est à partir de cette époque que va naître une véritable industrie du livre.
- XIXe siècle: mécanisation de la composition des caractères mobiles
- 1876-1904: Invention de l'offset, basé sur le principe de la lithographie. La copie d'un sujet est exécuté sur un support photosensible, une fois développée, la plaque est calée sur la presse, elle s'imprime sur un élément de transfert, le blanchet, qui décalque à son tour l'image sur la feuille de papier.
- 1960-1970: invention de la photocomposition.

- XIXe siècle : invention de la sérigraphie : une toile de soie très fine est tendue sur un cadre qui laisse passer l'encre. Une fois l'écran prêt on applique celui-ci sur la surface à imprimer, et avec une raclette en caoutchouc on force l'encre préalablement appliquée à l'intérieur du cadre à passer à travers les mailles de la toile qui sont préalablement débouchés.
- 1938-2004: De la photocopie à l'impression numérique. Le principe de la chaîne numérique est de passer directement de l'ordinateur à l'impression, se débarrassant de toutes les étapes intermédiaires.