

- Dans ce cours nous verrons la différence entre le vectoriel et le bitmap (pixel).
- Nous verrons comment c'est deux type de document se distinguent, s'utilisent, et se composent.
- Et pour finir des cas bien précis dans lesquels utiliser le vectoriel et le bitmap.

- Chapitre 1 : Vectoriel et Pixel

Pour commencer je vais m'attarder sur les compositions et création dites "bitmap" (pixel). Le logiciel de référence pour traiter ces images est Photoshop.

Ces compositions sont celles qui sont composées intégralement avec une suite de pixels, ces pixels contenant eux-mêmes différentes informations (couleurs, tailles).

🚨 En pratique cela se traduit lorsque vous prenez une photo avec votre appareil photo numérique. L'image est décomposée en une suite de petits points les fameux pixels (encore et toujours eux !).

Le traitement de ces images se fait par différentes interactions avec ces pixels (changement de couleurs, groupement).

Le bitmap est donc ce que l'on voit le plus souvent, les photos en sont l'exemple.

Mais pourquoi existe t-il une autre forme de création graphique ?

Pourquoi, mais c'est très simple, avez vous déjà agrandi une photo à 200% ? Et le résultat ? Une horreur. Et oui une image bitmap est figée par sa taille, on peut certe la rétrécir mais en aucun cas l'agrandir. Le pixel acceptant la réduction sans destruction, mais ne supporte pas d'être agrandi. Il le fait mais ceci au détriment de la qualité.

Et le vectoriel dans tout ça ?

Le vectoriel est un autre mode de création, mais disons le tout de suite c'est plus orienté dessin. Le logiciel de référence de traitement d'image vectorielle est Illustrator.

Le vectoriel à pour avantage d'être beaucoup plus léger que le bitmap, et il peut être agrandi, rétréci sans aucune influence sur la qualité de l'affichage.

Je sais c'est bien de vous dire ça mais je ne vais pas empiéter sur le deuxième chapitre

- Chapitre 2 : Distinction, utilisation, composition

Le bitmap c'est bien, le vectoriel aussi !!! oui je sais vous comprenez rien 🤪 (j'ai mis le ninja suite à un pari !) mais pas d'inquiétude je vais tâcher d'arranger ça.

Je vais énumérer les différentes caractéristiques du bitmap:

- L'image est composée de pixels
- Les pixels contiennent des informations (couleurs, tailles, un nombre de couches soit 3 avec le RVB,

soit 4 avec le CMJN))

- Chaque action sur l'image agit sur les pixels.
- Une image Bitmap supporte le rétrécissement sans perte, mais dans le cas d'un agrandissement la qualité en subit les conséquences.

Le vectoriel:

- Le vectoriel n'est pas régi par les pixels, il s'agit d'une mise en place d'un élément géométrique, dont les seules informations sont les coordonnées, les valeurs, les couleurs.
- Donc le redimensionnement est possible à souhait, le document ne se dégrade pas.

Les courbes de béziers ça vous parle vaguement, vous avez donc entendu parler du dessin vectoriel, puisque tout tourne autour de ça en vectoriel.

Maintenant on va voir dans quel cas préféré l'un, et dans quel cas préféré l'autre.

Le bitmap : pour la photo, le photomontage, tous ce qui nécessite une qualité quasi réel.

Le vectoriel : pour tout ce qui est pictogrammes, plans, logo, travail sur les typographie, etc... bref tout ce qui pourra être décliné avec des tailles pouvant varier.

Conclusion

Voilà un cours rapide afin que vous compreniez dans quel cas utiliser le bitmap, et dans quel cas le vectoriel.