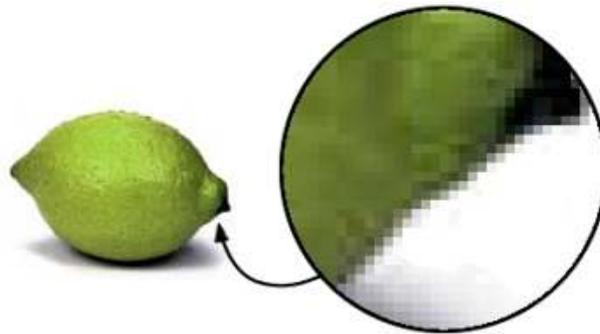




Il existe deux types de programmes informatiques pour la réalisation graphique en 2 dimensions : les programmes de dessin vectoriel comme Sketch ou Artstream et des programmes de dessin bitmap comme the Gimp ou Adobe Photoshop. Bien que tous deux permettent de réaliser des graphiques, leur mode de fonctionnement, leur approche et finalement leur utilité sont totalement différents.

Le dessin Bitmap :

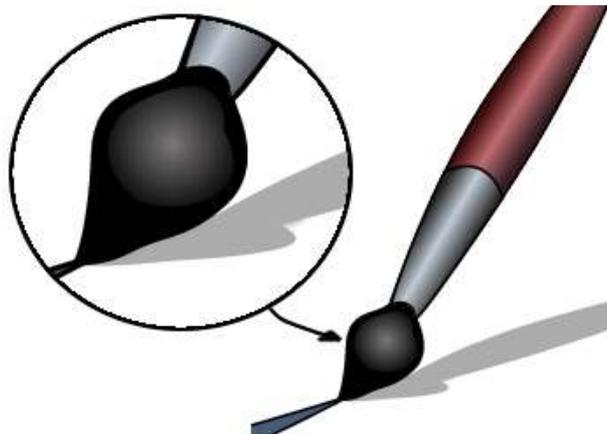
Le dessin bitmap porte ce nom car il s'agit simplement de travailler avec des pixels. Le pixel un point qui peut avoir une valeur de couleur et de transparence (appelé canal Alpha). Les images qui sont très souvent utilisées sur Internet sont composées d'un nuage de pixels, il en va de même pour les images numérisées et les photos numériques. Si on effectue un zoom sur ce type d'image voici ce que l'on obtient :



On peut constater que le zoom (ici à 600%) fait apparaître immédiatement les pixels qui composent l'image. Le logiciel de dessin bitmap va permettre de sélectionner ces pixels pour ensuite les manipuler, changer leur couleur, etc. Ce type d'image et de logiciel convient parfaitement pour la retouche photographique, le photomontage, les trucages photos et le dessin à la main avec une tablette graphique où l'on peut facilement utiliser des outils comme le crayon ou l'aérographe et comportant des buses différentes pour en modifier la forme. Bien évidemment, plus il y a de pixels dans une image et plus son "poids" numérique augmente

Le dessin vectoriel :

Contrairement au dessin bitmap où les objets sont composés de pixels, le dessin vectoriel est composé d'objets qui sont des courbes mathématiques (dites de Bézier du nom du mathématicien qui les a inventées) ou des droites et segments qui ont une couleur et une taille. Leur principal avantage est de ne pas souffrir du phénomène de pixelisation lorsque on cherche à faire un zoom sur une partie ou la totalité de l'image :



Quand un zoom est fait, automatiquement les courbes composant le dessin sont recalculées pour être mises à l'échelle. Ce type de dessin permet de revenir facilement sur un élément ou un groupe d'éléments pour le remodifier à volonté et sans que la qualité du travail ne soit altérée. Ce type de dessin est très pratique pour certaines réalisations qui demandent des résolutions de travail importantes. Comme le dessin ne comporte que des coordonnées mathématiques, son poids numérique ne varie pas avec la taille de l'image, contrairement au bitmap qui voit sa taille augmenter avec le nombre de pixels.