

# B-A BA du multimédia

## Définition du multimédia...

Un média est n'importe quel moyen, physique ou non, de diffusion de l'information, que celle-ci soit sérieuse ou ludique, instantanée ou différée, libre de droits ou protégée. Médias et informations sont indissociables. Si l'on utilise conjointement plusieurs médias nous pouvons commencer à parler de multimédia...

## Informatique et multimédia...

L'informatique exploite les possibilités de l'écran pour afficher des images, statiques ou animées. Les hauts-parleurs propagent les sons, parole (voix) ou musique. En combinant ces deux périphériques, l'ordinateur permet le visionnage de séquences vidéos, de films. L'intervention d'Internet multiplie encore les possibilités "multimédias" (multiples médias) du matériel informatique (transmission, communication, manipulation). L'ajout d'extensions matérielles comme le scanner, l'appareil photo, la caméra, le micro, les sondes et détecteurs, les robots, les divers volumes de stockage... le tout combiné à la puissance logicielle et à la simplicité d'utilisation (l'interface), tout cela projette l'utilisateur dans un monde aux capacités de créativité, de communion et d'attention quasi infinies.

En informatique, le multimédia est la faculté d'utiliser *simultanément* plusieurs médias...

## Le multimédia et la loi...

Toute information a un créateur, ce qui implique obligatoirement une propriété intellectuelle et/ou matérielle. Ces droits peuvent être négociables ou libérés. Il est primordial de s'assurer d'une éventuelle licence d'utilisation et de ses limites !

Voici quelques adresses pour compléter vos références :

- <http://www.droit-image.com>
- <http://www.inpi.fr/fr/connaitre-la-pi/decouvrir-la-pi/comment-protoger-vos-creations-nbsp/le-droit-d-auteur.html>
- <http://www.culture.gouv.fr/culture/infos-pratiques/droits/protection.htm>
- <http://legifrance.gouv.fr>

## L'IMAGE

L'image numérique désigne tout document graphique (dessin, icône, photo...) acquis, créé, traité et/ou stocké sous forme binaire. Deux grands types d'images intéressent la maîtrise informatique :

### L'image matricielle (ou image en mode point)...

...qui est composée d'une matrice (une grille) de minuscules points agencés en lignes et colonnes, et dont chacun stocke (schématiquement) ses coordonnées géographiques et colorimétriques (ex. la photographie).

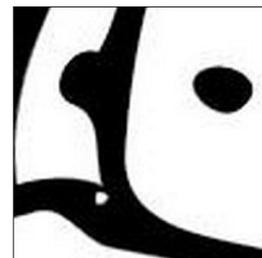
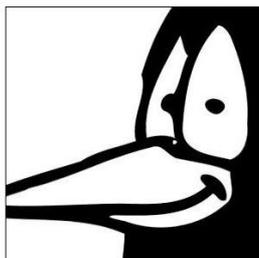
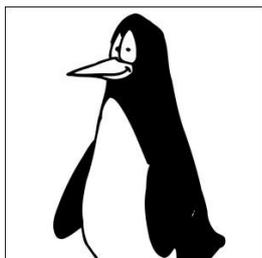


La réduction ou l'agrandissement de l'image se fait toujours au détriment de sa qualité, par la perte (suppression pure et simple) d'informations, ou l'ajout de points "inventés" entre les points réels.

La technologie matricielle est la plus volumineuse, car elle contient un maximum d'informations, souvent répétitives.

### L'image vectorielle... (ou image en mode trait)...

...est déterminée par des éléments géométriques individuels (lignes, courbes, surfaces...) agencés à l'aide de formules mathématiques plus ou moins complexes. L'application d'un simple coefficient permet le redimensionnement sans perte. L'image est redessinée à chaque visualisation (ex. le dessin technique).



La technologie vectorielle autorise des fichiers légers, aisément modifiables et aujourd'hui très sophistiqués.

Les performances des moyens logiciels et matériels mis à la disposition des artistes rendent de plus en plus difficile la distinction d'apparence entre ces deux types d'images...