

# Checklist Technique : Préparation de Battlemaps pour le JDR

---

## Paramètres de Fichier et Résolution

- Format de fichier : Privilégiez le PNG pour la transparence ou le JPG pour un poids optimisé.
- Résolution (DPI) : 300 DPI pour une impression haute qualité, 72-96 DPI pour une utilisation sur VTT.
- Mode colorimétrique : CMJN pour l'impression papier, RVB pour les écrans et plateformes VTT.
- Poids du fichier : Maintenir sous les 10 Mo pour éviter les ralentissements sur les plateformes VTT.

## Alignement et Gestion de la Grille

- Taille des cases : Vérifier que la grille correspond au standard de 1 pouce (2,54 cm) par case.
- Alignement : S'assurer que la grille est parfaitement centrée et alignée sur les bords de la carte.
- Test d'échelle : Placer un token de référence (taille standard 1x1) pour valider la cohérence visuelle.
- Grille intégrée vs VTT : Décider si la grille doit être incrustée dans l'image ou gérée par le logiciel VTT.

## Préparation à l'Impression

- Marges de sécurité : Prévoir un fond perdu de 3 à 5 mm si vous imprimez jusqu'au bord de la feuille.
- Échelle d'impression : Toujours imprimer à 100% (ne jamais utiliser l'option 'ajuster à la page').
- Type de papier : Utiliser un papier mat de 160g minimum pour une meilleure durabilité et moins de reflets.
- Paramètres imprimante : Sélectionner 'Haute qualité' ou 'Qualité Photo' dans les options de sortie.

## Optimisation pour le Jeu

- Nommage des fichiers : Utiliser une nomenclature claire (ex: NomCarte\_Dimensions\_Grille.png).
- Calques : Séparer les éléments mobiles (portes, mobilier) sur des calques transparents si possible.

- Contraste : Vérifier que les zones de jeu restent lisibles une fois les tokens posés dessus.
- Sauvegarde : Conserver une copie 'maître' (PSD ou TIFF) avant toute compression.