

PAR PRINT EUROPE
VERSION FÉVRIER 2025

GUIDE TECHNIQUE



SOMMAIRE



GUIDE PAO	7
L'essentiel	8
Les types de fichiers acceptés	10
Création d'un fichier	11
Mise en page, l'indispensable !	12
Vérifiez la surimpression	14
La découpe et le rainage	15
Le récap'	17
JEUX DE CARTES	19
Mise en forme des cartes	22
N'ai-je rien oublié ?	23
Pour vos livrets et dépliants	24
FAQ !	25
MISE EN FORME SUR CANVA	29
Mise en forme des cartes	31
Mise en forme des étuis	44

OR, ARGENT, VERNIS ET BLANC	53
Effets spéciaux	54
Créer un document	56
Exemple	58
L'objectif	59
Créer une teinte irisée	60
Conseils utiles	62
DORURE À CHAUD ET VERNIS SÉLECTIF	65
Effets spéciaux	66
Création d'un document	68
Recommandations	69
BRAILLE	71
LEXIQUE NUMÉRIQUE	77
Bonus	89

SOMMAIRE



IMPRIMEUR & BIEN PLUS !

Nous ne sommes pas une imprimerie comme les autres.
Des cartes de visite et des flyers, oui, on fait.
Mais ce n'est pas là-dessus que nous nous battons !
Ce qui nous anime chaque jour, c'est imaginer, créer,
donner envie, sortir de l'ordinaire...





GUIDE PAO



L'ESSENTIEL POUR LA CRÉATION
DE VOS FICHIERS D'IMPRESSION



MISE EN PAGE

Nous vous conseillons de laisser une zone tranquille de 3 mm par rapport au format final pour éviter, au moment de la coupe, que des éléments importants ne soient trop près des bords ou pris dans la reliure.



RÉSOLUTION DES IMAGES

Pour un rendu optimal, la résolution de vos visuels doit atteindre 300 dpi (pixels/pouce).



FORMAT DES DOCUMENTS

Prévoyez des fonds perdus sur votre document pour la coupe. Une marge de 2 mm de chaque côté du document est indispensable.



FORMAT DES FICHIERS

Nous vous recommandons de nous transmettre des fichiers au format PDF haute définition PDF/X4.



MODE COLORIMÉTRIQUE

Adressez-nous vos fichiers en mode CMJN. Le mode couleur RVB est dédiée à l'affichage écran et non à l'impression.



GESTION DES COULEURS

Assurez-vous du bon taux d'encrage : la somme des valeurs des couleurs CMJN ne doit pas excéder 300% pour les images et les aplats.



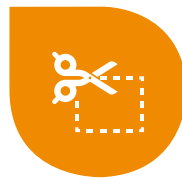
POLICES DE CARACTÈRE

Les polices doivent être vectorisées, dans la mesure du possible. C-à-d converties en tracés ou incorporées pour éviter des problèmes de compatibilité.



TRAITS ET CONTOURS

Nous vous conseillons de ne pas utiliser de contours inférieurs à 0,5 pt d'épaisseur.



FORME DE DÉCOUPE

Si vous utilisez une forme de découpe, merci de faire figurer le tracé en ton direct nommé CutContour dans un calque séparé.



MENTIONS LÉGALES

Vous avez la responsabilité d'indiquer, le cas échéant, les mentions légales. (Ex : "Ne pas jeter sur la voie publique." ou "L'abus d'alcool est dangereux pour la santé."...).



LES TYPES DE FICHIERS ACCEPTÉS

Nous vous recommandons de fournir des PDF/X4. Utiliser ce format c'est vous affranchir des problèmes de compatibilité entre applications ou systèmes d'exploitation.

ORTHOGRAPHE ET COMPOSITION

Nous ne vérifions pas le contenu de votre document.

1. Si nous remarquons une erreur dans votre fichier, nous vous informons du type d'erreur et la commande est alors mise en attente jusqu'au retour du nouveau fichier.
2. Si votre fichier est correct et que nous n'avons pas à intervenir dessus, nous n'envoyons pas de Bon À Tirer (BAT), sauf si demandé lors de la commande. Le fichier part directement en production.

↙ ↘
↗ ↖

Contrôler vos fichiers par une relecture à l'écran ou impression, est une étape essentielle.

CRÉATION D'UN FICHER

JE VÉRIFIE MON DOCUMENT



CMJN



Polices vectorisées



Repères de coupe et fonds perdus



Fichier PDF/JPG/PNG



Relire votre fichier avant envoi

FORMAT FICHER

Envoyez votre fichier au format PDF à l'échelle 1:1 afin d'éviter que votre document ne soit déformé ou agrandi, **travaillez directement au format final de votre commande**. Utilisez une résolution de 300 dpi. Une résolution inférieure pourrait faire apparaître du flou ou une pixellisation..

Agrandir une image de 72 dpi en 300 dpi n'améliorera pas sa qualité. Elle doit avoir une résolution d'origine d'au moins 300 dpi.



Zones de page

Afficher toutes les zones

Unités : Millimètres

Commandes de marge

Application : Zone de rognage

Haut : 7,408 mm

Bas : 7,408 mm

Gauche : 7,408 mm

Droite : 7,408 mm

Conserver les proportions

Supprimer les marges

Remettre à zéro Revenir à la sélection

Taille de la zone de rognage : 148,00 x 230,00 mm

Modification du format de page

Tailles fixes Format de page : Aucun

Personnalisé Largeur : 0 mm Hauteur : 0 mm

Centrer Décalage X : 0 mm Décalage Y : 0 mm

Etendue

Toutes les pages

De : 1 à : 1 sur 1

Application : Toutes les pages

MISE EN PAGE L'INDISPENSABLE !

LE FOND PERDU

Dès lors qu'un élément graphique se situe jusqu'au bord d'une page, il est indispensable de prévoir des fonds perdus. Le fond perdu consiste à faire déborder l'image en dehors de la page au format fini (de 2 mm au minimum), de façon à prévenir les imperfections de pli ou de coupe. Sans fond perdu, le risque de voir apparaître un liseré blanc entre l'image et le bord de page est très important.

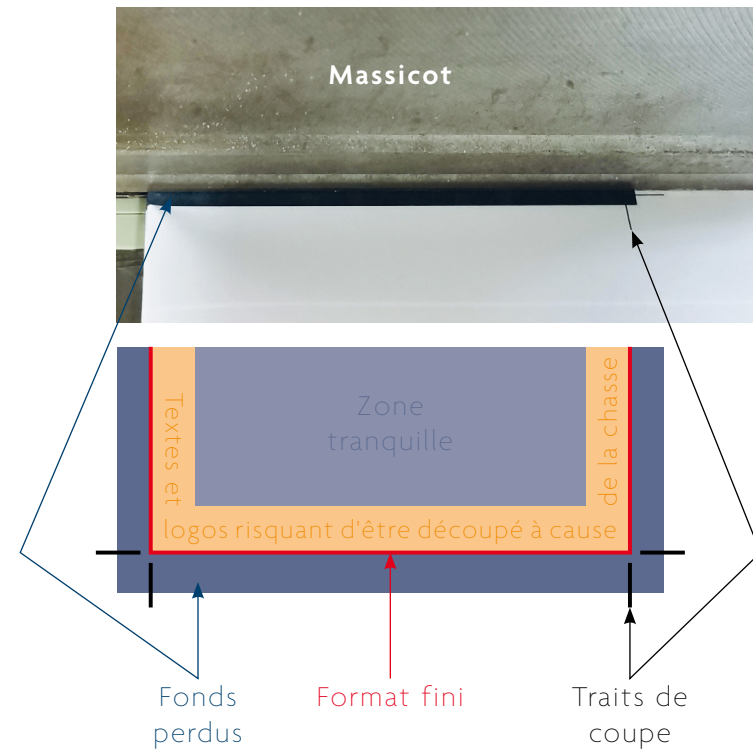
Dans votre logiciel de composition, vous devez spécifier la dimension des bords perdus de la page à la création du document.

Il faut impérativement un débord, c'est-à-dire que votre document doit déborder au delà de la zone de coupe du papier. Pourquoi ? Au moment de la découpe, ce débord va nous permettre de couper dans la matière imprimée afin d'obtenir une découpe impeccable.

Rajoutez au minimum 2 mm de fond perdu de chaque côté de votre document et faites-y dépasser vos éléments constitutants le fond (images, aplats de couleurs...).

LA ZONE TRANQUILLE

C'est la marge intérieure de vos documents dans laquelle vous devez éviter d'y placer des textes ou des logos. Celle-ci est d'au minimum 3 mm pour la plupart des produits.



EXEMPLE

FORMAT FINI A6 - 105 x 148 mm

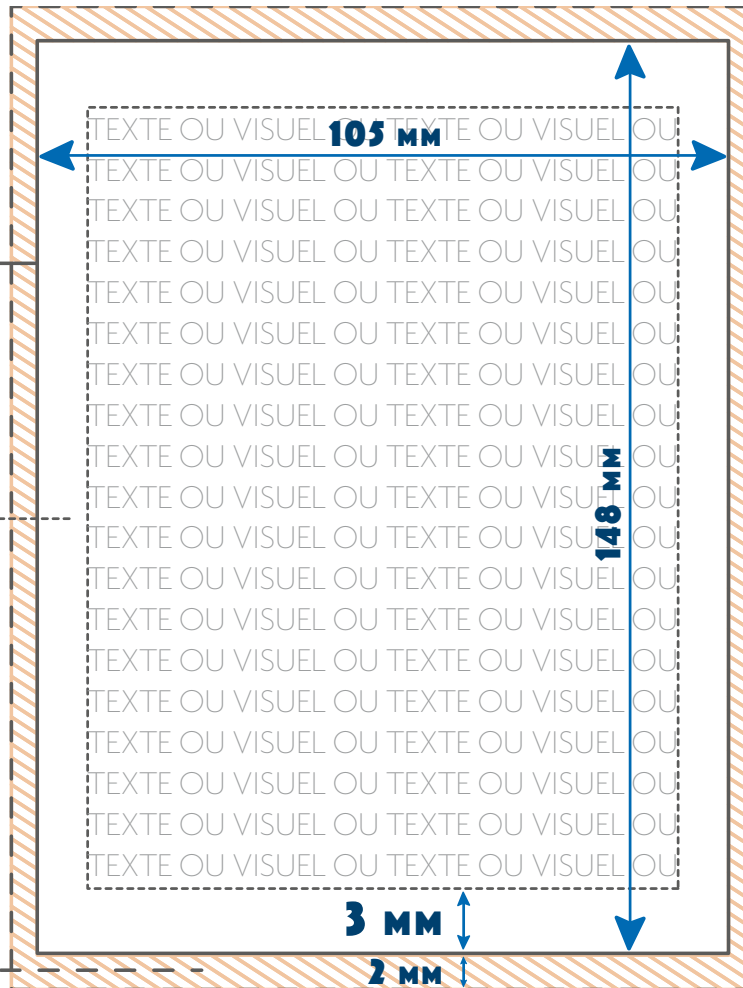
Le document sera coupé ici.

ZONE DE TRANQUILE 3 - 5 mm (SELON DOCUMENT)

Évitez d'y placer des textes ou des logos.

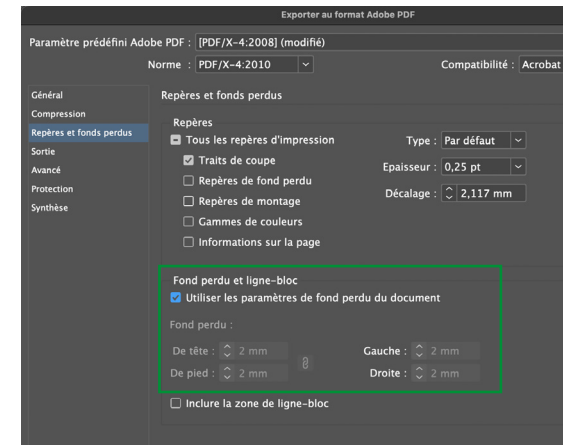
ZONE DE FOND PERDU (152 x 109 mm) 2 mm

Faites-y dépasser vos éléments de fond (images, aplats de couleurs...)



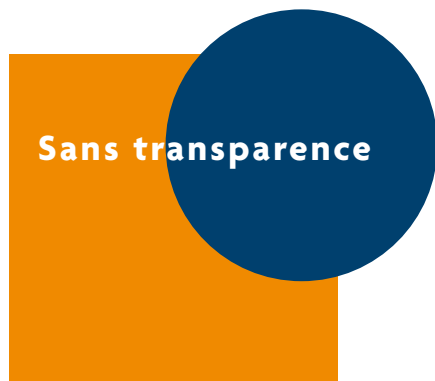
ATTENTION !

Ce n'est pas parce que vous avez des fonds perdus dans votre logiciel (Illustrator ou InDesign) que ces derniers seront forcément pris en compte lors de l'enregistrement. Vérifiez dans la partie "Repères et fonds perdus", qu'il n'y ait que les "Traits de coupe" de cochés et qu'il y ait au minimum 2 mm de fonds perdus pris en compte dans "Fond perdu et ligne-bloc".

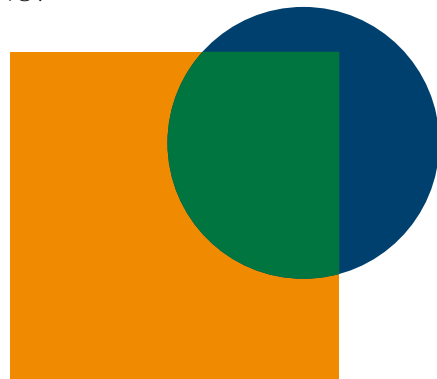


LA SURIMPRESSION

Il est important de contrôler vos documents en affichant les surimpressions, cela vous permettra d'obtenir un aperçu de vos travaux avant impression. Avec certains logiciels, il arrive que la surimpression (comprenez "transparence") soit attribuée involontairement à certains objets. Pour ne pas avoir de mauvaise surprise à l'impression, pensez à vérifier cette option et surtout à activer l'aperçu des surimpression dans Acrobat ou dans vos logiciels de PAO.



Sans surimpression



Avec surimpression
(les couleurs s'additionnent)

- le bleu devient vert en chevauchant le orange.
- le mot écrit en blanc disparaît.

VÉRIFIER LA SURIMPRESSION

Dans Acrobat, pour vérifier si une surimpression est active sur un objet de votre fichier .PDF, allez dans "Outils" > "Pré-presse" > "Aperçu de la sortie" puis cochez et décochez la case "Simuler la surimpression", tout en surveillant votre document à l'écran.



Par défaut, toutes les couleurs défoncent celles du dessous sauf le noir 100% qui surimprime.

Ne JAMAIS utiliser le noir 100% pour créer une couleur spéciale.

Si on a besoin de défoncer la couleur du dessous avec le noir, on peut utiliser du noir 100% **MAIS** ajouter 5% de cyan.



LA DÉCOUPE

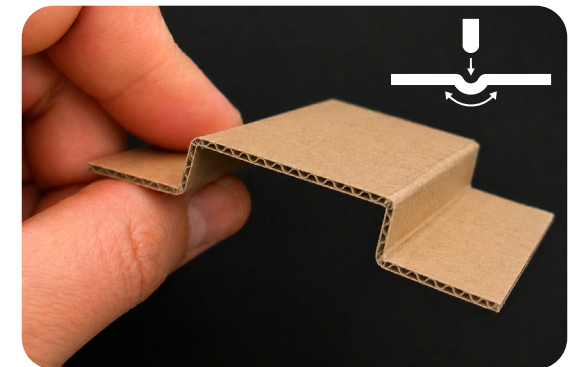
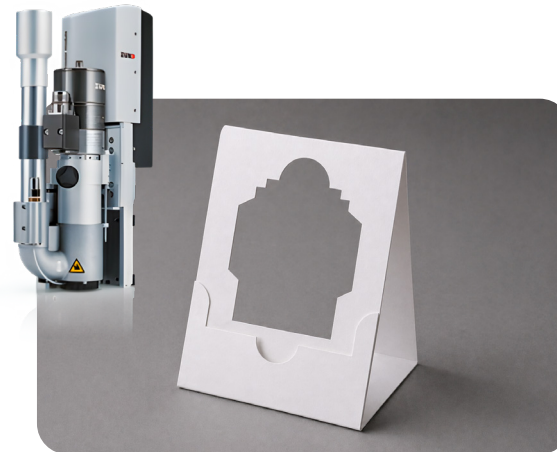
Dans certains cas, il est nécessaire de créer manuellement des tracés de découpe, notamment pour les formes spécifiques. En revanche, les formats d'impression à découpe droite, carré ou rectangle ne requièrent pas ce type de manipulation.

Pour les jeux de cartes, il n'est pas nécessaire de prévoir un tracé de découpe pour des coins arrondis, cette option peut être simplement spécifiée pour la production.

LE RAINAGE

Le rainage est un tracé d'usinage généralement utilisé en complément d'une découpe, en particulier dans les domaines du packaging, de la PLV et des conceptions plus techniques. Il consiste à créer une rainure à l'emplacement du pli afin de faciliter le pliage du support, tout en garantissant un rendu propre et maîtrisé lors du montage ou de l'assemblage.

DÉCOUPE EN FORME SPÉCIALE



CRÉATION D'UN TRACÉ

Pour la bonne création de vos fichiers, les contours de découpe doivent être identifiés par la table de découpe numérique.

Pour cela il est important de créer des **teintes nommées, en ton direct**.

Toute erreur de nomination génère un bug y compris les majuscules à la place des minuscules donc respecter scrupuleusement la nomenclature ci-dessous.

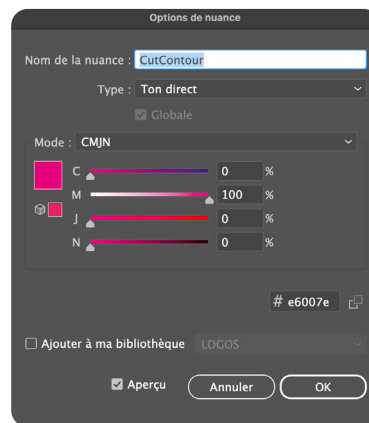
Pour une découpe et un rainage, les teintes nommées sont les suivantes :

- Pour la découpe "CutContour" - Ton direct
- Pour le rainage "Crease" - Ton direct

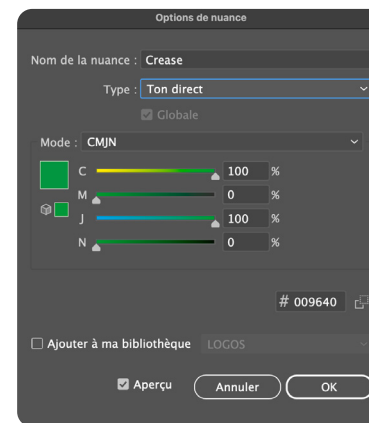


Nous recommandons un ton direct Magenta 100 % pour le CutContour et un ton direct vert pour le Crease afin de bien distinguer les deux procédés.

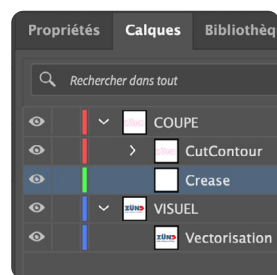
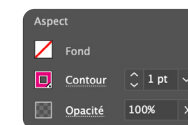
TEINTE DÉCOUPE



TEINTE RAINAGE



CONTOUR



Pour faciliter la lecture du fichier, **créez deux calques** distincts : un pour la coupe (+ rainage si nécessaire) et un autre pour le visuel.

Placez le calque de découpe au-dessus pour la prévisualisation et prévoyez des fonds perdus.

CALQUE COUPE



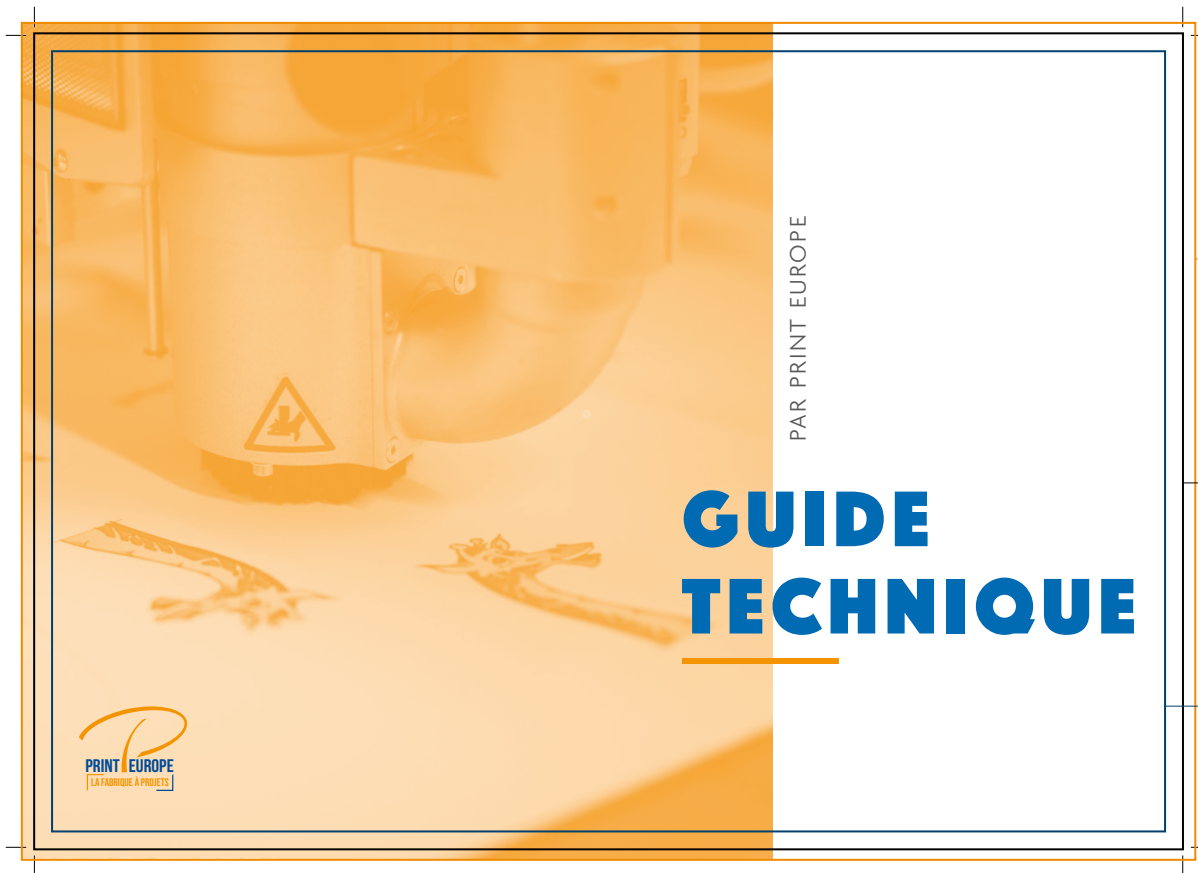
CALQUE VISUEL



RENDU FICHIER

2 mm de fonds perdus minimum.





Traits de coupe

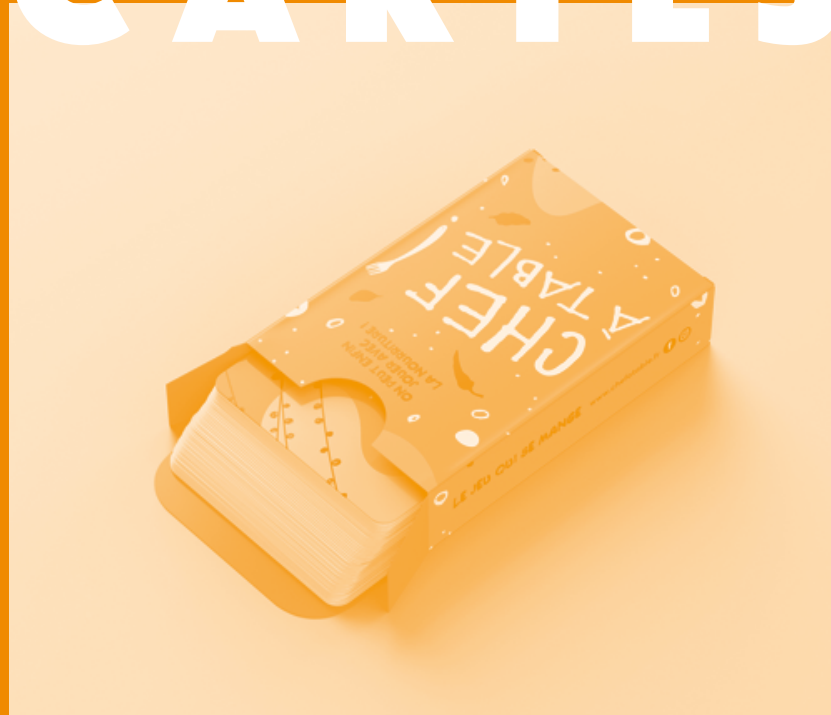
2 mm de fond perdu

Format final du document

Zone tranquille

LE RÉCAP'

JEUX DE CARTES



FICHES TECHNIQUES POUR LA
RÉALISATION DE VOS JEUX DE
CARTES PERSONNALISÉS

CARACTÉRISTIQUES DU FICHIER

- Logiciels recommandés : InDesign, Illustrator, Photoshop, Canvas
- Exportation du fichier : Fichier PDF CMJN 300 dpi - 1 carte par page - Dos en page 1. Si votre jeu comporte plusieurs dos différents, créez un fichier par type de dos. Si toutes vos cartes sont différentes, créez un fichier complet : page 1 = recto carte 1, page 2 = verso carte 1, page 3 = recto carte 2, page 4 = verso carte 2, etc.
- Fonds perdus : Au moins 2 mm tout autour à l'extérieur du format des cartes sont nécessaires pour une impression bord à bord (sans blanc tournant).
- Zone tranquille : Il s'agit d'une marge intérieure de 3 mm. Aucun texte ou élément important ne doit se situer dans cette zone.

RECOMMANDATIONS UTILES

- Aplat noir : un noir 100% aura un meilleur rendu qu'un noir composite.
- Dos à fond blanc : nous vous déconseillons de laisser le dos de vos jeux en majorité blanc afin d'éviter tout effet de transparence des faces sur les papiers 300 et 350g. Sinon, vous avez la possibilité de choisir un papier opaque lisse ou toilé 310g.
- Cadres : évitez de mettre des cadres ou des contours à moins de 3 mm des bords, surtout lorsqu'il y en a au recto et au verso.
- Polices : pensez à vectoriser vos polices ou à vérifier qu'elles soient incorporées dans le fichier PDF.

CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES




- Impression : notre presse numérique a une tolérance de plus ou moins 0,5 mm lors du repérage recto/verso. Il peut donc y avoir jusqu'à 1 mm de décalage lors de la coupe des jeux. Le visuel peut donc être légèrement décentré. Merci d'en tenir compte lors de la préparation de vos fichiers (cadres, respect de la zone tranquille, fond perdu suffisant, etc.).
- Coins arrondis : nos cartes sont découpées avec des coins arrondis de rayon 4 mm. Il est également possible de couper avec coins droits sur simple demande (le prix ne change pas).
- Etuis et boîtes cloche : le gabarit de l'étui vous sera envoyé sous 24h suivant votre commande. Il faudra nous renvoyer votre fichier en PDF avec du fond perdu et sans les tracés du gabarit (tracés verts et magenta).
- Polices, transparence et surimpression : nous déclinons toute responsabilité en cas de problème de police, de transparence ou de surimpression qui pourrait survenir lors de l'impression.

CONTRÔLE DES FICHIERS

Pour chaque commande, nous contrôlons les points suivants sur les fichiers des clients : format et nombre de cartes conformes à la commande, fonds perdus, zone tranquille. La qualité du fichier transmis n'est pas contrôlée. Le client est seul responsable de la création et de la conformité de son fichier. Dans certains cas, et pour rendre le fichier conforme à nos contraintes techniques, Print Europe peut modifier les dimensions du fichier de $\pm 2\%$.

MISE EN FORME DES CARTES

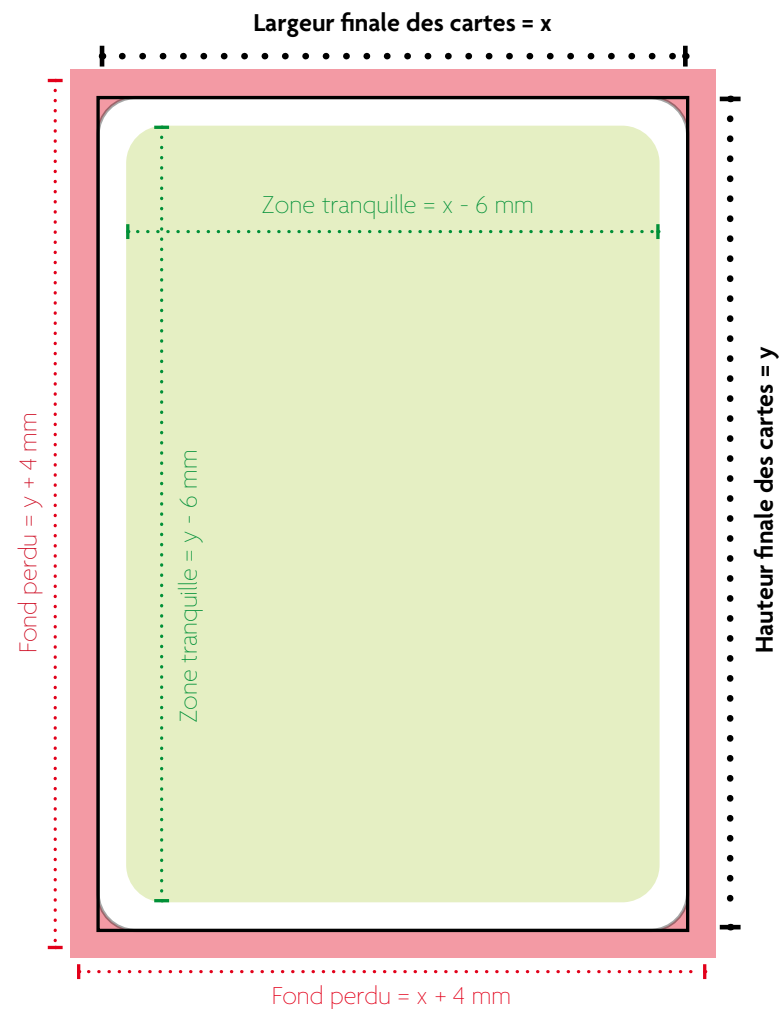
Si vous souhaitez avoir un aperçu de votre fichier avant impression, vous avez la possibilité de choisir une épreuve numérique ou une épreuve papier pour contrôler que tout est en ordre.

-  Format final *
-  Zone tranquille
-  Zone de fond perdu

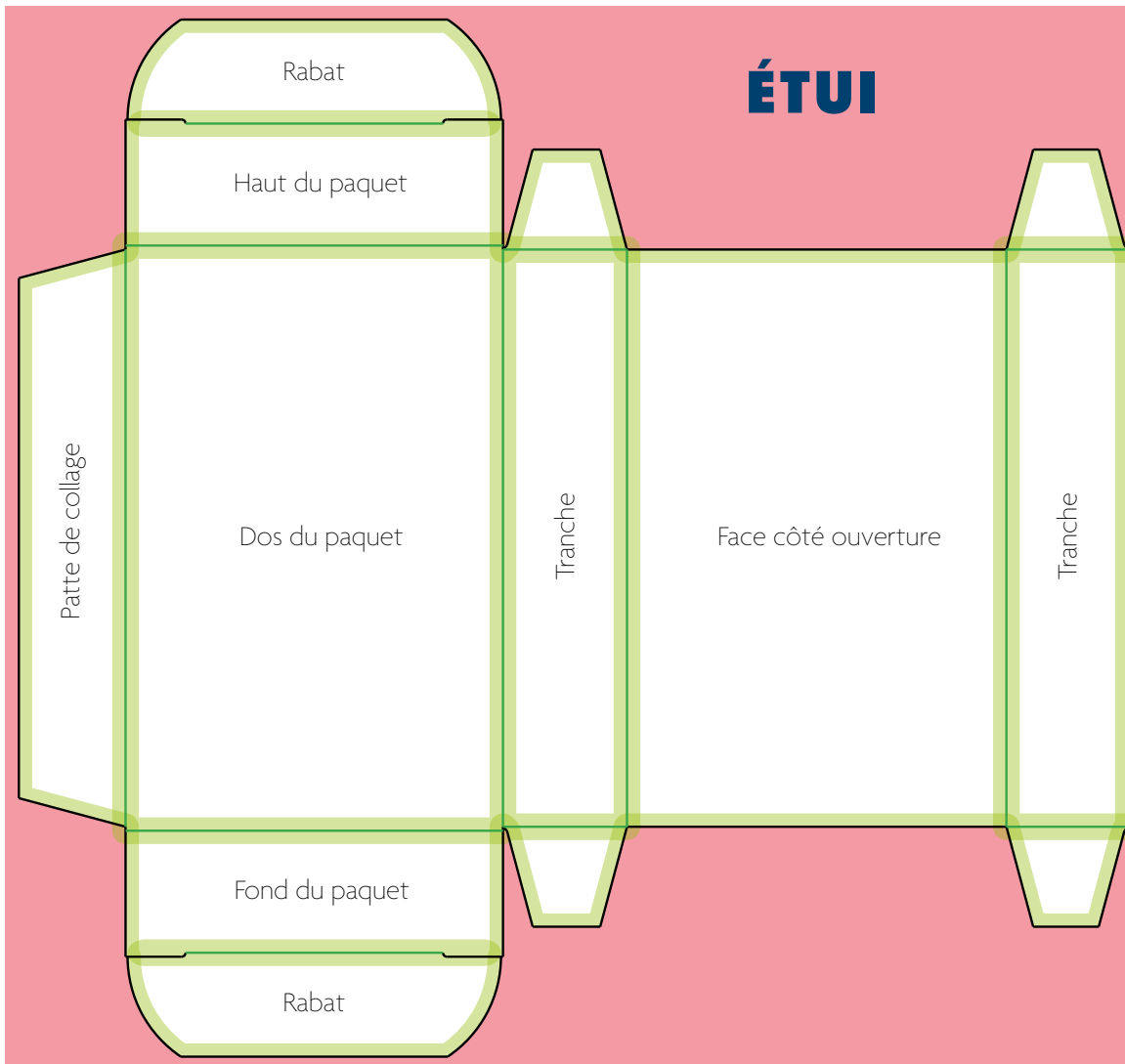
↙ [Via ce lien, vous pouvez télécharger des gabarits de mise en page standards :](https://docs.printeurope.fr/gabarits/GABARITS-CARTES-STANDARDS.zip) ↘
<https://docs.printeurope.fr/gabarits/GABARITS-CARTES-STANDARDS.zip>

↗ ↘

*ne pas matérialiser les coins dans vos fichiers de cartes, mais les prendre en compte lors de vos compositions afin qu'aucun élément n'y soit présent.

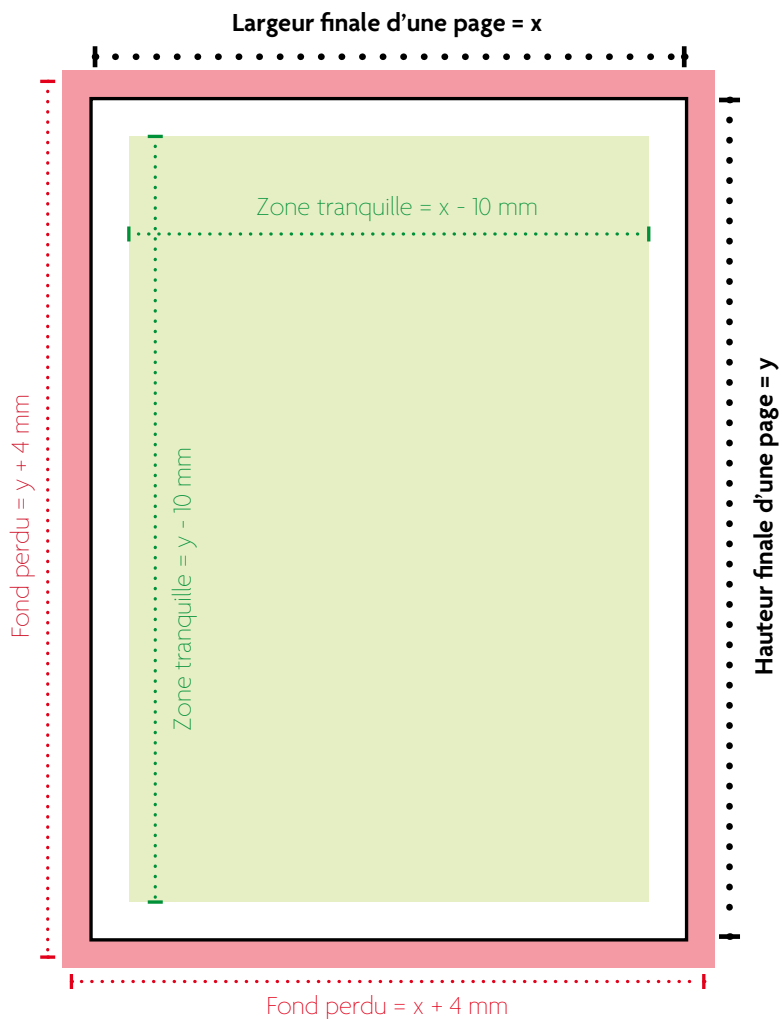


CARTE






N'AI-JE RIEN OUBLIÉ

- Document en .pdf, **sans** traits de coupe
- Fonds perdus de 2 mm minimum
- Textes et éléments graphiques à au moins 3 mm du bord
- Fichier et image(s) en CMJN (ou Niveau de Gris pour de l'impression Noir et Blanc)
- Textes vectorisés et Surimpression désactivée
- Exportation sans le gabarit

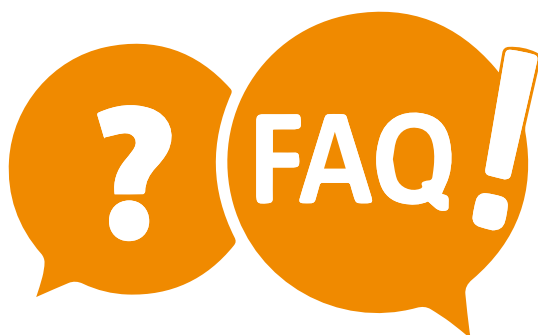


POUR VOS LIVRETS ET DEPLIANTS

Textes et éléments graphiques à 5 mm du bord minimum à cause de la chasse lors de la coupe. Merci de nous fournir votre document en page par page et non pas un PDF en double page (ou planche).

-  Format final*
-  Zone tranquille
-  Zone de fond perdu

**5 !
mm**



JE SOUHAITE CRÉER MON JEU, QUELS SONT VOS PRIX ?

Vous pouvez calculer votre prix directement sur notre calculateur en ligne : jeuxdecartes.printeurope.fr
C'est simple, rapide et gratuit. Il suffit de vous laisser guider et de remplir les champs et les options nécessaires.
Le prix sera calculé directement, vous n'avez pas besoin d'entrer vos coordonnées. Si vous souhaitez recevoir le devis par mail, remplissez vos coordonnées de facturation à la fin du formulaire. Pour passer commande, activez l'option Passer commande et suivez les instructions.

QUELLES SONT VOS QUANTITÉS MINIMUM ET MAXIMUM D'IMPRESSION ?

Nous pouvons imprimer vos jeux à partir de cinq exemplaires.
La quantité maximum calculable par notre calculateur est de 2500 jeux. Pour les quantités supérieures, contactez-nous : devis@printeurope.fr

FABRIQUEZ-VOUS EN FRANCE ?

Nos jeux de cartes personnalisés sont entièrement fabriqués en France et plus précisément dans nos ateliers de Mundolsheim (à côté de Strasbourg).



ÊTES-VOUS CONFORMES AUX NORMES CE ET NF ET AVEZ-VOUS DES CERTIFICATIONS ?

Nos jeux de cartes sont entièrement fabriqués en France. La norme CE ne s'applique qu'aux jouets. Les jeux de cartes ne rentrent pas dans cette catégorie. Tous nos papiers sont

certifiés PEFC et/ou FSC (papiers issus de forêts durablement gérées).
De plus, nous avons un contrat avec une société de recyclage pour le traitement de tous nos déchets de production.

QUELS SONT VOS DÉLAIS DE FABRICATION ?

Notre calculateur vous indique le délai de fabrication estimé en fonction des options choisies. Il varie entre 5 et 15 jours ouvrés généralement, selon la quantité de jeux commandée et les options choisies.

QUEL FICHIER DOIS-JE FOURNIR ?

Référez-vous aux instructions des pages précédentes.

COMMENT PUIS-JE CONTRÔLER MON FICHIER AVANT IMPRESSION ?

Si vous souhaitez avoir un aperçu de votre fichier avant impression, vous

avez la possibilité de choisir une épreuve numérique ou une épreuve papier pour contrôler que tout est en ordre.

MON FICHER EST-IL VÉRIFIÉ AVANT IMPRESSION ?

Pour chaque commande, nous contrôlons les points suivants sur les fichiers des clients : format et nombre de cartes conformes à la commande, fonds perdus, zone tranquille. La qualité du fichier transmis n'est pas contrôlée. Le client est seul responsable de la création et de la conformité de son fichier. Dans certains cas, et pour rendre le fichier conforme à nos contraintes techniques, nous pouvons modifier le format du fichier de plus ou moins 2 %.

QUEL EST LE DÉLAI DE TRAITEMENT DE MA COMMANDE ?

Toute commande passée avant 12h00 est traitée le jour-même. Si tous les fichiers sont conformes à nos

contraintes techniques, le délai de fabrication commence ce jour-là (Jour 0). À défaut, il commence lorsque tous les fichiers ont été réceptionnés et contrôlés par nos services. Le cas échéant, le délai commence à réception du Bon À Tirer.

QUELS TYPES D'EMBALLAGES INDIVIDUELS PROPOSEZ-VOUS ?

Selon le format et le nombre de cartes, vous avez le choix entre les boîtes plastique et les étuis carton personnalisés. Nous pouvons également fabriquer des boîtes cloche semi-rigides.

LES JEUX SONT-ILS LIVRÉS DANS L'EMBALLAGE INDIVIDUEL ?

Oui, lorsque vous commandez des boîtes ou des étuis, nous insérons systématiquement les jeux dedans.

COMMENT SONT CONDITIONNÉS LES JEUX COMMANDÉS SANS EMBALLAGE INDIVIDUEL ?

Généralement, nous mettons les jeux sous film rétractable par paquet de 3 à 10 avec un séparateur. Nous ne mettons pas les jeux sous blister individuel.

QUELS SONT VOS DÉLAIS ET VOS MODES DE LIVRAISON ?

En France Métropolitaine, le délai de livraison standard est de 48h par UPS ou Colissimo. Certaines commandes volumineuses sont expédiées par transporteur sur palette et la livraison se fait généralement en 48 à 72h. Vous avez aussi la possibilité de choisir l'option "livraison en 24h".

Pour les livraisons en Union Européenne (pays frontaliers), le délai de livraison est généralement de 2 à 4 jours ouvrés. Pour la Suisse et les autres pays, le délai de livraison est variable selon l'éloignement par rapport à la France et la durée de traitement par les services douaniers.

Une fois la marchandise expédiée, nous ne pouvons pas être tenus responsables du délai de livraison du transporteur. Le délai de fabrication indiqué sur notre calculateur est estimé et ne comprend pas le délai de livraison.

QUELS SONT LES MOYENS DE PAYEMENT ACCEPTÉS ?

Nous proposons le règlement par CB avec notre partenaire Stripe (paiement sécurisé).

Vous pouvez également payer par virement (votre commande ne sera traitée qu'à réception du règlement).

Si vous êtes une administration ou un service de l'Etat, vous pouvez également sélectionner l'option Chorus Pro (votre commande sera traitée dès réception de votre bon de commande).

CONTRÔLE MARCHANDISE & RÉCLAMATIONS

Nous vous remercions de vérifier l'état

de la marchandise dès sa réception : si une partie est endommagée, nous vous invitons à émettre une réserve explicite avant le départ du chauffeur sur son bon de livraison (défaut constaté + quantité impactée) et de prendre des photos des défauts rencontrés.

Vous disposez de 14 jours à réception de la marchandise pour nous faire parvenir votre réclamation.

Attention : sans réserve ni photos, nous ne serons pas en mesure de répondre favorablement à votre éventuelle réclamation.

ET SI J'AI ENCORE DES QUESTIONS ?

Vous pouvez nous contacter par mail, Messenger ou téléphone. Nous serons ravis d'échanger avec vous sur votre projet.

ASSISTANCE TECHNIQUE ET COMMERCIALE :
commande@printeurope.fr

TÉLÉPHONE : +33 (0)3 90 20 39 49

HORAIRES : du lundi au vendredi de 8h00 à 18h00



CARTES & ÉTUI



BOÎTES CLOCHE



DÉPLIANT



LIVRETS

C A N V A

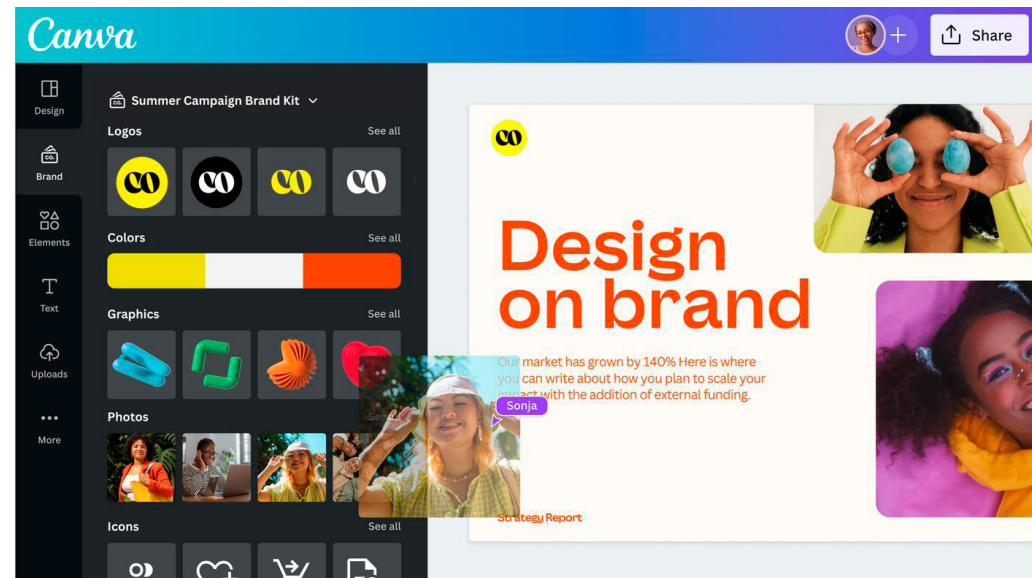
Canva

TUTORIEL POUR UNE MISE EN CONCEPTION

MISE EN FORME SUR CANVA

Pour réaliser vos fichiers d'impression vous avez la possibilité d'utiliser le logiciel de création Canva.

Canva est un outil de design et de communication visuelle en ligne dont la mission est de permettre à tout le monde de concevoir ses envies.



Créer votre compte Canva Via ce lien
https://www.canva.com/fr_fr/



GUIDE

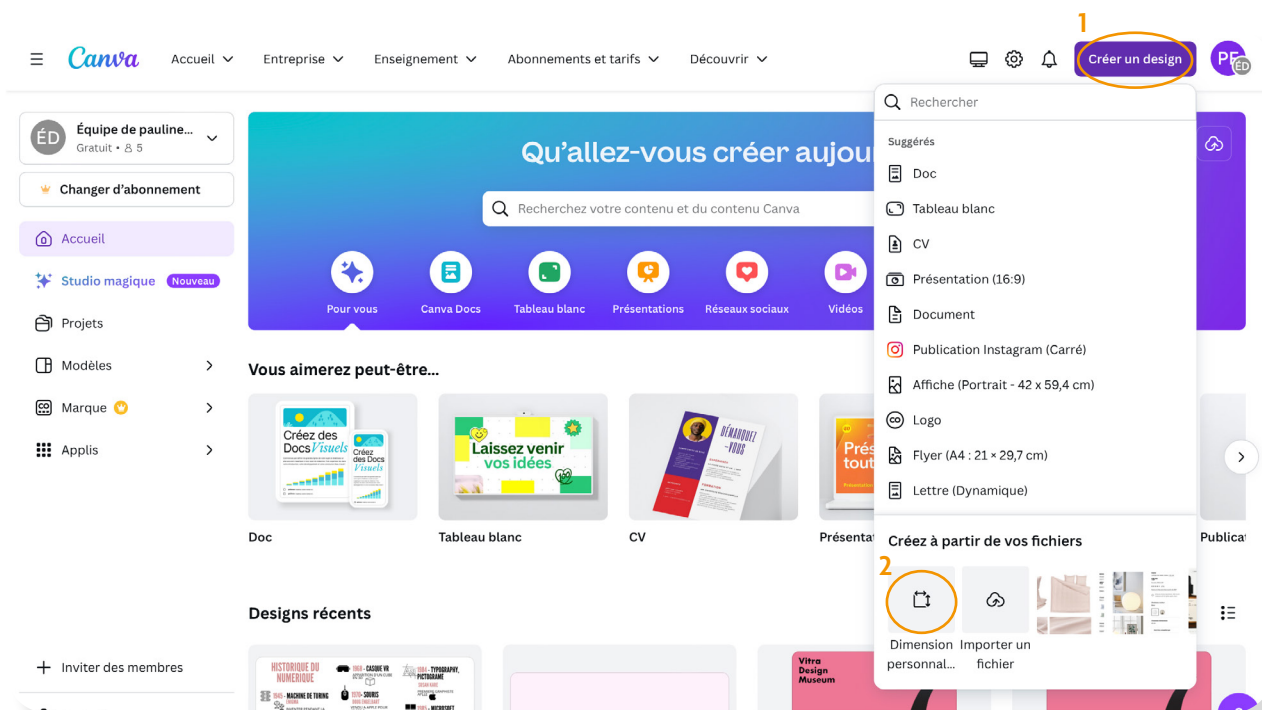
ÉTAPE PAR ÉTAPE



CARTES DE JEU

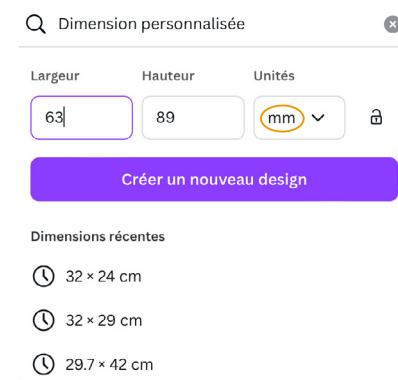
Veillez à suivre attentivement les différentes étapes pour réaliser un fichier adapté à l'impression.

1 CRÉEZ VOTRE DOCUMENT



1 Commencez par créer votre design.

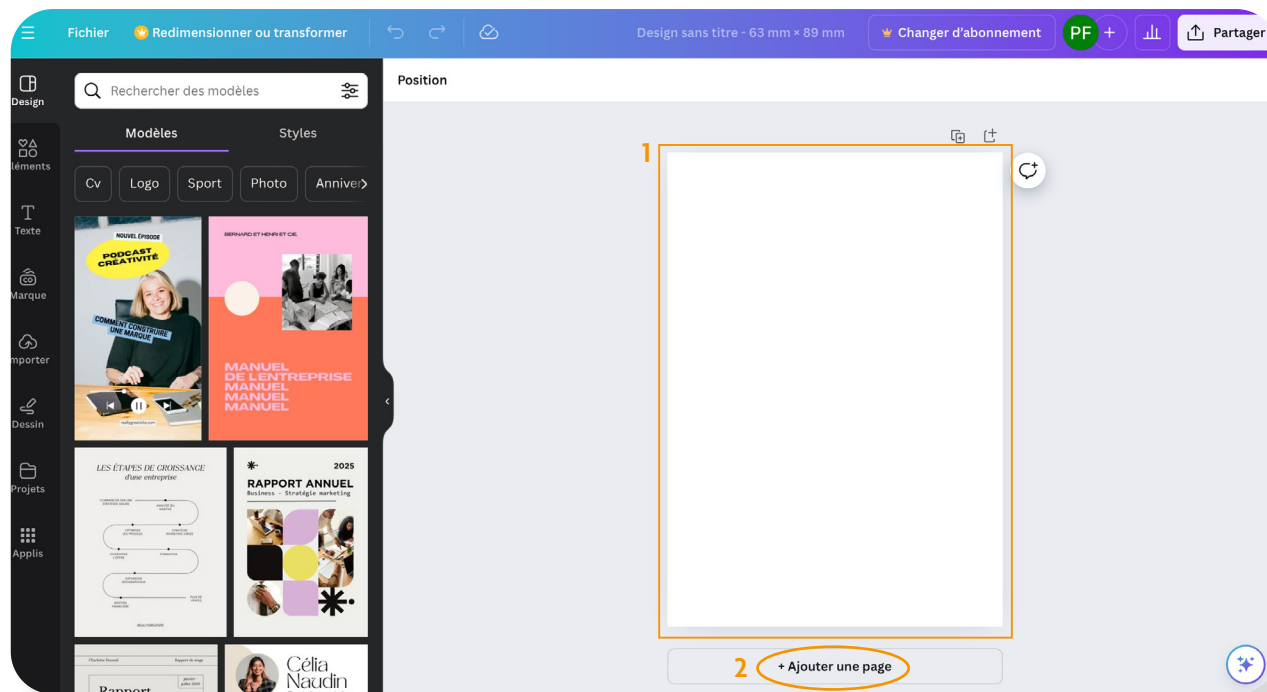
2 Créez un document aux dimensions personnalisées, à la taille de vos cartes.



ATTENTION !

Veillez à rentrer vos dimensions en mm.

2 CRÉEZ VOS CARTES

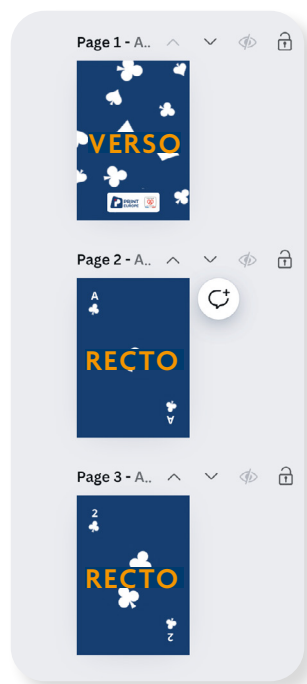


- 1 Une fois votre document créé, il vous suffit de réaliser le design de chacune de vos cartes sur votre plan de travail.
- 2 Veillez à ajouter une page pour chaque nouvelle carte.

3 RECTO VERSO

OPTION 1

Le dos de mes cartes est le même pour toutes mes cartes



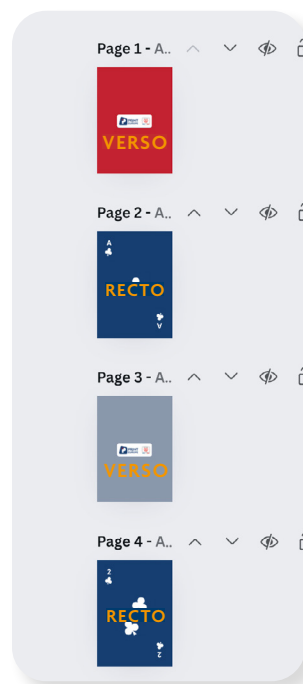
Si chacune de vos cartes a le même dos, placez le dos en première page puis créez le reste de vos cartes.

Si votre jeu est composé de **55 cartes**, votre document doit contenir **56 pages**.

1 VERSO + 55 RECTO

OPTION 2

Le dos de mes cartes est différent pour chacune de mes cartes

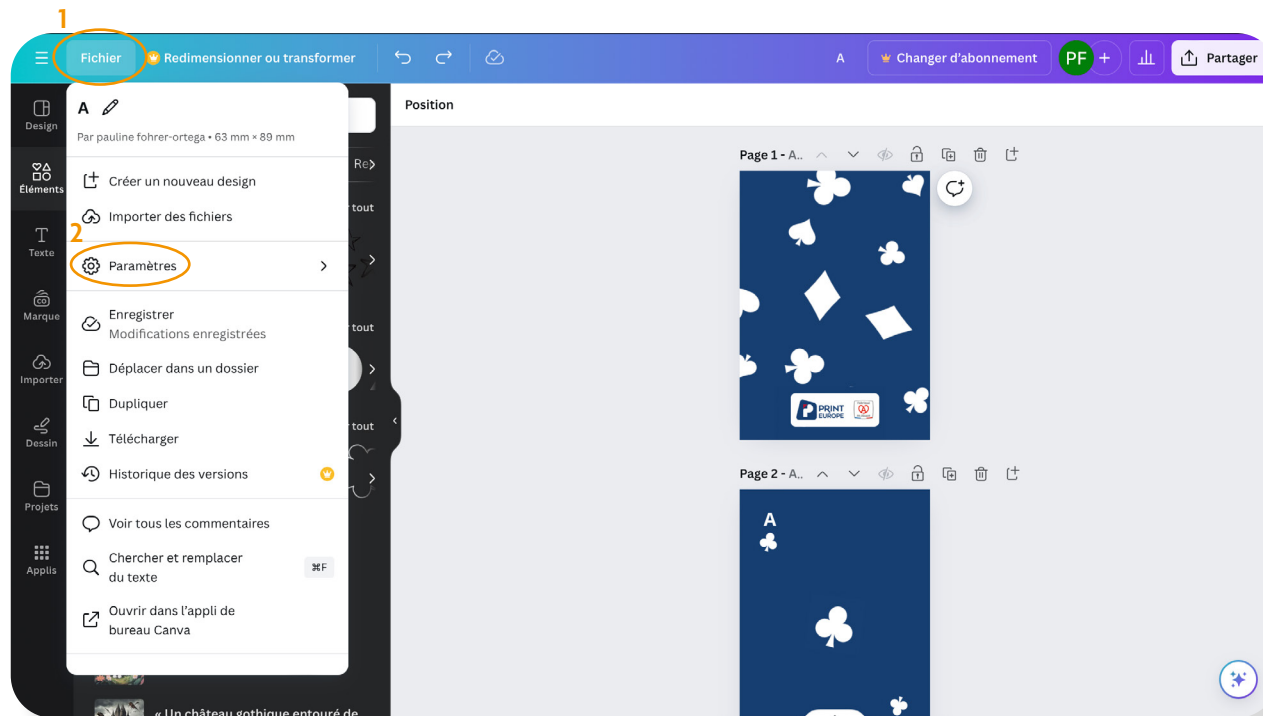


Si chacune de vos cartes a un dos différent, placez le dos puis la carte associée et ainsi de suite.

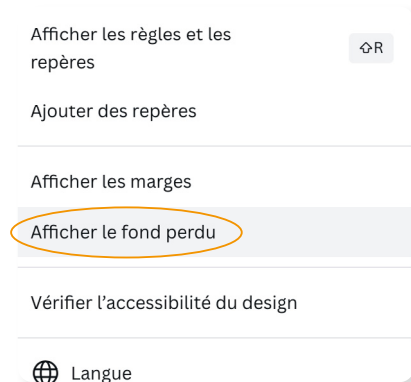
Si votre jeu est composé de **55 cartes**, votre document doit contenir **110 pages**.

55 VERSO + 55 RECTO

4 FOND PERDU



- 1 Rendez-vous dans les paramètres de votre document.
- 2 Puis ajoutez le fond perdu à votre document.



4 FOND PERDU



Le fond perdu est caractérisé par une zone de 3mm d'espace autour de votre document.

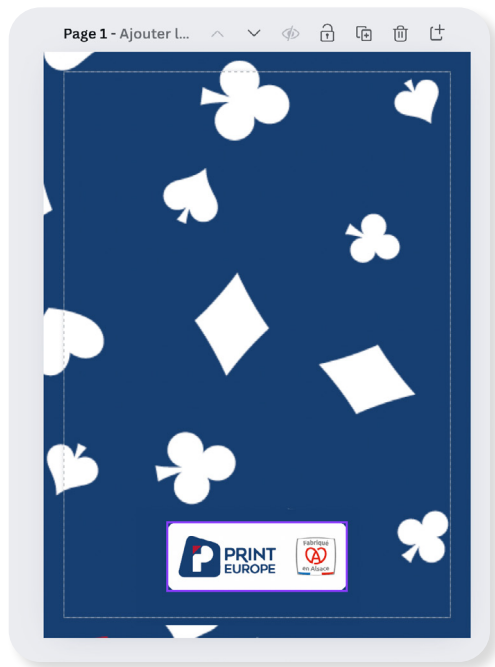
Veillez à ce que votre visuel remplisse l'intégralité de cette zone, sans celle-ci nous ne pourrons pas procéder à la réalisation de vos cartes.

● FOND PERDU

Le fond perdu est l'espace supplémentaire autour de votre design qui sera coupé pendant la production. Le fond perdu est essentiel dans l'impression de presque tous les types de produits d'impression papier.

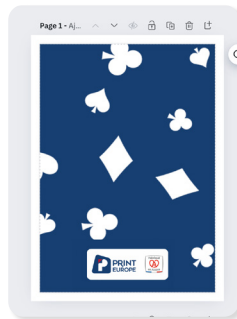
4 FOND PERDU

EXEMPLE À SUIVRE



Il vous suffit simplement d'agrandir votre visuel jusqu'à ce que celui-ci remplisse l'intégralité de la zone.

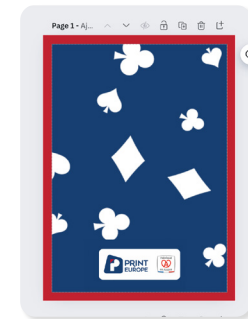
ERREURS FRÉQUENTES



Ne pas mettre votre visuel sur l'espace de fond perdu.

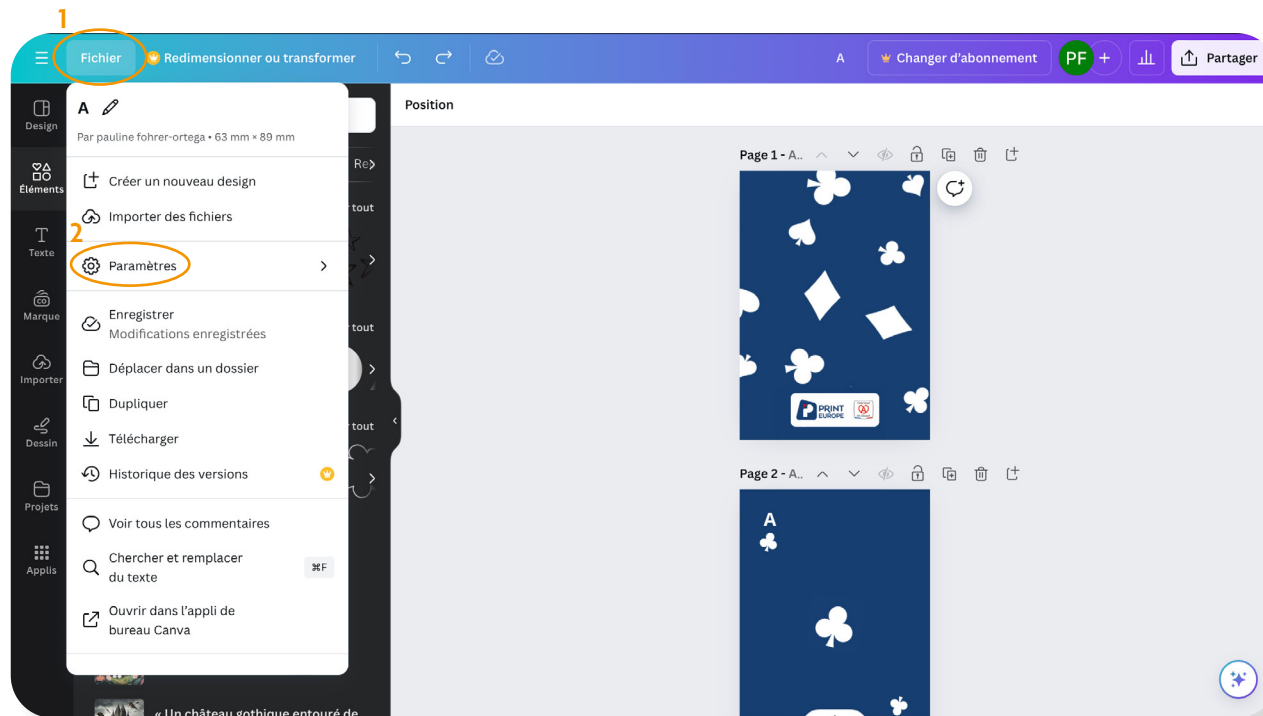


N'utiliser que partiellement la zone de fond perdu.



Ne pas utiliser le même visuel que celui de votre carte.

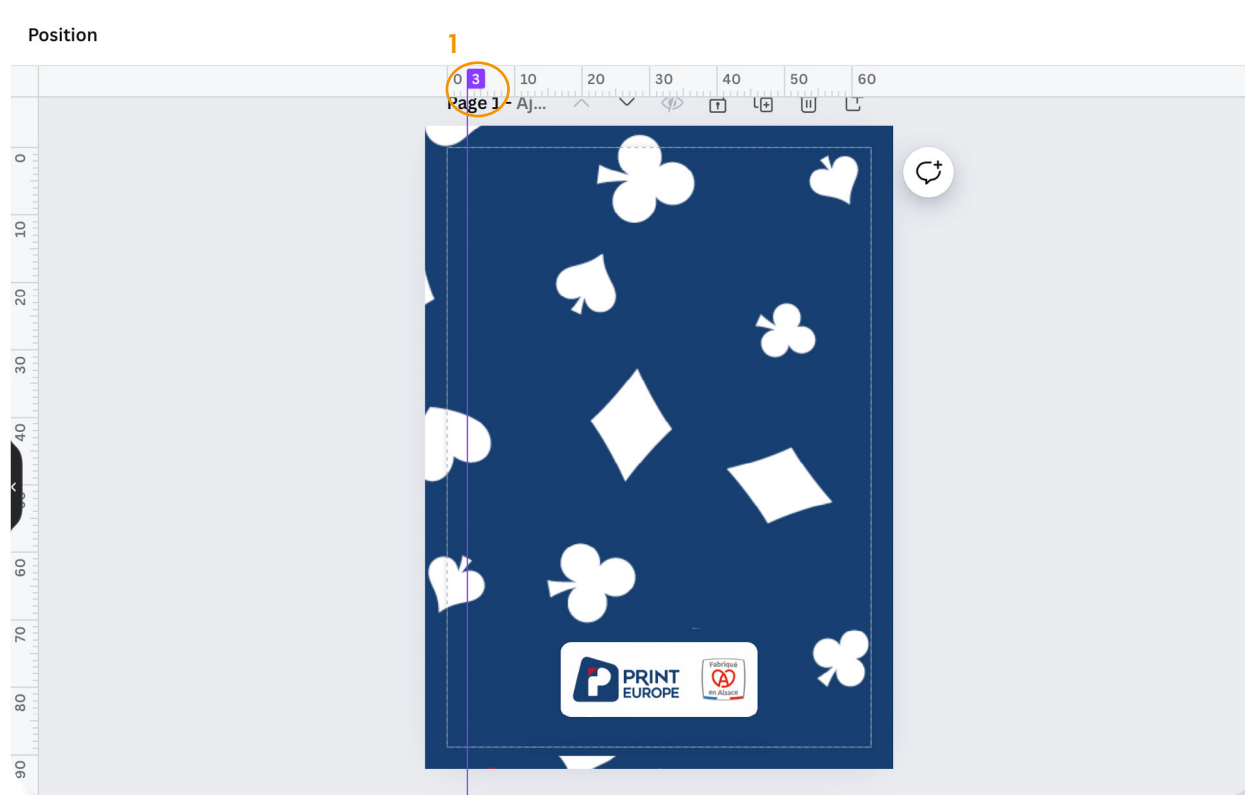
5 ZONE TRANQUILLE



- 1 Rendez-vous dans les paramètres de votre document.
- 2 Puis affichez les règles et les repères.

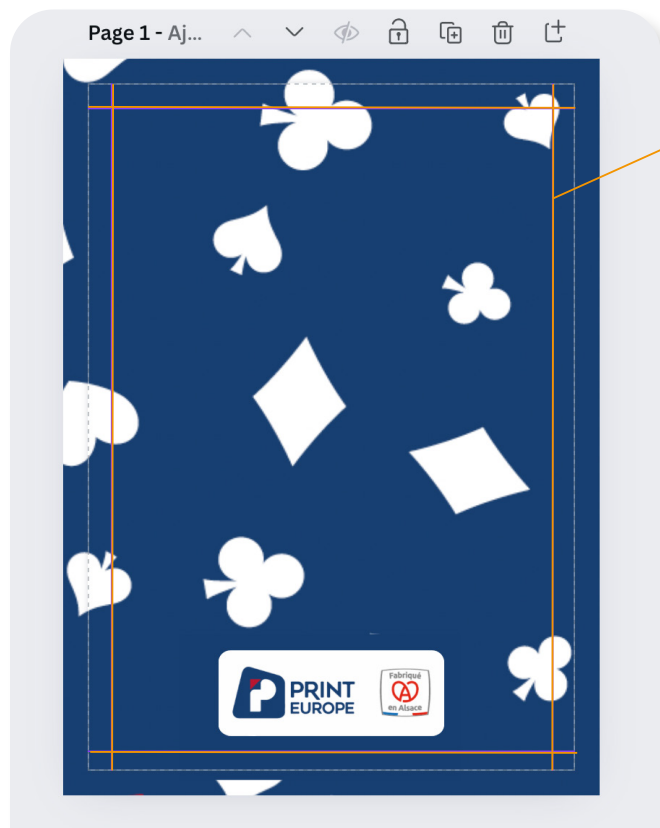


5 ZONE TRANQUILLE



- 1 Une fois vos règles affichées, placez-les à 3mm d'espace sur l'ensemble de votre document.

5 ZONE TRANQUILLE



La zone tranquille est ce qui se trouve à l'intérieur de vos repères.

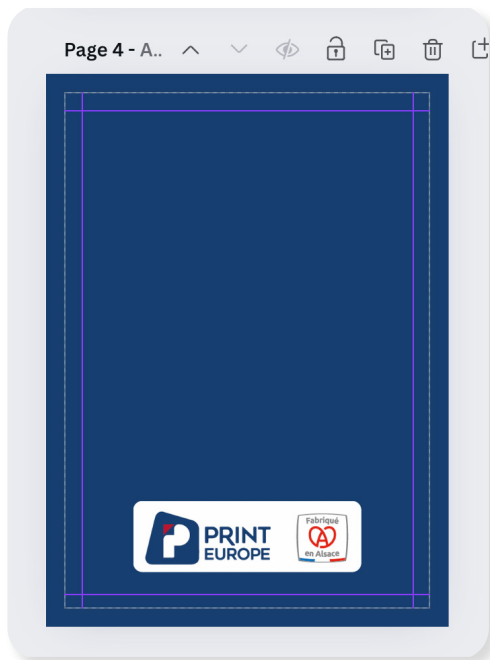
Veillez à ce qu'il n'y ait ni texte, ni élément important dans cette zone. Ils risqueraient d'être coupés à l'impression.

ZONE TRANQUILLE

- **Zone en bord de page ne devant comporter aucun élément essentiel (ni logo, ni texte). Il s'agit d'une zone de sécurité située près de la coupe ou du pli (3 mm sur la plupart des documents, jusqu'à 10 mm sur les brochures dos carré collé).**

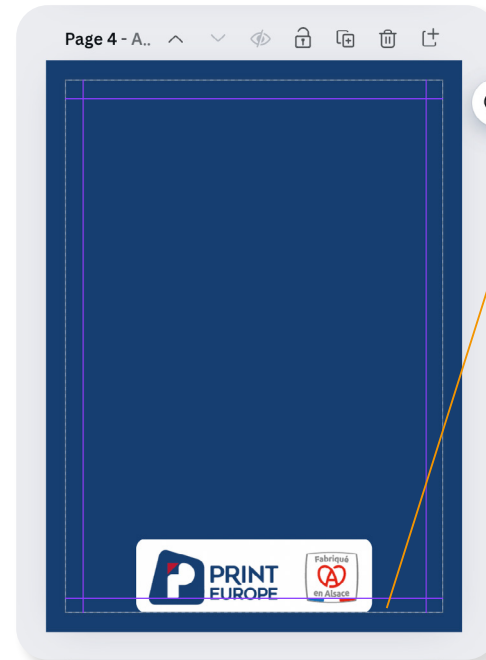
5 ZONE TRANQUILLE

EXEMPLE À SUIVRE



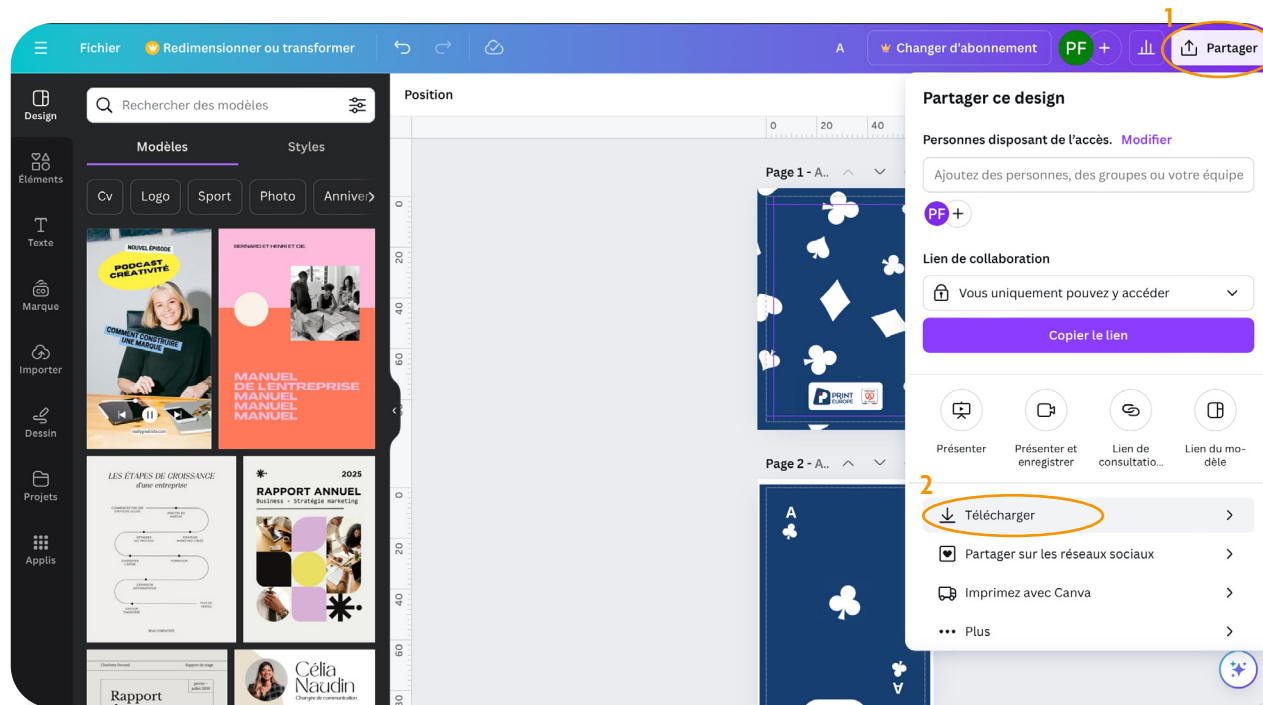
Il vous suffit simplement de placer vos éléments à l'intérieur de la zone, et veiller à ce qu'ils ne dépassent pas.

ERREUR FRÉQUENTE



Le visuel dépasse dans la zone tranquille est risqué d'être coupé lors de la découpe.

6 FORMAT D'EXPORTATION



1 Rendez-vous dans la zone d'exportation.

2 Puis accédez aux paramètres de téléchargement et sélectionnez l'export **PDF pour impression**.

- JPG
Idéal pour partager
- PNG **Suggéré**
Idéal pour les images complexes et les illustrations
- PDF standard
Idéal pour les documents (et les e-mails)
- PDF pour impression**
Idéal pour l'impression
- SVG 🍌
Idéal pour la conception Web et les animations
- Vidéo MP4
Vidéo de haute qualité
- GIF
Court extrait sans son

6 FORMAT D'EXPORTATION

< Télécharger

Type de fichier

1 PDF pour impression

Repères de coupe et fond perdu ⓘ

Aplatir le PDF ⓘ

Inclure les commentaires ⓘ

Sélectionner les pages

Toutes les pages (4)

Profil colorimétrique

RVB (idéal pour une utilisation numérique)

Préférences

Enregistrer les paramètres de téléchargement

Télécharger

1 Cochez les repères de coupe et fond perdu, afin que ceux-ci apparaissent à l'exportation.

< Télécharger

Type de fichier

1 PDF pour impression

Repères de coupe et fond perdu ⓘ

Aplatir le PDF ⓘ

Inclure les commentaires ⓘ

Sélectionner les pages

Toutes les pages (4)

Profil colorimétrique

RVB (idéal pour une utilisation numérique)

2 CMJN (idéal pour une impression de qualité pr...)

Télécharger

2 Puis sélectionnez le profil colorimétrique **CMJN** et exportez vos cartes.

Si celui-ci n'est pas disponible dans votre version, l'imprimante transformera elle-même le profil colorimétrique.

Cependant il est important de prendre en compte que les couleurs seront plus ternes à l'impression qu'à l'écran.

GUIDE

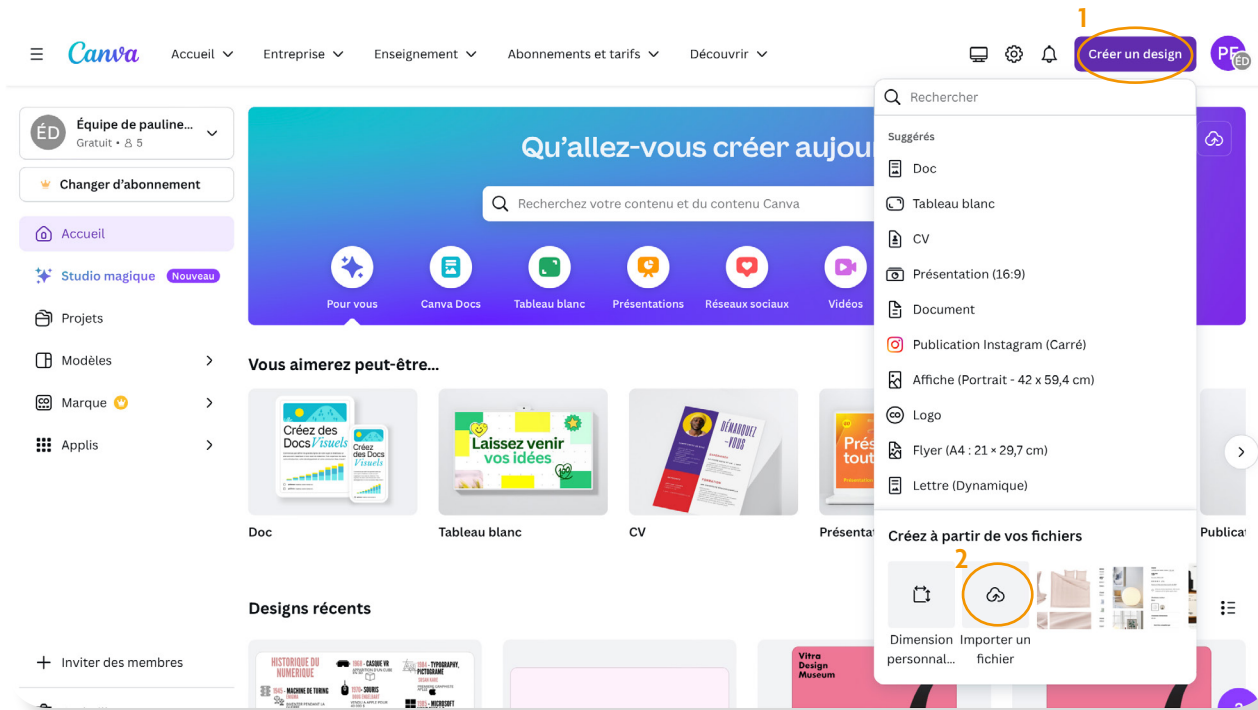
ÉTAPE PAR ÉTAPE



ÉTUI

Veillez à suivre attentivement les différentes étapes pour réaliser un fichier adapté à l'impression.

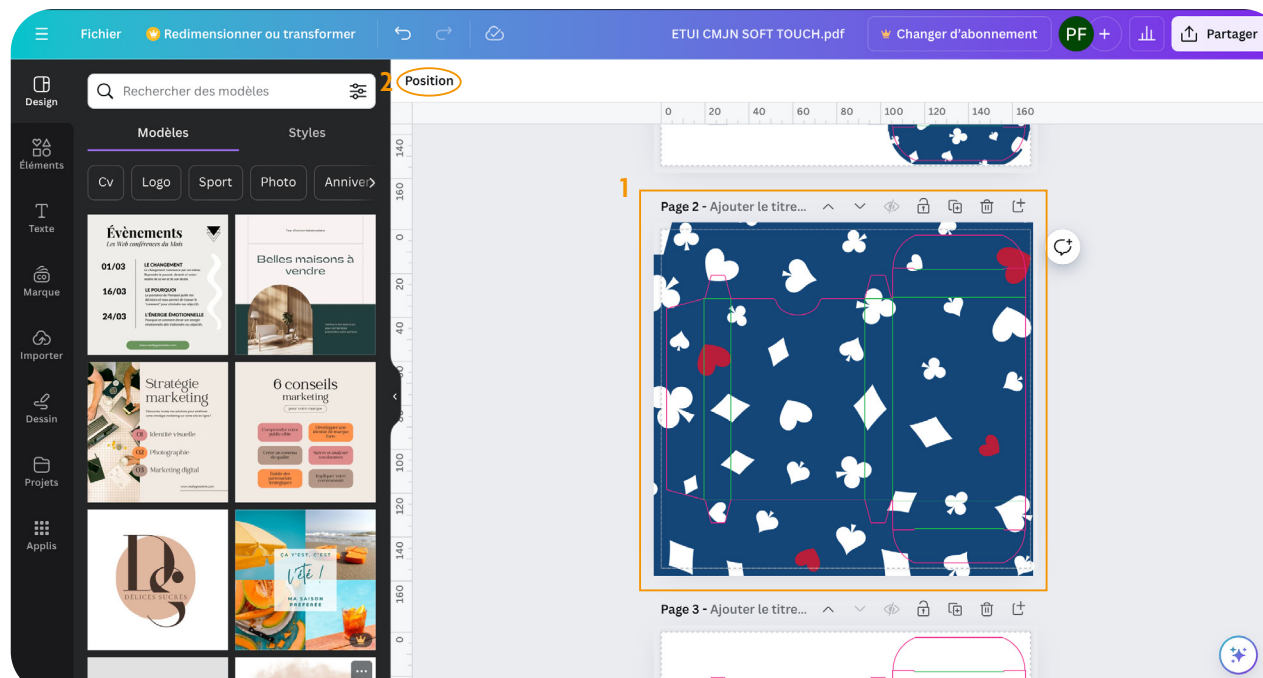
1 IMPORTATION DU GABARÎT



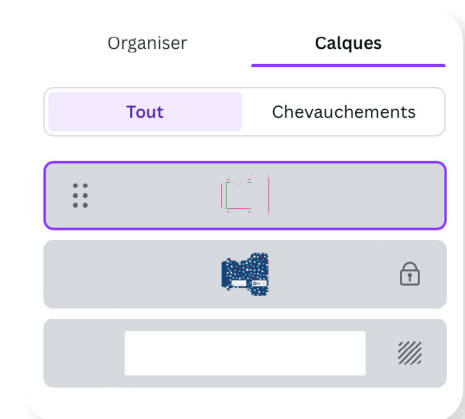
1 Commencez par créer votre design.

2 Importez le fichier de l'étui à partir de vos fichiers.

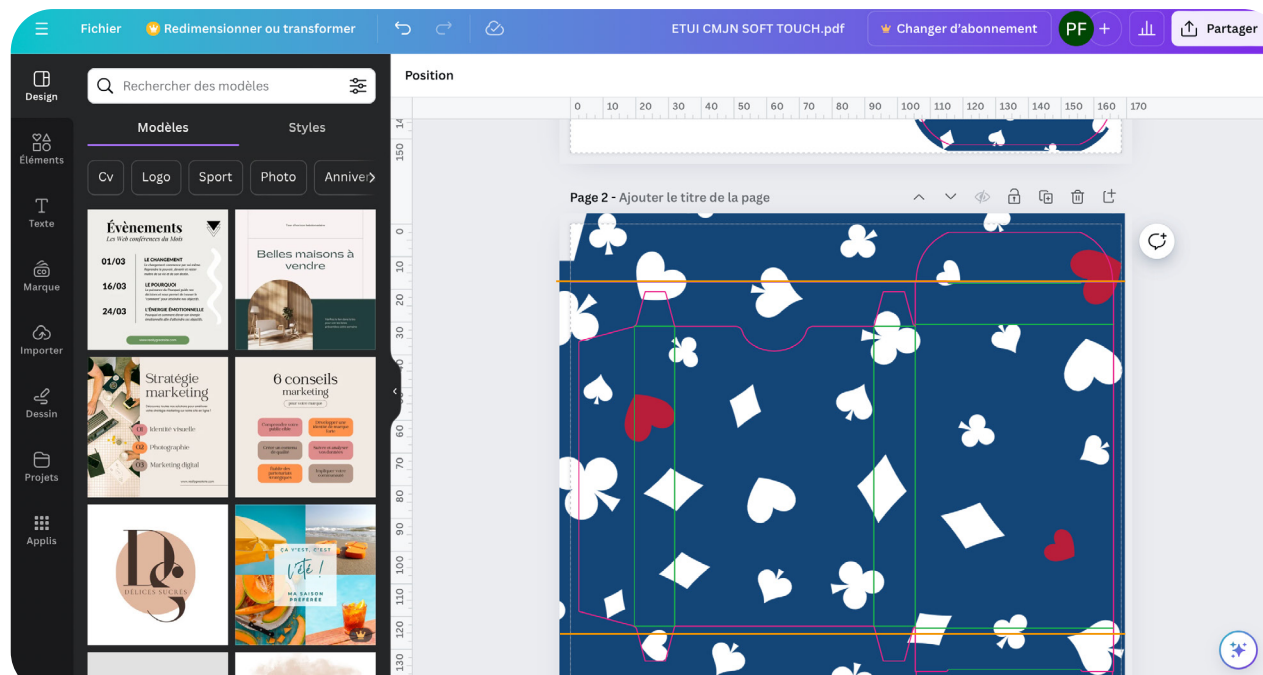
2 IMPORTEZ VOTRE VISUEL



- 1 Importez votre visuel et placez-le sur votre document.
- 2 Veillez à ce que le gabarit soit placé au-dessus, afin que vous puissiez vous repérer. Pour cela, déplacez la position de vos calques.



3 FOND PERDU

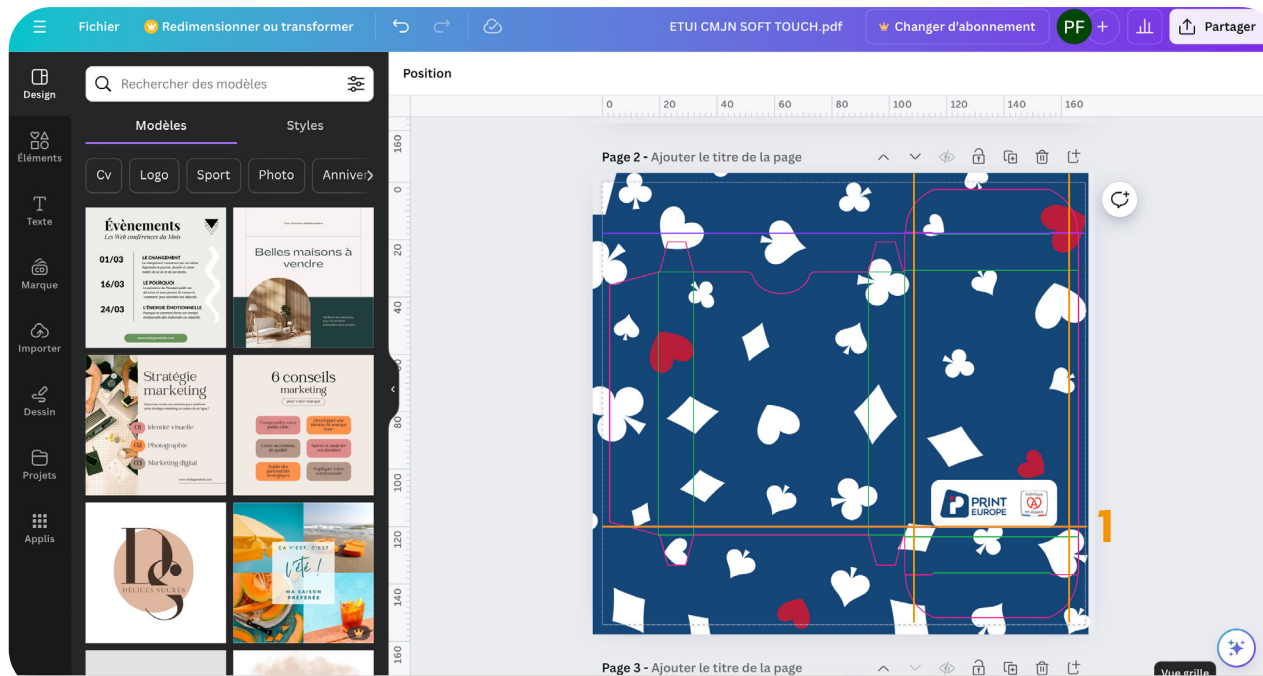


Se référer p.33 à 35 pour en savoir plus sur les fonds perdus.

1 De la même manière que pour les cartes, (voir p.33 à 35) il est important d'avoir une zone de fond perdu sur votre étui.

Si possible, placez votre visuel sur l'ensemble de votre plan de travail. Si cela n'est pas possible vous pouvez vous servir des règles afin de calculer l'espace nécessaire au fond perdu.

4 ZONE TRANQUILLE

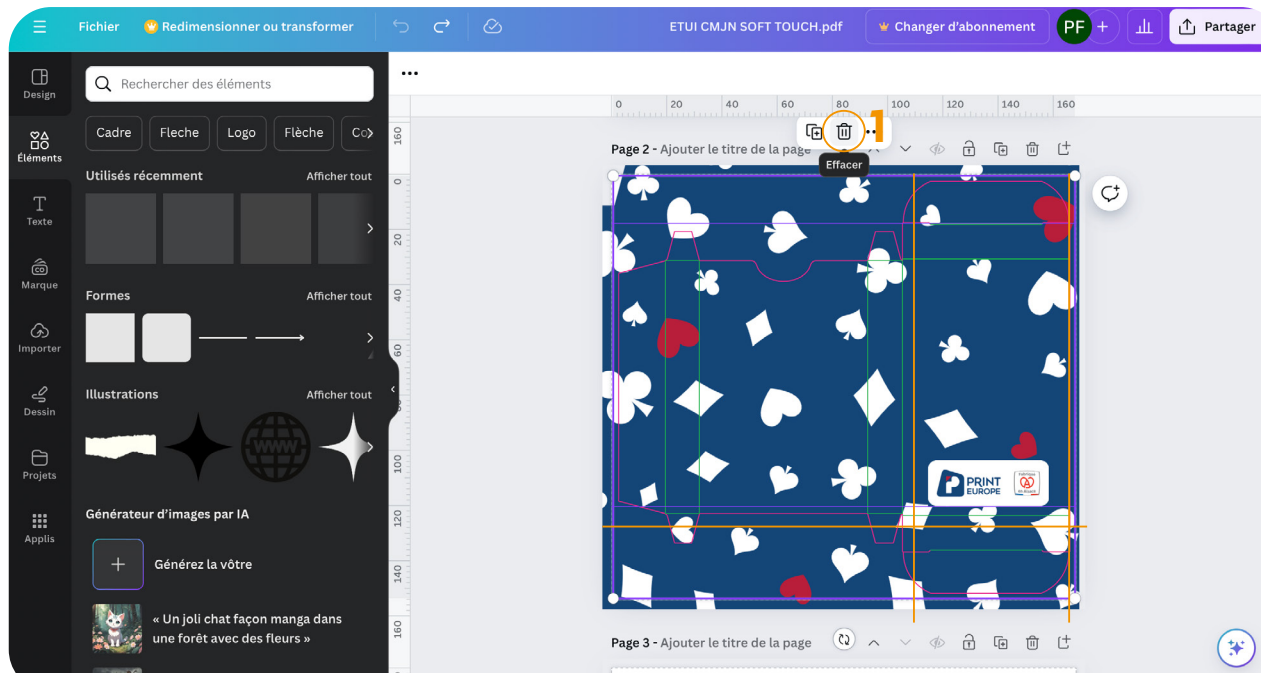


1 De la même manière que pour les cartes, (voir p.36 à 39) il est important d'avoir une zone tranquille de 3mm.

Utiliser les règles afin de calculer l'espace nécessaire.

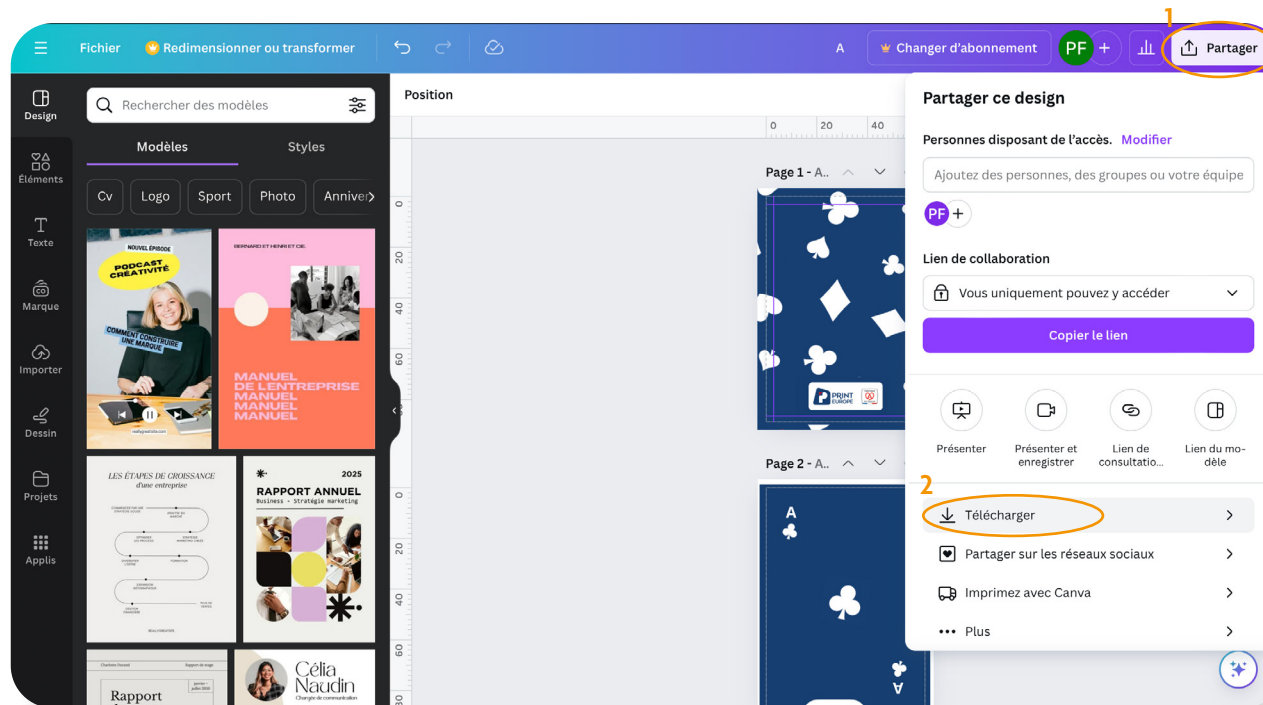
Se référer p.36 à 39 pour en savoir plus sur la zone tranquille.

5 SUPPRESSION DU GABARÎT



- 1 Une fois que votre visuel est placé correctement, supprimez le gabarît ainsi que l'ensemble de vos repères de sorte à ce qu'il ne reste seulement le visuel à imprimer sur votre plan de travail.

6 FORMAT D'EXPORTATION



1 Rendez-vous dans la zone d'exportation.

2 Puis accédez aux paramètres de téléchargement et sélectionnez l'export **PDF pour impression**.

- JPG
Idéal pour partager
- PNG **Suggéré**
Idéal pour les images complexes et les illustrations
- PDF standard
Idéal pour les documents (et les e-mails)
- PDF pour impression**
Idéal pour l'impression
- SVG **+**
Idéal pour la conception Web et les animations
- Vidéo MP4
Vidéo de haute qualité
- GIF
Court extrait sans son

6 FORMAT D'EXPORTATION

< Télécharger

Type de fichier

1 PDF pour impression

Repères de coupe et fond perdu ⓘ

Aplatir le PDF ⓘ

Inclure les commentaires ⓘ

Sélectionner les pages

Toutes les pages (4)

Profil colorimétrique

RVB (idéal pour une utilisation numérique)

Préférences

Enregistrer les paramètres de téléchargement

Télécharger

1 Cochez les repères de coupe et fond perdu, afin que ceux-ci apparaissent à l'exportation.

< Télécharger

Type de fichier

1 PDF pour impression

Repères de coupe et fond perdu ⓘ

Aplatir le PDF ⓘ

Inclure les commentaires ⓘ

Sélectionner les pages

Toutes les pages (4)

Profil colorimétrique

RVB (idéal pour une utilisation numérique)

2 CMJN (idéal pour une impression de qualité pr...)

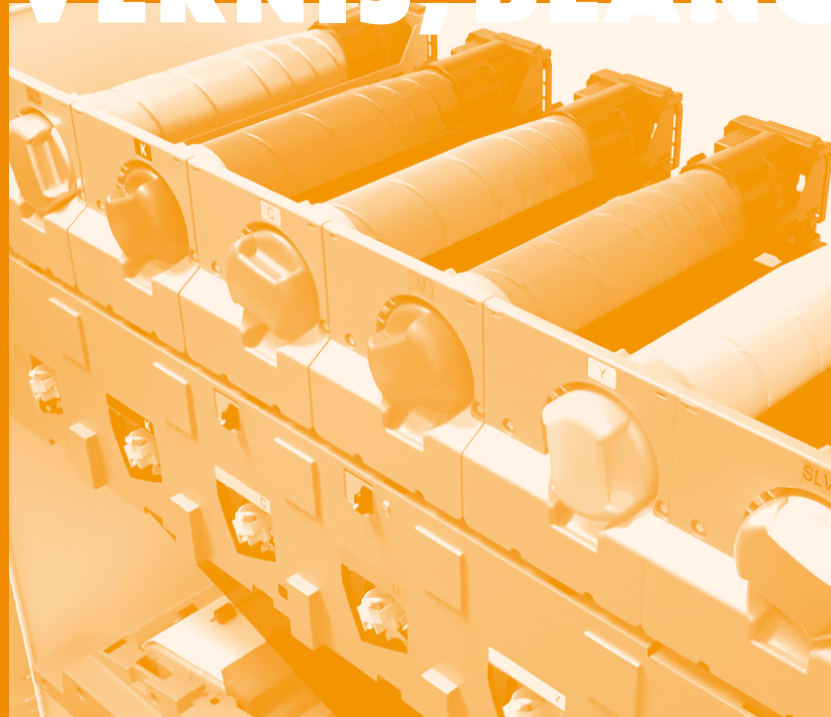
Télécharger

2 Puis sélectionnez le profil colorimétrique **CMJN** et exportez vos cartes.

Si celui-ci n'est pas disponible dans votre version, l'imprimante transformera elle-même le profil colorimétrique.

Cependant il est important de prendre en compte que les couleurs seront plus ternes à l'impression qu'à l'écran.

OR, ARGENT VERNIS, BLANC



TOUTES LES CARACTÉRISTIQUES D'UNE PRESSE NUMÉRIQUE
AVEC DE NOUVELLES FONCTIONNALITÉS ET JUSQU'À DEUX
TONERS SPÉCIAUX EN UN SEUL PASSAGE

EFFETS SPÉCIAUX

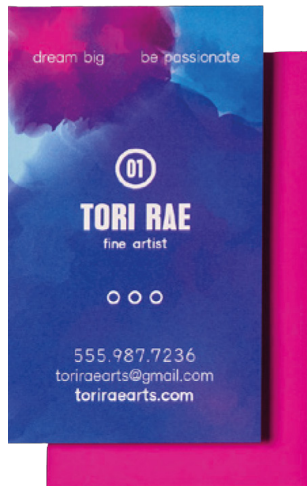
Grâce à notre presse de production Xerox® Iridesse™, il est possible de combiner jusqu'à deux toners spéciaux pour vos impressions. Vous disposez ainsi de plusieurs options pour donner un nouveau souffle à vos impressions.

Ici nous allons vous expliquer comment créer un fichier pour l'utilisation des toners spécifiques. Si vous souhaitez plus de détails sur les effets que propose la presse, nous pouvons vous fournir le guide explicatif de XEROX sur simple demande.



*Il est actuellement impossible d'utiliser les mêmes toners (par exemple Argent et Argent) sur les sous-couches et sur les superpositions.

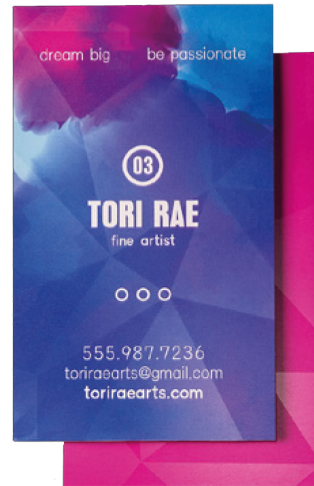
OPTIONS



CMJN

Impression de grande qualité
en quadrichromie.

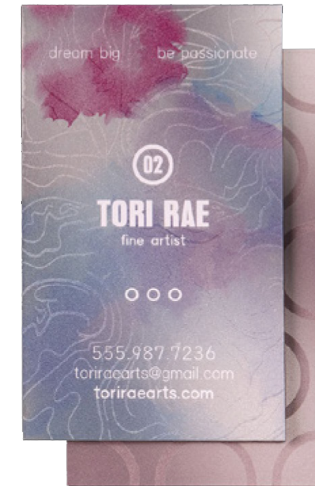
CMJN



CMJN+

Impression d'effets spéciaux
d'accompagnement.

CMJN+
Argent Doré ou Transparent



IRISÉES

Effet d'impression
exceptionnels.
Effets métalliques irisés et effets
d'accompagnement

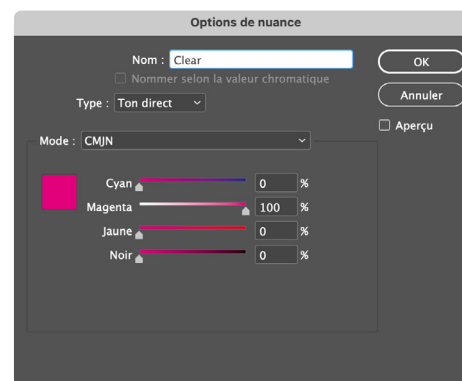
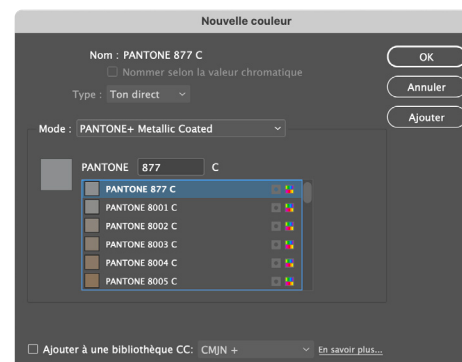
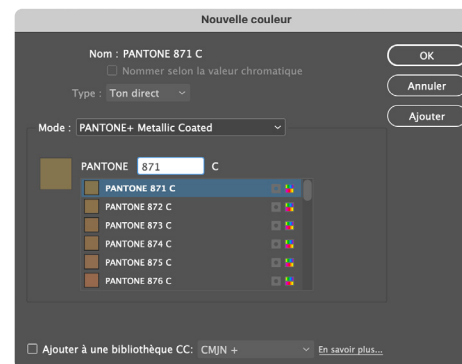
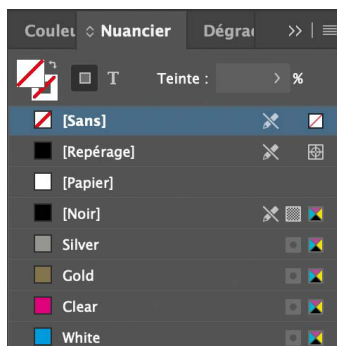
CRÉER UN DOCUMENT

Pour la bonne création de vos fichiers, les toners d'accompagnement doivent être identifiés par la presse. Pour cela il est important de créer des **teintes nommées**. Le concept s'applique aussi bien dans Illustrator® que dans InDesign®.

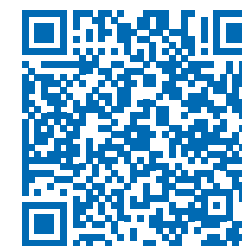
Il est difficile d'obtenir un aperçu précis des teintes sur les résultats d'impression de vos fichiers numériques. Nous vous recommandons de choisir une couleur permettant d'identifier facilement vos effets spéciaux dans vos fichiers.

Dans ce guide nous utilisons :

- 💧 PMS 877C pour l'argent "Silver"
- 💧 PMS 871C pour le doré "Gold"
- 💧 100 % Magenta pour Transparent "Clear"
- 💧 100% Cyan pour le Blanc "White"



Scannez ce QR Code pour l'explication d'une création d'une teinte nommée sur Photoshop :



Ou bien, rendez-vous sur : <https://helpx.adobe.com/fr/photshop/using/printing-spot-colors.html>

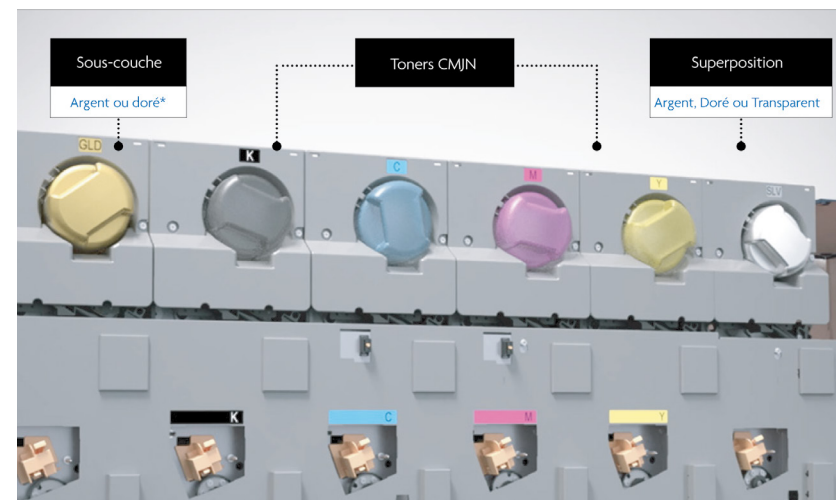
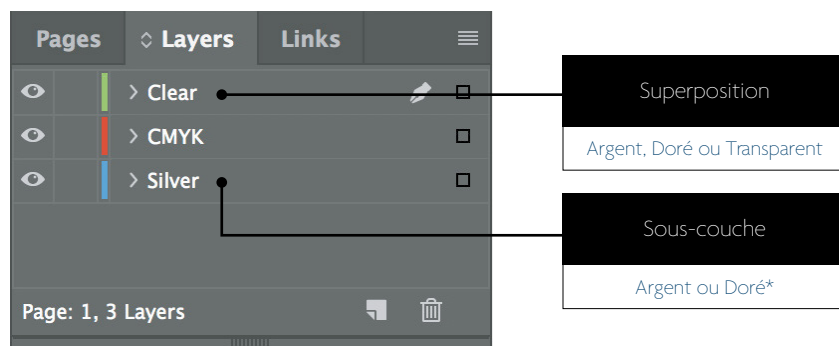
Il convient de bien renommer les teintes en respectant les majuscules :
Gold / Silver / Clear / White

POUR OBTENIR DES EFFETS CAPTIVANTS, IL CONVIENT DE CRÉER DES CALQUES.

Dans vos fichiers, l'ordre des calques doit correspondre à l'ordre d'application des toners spéciaux sur la presse. L'ordre des calques est important, selon son emplacement, il ne donnera pas les mêmes effets.

Vous devez appliquer un calque métallique Argent ou Doré comme première couche sur la page de façon à créer une sous-couche pour les teintes irisées que nous allons décrire dans ce guide.

Les éléments CMJN sont placés au milieu, et vous pouvez utiliser le toner Argent, Doré ou Transparent par-dessus comme superposition.



*Il est actuellement impossible d'utiliser les mêmes toners (par exemple Argent et Argent) sur les sous-couches et sur les superpositions.

Pour reproduire au mieux les effets spéciaux décrits dans ce guide, nous vous conseillons d'utiliser des supports lisses, notamment des supports couchés ou satinés.

Nous vous recommandons par ailleurs de demander une épreuve papier sur le support de votre choix avant de lancer le tirage afin de vérifier que les résultats d'impression correspondent à vos attentes.



EXEMPLE

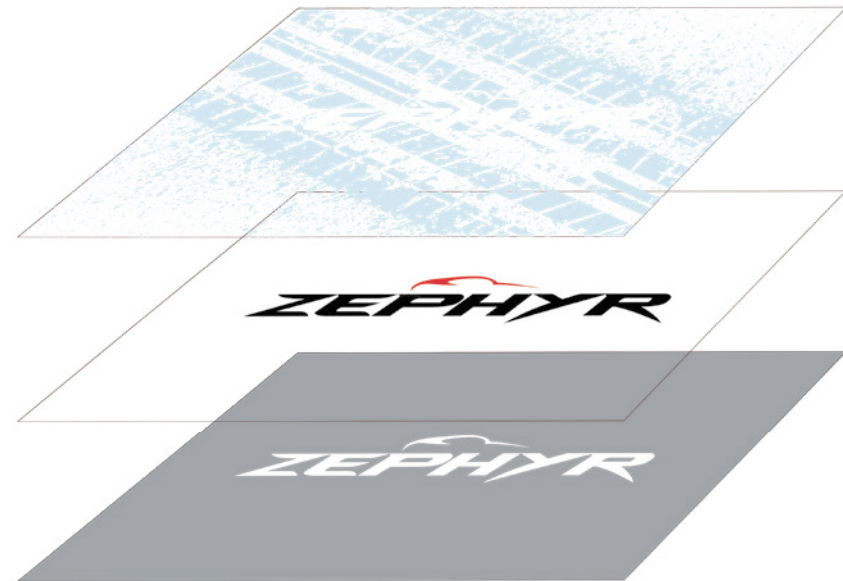
Vous pouvez appliquer les effets d'accompagnement de plusieurs façons :

- Dans de petites zones, notamment des images ou du texte
- Par recouvrement intégral, notamment en créant une superposition transparente ou en appliquant une couleur métallique sur toute la page
- En tant qu'effet dimensionnel à l'aide de plusieurs couches de toner transparent.

UNE SUPERPOSITION D'ACCOMPAGNEMENT TRANSPARENTE crée un effet mat sur le calque Argent

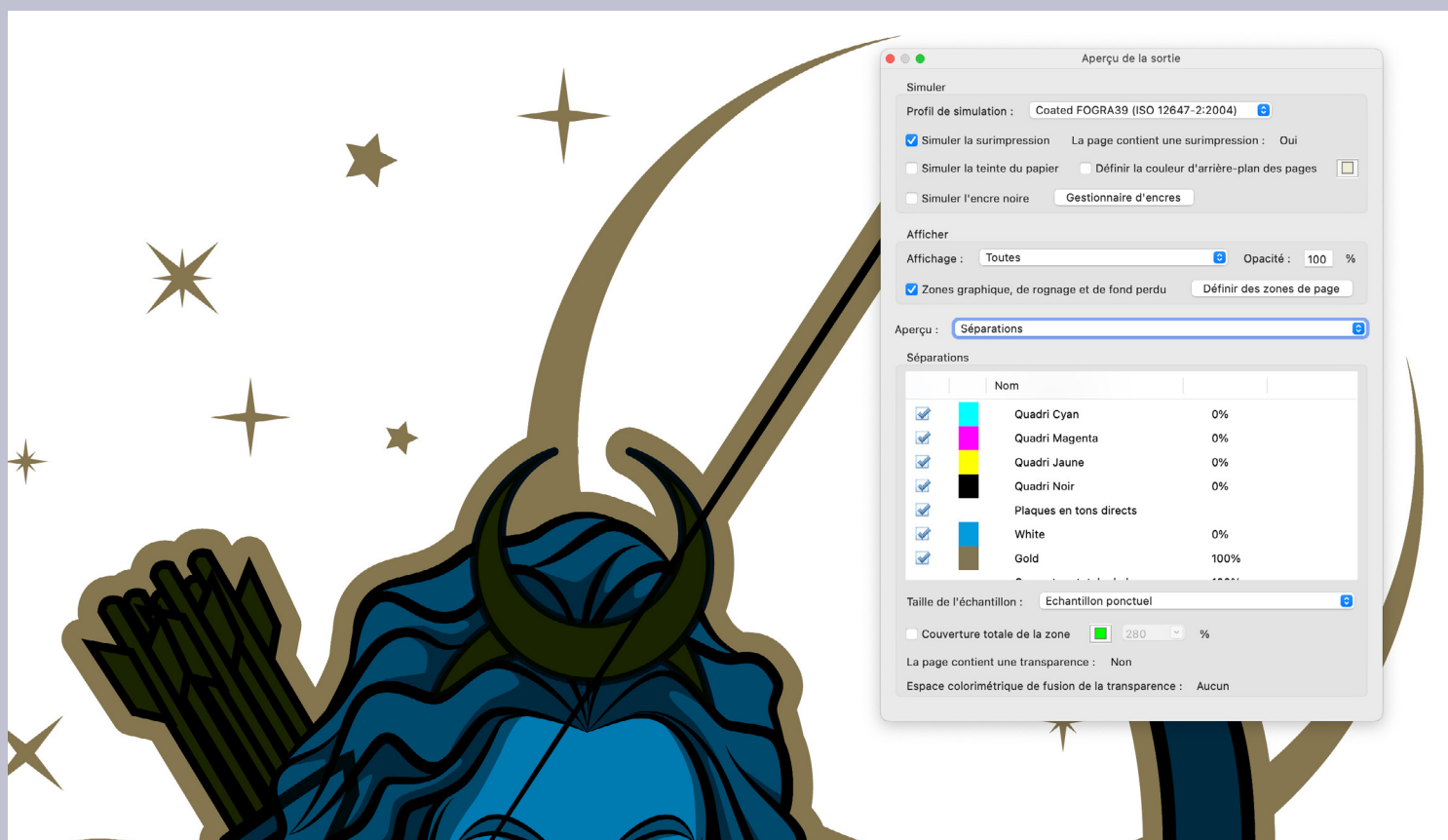
LES COULEURS CMJN sont utilisées pour restituer le logo et les images couleur

UNE SOUS-COUCHE ARGENT applique une couleur métallique sur tout le fond de page



L'OBJETIF

Afin d'être certain que votre teinte nommée soit bien prise en compte, dans Adobe Acrobat, vous pouvez voir dans Préresse -> Aperçu de la sortie, si votre teinte apparaît bien dans les séparations. Ici, le Gold et le White sont bien présent.

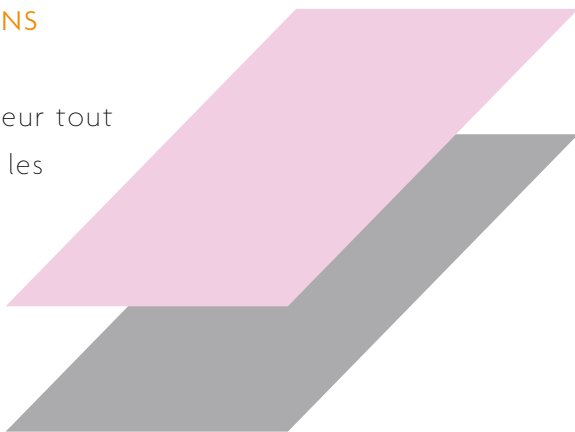


CRÉER UNE TEINTE IRISÉE

Pour créer des couleurs métalliques irisées en vue de les imprimer sur une presse de production Iridesse™, il suffit de combiner une sous-couche Argent ou Doré avec des superpositions CMJN.

LES SUPERPOSITIONS DE TEINTES CMJN

ajoutent de la couleur tout en faisant ressortir les encres métalliques par rapport aux tons CMJN plus sombres

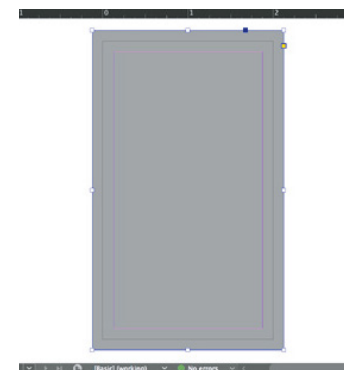


LES SOUS-COUCHE MÉTALLIQUES

de toner Argent ou Doré permettent de rehausser l'éclat des teintes métalliques

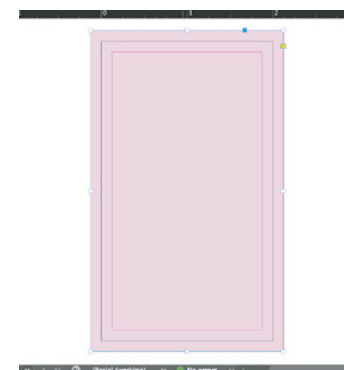
Dessinez votre objet de sous-couche **Argent**.

RAPPEL : Le taux de couverture des sous-couches ne doit pas nécessairement être de 100 %. Vous pouvez réduire le pourcentage de toner métallique à 60 % en vue de créer des teintes plus douces.



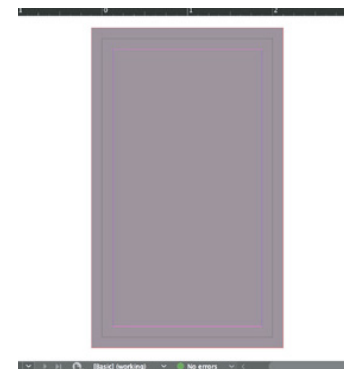
Dupliquez l'objet sur votre **calque CMJN** et remplissez-le avec la couleur de votre choix.

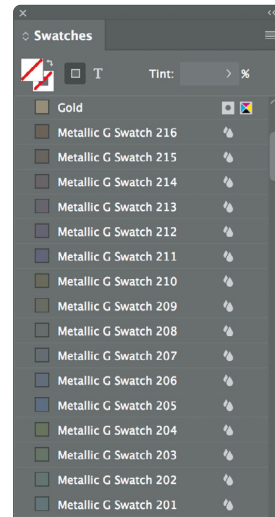
RAPPEL : Les teintes CMJN plus claires produisent des teintes irisées plus éclatantes, car elles laissent transparaître la brillance de la sous-couche.



Multipliez votre objet CMJN afin de le fusionner avec la sous-couche Argent sur la presse.

RAPPEL : La multiplication des calques produit des teintes ternes à l'écran. Imprimez une épreuve sur le support spécifié pour obtenir l'effet réel.





PALETTE IRISÉE

Téléchargez la palette de base Iridesse :

www.xerox.com/en-us/digital-printing/clear-dry-ink

Celle-ci peut-être modifiée dans InDesign, si vous cherchez une combinaison spécifique pour votre travail.



Cyan	:	29 %
Magenta	:	54 %
Jaune	:	64 %
Noir	:	15 %
Argent	:	50 %

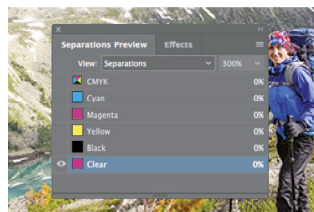
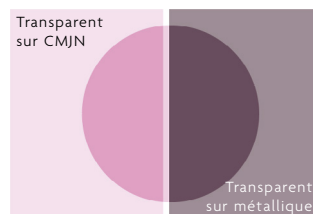


Cyan	:	29 %
Magenta	:	54 %
Jaune	:	64 %
Noir	:	15 %
Doré	:	50 %

L'IMPORTANT DE LA SOUS-COUCHE

Il est recommandé d'utiliser le toner Argent comme principale base irisée en raison de ses attributions plus neutres et de faire appel au toner Doré comme variante. Des tons plus chauds sont obtenus grâce à l'ajout du toner Doré en sous-couche.

CONSEILS UTILES TRANSPARENT



Le toner transparent donne de l'éclat aux couleurs CMJN claires et les rehausse.

Le toner transparent atténue les effets métalliques, qu'il s'agisse des toners Argent et Or, ou des teintes irisées.

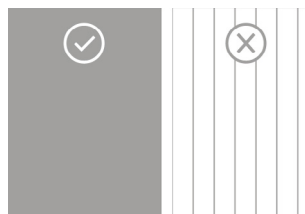
Le toner transparent peut être utilisé comme couleur d'accompagnement ou comme recouvrement.

La presse limite la quantité de toner transparent dans les zones haute densité. Il est donc possible que les zones claires (telles que les lèvres dans la photo ci-dessus) soient plus brillantes que les zones plus sombres (p. ex., les lunettes).

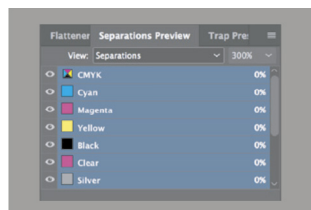
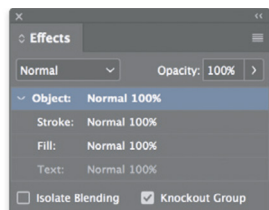
Veillez à toujours demander une épreuve papier pour vous assurer que les résultats d'impression correspondent à vos attentes.

Vous pouvez afficher un aperçu du fichier dans l'onglet Aperçu des séparations d'Adobe® InDesign® ou dans Acrobat Prépresse > Aperçu de la sortie) pour vérifier que les éléments transparents sont correctement spécifiés.

CONSELS UTILES OR OU ARGENT



Meilleurs résultats sur les supports couchés



Les toners métalliques produisent de meilleurs effets sur les zones larges. Vous n'obtiendrez pas de fort impact si vous utilisez ces toners sur des dessins au trait, des tracés fins ou des petites zones.

Les toners métalliques sont opaques. Lors de l'utilisation de ces toners, ce n'est pas tant la couleur du support qui importe, mais plutôt le type de papier. Les supports couchés conviennent généralement mieux aux couleurs métalliques.

Conservez l'aspect de vos couleurs métalliques à l'aide de la fonction de masquage. Si les objets métalliques doivent être placés sur une photographie ou sur un champ de couleur et que vous ne souhaitez pas que le fond transparaisse, sélectionnez l'option Knockout Group (Masquer le groupe).

Vous pouvez afficher un aperçu du fichier dans l'onglet Aperçu des séparations d'Adobe® InDesign® ou dans Acrobat Prépresse > Aperçu de la sortie) pour vérifier que les éléments transparents sont correctement spécifiés.

Si le rendu de la couleur métallique ne correspond pas à vos attentes, essayez d'activer l'option Multiply (Multiplier) ou Overprint (Surimpression) pour les éléments superposés.

DORURE ET VERNIS SÉLECTIF



ENNOBLISSEMENT
NUMÉRIQUE

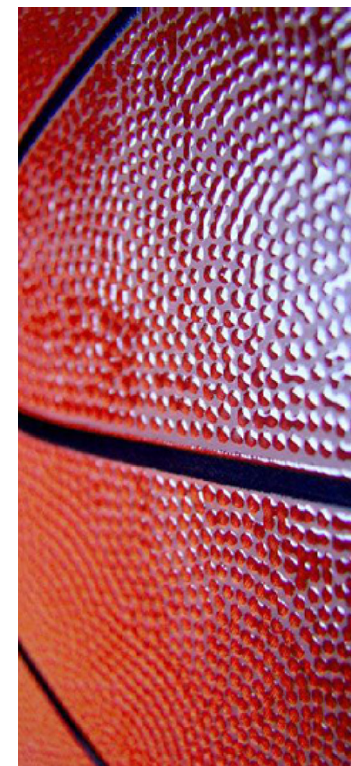
VERNIS SÉLECTIF

- La finition englobe un ensemble de procédés destinés à sublimer le produit imprimé, lui conférant ainsi toute son originalité.
- C'est une technique d'impression qui applique un vernis brillant, séché par Ultra Violet, sur des zones spécifiques. Le vernis sélectif ajoute des éclats de brillance à des parties précises telles que du texte, des images, des logos. Le vernis sélectif standard est lisse et confère un aspect très élégant.
- Attention : Le vernis peut s'abîmer ou s'écailler au niveau des plis ou des coupes ; nous vous recommandons de le décaler d'au moins 2 mm de ces zones ou bien choisir un pelliculage Soft Touch pour pallier à ce problème.
Sur un fond clair, le vernis est moins visible.
- Astuces : Sur un fond noir, le vernis ressort particulièrement bien. N'hésitez pas à l'utiliser comme motif ou comme élément à part entière.



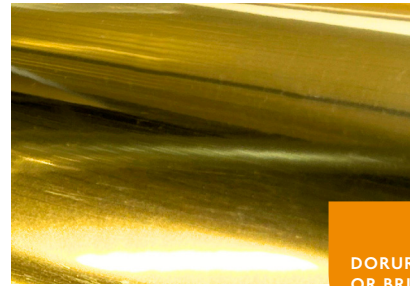
LES TEXTURES

En ajustant l'épaisseur d'un vernis, il est possible de créer des effets de texture, comme les nervures du bois ou le toucher du cuir. Certains systèmes d'ennoblissement numérique proposent des bibliothèques de motifs pouvant être appliqués directement sur des zones spécifiques de la page. De la même manière, un logo peut être répété en vernis filigrane.

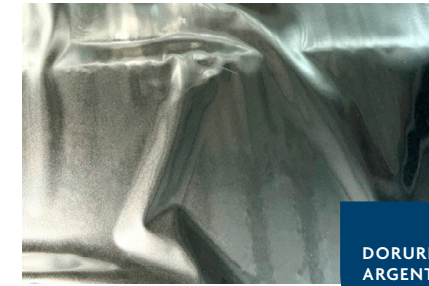


DORURE À CHAUD

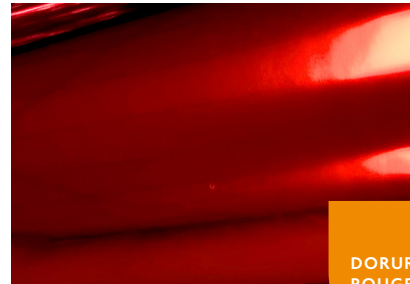
- En utilisant le vernis déposé numériquement sur l'imprimé comme colle, il est possible d'y déposer un film de dorure (or, argent, couleur...). Ce film est identique à celui la dorure traditionnelle mais ne nécessite pas le recours à la fabrication d'un outil de marquage. On peut bénéficier de tous les effets du vernis numérique (reliefs, textures) pour déposer la dorure et mixer vernis et dorure sur le même document.
- Attention : Tout comme le vernis, il est déconseillé de mettre de la dorure sur un pli ou bien une coupe, sauf si votre document est pelliculé en Soft Touch.
- Plusieurs dorures sont disponibles : or brillant, argent brillant, rouge, bleue, holographique et holographique à points.
- L'ennoblissement avec de la dorure améliore l'identification d'un produit et retient l'attention plus longtemps.



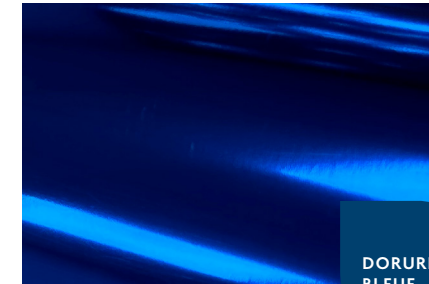
DORURE
OR BRILLANT



DORURE
ARGENT
BRILLANT



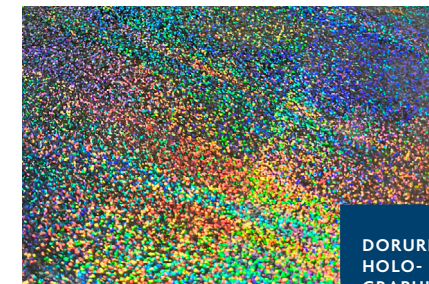
DORURE
ROUGE



DORURE
BLEUE



DORURE
HOLO-
GRAPHIQUE



DORURE
HOLO-
GRAPHIQUE
À POINTS

CRÉER UN DOCUMENT

Pour la bonne création de vos fichiers, les éléments ennoblis doivent être identifiés par la presse. Pour cela il est important de créer des **teintes nommées**.

Toute erreur de nomination génère un bug y compris les majuscules à la place des minuscules donc respecter scrupuleusement la nomenclature ci-dessous.



Pour une association de vernis et de dorure, les teintes nommées sont les suivantes :

 Pour le vernis "Varnish"

 Pour une dorure "iFOIL"

Nous vous demanderons de préciser dans votre commande, la couleur de la dorure que vous souhaitez.

Pour plus d'impact, vous avez la possibilité d'associer sur vos documents, un vernis sélectif + 1 à 2 dorures pour rendre vos créations uniques.

Par exemple vous souhaitez un fichier avec du vernis, de la dorure bleue et de la dorure or (ou argent), voici les teintes nommées que nous devons retrouver dans votre fichier PDF :

 Varnish pour l'emplacement du vernis








 iFOIL pour l'emplacement de la dorure bleue

 Or pour l'emplacement de la dorure or

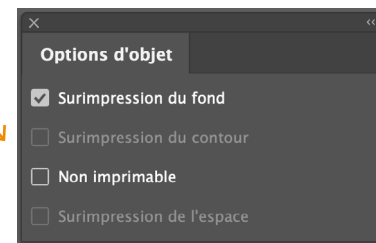
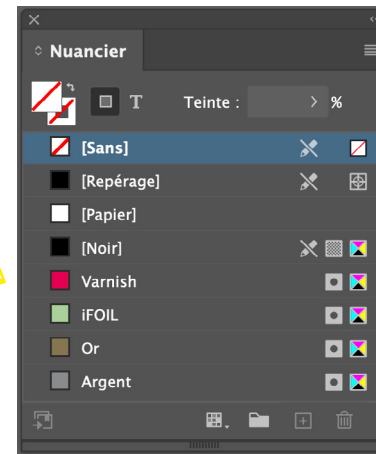
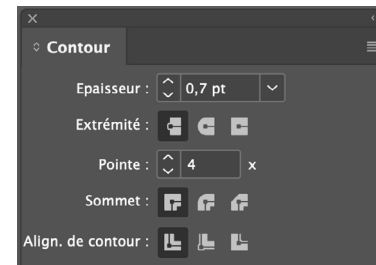
 Argent pour l'emplacement de la dorure argent.



POUR LA RÉALISATION DE MON FICHER JE DOIS :

-  Avoir une épaisseur de filet de minimum : 0,25 mm / 0,7 pt
-  Un caractère de corps minimum : 7 pt*
-  Nommer la nuance avec l'orthographe exacte
-  Faire une couche/calque en surimpression
-  Être conscient que la machine a une tolérance de précision du vernis : + ou - 0,2 mm
-  Ne pas positionner de dorure au niveau du rainage et de la coupe **SAUF** si votre document est pelliculé en Soft Touch
-  *Spécificités pour la taille des polices

	Sans sérif	Sérif
Texte seul	6-7 pt	8-9 pt
Repérage	10 pt	11 pt
Texte en défoncé	12-14 pt	16-18 pt



[Notre tutoriel vidéo pour la dorure](#)



[Notre tutoriel vidéo pour le vernis sélectif](#)

RECOMMANDATIONS

NORMES BRAILLE



CARACTÉRISTIQUES ET
SPÉCIFICATIONS POUR
L'UTILISATION DU BRAILLE

SPÉCIFICATIONS POUR LE BRAILLE

Caractère, mot et ligne en braille

Un caractère en braille se compose d'une seule cellule braille ou d'une combinaison de motifs en braille. Un mot en braille se compose d'un ou plusieurs caractères en braille.

Les motifs en braille sont tous situés dans la cellule en braille et ont besoin d'une place dans la cellule braille. Une cellule braille nécessite la présence de la totalité des six points nominaux. Les points vacants ne doivent pas être supprimés, car ils font partie de la cellule définissant le motif.

Là où un caractère ou un mot en braille apparaît seul, il doit y avoir une zone d'exclusion autour de celui-ci.

Les codes et le format des caractères en braille sont supposés être conformes aux codes et au format officiellement reconnus dans le pays où ils sont utilisés.

Le braille doit être disposé de façon à permettre une lecture tactile cohérente avec le sens de lecture en braille de la langue dans laquelle il est présenté, par exemple de gauche à droite.



Louis BRAILLE
inventeur éponyme d'un système
d'écriture tactile à points saillants,
à l'usage des personnes aveugles ou
fortement malvoyantes.



CONFIGURATION ET ESPACEMENT

La configuration des points et cellules braille doit être conforme à la **Figure 1**; les espacements a , b , p et q représentés doivent être compris dans la plage indiquée au **Tableau 1**.

Paramètres	Description	Distance entre le centre des points
a	Espacement vertical entre les points (espacement entre le point 1 et le point 2)	2,2 à 2,8 mm
b	Espacement horizontal entre les points (espacement entre le point 1 et le point 4)	2,0 à 2,8 mm
p	Espacement entre les cellules (espacement entre le point 1 et le point 1')	5,1 à 6,8 mm
q	Espacement entre les lignes (espacement entre le point 1 et le point 1'')	10,0 à 15,0 mm

TABLEAU 1

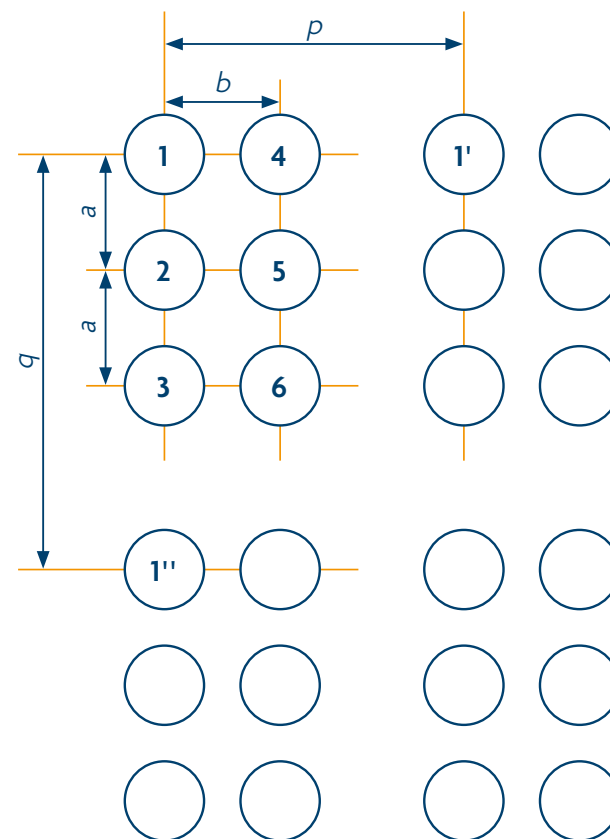


FIGURE 1

DIMENSIONS ET FORME

Une zone d'exclusion, x , d'au moins 6 mm doit être présente autour de chaque côté de la ou des cellules braille isolées (voir Figure 2).

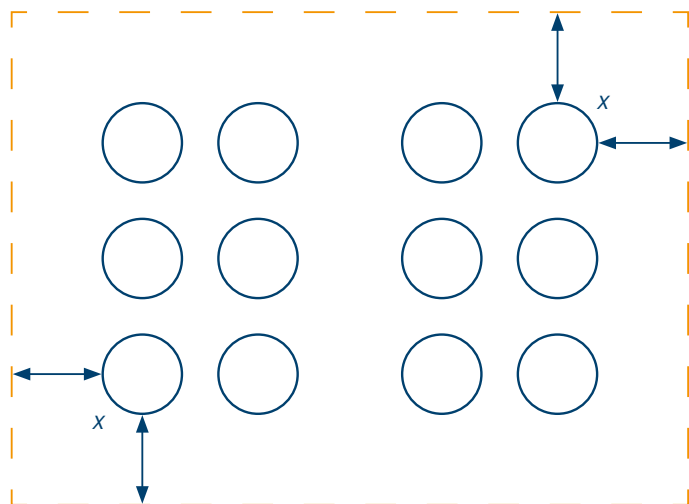


FIGURE 2

La zone d'exclusion doit être utilisée pour éviter qu'une protubérance ne gêne le mouvement des doigts dans la lecture du braille (voir Figure 3).

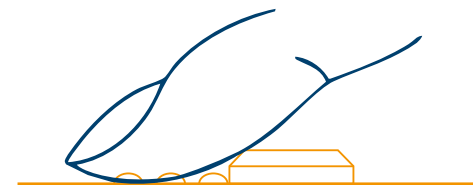


FIGURE 3

Exemple de protubérance gênant la lecture du braille

La section transversale du point braille doit être conforme à la Figure 4 et au Tableau 2.

Le profil du point braille doit être arrondi. Il ne doit être ni plat ni pointu.

Paramètres	Taille
d	1,0 à 1,7 mm
h	0,3 à 0,7 mm

TABLEAU 2

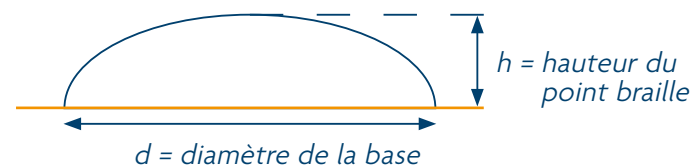


FIGURE 4

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T
		U	V	W	X	Y	Z		

LEXIQUE NUMERIQUE



L'IMPRIMERIE A UN LANGUAGE TRÈS
SPÉCIFIQUE, VOICI UN LEXIQUE
AFIN DE PARLER LE MÊME LANGUAGE

Retrouvez ci-dessous les définitions des termes les plus courants dans le secteur de l'imprimerie. N'hésitez pas à solliciter l'équipe si vous désirez d'avantages de précisions.

A

ACCORDÉON : Pliage en forme de «Z» ou de «M» qui permet d'ouvrir le dépliant à la manière d'un accordéon.

AGRAFAGE À CHEVAL : Méthode de reliure d'une brochure qui consiste à assembler les pages par ajout d'agrafes métalliques sur la zone de pliage.

AMALGAME : Tirage simultané, sur une même feuille, d'impressions différentes prévues sur le même papier et dans les mêmes couleurs.

APLAT : Surface recouverte uniformément par une couche d'encre. L'aplat désigne toute couleur imprimée à 100%. Il n'y a donc plus de point de trame.

ASSEMBLAGE : Opération consistant à rassembler dans un ordre convenu

différents feuillets ou cahiers afin d'obtenir un livre dans l'ordre de reliure.

AUTOCOPIANT : Papier utilisé pour la réalisation de liasses. Il est composé de plusieurs feuillets qui, placés dans un ordre précis, permettent la transcription de l'écriture sur les feuillets suivants. Il remplace le papier carbone.

B

BAS DE CASSE : Lettres minuscules.

BASCULE, BASCULAGE : Fait de retourner le papier sur son axe vertical ou horizontal pour imprimer le recto et le verso avec la même forme d'impression.

BLANC TOURNANT : Blanc entourant de façon précise un aplat, un pavé de texte ou une illustration.

BOLD : Terme anglais pour dire un caractère en gras.

BON À TIRER OU B.A.T : Accord donné par un client à l'imprimeur prouvant qu'il donne son accord pour l'impression. Il peut se présenter sous forme d'impression ou sous forme d'aperçu

informatique. L'accord du signataire engage sa responsabilité pour la suite de la fabrication.

BORDS PERDUS (FONDS PERDUS / DÉBORD) : Surplus de couleur, de fond visuel ou photographie dépassant du format final du document sur tout son périmètre. Il permet ainsi d'éviter les imprécisions de découpe lors de la coupe au massicot.

BROCHURE : Ouvrage dont la couverture est directement solidaire des cahiers intérieurs par piqûre ou par collage.

C

CAHIER : Groupe de pages résultant du pliage d'une feuille (multiple de 4 pages). Pour une brochure ou une reliure, les cahiers sont superposés ou insérés les uns dans les autres selon les cas.

CARACTÈRE : Lettre d'imprimerie - Ensemble des lettres d'un alphabet déterminé : famille de caractères.

CÉSURE : Division d'un mot en fin de ligne, qui obéit à des règles

typographiques et étymologiques très précises, suivant la langue utilisée.

CMJN (CMYK) : Cyan Magenta Jaune Noir sont les couleurs utilisées en quadrichromie.

CONTRE-COLLAGE : Collage d'une feuille de papier, carton ... sur un support rigide : PVC, carton plume....

CORPS : Dimension d'une lettre.

COUCHÉ : Type de papier ayant subi un traitement de surface lui donnant un bon lissé. Le papier est ensuite calandré pour obtenir une finition brillante, satinée ou mate.

COULEUR : Le nombre de couleurs est défini par le nombre de groupes imprimants, dont le noir en quadrichromie. Les couleurs directes (ton direct) sont obtenues par mélange des encres de base destiné à un seul groupe imprimant.

D

DÉCOUPE : découpages qui peuvent

s'effectuer au massicot (peut être associée à des rainages pour faciliter le pliage). Réalisée avec une " forme " composée de filets en acier rainés et coupeurs.

DÉFINITIONS ET RÉOLUTIONS : Les images matricielles (bitmap) sont également définies par leur définition et leur résolution. La définition d'une image est définie par le nombre de points la composant. En image numérique, cela correspond au nombre de pixels qui compose l'image en hauteur et en largeur. La résolution d'une image est définie par un nombre de pixels par unité de longueur de la structure à numériser (classiquement en ppp). Plus le nombre de pixels par unité de longueur de la structure à numériser est élevé, plus la quantité d'informations qui décrit cette structure est importante et plus la résolution est élevée.

DÉFONCE : Evidement pratiqué dans un fond de couleur, afin d'afficher le papier, ou d'éviter la superposition de couleurs.

DENSITÉ : Degré d'opacité d'une image photographique sur papier ou film.

DOS CARRÉ COLLÉ : Méthode d'assemblage de cahiers d'une brochure. Ils sont d'abord grécqués : leur dos est arraché par une fraise métallique. Puis enduits de colle et endossés sous une couverture enveloppante.

DPI : Dot Per Inch en anglais, soit Point par pouce pour définir la qualité d'impression d'un fichier numérique. Une valeur élevée offre une meilleure qualité de rendu. La trame de base constituant le nappage d'une image numérique est définie en DPI, que ce soit en imprimerie ou en photographie numérique.

E

EMPATTEMENT : Dessin d'une lettre en haut et en bas d'un jambage.

ENCART : Élément supplémentaire d'une brochure placé à un endroit déterminé ou indéterminé dans un ouvrage.

ÉPREUVE : Tirage de composition effectué pour relecture.

EPS : Un document au format EPS vectoriel est un fichier en langage

Postscript décrivant le contenu d'une image ou d'une page complète. Contrairement aux fichiers Postscript qui ne peuvent être destinés qu'à l'impression, le fichier EPS peut être visualisé et importé dans n'importe quel logiciel de PAO ou de mise en page.

ERRATUM (PLURIEL : ERATA) : Correction d'un encart volant

EXÉCUTION : Réalisation du document au net, propre à la reproduction

F

FAÇONNAGE : Etape finale de la production d'un produit imprimé. Elle englobe les actions de pliage, découpe, perforation, rainage, reliure, assemblage, brochage.....

FAMILLE DE CARACTÈRES : Ensemble des caractères élaborés en vue de leur utilisation conjointe. Par exemple, la famille Garamond se compose des styles romain et italique, ainsi que des graisses normal, demi-gras et gras.

Chacun des assortiments de style et de graisse forme un caractère.

FAUSSE PAGE : Lorsque la ligne finale d'une grande division (partie ou chapitre) se trouve en page impaire (=page de droite ou "belle" page), la division suivante tombe en fausse page ; on préfère alors généralement laisser cette page en blanc et reprendre en belle page.

FEUILLE : Morceau de papier comprenant 2 pages : le recto et le verso.

FEUILLET : Appellation servant à désigner une subdivision de la feuille. Dans un ouvrage, un feuillet représente deux pages (soit deux faces, le recto et le verso).

FILET : Traits continus ou pointillés d'un document.

FILIGRANE : Empreinte dans la pâte à papier visible par transparence. Elle est réalisée lors de la formation de la feuille par un rouleau filigraneur.

FINITION : Ensemble des traitements ajoutés après l'impression du document : pelliculage, vernis....

FOGRA : C'est un organisme de recherche Allemand qui a pour but de développer les technologies graphiques pour l'Imprimerie.

FOLIO : numéro qui figure sur une page.

FOND TRAMÉ : Surface constituée de points de trame. Le fond tram peut être uni ou dégradé, imprimé en noir ou en couleur par une ou plusieurs couches d'encre.

FORMAT : Dimension d'un imprimé. On parle de format ouvert et de format fermé pour tous les documents contenant plus de 2 pages. On dit d'un format qu'il est : «à la française» quand le sens de lecture est parallèle au petit côté ou «à l'italienne» quand le sens de lecture est parallèle au grand côté.

FORME DE DÉCOUPE : Outil permettant la découpe personnalisée d'un document.

G

GABARIT : Tracé figurant l'encombrement du texte d'un ouvrage avec ses différentes marges et colonnes.

C'est sur le gabarit que la maquette sera dessinée.

GÂCHE : Quantité de papier nécessaire à la mise au point (calage) d'une impression ou d'une opération de transformation (façonnage).

GAMME D'ENCRAGE : Ensemble de patches de couleur, imprimés en bord de feuille, permettant de suivre et mesurer le rendu des couleurs sur la presse (mesure de densité, d'engraissement, etc.)

GAUFRAGE (GAUFRER) : Procédé d'impression permettant l'obtention des motifs en relief, encrés ou non, à l'aide de clichés en creux et de contreparties en relief.

GOULTIÈRE : Espace blanc qui sépare deux colonnes de texte.

GRAIN : Rugosité plus ou moins importante de la surface d'un papier.

GRAISSE : Épaisseur du dessin d'une lettre. Un caractère peut avoir plusieurs graisses : léger, maigre, book, demigras, gras, extra-gras.

GRAMMAGE : C'est la masse de papier

au m². Son unité est g/m². Il donne une idée de l'épaisseur du papier et du carton. À grammage égal, l'épaisseur peut varier en fonction de la nature du papier.

On peut les classer en 3 groupes :

- grammage jusqu'à 150 g/m² = papier
- grammage jusqu'à 600 g/m² = mi-carton
- grammage au-delà de 600 g/m² = carton

GRAPHISME : Ensemble des éléments composants une image imprimée.

GRAVURE : Opération consistant à creuser au moyen d'un burin ou d'un acide un support métallique (taille-douce, photogravure typo et gravure relief).

H

HABILLAGE : Composition dont la justification est soumise aux contours d'une illustration. On dit "texte en habillage" ou "habiller une illustration".

HIRONDELLES : Marque de la marge indiquant les traites de coupe. Elles

permettent de simplifier la mise en repérage des films.

HOMOTHÉTIE : Agrandissement ou réduction d'une image sans changer le rapport hauteur / largeur.



IGNIFUGÉ : Papier ayant subi un traitement qui le rend ininflammable.

IMAGE MATRICIELLE OU BITMAP : Une image matricielle (ou image en mode point, ou en anglais une image "bitmap" ou "raster") est une image numérique stockée dans un fichier dans un format de données qui se compose d'un tableau de pixels ou de points de couleur, généralement rectangulaire, qui peut se visualiser sur un moniteur d'ordinateur, tout autre dispositif d'affichage, ou simplement sur une feuille de papier.

IMAGE NUMÉRIQUE : Image réalisée à partir d'un apn, un scanner ou d'un logiciel, constituée par un ensemble de pixels.

IMAGE VECTORIELLE : Un dessin vectoriel est une représentation composée d'objets géométriques (lignes, points, polygones, courbes, ...) ayant des attributs de forme, de position, de couleur, etc., permettant de produire des images. Il se différencie de cette manière des images matricielles (ou "bitmap"), dans lesquelles on travaille sur des pixels.

IMPORTS : Dans un fichier de mise en page, hormis le texte, il peut exister des dessins ou photos provenant d'autres logiciels. Par exemple, lorsque l'on monte une page sur InDesign, on peut être amené à importer/incorporer un logo dessiné sur Illustrator ou une photo retouchée sur Photoshop.

IMPOSITION : Opération qui consiste à organiser les pages d'un ouvrage en fonction de leur place dans le cahier final.

IMPRESSION NUMÉRIQUE : Système d'impression directement piloté par un ordinateur (imprimante).

IMPRIMANTE : Machine permettant l'impression des données contenues dans l'ordinateur. Il existe de nombreux

procédés : laser, à jet d'encre, à électroérosion, à sublimation, etc.

INCORPORATION/INCRUSTATION : Placement d'une image dans une autre par montage photographique ou à l'aide de logiciel.

INFOGRAPHIE : Action de réaliser ou retoucher des dessins ou des photographies, en vue d'une publication imprimée ou électronique à l'aide d'un ordinateur.

INTERLETTAGE : Espaces fins entre les lettres d'un mot.

INTERLIGNAGE : Espace ajouté entre 2 lignes de texte.

INTERMOTS : Espace variable entre les mots dont l'ajustement vise à améliorer la lisibilité du texte ou à faire tenir un bloc typographique dans un espace donné.

ITALIENNE (À L') : Format dont la plus grande dimension est la largeur (ant. : à la française).

ITALIQUE : Caractère dont les jambages sont inclinés. Ce terme s'oppose à "romain" (droit).

J

JPEG (JPG) : Format de fichier comprimant des images moyennant une certaine perte de qualité.

JUSTIFICATION : Longueur d'une ligne de texte. Exprimée en douzes et points pour la typographie, en millimètres ou en picas pour la photocomposition.

JUSTIFIÉ : Bloc de texte dont les lignes sont alignées sur les marges de gauche et de droite. Un texte justifié, bien que plus formel, rend la lecture plus difficile.

K

KRAFT : Papier d'emballage très résistant obtenu à partir de pâte chimique au sulfate ou à la soude. Mot d'origine allemande signifiant "force".

L

LAIZE : Largeur de la bande de papier en bobine ou en rouleau.

LIGATURE : Nom donné aux lettres liées ensemble (ex. “O” et “E”).

LINÉATURE : Mesure de la finesse d'une trame imprimée. Elle s'exprime en fréquence en nombre de points ou ligne de trame par unité de longueur. Plus les lignes sont serrées, plus précise est la définition.

LOGOTYPE : Emblème graphique d'une société ou d'une collectivité

M

MACULAGE : C'est un défaut d'impression. L'encre vient souiller la feuille suivante.

MACULE : Feuille de passe utilisée pour le calage de la machine.

MAILING : Tout document destiné à un routage par voie postale.

MAIN : Se dit d'un papier qui donne au toucher une sensation de résistance et d'épaisseur. À grammage équivalent, 2 papiers peuvent avoir des mains différentes.

MAQUETTE : Projet d'une édition, en

court ou finalisée, tentant de donner l'aspect de ce que sera l'exemplaire imprimé.

MARGE : Blancs encadrant un bloc de texte. Il convient de définir les marges sur les bords d'une page, puisque la plupart des imprimantes n'impriment pas jusqu'au bord. Les blancs aèrent également un texte pour le rendre plus esthétique et plus lisible.

MASSICOT : Outil servant à la coupe du papier.

MISE EN PAGE : Mise en place des éléments constituant un visuel de communication. Les mises en pages sont généralement réalisées avec des logiciels dédiés tels que la suite Adobe d'après un projet fourni par le client.

N

NÉGATIF : Image photographique où les valeurs sont inversées par rapport à l'original. Antonyme : positif.

NOIR AU BLANC : Inversion des valeurs d'une image, d'un texte faisant venir en blanc ce qui est en noir et vice versa.

NUANCIER : Outil de travail présentant les différentes teintes. Certaines dans la gamme des couleurs quadrichromiques obtenues par les diverses combinaisons de benday, d'autres de celles des couleurs d'accompagnement obtenues par mélanges de différentes teintes (Pantones).

NUMÉRIQUE : Procédé d'impression sans plaque contrairement à l'offset. Il est particulièrement adapté aux petits et moyens tirages, mais aussi à la personnalisation des documents.

NUMÉRISATION : Transformation d'un document papier en fichier informatique.

O

OFFSET : Procédé majeur d'impression. Il est un dérivé de son ancêtre la lithographie. L'élément imprimant (report) transfère son encrage sur un cylindre caoutchouté (blanchet) qui à son tour le dépose sur le support papier.

OPACITÉ : Aptitude plus ou moins

importante d'un papier à laisser passer la lumière.

P

PAGE : Côté d'un feuillet, soit le recto, soit le verso.

PAGINATION (PAGINER) : Numérotage des pages.

PANTONE : Contrairement à la quadrichromie, qui est un mélange optique de la couleur, le Pantone est un mélange physique de couleur, c'est-à-dire que les encres sont mélangées par le pressier avant d'imprimer. Le système d'origine est basé sur 14 couleurs primaires et non sur 4. Le nuancier Pantone comprend environ 800 teintes identifiées par un numéro distinct. Il est possible d'imprimer en quadri + Pantone, ce qui permet l'ajout des couleurs non imprimables en quadri telles que l'or, l'argent, le fluo.....

P.A.O (PUBLICATION ASSISTÉE PAR ORDINATEUR) : Procédé associant différents logiciels permettant de fabriquer des documents destinés à

l'impression.

PALETTE : Socle de bois, recevant le papier.

PASSE : Quantité supplémentaire de bonnes feuilles nécessaire aux calages des différentes opérations de façonnage avant d'arriver au produit fini.

PDF : Le Portable Document Format ou PDF, est un format de fichier informatique créé par Adobe Systems, comme évolution du format PostScript. L'avantage du format PDF est qu'il préserve les polices, les images, les objets graphiques et la mise en forme de tout document source, quelles que soient l'application et la plate-forme qui l'a produit et celle utilisée pour le lire. Les fichiers PDF peuvent être créés avec des options personnalisées, tant au niveau de la compression des images et des textes, de la qualité d'impression du fichier, que du verrouillage. Le PDF s'est imposé comme format d'échange et d'archivage de documents électroniques.

PDF-X : Le PDF-x est un format de fichier informatique défini par la société

Adobe Systems. Les spécifications de ce format permettent d'assurer l'échange de documents PDF de manière fiabilisée dans le domaine de la préimpression. La lettre "x" signifie Blind exchange (échange aveugle). L'objectif de PDF-x est de permettre un "échange aveugle" de fichiers PDF dans un flux de production graphique.

PELLICULAGE : Procédé de finition qui ajoute après impression une mince couche de polypropylène brillant ou mat sur toute la surface du document. Il donne une finition parfaite au support. Il peut se faire Recto ou Recto verso.

PERFORATION : Opération consistant à réaliser des trous plus ou moins gros (trou de classeur par exemple). La micro-perforation permet de pré-découper le papier pour le détacher facilement (ex. carnet à souche).

PIQÛRE : Opération de brochage destinée à maintenir à l'aide de piques en métal (agrafes) les diverses pages d'un volume.

PIXEL : Terme issu de la contraction de l'anglais «picture element». Il est l'unité de base d'une image numérique. c'est

le point minimal géré par des données numériques. Le nombre de pixels pour une surface donnée exprime la résolution.

PLASTIFICATION : Insertion d'une feuille imprimée entre 2 feuilles de plastiques thermosoudées.

PLI ACCORDÉON : Ensemble de plis successifs dans un sens puis dans l'autre.

PLI CROISÉ : Plis perpendiculaires qui se croisent.

PLI FENÊTRE : Les extrémités gauche et droite sont repliées vers le centre.

PLI PORTEFEUILLE : C'est un pli fenêtre replié en 2.

PLI ROULÉ : Les plis partent d'une extrémité de la feuille vers l'autre en pliant la feuille sur elle même dans le même sens.

POCHETTE : Se dit d'une enveloppe dont l'ouverture se fait sur le petit côté. Ce terme s'emploie pour les formats à partir du 162x229.

POINT : Unité de mesure typographique équivalent à 1/72 de pouce environ, soit 0,353 mm.

POINT DE TRAME : Désigne le plus petit élément constitutif d'une image reproduite grâce au procédé de l'imprimerie traditionnelle. Le point de trame est généralement rond ou elliptique, mais peut exceptionnellement être un losange ou un carré.

POLICE DE CARACTÈRES : Une police d'écriture, en typographie, est un ensemble de glyphes, c'est-à-dire de représentations visuelles de caractères d'une même famille, qui regroupe tous les corps et graisses d'une même famille, dont le style est coordonné, afin de former un alphabet, ou la représentation de l'ensemble des caractères d'un langage, complet et cohérent. Il est fréquemment confondu avec le terme fonte qui désigne l'ensemble des caractères correspondant aux mêmes caractéristiques de corps, graisse et italique au sein d'une même police.

POSE : Un ou plusieurs exemplaires imprimés simultanément sur la même feuille.

POSTSCRIPT : Le PostScript est un langage de programmation spécialisé

dans la description de page, mis au point par Adobe. Il repose sur des formulations vectorielles de ses éléments. Ce langage inter-plateformes permet d'obtenir un fichier unique comportant tous les éléments décrivant la page (textes, images, polices, couleurs, etc.) et de faire la liaison entre les ordinateurs et les unités de sortie telles que les imprimantes laser ou les composeuses.

PPP : Abréviation de points par pouce. Unité de mesure de la résolution à laquelle un périphérique (moniteur ou imprimante, par exemple) affiche les textes et les graphiques. La résolution moyenne d'un moniteur est de 100 ppp, tandis que celle d'une imprimante laser peut être supérieure ou égale à 300 ppp. Par conséquent, une image imprimée sur une imprimante laser paraît plus nette que la même image à l'écran.

PRÉPRESSE : Désigne toutes les opérations conceptuelles, graphiques et techniques nécessaires à l'impression et au façonnage.

PRISE DE PINCES : Bande de papier

non imprimable sur la feuille (entre 1cm et 2cm) par laquelle elle est saisie et maintenue durant l'impression.



QUADRICROMIE : La quadrichromie ou CMJN (cyan, magenta, jaune, noir) (en anglais CMYK, cyan, magenta, yellow, black) est un procédé d'imprimerie permettant de reproduire un large spectre colorimétrique à partir des trois teintes de base (le cyan, le magenta et le jaune ou yellow en anglais) auxquelles on ajoute le noir (ou khol ou black). Le cyan, le magenta et le jaune, sont les trois couleurs primaires en synthèse soustractive, contrairement au rouge, vert et bleu (RVB ou RGB) qui le sont en synthèse additive.



RAINAGE : Opération qui consiste à écraser les fibres du papier au niveau du

pliage. Indispensable pour les supports à partir du 170g, il évite la cassure des fibres au pli.

RAME : L'unité quantitative du papier est la rame. Une rame est composée de 500 feuilles d'un même papier. Cette rame est elle-même décomposée en vingt "mains" de vingt-cinq feuilles.

RAMETTE : 500 feuilles de papier dans un format obtenu par massicotage d'une rame. Le format le plus courant étant 21 x 29,7 centimètres (in quarto).

RASTÉRISATION : La rastérisation ou pixelisation est le procédé qui consiste à convertir une image vectorielle en une image matricielle destinée à être affichée sur un écran ou imprimée par un matériel d'impression.

RECTO : Première face d'une feuille imprimée ou face d'un feuillet. Page de droite dans un livre. (Antonyme : verso).

RÉÉCHANTILLONNAGE : Modification du nombre de pixels composant une image lors du redimensionnement de cette dernière. Agrandir une illustration entraîne un ajout de pixels dont la couleur est établie en fonction des

pixels voisins. La réduire, en revanche, entraîne une suppression de pixels (sous-échantillonnage). Ces deux types d'opérations altèrent la netteté de l'image.

REFENTE : Séparation de plusieurs éléments d'impression sur une même feuille.

REPÉRAGE : Positionnement de plusieurs images l'une sur l'autre afin de réaliser une parfaite superposition des éléments. L'action du repérage représente la parfaite superposition des couleurs au moment de l'impression. L'imprimeur qui "cale" sa machine corrige, entre autres, le repérage de son impression.

REPIQUAGE : Opération qui consiste à imprimer un nouveau texte sur un support déjà imprimé.

RÉSERVE : Objet ou texte en défonce sur une ou plusieurs couleurs.

RÉSOLUTION : Mesure de la netteté et de la précision d'une image exprimée en dpi. La résolution standard est de 300dpi.

RIP : Il s'agit de l'outil informatique qui

permet de tramer des données afin de les rendre imprimables. Il fait le lien entre les données informatiques et les données exploitables pour l'impression.

ROGNE : Coupe. Par extension, partie des éléments visuels de la page qui seront éliminés lors de la coupe.

ROUTAGE : Toute opération d'envois groupés à des adresses particulières.

R.V.B. : Modèle chromatique basé sur la synthèse additive (le mélange des 3 couleurs primaires, la lumière forme le blanc) utilisé pour l'affichage vidéo. A proscrire pour l'impression offset.

S

SATURATION : La couleur est saturée lorsqu'elle atteint son niveau d'intensité maximum.

SCANNER : Procédé de photogravure faisant appel à l'analyse électronique des couleurs de l'image. Appareil permettant l'analyse électronique d'une image dans le but d'en traiter les couleurs et d'en retravailler les contours.

SÉRIGRAPHIE : C'est une technique d'impression à plat qui consiste à faire passer l'encre au travers d'un écran de soie tendu sur un cadre. L'encre se dépose ainsi sur le support en reproduisant les formes ouvertes de l'écran.

SIGNE : Unité de comptage du texte. Chaque lettre, signe de ponctuation et les blancs sont comptés.

SIGNET : Document imprimé relié au dos par un ruban. Ruban marque-page d'un livre.

SOMMAIRE : énumération des titres de chapitre d'un ouvrage avec pagination indiquée.

SOUS COULEURS : En quadrichromie, ce terme désigne les couleurs cyan, magenta et jaune.

SOUTIEN (NOIR SOUTENU) : Pour obtenir un noir dense et profond en offset, il faut le soutenir par des valeurs de cyan, magenta et jaune (C30/M30/J30/N100). Voir surencrage pour les tolérances de soutien.

STACKER : Appareil servant à empiler les cahiers en sortie de rotative. (ou

empiler les plaques en sortie de CTP)

SURENCRAGE : Dépassement du taux d'encrage (addition des 4 encres primaire) toléré par le procédé d'impression et le support utilisé. (impression offset feuille sur papier couché : maxi 300%)

STYLE : Attribut visuel, comme l'italique et le gras, dont sont constitués les caractères d'une famille.

T

TAILLE D'IMAGE : La taille d'une image numérique est déterminante. Elle doit être importante dans le cas d'une qualité maximale pour l'impression (300 dpi) mais faible dans le cas de transmission par internet (72 dpi). Il ne suffit pas d'indiquer la résolution d'une image pour définir sa taille, mais il faut aussi préciser sa dimension. Parler d'une image en 300 dpi ne veut rien dire si on ne précise pas son format (ex : 21 x 29.7cm à 300dpi).

TÊTIÈRE : Ensemble des éléments graphiques communs placés au même

endroit à chaque en-tête de page.

TIFF (.TIF OU .TIFF) : Le Tag(ged) Image File Format, généralement abrégé TIFF, est un format de fichier pour image numérique. Le TIFF non compressé est un format courant et lu par tous les logiciels de traitement d'image matricielle. TIFF est un format extrêmement flexible.

TIRAGE : Action d'imprimer. Quantité d'exemplaires d'une impression.

TON DIRECT : Désigne une couleur d'impression spécifique autre qu'une des quatre couleurs traditionnellement utilisées (cyan, magenta, noir et jaune). En France, le ton direct est le plus souvent une couleur Pantone.

TRAIT : Document ne comportant qu'une teinte pure et un blanc pur à l'exclusion de tout dégradé.

TRAITS DE COUPE : Petits filets horizontaux et verticaux portés de part et d'autre des angles d'un document, dans l'aplomb du format fini. Les traits de coupe servent pour l'opération de massicotage.

TRAMAGE : Le tramage est une variation

de contraste d'une image lorsqu'elle est numérisée (scannée). Cet artefact résulte de la superposition entre le réseau de points de l'image et le réseau de points du dispositif de numérisation. On peut comprendre ce phénomène avec la théorie du moiré.

TRAME : Grille optique qui transforme les valeurs teintes en une multitude de points de formes et de diamètres en vue d'obtenir un typon tramé. La valeur de la trame dépend du support que l'on va utiliser.

TRAPPING : Phénomène de refus d'une encre sur une autre, fraîchement imprimée. Recouvrement, par dilatation ou contraction, des objets en couleur adjacents, afin de prévenir l'apparition de lézardes entre les objets sur la presse (grossi-maigri).

TUILAGE : Se dit d'une feuille qui se corne ou s'enroule sous l'effet de l'hygrométrie ou du façonnage.

TYPOGRAPHIE : Procédé d'impression à partir d'assemblage de caractères mobiles d'abord en plomb.

V

VALEUR : La valeur d'une couleur est son aspect clair ou foncé.

VECTORIEL (MODE) : Système de contour d'un dessin par coordonnées de points (courbe de bézier).

VÉLIN : Papier d'écriture de haute qualité, non vergé. Peau de veau utilisée en reliure d'art.

VERNIS MACHINE : Vernis apposé par une presse offset comme une encre. Il protège l'impression.

VERNIS SÉLECTIF : Vernis déposé par une vernisseuse. Il est souvent partiel pour donner du relief à un élément de la création.

VERSO : Côté de la feuille imprimée en second ou page 2 d'un feuillet. Antonyme : recto.

VITROPHANIE : Adhésif transparent destiné à être collé sur une vitre à l'intérieur pour une lisibilité extérieure.

VOLET : Terme synonyme de "feuillet", utilisé lorsque l'on parle de dépliant (ex. dépliant trois volets).

Z

ZONE TRANQUILLE : Zone en bord de page ne devant comporter aucun élément essentiel (ni logo, ni texte). Il s'agit d'une zone de sécurité située près de la coupe ou du pli (3mm sur la plupart des documents, jusqu'à 10mm sur les brochures dos collé).

BONUS !

FÉLICITATION VOUS ÊTES ARRIVÉS AU BOUT DU GUIDE. NOUS VOUS EXPLIQUONS POURQUOI LA GIRAFE ?

Elle vous intrigue, vous interpelle. Vous vous demandez bien ce que peut faire une girafe dans notre imprimerie.

A l'origine, un dessin. Il représente les étapes de l'évolution progressive du secteur de l'imprimerie.


D'abord le zèbre, pour l'impression en noir & blanc, ensuite l'éléphant, pour les niveaux de gris, le crocodile, pour la bichromie, et enfin la girafe, pour la quadrichromie.

Avec le temps, la girafe fut retenue comme mascotte, d'une part en tant que fière représentante des quatre couleurs de base du CMJN que sont le cyan, le magenta, le jaune et le noir ; d'autre part parce que le gérant étant très très grand, elle semblait tout à fait appropriée !

Au fil du temps, ses traits ont quelque peu évolués, elle est devenue plus adulte, et plus expressive. De par son originalité significative, de nombreuses personnes reconnaissent désormais notre girafe, qui a su, au fil du temps, s'inscrire durablement en tant que fière représentante de notre entreprise.





 03 90 20 39 49 - PRINTEUROPE.FR

Assistance technique et commerciale : commande@printeurope.fr | **Demande de devis** : devis@printeurope.fr
Téléphone : +33 (0)3 90 20 39 49 | **Horaires** : du lundi au vendredi - de 8h00 à 18h00