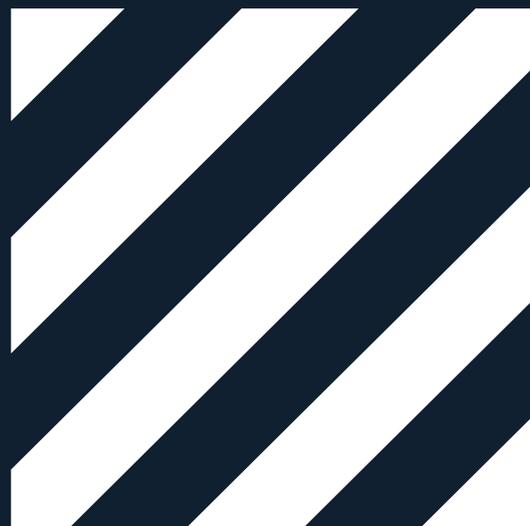


**SUN-COPY.FR**

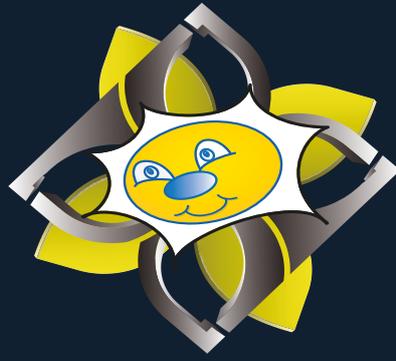
IMPRIMERIE | REPROGRAPHIE | SIGNALÉTIQUE

*Faites une bonne  
impression !*

# Guide PAO



TOUS  
LES  
SECRETS  
DU  
PRINT



**SUN-COPY.FR**

IMPRIMERIE | REPROGRAPHIE | SIGNALÉTIQUE

**En  
amont  
se  
PRÉPARER**



---

# Les logiciels

En préambule, il faut dissocier les logiciels de PAO destinés aux professionnels de ceux à l'usage du grand public. On oublie donc Publisher, Word et Corel Draw pour réaliser des documents destinés à l'impression professionnelle. Réservez-les à la composition des textes, de préférence, pour ensuite l'importer dans un logiciel de mise en page. Préférez travailler sur des logiciels vectoriels (InDesign ou Illustrator), car la plupart des finitions sont demandées ainsi.

Les principaux logiciels standards professionnels sont regroupés dans la suite Adobe ou Creative Suite. Chacun d'eux est spécialisé dans son domaine, l'erreur consistant à ne pas respecter cette règle :

  **InDesign ou Xpress** pour la mise en page (texte et composition de l'ensemble de la mise en page);

 **Photoshop** pour la retouche et le montage photographique (image Bitmap) ;

 **Illustrator** pour le dessin et les illustrations (visuel en vecteur) ou pour certains types de produits ou finitions (packaging, finitions, découpes à la forme...)

 **Acrobat** est venu s'ajouter à ces trois standards pour la gestion des PDF, (Portable document format). Néanmoins, dans la mesure où vous fournissez des fichiers PDF (répondant aux critères de l'imprimerie), vous pouvez exploiter les logiciels de votre choix, sur les plates-formes de votre choix.

Leader incontesté pour les logiciels de PAO, Adobe recouvre ainsi tous les aspects de la création de fichiers à imprimer. L'un des principaux avantages de cette standardisation se retrouve dans une interface commune, permettant ainsi une prise en main rapide et un échange facilité entre les applications (programmes).

Ancien standard dans les années 90 pour la mise en page, Quark XPress est dorénavant marginalisé. Du fait de l'historique, XPress reste malgré tout utilisé, notamment dans le monde de la presse. Afin de se démarquer de son concurrent Adobe, Quark oriente les fonctionnalités de son logiciel vers le multimédia.

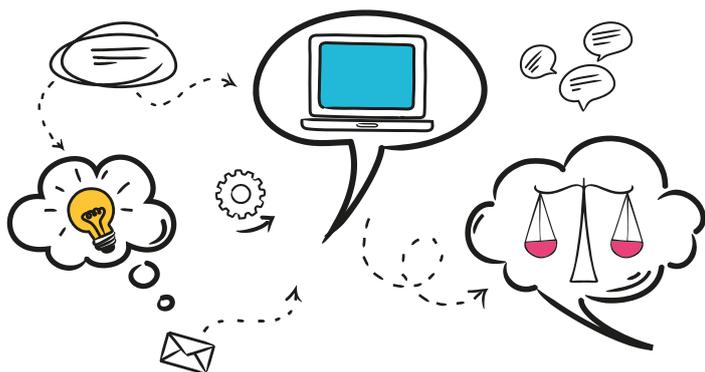
**Nous vous conseillons d'utiliser des logiciels de PAO professionnels et non des logiciels de bureautique, non adaptés à la réalisation de fichiers de qualité pour l'imprimerie.**



---

# Les mentions légales

**Les mentions obligatoires d'un document imprimé sont aujourd'hui incontournables. Il est donc nécessaire de les maîtriser pour adapter votre communication à la loi française.**



## LES MENTIONS GÉNÉRIQUES

Les mentions obligatoires génériques concernent les produits imprimés à caractère commercial, principalement les flyers et les dépliants et plus largement tout imprimé dont la nature est d'être distribuée.

La première règle, quel que soit le support de la publicité, est d'être lisible dans des conditions normales de lecture. Bien sûr cela dépend de la police de caractère et de la taille du document final. De manière générale, **le corps 6pt est un minimum** sur un document visible de près (type brochure) et proportionnellement plus grand sur une affiche.

La mention « **Ne pas jeter sur la voie publique** » est rendue obligatoire par la loi L. 541-10-1 du Code de l'environnement. Vous ne devez pas participer à la pollution et devez inciter vos lecteurs à respecter l'environnement. Elle est utile sur les produits destinés à être distribués.

Vous devez faire figurer **le nom de l'imprimeur et/ou de l'annonceur**. Chez **SUN-COPY**, vous utiliserez la marque blanche. Vous notifierez donc votre nom ou celui de votre client mais un n° de SIRET peut aussi être suffisant. Si vous possédez une **éco-certification**, vous ajouterez la mention dans l'ours, la légende ou en petits caractères perpendiculairement à votre texte principal.

AA

6 pt

€

A

I

“THE  
MORE  
YOU LEARN,  
THE  
MORE  
YOU EARN”

# Les polices de caractères

La typographie est un élément de conception graphique essentiel, elle est étroitement liée à l'histoire et à l'évolution de l'imprimerie. Les polices de caractères étaient autrefois moulées et fondues dans le plomb et utilisées par les imprimeurs. Il est préférable de travailler avec un gestionnaire de polices, mais quelques petites astuces vous permettront d'éviter les problèmes d'interprétation en impression.

## Les polices automatiques



N'utilisez pas les polices automatiques (gras, italique, etc.) de votre logiciel de mise en page (généralement dans la barre de menu en haut, bouton servant à passer en italique ou en bold d'un simple clic), mais préférez les polices bold ou oblique appropriées, directement dans le choix de la police sélectionnée (police de caractère). Cela évitera l'interprétation et le mauvais aspect de la typographie lors de l'impression. Si vous avez un doute, produisez un PDF "qualité imprimerie", il vous sera alors possible de contrôler l'apparence de vos textes tels qu'ils seront imprimés sur les presses.

## La vectorisation

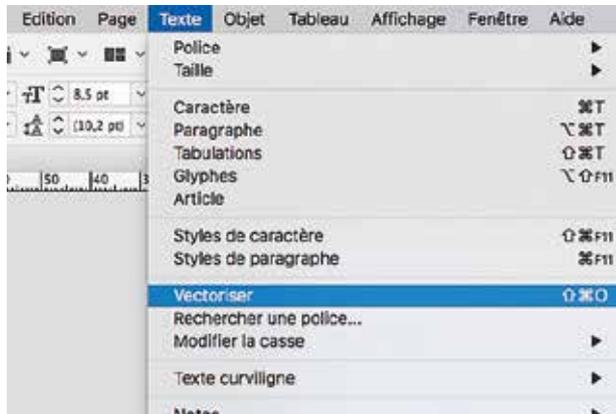
Texte non vectorisé



Texte vectorisé



Les polices de caractère sont rattachées à des fichiers sources (True type font ; TTF, postscript ou encore OpenType), pour éviter tout problème d'interprétation de la police de caractères il est possible de casser ce lien, en vectorisant la police, c'est à dire la transformer en tracé vectoriel. Dans Illustrator et InDesign, sélectionnez vos textes, puis dans le menu "Texte", choisissez "**Vectoriser**". Attention dans Indesign, soyez vigilant, lors de la vectorisation, certains enrichissements (type soulignement, filet de paragraphe, tableau, bloc avec fond coloré...) peuvent disparaître. Les textes groupés devront être dégroupés pour être vectorisés.



## Les corps minimum

Pour répondre à des règles de lisibilité pour tous, le corps minimum est de 6pt mais dépend de la typographie, du type de produit et de la technique d'impression. Pour les cartes de visites et tous les petits formats, il est recommandé de ne pas descendre en dessous de 8pt. Si vous ajoutez des finitions, oubliez les polices trop fines, en particulier si elles doivent être recouvertes d'un vernis.

Pour des produits de moyenne taille comme les brochures la préconisation est de 8pt et 10pt pour le texte courant, et pour le grand format, comme l'affichage il faudra partir d'une taille minimum de 20 pt.

Pour les très grands formats (lettres, vinyle, bois, pvc) la taille s'exprime en mm et non plus en corps de texte (pt) et dépend du support. Se renseigner sur les contraintes techniques en amont de la création évite de recommencer ou d'augmenter le budget de réalisation à la fin du projet !

## Comment gérer le symbole €



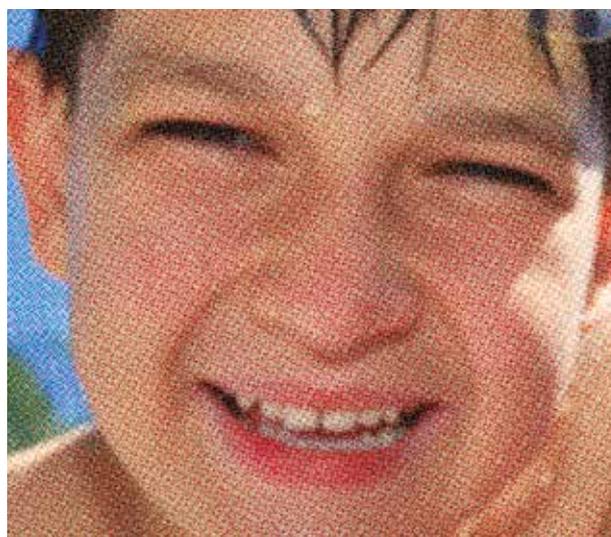
Pour imprimer correctement le symbole €, votre ordinateur doit posséder les polices sources. Aujourd'hui presque toutes les polices de caractères en possède un, vous pouvez le trouver dans les glyphes (Indesign ou Illustrator). Il ne faut surtout pas taper le symbole € à partir de n'importe quelle police, ni sur la touche automatique de votre clavier (le piège !) il risquerait de disparaître lors de l'impression. Vous pouvez également utiliser une police spécifique comme la Eurofont.

**Si ce symbole est présent dans votre PDF « qualité imprimerie », il le sera aussi sur la feuille imprimée quelle que soit la méthode que vous aurez employée pour le générer (les polices étant incorporées).**



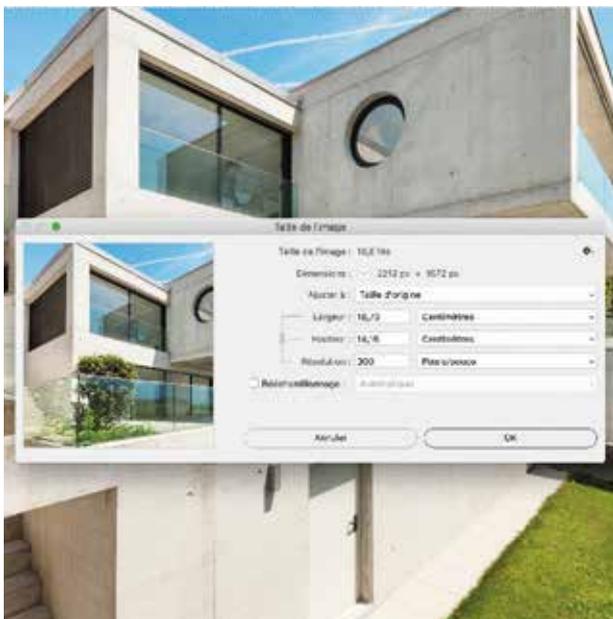
## Préparer vos images

Il est important de contrôler ses images avant de commencer. Pourquoi ? Parce que bien souvent une image est au centre du processus de création. Si vous commencez votre composition avec une basse définition, vous orienterez votre travail en fonction de celle-ci. Si par malchance vous ne pouvez pas obtenir de la haute définition, vous serez obligé de faire des choix visuels par dépit, alors qu'en vérifiant dès le départ, vous pourrez toujours orienter la création vers un autre visuel ou une illustration vectorielle. Bien préparer ses images, avant de commencer, permet de gagner beaucoup de temps et d'aller-retour avec vos clients ou pire avoir un document imprimé de mauvaise qualité.



### Les originaux

Évitez autant que possible les originaux déjà imprimés (scan de documents qui sortent de l'imprimerie) ou les images web. Dans les deux cas, le visuel vous paraîtra au minimum flou et pixéllisé. Préférez des photos, diapositives, dessins, peintures ou originaux numériques.



## Résolution d'une image

Avec l'avènement du web, la résolution des images est devenue la bête noire des imprimeurs ou des graphistes qui respectent les codes de mise en page. Pour comprendre, il est nécessaire de différencier ce que l'on voit à l'écran (à 72 dpi) de ce qui est imprimé (comprise entre 300 dpi pour les images à 2400 dpi pour le vectoriel).

Une même image peut être "propre" à l'écran (car l'ordinateur l'affiche par défaut à 72 dpi) et être complètement pixéllisée en impression (car imprimée à 300 dpi, plus de points, de pixels par cm).

**Pour de l'impression, il est préférable de choisir une résolution comprise entre 250 et 400 pixels/pouce. Une résolution inférieure pourra faire apparaître du flou ou des artefacts. Une résolution trop importante est inutile (pas plus de 450 dpi pour les images couleur ou en niveau de gris et 1200 pour les images au trait).**

## Résolution

La résolution est la précision de l'impression. La résolution s'exprime en Point Par Pouces (PPP) ou Dot Per Inch (DPI). La résolution est une information qui se trouve dans le fichier de l'image (métadonnées) utile au moment de l'impression.

## RVB

Les écrans d'ordinateur reconstituent une couleur par synthèse additive à partir de trois couleurs primaires, un Rouge, un Vert et un Bleu, formant sur l'écran une mosaïque trop petite pour être aperçue.

## CMJN ou quadrichromie

Cyan, Magenta, Jaune et Noir sont les 4 couleurs primaires de l'impression. Leur densité varie entre 0 et 100 % pour chacune

## Pixel

La définition d'une image se définit par le nombre de pixels contenus dans celle-ci (le pixel étant l'élément le plus petit constituant une image). Ce sera le nombre de pixels de la largeur multiplié par le nombre de pixels de la hauteur.



# SUN-COPY.FR

IMPRIMERIE | REPROGRAPHIE | SIGNALÉTIQUE



## Le jpeg ou Jpeg

Universel et très pratique, c'est un format de fichier qui permet de réduire le poids d'une image, c'est un format compressé. Le problème de ce format, est qu'il compresse et décompresse une image à chaque ouverture et enregistrement. À chaque manipulation, la compression se fait, elle est irréversible, de ce fait, on ne sait pas, mais à partir de la 5<sup>e</sup> ouverture la dégradation de l'image commence à se voir.

Si on ne doit pas conserver une image, ou ne pas l'ouvrir trop de fois, ce format reste bien pratique, mais il est préférable d'en gérer les options : qualité élevée ou maximum (option), format de base "standard".



Encore mieux, préférer le JPG 2000 (peu répandu, disponible sur photoshop) et cochez "sans perte".

## Taux d'agrandissement d'une image non vectorielle

Sur XPress ou InDesign, le taux d'agrandissement doit être proche de 100 % si vos sources sont de bonne qualité. Les taux conseillés doivent, en corrélation avec la résolution de l'image, être compris entre 75 % et 130 %. En dessous de 75 %, l'image occupera inutilement de l'espace disque. Au-dessus de 130 %, l'image commencera à pixelliser.



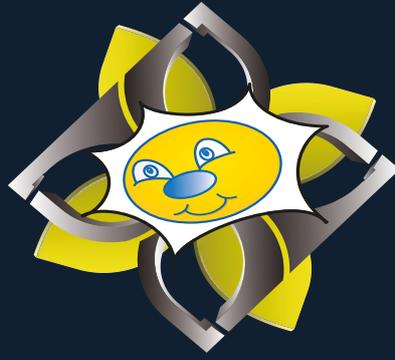
Photo ayant subi un trop fort taux d'agrandissement



Image vectorielle pouvant être agrandie à l'infini

## Conversion et enregistrement d'une image :

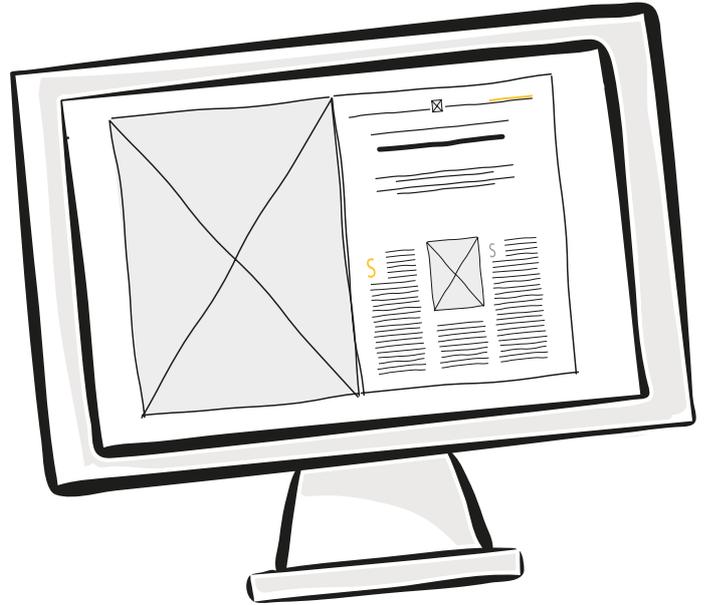
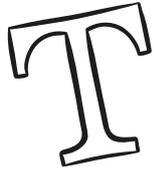
- Je vérifie ou convertis mes images en 300 dpi (sans rééchantillonnage)
- Je les passe en CMJN
- Je les enregistre



**SUN-COPY.FR**

IMPRIMERIE | REPROGRAPHIE | SIGNALÉTIQUE

**Pendant  
la CONCEPTION**

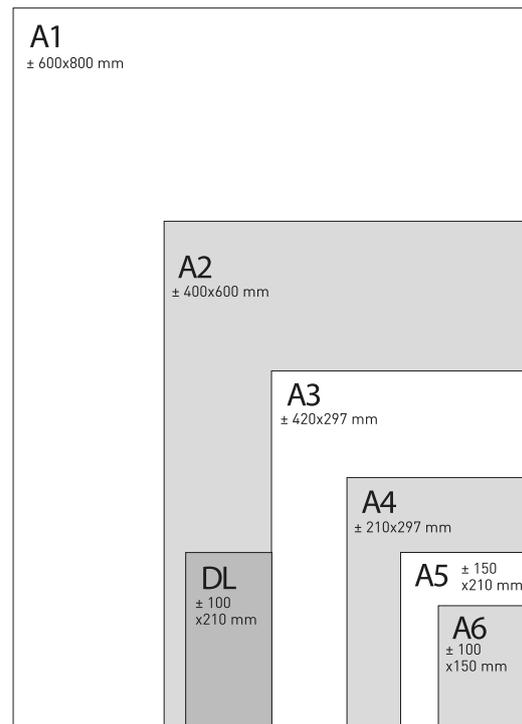


---

# La mise en page

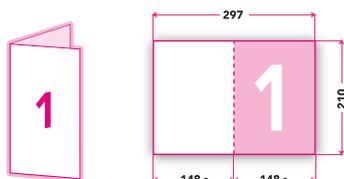
Quel support pour quel format de fichier ?  
La forme finale d'une maquette est déterminée par son format et par conséquent par son support. Renseignez-vous sur les contraintes techniques avant de commencer vous permettra de bien gérer votre format de fichier.

## Petit rappel des formats normés :

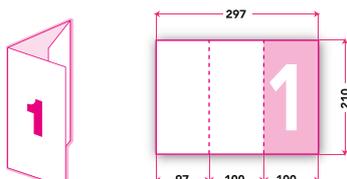


## Petit rappel des pliages courants

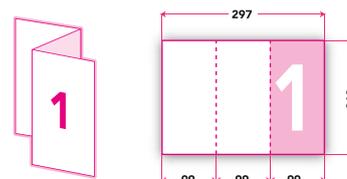
Chaque pli a sa spécificité.  
La taille des volets peut donc varier.



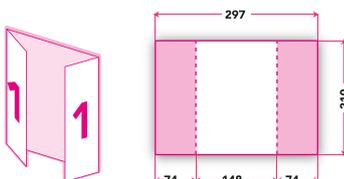
1 pli central - 2 volets



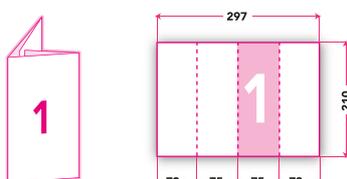
2 plis roulés - 3 volets



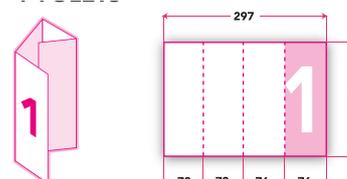
2 plis accordéon - 3 volets



2 plis fenêtre - 3 volets



3 plis portefeuille - 4 volets



3 plis roulés - 4 volets

## Petit rappel de l'orientation du format



Format  
"à la française"



Format  
"à l'italienne"

Anticipez en téléchargeant dès le départ le gabarit correspondant à votre support final. Ces gabarits vous indiquent les bons formats, les zones tranquilles et les fonds perdus.

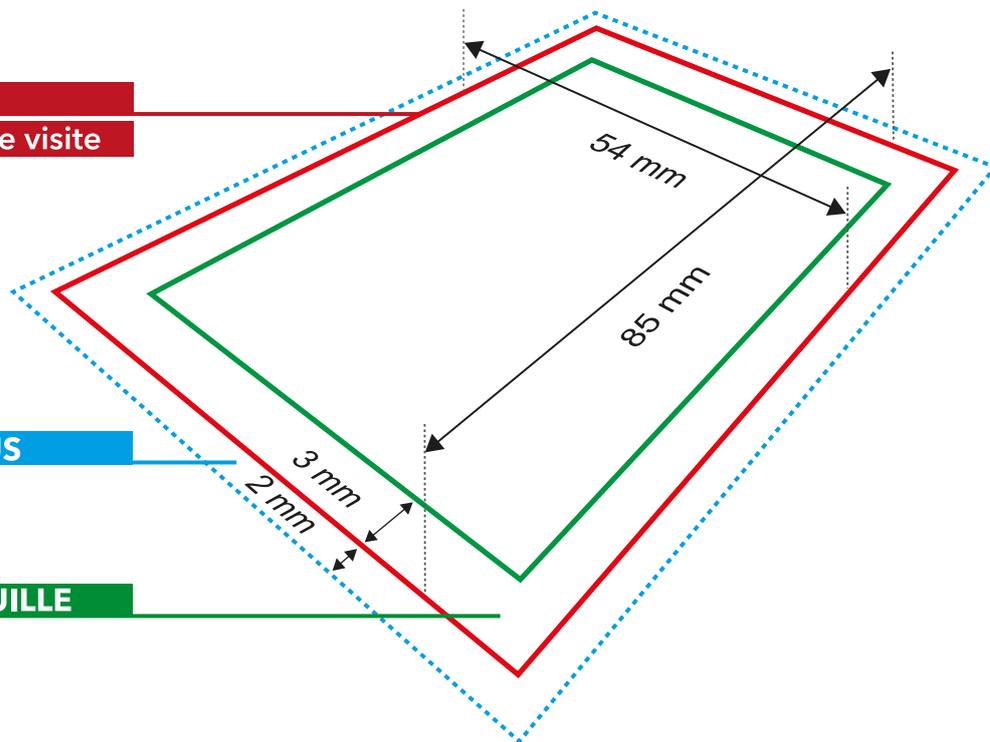
En imprimerie, et pour les brochures, le nombre de pages doit être un multiple de 4 obligatoirement, 4, 8, 12, 16, 20, 24 pages, etc. On ne peut pas avoir 14 pages par exemple et on ne peut pas ajouter une page simple, ni même deux, ce sera par 4 !

Afin d'éviter les mauvaises surprises, il est recommandé de fournir un fichier de contrôle simulant le rendu final.

**FORMAT FINI**  
exemple : carte de visite

**FONDS PERDUS**  
2mm

**ZONE TRANQUILLE**  
3mm



### Au départ, préparez vos marges

C'est la marge intérieure de vos documents, appelée **zone tranquille** ou encore blanc tournant pour les brochures, où vous évitez de placer des textes ou des logos.

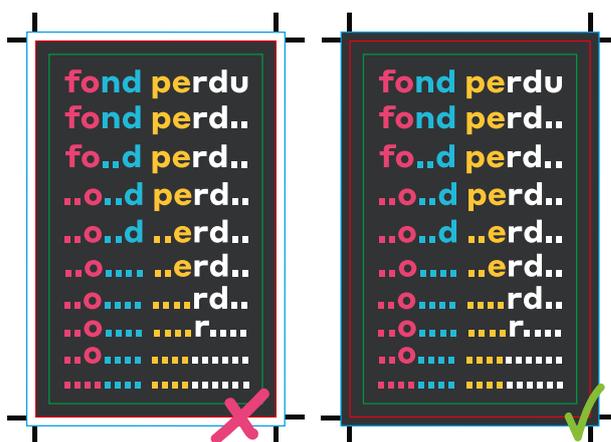
Celle-ci est de **3 mm au minimum**, mais elle est plus agréable à 5 mm. Et si pour les formats supérieurs à 15x21 cm vous poussez jusqu'à 1 cm c'est encore mieux.

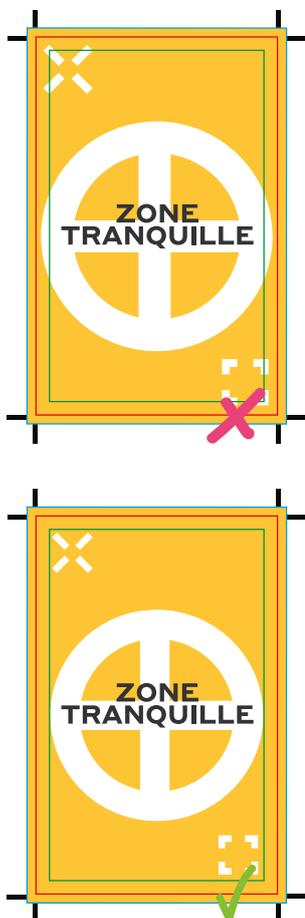
**Ceci évitera les mauvaises surprises liées à la chasse papier, au pliage ou à la coupe massicot de vos documents. Pour les documents de type brochure, nous conseillons une zone tranquille d'au moins 1 cm (comptez un peu plus pour le petit fond)**

### Les fonds perdus

Dans InDesign ou Illustrator, vous pouvez aussi spécifier la dimension des bords perdus de la page à la création du document (ou dans le menu "Format de document"). Dès lors qu'un élément (image, bloc ou texte) se situe au bord d'une page, il est indispensable de prévoir des fonds perdus.

Le fond perdu consiste à faire déborder l'image ou le bloc en dehors de la page (**2 mm minimum sur de nombreux produits, mais cela peut-être plus**), 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. Cela vaut aussi pour les bendays (fonds de couleur).





## Les cadres

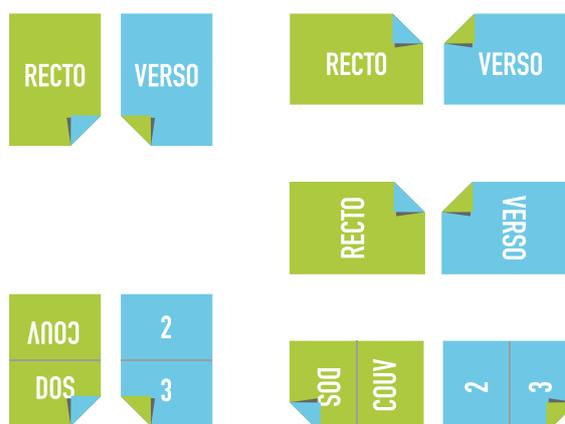
Si vous prévoyez un cadre autour de votre page, son épaisseur devra être au minimum de **3 mm + le fond perdu** (la précision des massicots n'étant pas absolue, cela limitera l'impact visuel du moindre décalage). Prévoyez au moins 5 mm si vous choisissez de réaliser un cadre recto/verso.

### ⚠ Rappel :

Tolérance façonnage : 1 mm

## Ordre des pages

Lorsque vous fournissez un fichier ou lorsque nous vous adressons un BAT numérique, **nous considérons toujours les Recto-Verso comme pivotant de droite à gauche comme le sens logique de lecture** (vous tournez toujours une page vers la gauche pour lire la page suivante). Dans le fichier : **Page 1 = Recto et Page 2 = Verso**

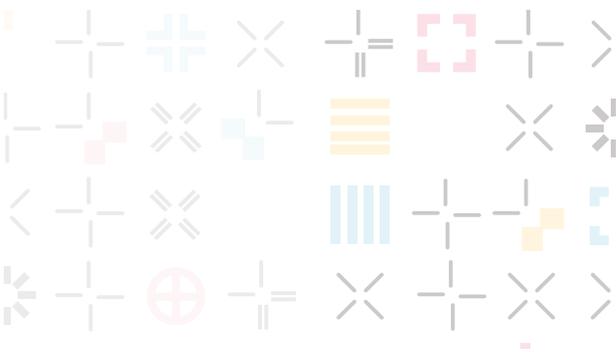


En conséquence, il faut être attentif au sens de lecture des pages pour les documents qui devront comporter un pliage ou une reliure en tête (pour les cartes doubles par exemple) ou pour ceux qui basculeront de haut en bas (comme les cartes postales à la française avec verso à l'italienne). **Présentez les fichiers du Recto et du Verso dans le même sens** (vertical ou horizontal), en tenant compte du fait que **nous basculons toujours les recto/verso de droite à gauche**.

## Bloc image

Sur XPress ou InDesign, attribuez une couleur de fond aux blocs image. Nous vous conseillons le blanc. En ne laissant "aucun fond" dans le bloc image, vos images risquent d'être imprimées avec des "trous" (une image sans fond se voit appliquer automatiquement une sorte de détourage des zones non blanches).

## Image en filigrane



Filigrane à 7%  
(papier couché)

Filigrane à 7%  
(papier non-couché)

Afin d'obtenir un rendu satisfaisant de vos images atténuées, il convient impérativement d'utiliser des valeurs CMJN comprises entre **5% et 20%** maximum de charge d'encre pour l'impression sur papier offset.

**Attention néanmoins à ne pas utiliser de couleurs trop claires à 5%. Du jaune par exemple ne se verrait quasiment pas.**

Le papier non couché réagit comme un buvard et a tendance à engraisser. La précaution à prendre est de baisser la valeur du noir de 50% pour obtenir un rendu visible. Pour les images filigranées avec un rendu gris neutre, nous vous recommandons d'utiliser uniquement le Noir.

## Élément plus clair que le fond

Lorsque le fond est composé d'un noir soutenu C30 % M30 % J30 % N100 % (conseillé), et un texte en noir 90%, celui-ci va être imprimé en surimpression par rapport au fond. (Pour rappel : Le noir seul surimprime, il est conseillé de toujours le soutenir s'il superpose un autre élément. Voir surimpression, page 44)

À l'écran



Fond : CMJ 30 % N 100 %  
Texte : N 90 %

*Surimprime par notre RIP, en surimpression devient CMJ 30 % N 100 %*

À l'impression



Fond : CMJ 30 % N 100 %  
Texte : CMJ 30 % N 100 %

*Contraste non visible à l'impression*

En revanche, si le texte contient du soutenu, même minime, il ne va pas surimprimer. Cela permettra donc à votre texte d'être correctement reproduit à l'impression.

À l'écran



Fond : CMJ 30 % N 100 %  
Texte : C 1 % N 75 %

*Pas neutre donc ne surimprime pas*

À l'impression



Fond : CMJ 30 % N 100 %  
Texte : C 1 % N 75 %

*Contraste visible à l'impression*

## Texture

Concernant, les textures, il est recommandé de respecter **une différence de taux d'encrage de 60%** entre les éléments clairs et foncés.



Bleu : C 88 % M 82 %  
J 50 % N 74 %  
Taux d'encrage : 294 %  
Noir : C 83 % M 80 %  
J 72 % N 93 %  
Taux d'encrage : 328 %

**Texture illisible**  
Écart < 60 %  
Taux d'encrage > 300 %

Bleu : C 88 % M 82 %  
J 30 % N 40 %  
Taux d'encrage : 220 %  
Noir : C 80 % M 80 %  
J 55 % N 65 %  
Taux d'encrage : 280 %

**Texture lisible**  
Écart > 60 %  
Taux d'encrage < 300 %

## Moirage

En imprimerie, la trame correspond à un maillage de points qui permet de reproduire un document. Une trame classique est constituée de points à intervalles réguliers sur deux lignes perpendiculaires.

Le moirage est un effet optique dû à une superposition de trames orientées différemment. L'effet de moiré est un artefact qui survient lorsque deux motifs réguliers se croisent pour former un nouveau motif. Il peut être visible directement sur l'image (fichier) ou apparaître à l'impression. Si vos visuels présentent un risque de moirage, par exemple une superposition de lignes vectorielles, ou une superposition de motifs géométriques ou encore une impression sur tissus, il y a un risque de moirage.

Si vous souhaitez en vérifier l'aspect avant l'impression, voici quelques astuces :

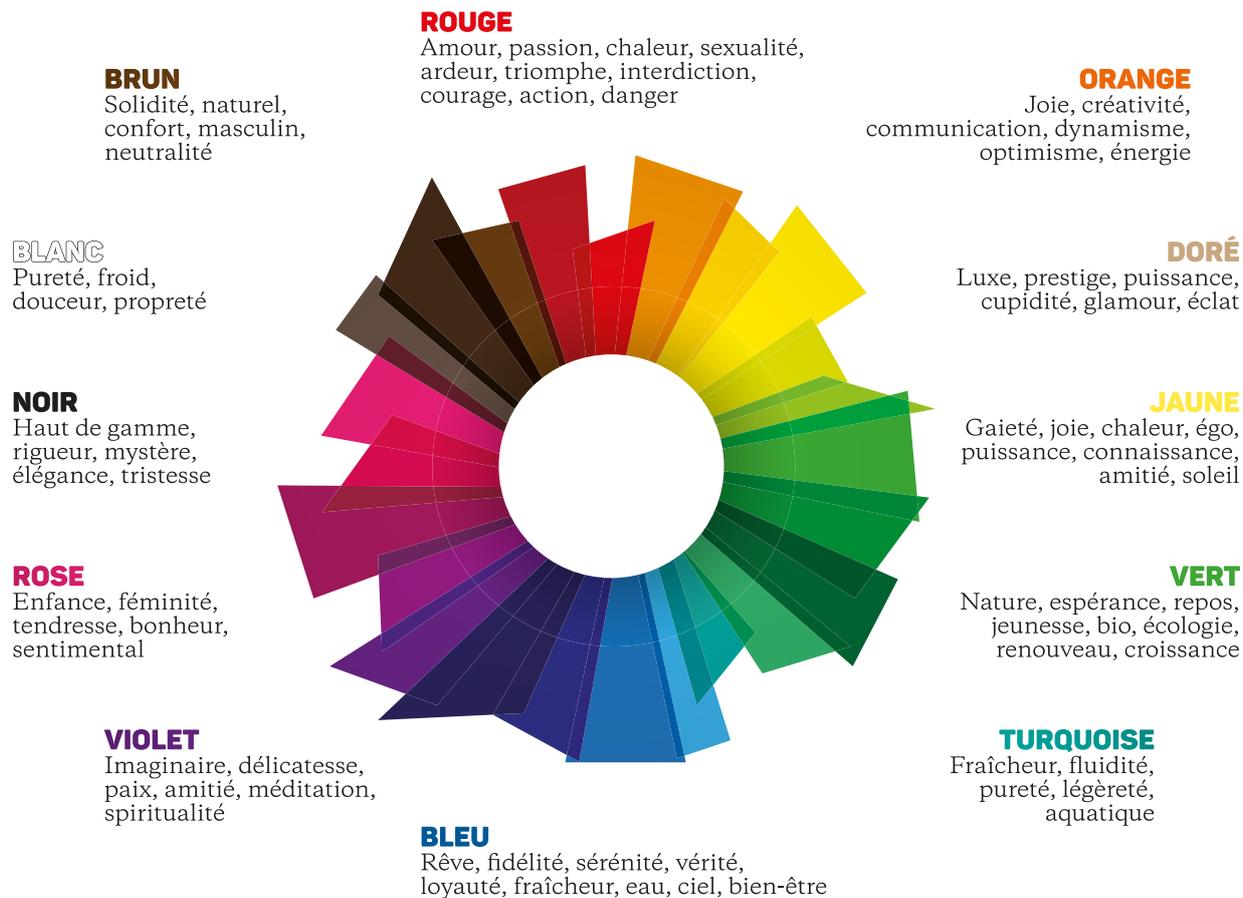
1. **Exploitez les visuels au minimum à 300 dpi et jusqu'à 450 dpi.**
2. **Travaillez à tel, sans jamais les réduire ou les agrandir dans la mise en page.**
3. **Contrôlez votre image dans Photoshop (de 25% à 50% de zoom). Si vos visuels ne semblent pas touchés par ce phénomène, la trame offset ne devrait pas entraîner de moirage inopportun au moment de l'impression, si par contre vos visuels moirent à l'écran, ce sera sans doute le cas lors de l'impression.**



Image "saine"



Image "moirée"




---

# Les couleurs

La couleur fait partie intégrante de notre vie, elle est présente en permanence. Elle est un signal visuel, qui nous attire ou nous repousse. En communication visuelle, il est primordial de choisir avec précaution les couleurs et les gérer ensuite avec des valeurs, les contrôler avec des nuanciers. Voici quelques astuces qui pourront vous être utiles pour être pleinement satisfait de vos impressions.

## La signification des couleurs

Plutôt que d'opter pour des couleurs que vous aimez ou des teintes à la mode, **il est important de prendre le temps d'étudier leur composante émotionnelle afin de bien les choisir.** Chaque couleur possède une signification que nous ressentons de manière innée, ce qui nous permet d'identifier le message et les significations délivrés.

## Le cercle chromatique

Rarement employées seules, les couleurs sont le plus souvent combinées entre elles. La première des formes d'organisation des couleurs est celle qui oppose et ordonne les couleurs dites "froides" et les couleurs dites "chaudes", ensuite les couleurs complémentaires ou opposées. Toutes s'appuient sur le cercle chromatique. Il n'existe aucune règle absolue dans le nombre de couleurs, par contre **certaines associations vibrent entre elles quand elles sont positionnées l'une sur l'autre**. Cela peut créer un effet comme gêner la lisibilité.

## La couleur imprimée



**SUN-COPY** utilise principalement des procédés d'impression quadrichromiques. Pour obtenir des couleurs les plus proches de vos attentes, il est impératif d'utiliser un **nuancier quadri (BENDAY / PROCESS)** et ensuite de reporter les valeurs CMJN dans votre logiciel de création graphique. Néanmoins, en fonction du type de papier (couché / non couché ou propriété du support), de la finition (pelliculage brillant ou mat) et du procédé d'impression utilisé (numérique / offset / numérique grand format / sérigraphie), le rendu de votre teinte peut être différent. **Ces contraintes techniques entraînent des variations colorimétriques normales qu'une réimpression ne pourrait améliorer.** (cf BAT Fogra page 63).

**Certaines couleurs sont difficiles à rendre en impression et peuvent différer entre votre écran et le rendu à l'impression.**

**Préférez un ajustement des valeurs en regardant sur un nuancier quadri. C'est le cas des bleus, des gris, des marrons et du orange.**

## Le Benday

Lorsque vous composez une teinte quadri en aplat, il est préférable de se contenter de 3 primaires sur 4 : vos teintes seront plus pures et plus faciles à reproduire. Sur les aplats de demi-tons (fond beige par exemple), évitez les écarts inférieurs à 20% entre Cyan, Magenta et Jaune, la teinte sera plus uniforme et reproductible au fil du temps.

## La couleur Bleue

Pour éviter d'obtenir un bleu trop violet, nous vous conseillons de respecter un **écart de 30 %** dans le benday, Cyan / Magenta.



C 100 %  
M 100 %  
J 0 %  
N 0 %



C 100 %  
M 70 %  
J 0 %  
N 0 %



C 100 %  
M 50 %  
J 0 %  
N 0 %



C 100 %  
M 70 %  
J 0 %  
N 20 %

## Simuler l'or et l'argent en quadri

Les valeurs indiquées ci-dessous donnent d'excellents résultats.



C 5 %  
M 0 %  
J 0 %  
N 20 %



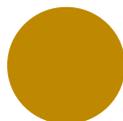
C 0 %  
M 0 %  
J 0 %  
N 25 %



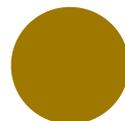
C 5 %  
M 0 %  
J 0 %  
N 25 %



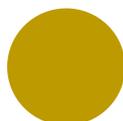
C 5 %  
M 0 %  
J 0 %  
N 35 %



C 0 %  
M 35 %  
J 100 %  
N 30 %



C 10 %  
M 35 %  
J 100 %  
N 40 %



C 10 %  
M 25 %  
J 100 %  
N 25 %



C 25 %  
M 40 %  
J 100 %  
N 40 %

## La couleur jaune

Si vous fabriquez votre jaune en mode RVB assurez-vous que la valeur Bleue soit à 0. Lors de la conversion en quadrichromie le bleu va devenir du Cyan. À l'écran vous aurez l'impression que votre jaune n'a pas été altéré alors qu'en réalité l'impression révélera qu'il s'agit d'un VERT.

## Les filets pour l'impression

0,2 pt minimum, si au moins une valeur à 100 %. S'il s'agit d'une teinte tramée, augmentez l'épaisseur sinon vous risquez d'obtenir un filet en discontinu.

## La couleur marron & chocolat

Les valeurs indiquées ci-dessous donnent d'excellents résultats (aucune ne dépasse un taux d'encre de 300%)



C 50 %  
M 70 %  
J 100 %  
N 60 %



C 50 %  
M 85 %  
J 85 %  
N 60 %



C 0 %  
M 85 %  
J 100 %  
N 60 %



C 45 %  
M 100 %  
J 100 %  
N 60 %



C 50 %  
M 70 %  
J 100 %  
N 75 %



C 0 %  
M 75 %  
J 100 %  
N 60 %



C 50 %  
M 100 %  
J 70 %  
N 75 %



C 40 %  
M 65 %  
J 65 %  
N 60 %

## Les teintes chairs

Le magenta doit être inférieur de 8% par rapport au jaune, dans la valeur la plus claire du visage afin d'éviter un rendu trop rose.



C 0 %  
M 15 %  
J 23 %  
N 0 %



C 0 %  
M 10 %  
J 25 %  
N 0 %



C 0 %  
M 18 %  
J 34 %  
N 0 %



C 0 %  
M 8 %  
J 16 %  
N 0 %

## Le orange



C 0 %  
M 50 %  
J 100 %  
N 0 %

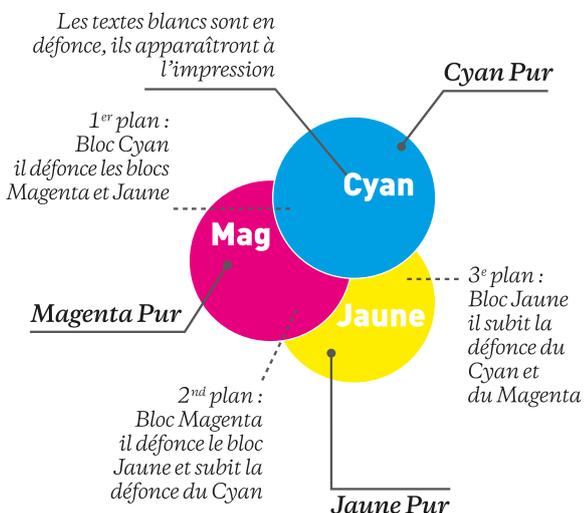


C 0 %  
M 80 %  
J 100 %  
N 0 %

## Surimpression

Qu'est-ce que la surimpression ? Quand utiliser cette technique ? Lorsqu'il y a des objets de deux couleurs dans le document, deux possibilités existent lors du processus d'impression : surimprimer ou réserver l'espace.

Habituellement, l'objet supérieur est imprimé normalement et l'espace est réservé pour l'objet situé en-dessous. Par conséquent, seules les parties non couvertes par l'objet du dessus seront imprimées.

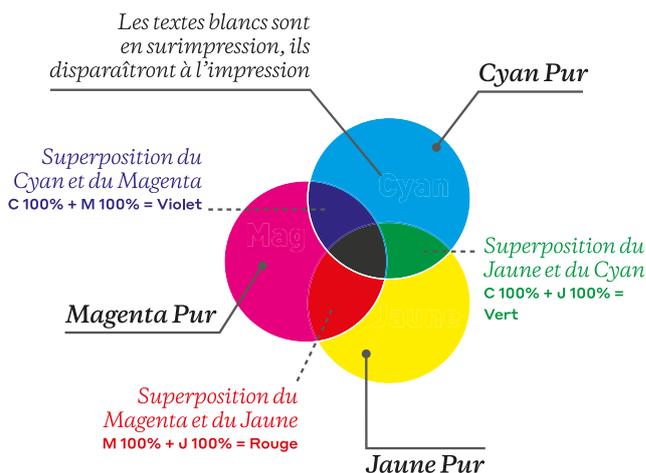


**À défaut, nous corrigerons automatiquement les éléments graphiques pour ramener le TAC à 300% pour optimiser la qualité et éviter le maculage**

## POINT DE CONTRÔLE

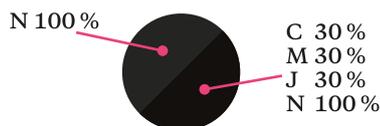
La surimpression est une option d'objet. Il ne s'agit pas d'une anomalie. Celle-ci ne fait pas partie des points de blocage PAO. Nous vous conseillons donc de vérifier votre fichier avant de passer commande.

Lorsqu'un objet est en **surimpression**, et qu'il se situe sur un autre objet, sa couleur se mélange à celle de l'objet du dessous. (exemple : le rond est en surimpression. La zone commune aux trois éléments est donc en C100%, M100%, J100%)



## Soutien de noir

Pour vos aplats de noir la seule couleur noire n'est pas suffisante (elle est plus proche d'un gris anthracite foncé). **Nous vous invitons à créer un soutien de noir composé de 100% de Noir, 30% de Cyan, 30% de Magenta et 30% de Jaune.** Cette technique de soutien de noir mettra en valeur vos aplats noirs, en les rendant plus denses et plus profonds sans sur-encrage.



Le Noir pur (N100%) des objets vectoriels et des polices surimprime, alors qu'un noir riche (C30+M30+J30+N100 ou même C1+M0+J0+N100) se comporte comme une teinte classique et défonce les autres couches.

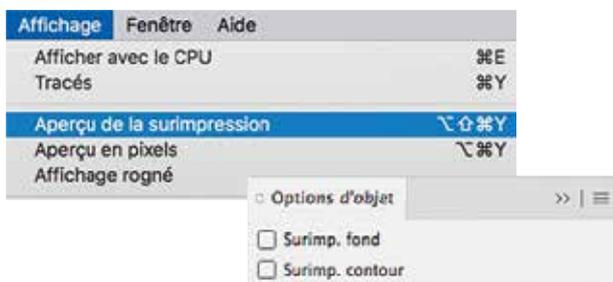
## Vérifier vos surimpressions

### Dans Photoshop

Afin de visualiser votre fichier tel qu'il sera imprimé, il faut l'aplatir dans Photoshop et comparer tous les textes et les blocs couleurs avec votre fichier natif. S'il existe une surimpression sur l'un de vos éléments, celle-ci sera automatiquement appliquée.

### Dans Illustrator

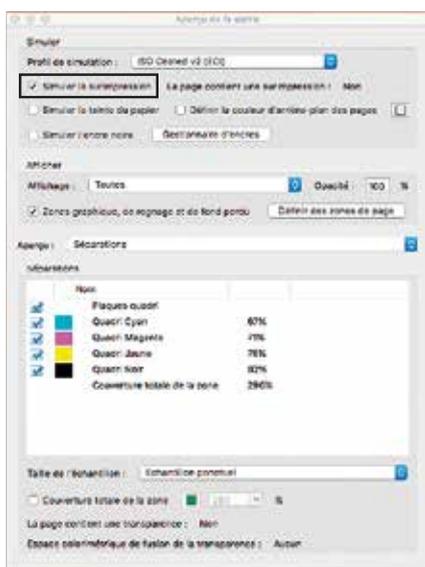
#### Affichage >> Aperçu de la surimpression



### Dans Acrobat Reader

#### Aperçu de la sortie : Simuler la surimpression.

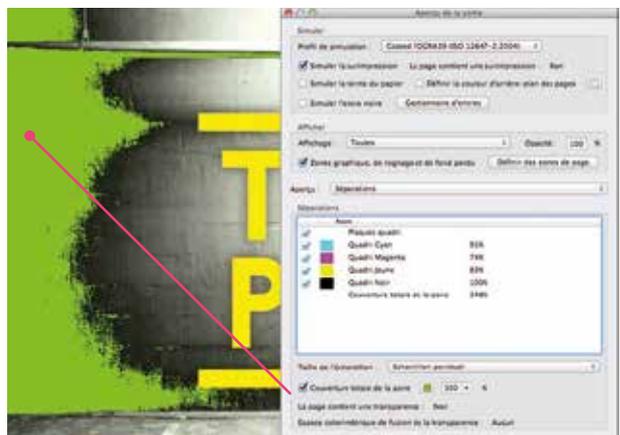
Cette option est très efficace pour dévoiler une surimpression par défaut (souvent le cas sous Illustrator, ou lorsque vous changez le texte de couleur du noir vers le blanc).



## Surveiller la charge d'encre

Afin d'éviter des problèmes de maculage lors de l'impression ou lors du façonnage, il convient d'être attentif à la charge d'encre. En matière d'impression offset feuille, **il est recommandé de ne pas dépasser une charge d'encre (TAC) de 300% pour un papier couché et de 280% pour tout autre papier.** Pour connaître le taux d'encre, il faut **additionner toutes les valeurs primaires** (addition des pourcentages CMJN).

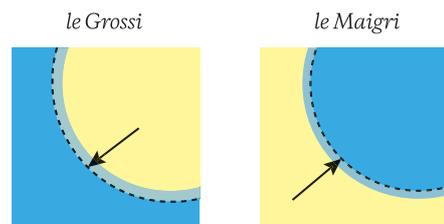
Dans Acrobat il existe un menu permettant de mettre en évidence les taux trop élevés



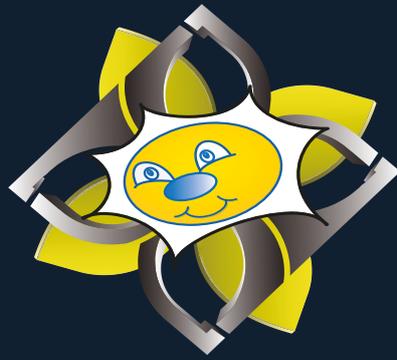
## Le Trapping

Qu'est ce que le trapping ? Comment éviter ce phénomène ? Le trapping est le résultat d'un mauvais repérage des couches lors de l'impression, qui laisse apparaître la couleur du papier. Il existe une technique pour pallier à ce phénomène : **le recouvrement**. Afin de rendre le recouvrement moins visible, c'est toujours la couleur la plus claire qui va déborder sur la couleur la plus foncée.

Il y a donc deux types de recouvrement :



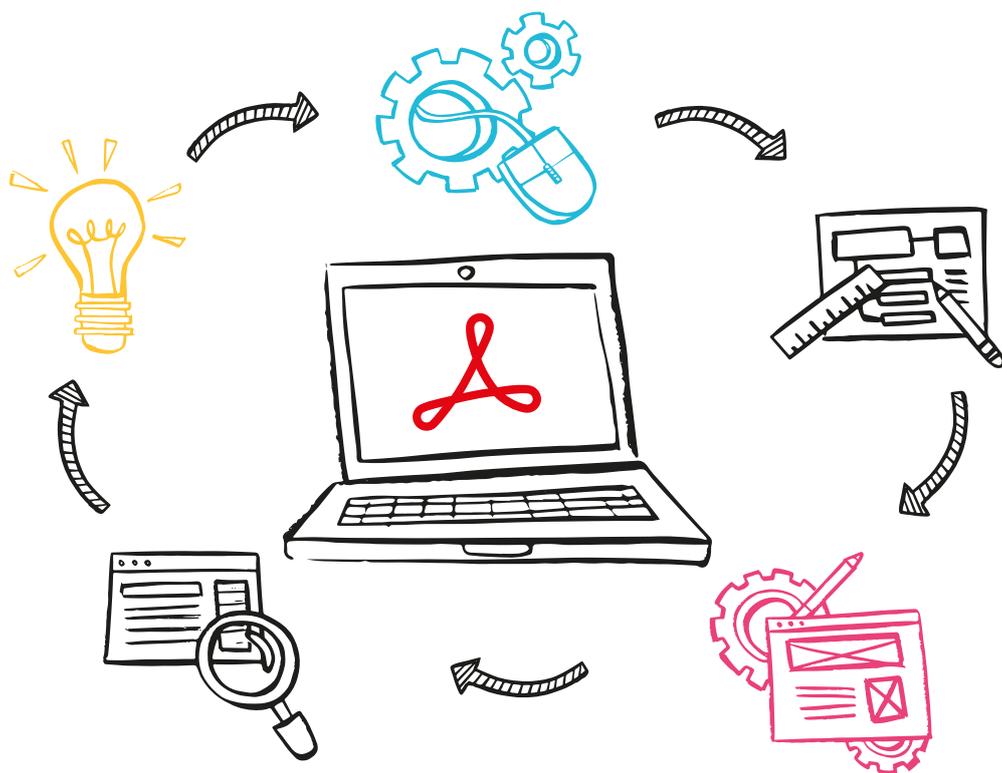
**Astuces :** Dans le cas d'un élément noir superposant un aplat de couleur, une surimpression suffit à éviter tout risque de trapping.



**SUN-COPY.FR**

IMPRIMERIE | REPROGRAPHIE | SIGNALÉTIQUE

**Avant  
d'envoyer  
en IMPRESSION**



# Le fichier PDF

Échanger des fichiers (textes et images) à travers un réseau, les visualiser dans n'importe quel environnement et les imprimer. C'est à partir de cette idée que démarra le projet PDF, initialement conçu pour échanger des documents à l'intérieur de la société Adobe et qui devint quelques années plus tard un produit standardisé. Le Portable Document File (PDF) est le format le plus utilisé dans le monde des arts graphiques et l'impression. Ses avantages : son poids, relativement léger ; et le fait que tous les éléments graphiques sont compilés à l'intérieur (typographies, images, vecteurs...). Nous acceptons ce format en export "qualité optimale". Pour une impression impeccable et conforme aux attentes, il est recommandé de l'exporter en PDF/X



## Exporter en PDF/X

Les caractéristiques de ce format permettent d'assurer l'échange de documents PDF de manière fiable pour l'ensemble des opérations prépresse. Les fichiers PDF sont vérifiés avant leur envoi de façon à éviter les différences d'interprétation des RIP Postscript. La lettre X signifie "blind exchange" (échange aveugle en anglais). L'objectif de PDF/X est de permettre un "échange aveugle" de fichiers PDF dans un flux de production graphique. La spécification PDF/X qui en résulte (ISO 15930) est une véritable norme, similaire aux normes relatives à la sensibilité des films d'appareils photo (400 ISO) ou à la gestion de la qualité (ISO 9000).

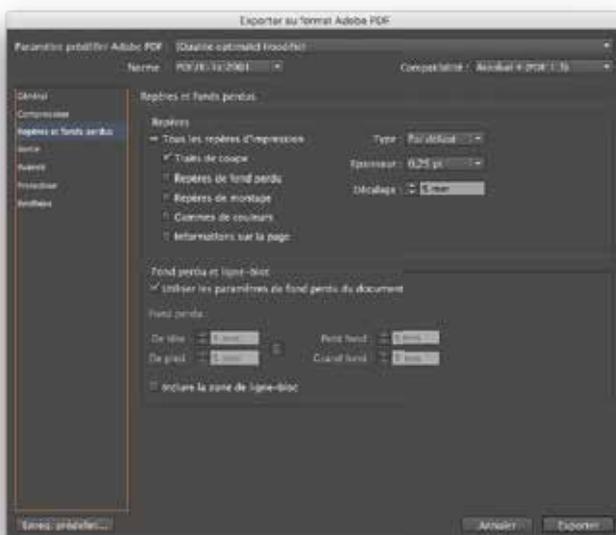
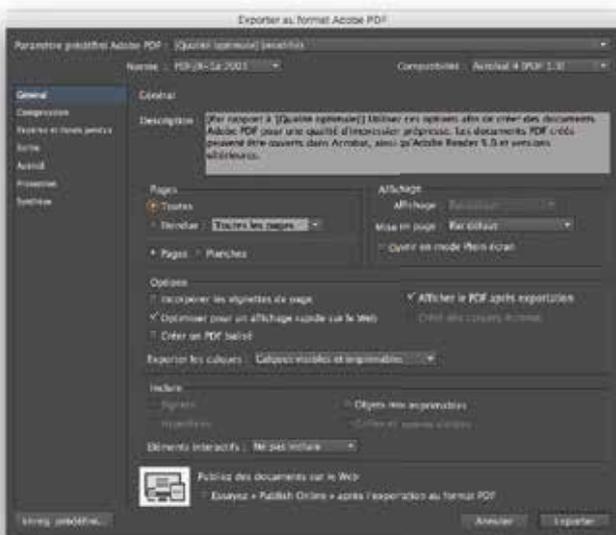
## Le format PDFx1a-2001

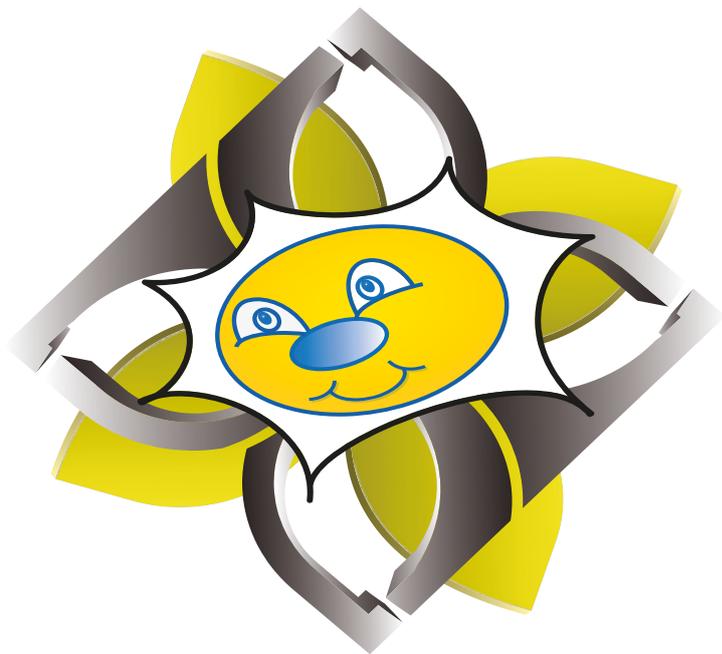
Cette version est utilisée dans des environnements adaptés et présente la particularité de pouvoir incorporer des images en haute résolution. Lorsque vous travaillez à une échelle réduite, nous vous invitons à désactiver le sous-échantillonnage. Si la compression JPEG ne vous convient pas, optez pour la compression ZIP (moins compact mais sans altération). Utilisez le profil ISO Coated V2 en profil de destination, les objets RVB seront convertis, mais n'oubliez pas de cliquer sur le Gestionnaire d'Encres pour convertir les tons directs inutiles. Le mode "Haute résolution" donne de bons résultats.

## Les principes fondamentaux

- 1 Il est possible d'utiliser les profils PDF/x-1a-2001, à disposition sur Ghent PDF WorkGroup ([www.gwg.org](http://www.gwg.org)) et intégrer le profil ISO Coated v2 comme profil de destination/sortie.
- 2 Nous vous invitons à respecter les standards de qualité habituels de la profession, comme la résolution des images, les fonds perdus, la sélection des couleurs (pas de Pantone® pour une impression quadri), ainsi que les contraintes produit. Ne laissez que les traits de coupe, mais prévoyez large avec le débord (pour afficher les repères de plis dans les marges, au-delà des fonds perdus).
- 3 **Contrôlez vos PDF par une relecture à l'écran (ou une impression), c'est une étape essentielle, mais n'oubliez pas d'afficher les surimpressions** car c'est ainsi que le document sera imprimé (utilisez exclusivement Adobe Acrobat).

**Dans le cadre de la norme 15930, nous vous recommandons de fournir des PDFx1a-2001, mais nous acceptons aussi les PDF/x3 et PDF/X4.**





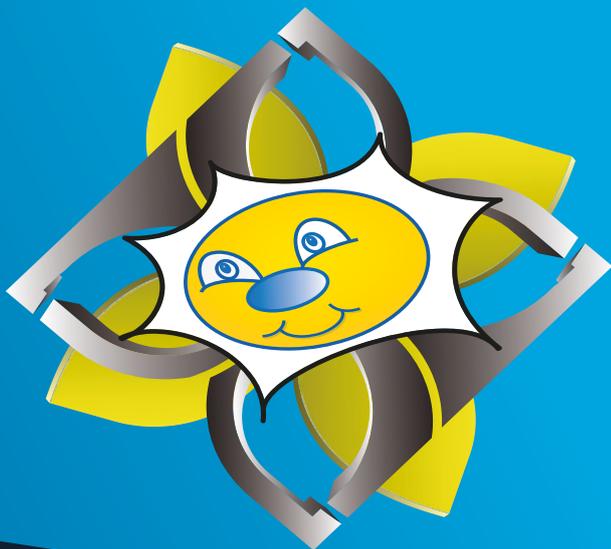
# SUN-COPY.FR

IMPRIMERIE | REPROGRAPHIE | SIGNALÉTIQUE

- ✓ Conseil
- ✓ Réactivité
- ✓ Qualité

**VITROLLES**  
**CHATEAUNEUF**  
LES MARTIGUES





Faites une bonne  
impression !

# SUN-COPY.FR

IMPRIMERIE | REPROGRAPHIE | SIGNALÉTIQUE

## VITROLLES



229 Avenue Rhin et Danube  
13127 VITROLLES



Tél : 04 42 46 04 01  
Fax : 04 42 46 07 37



@ : [suncopyvitrolles@orange.fr](mailto:suncopyvitrolles@orange.fr)

## CHATEAUNEUF LES MARTIGUES

Z.I. La Valampe - RN 568

13220 CHATEAUNEUF LES MARTIGUES



Tél : 04 42 09 85 18  
Fax : 04 42 31 08 75



@ : [suncopychateau9@orange.fr](mailto:suncopychateau9@orange.fr)