

QuarkXPress® 8

Xperience Design



Meilleures pratiques : Transparence

Ce document vise à vous permettre d'utiliser les nouvelles fonctionnalités de transparence de QuarkXPress® 8 le plus efficacement possible. En suivant les conseils donnés ci-dessous, vous éviterez les éventuels problèmes et réduirez le temps nécessaire pour sortir des mises en page utilisant les fonctions de transparence, ainsi que pour traiter la sortie produite sur un RIP.

Comprendre la transparence

La transparence est une fonction de QuarkXPress 8 qui regroupe les possibilités suivantes :

- la possibilité de contrôler l'opacité du texte, des images, des objets et des groupes ;
- la possibilité d'utiliser des masques de couche alpha pour exploiter de manière réaliste les sujets des images importées à côté des objets de la mise en page ;
- la possibilité d'appliquer des ombres portées en dégradé.

La transparence vous permet de créer des mises en page uniques. Mais comme la transparence accroît la complexité d'une mise en page, elle augmente aussi la quantité de traitement nécessaire pour sortir cette mise en page ainsi que le temps nécessaire pour traiter la sortie sur un RIP. C'est pourquoi il est important de comprendre comment fonctionne la transparence, afin de minimiser l'impact de la transparence sur le temps de traitement sans compromettre vos objectifs de mise en page.

Relation de transparence

Une relation de transparence survient quand un objet semi-opaque est positionné devant un autre objet. Plus particulièrement, une relation de transparence survient quand une zone comprend l'un des éléments suivants :

- un objet utilisant une couleur semi-opaque (couleur ayant une opacité comprise entre 0 % et 100 %, ces valeurs non comprises) ;
- un bloc qui contient un dégradé dont au moins l'une des couleurs est semi-opaque, ou l'une des couleurs est Néant et l'autre couleur est opaque ou semi-opaque ;
- une image importée avec une valeur d'opacité comprise entre 0 % et 100 %, ces valeurs non comprises ;
- une image importée qui utilise un masque de couche alpha ;
- une ombre portée ;
- une image en niveaux de gris qui utilise Néant comme couleur d'arrière-plan ;
- une image en niveaux de gris ou une image 1 bit qui est colorisée avec une couleur semi-opaque.

Les situations suivantes ne créent pas de relation de transparence (sauf si elles surviennent en liaison avec l'une des situations ci-dessus) :

- un objet ayant une opacité de 100 % ;
- un objet ayant une opacité de 0 % ;
- un objet ayant pour couleur Néant.

Quand un objet d'une mise en page Web instaure une relation de transparence, QuarkXPress sélectionne automatiquement le format d'exportation PNG pour cet objet. Les pages HTML ainsi exportées utilisent la transparence PNG pour afficher la relation de transparence dans le navigateur Web. (Pour forcer de tels objets à subir un aplatissement de trame, changer leur format d'exportation en choisissant un format autre que PNG.)

Aplatissement

Le format PostScript® ne reconnaît pas les objets semi-opaques. QuarkXPress doit donc *aplatir* les mises en page qui utilisent la transparence avant de les envoyer vers une sortie PostScript. *L'aplatissement* est le processus consistant à transformer une mise en page contenant des objets semi-opaques empilés en une mise en page non-empilée (aplatie), composée d'objets opaques. Le composant de QuarkXPress qui aplatit les mises en page s'appelle le *moteur d'aplatissement*.

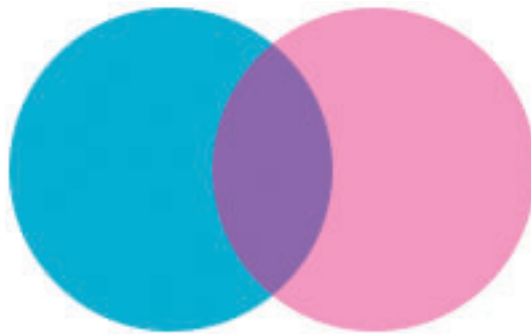
Le processus d'aplatissement se divise en deux étapes :

- 1. Aplatissement vectoriel :** dans cette étape, le moteur d'aplatissement décompose la mise en page en des formes non-transparentes qui simulent l'apparence de la transparence.
- 2. Tramage :** dans cette étape, le moteur d'aplatissement trame toutes les régions qui contiennent des données de trame dans une relation de transparence.

Les deux étapes sont décrites en détail dans les sections qui suivent.

APLATISSEMENT VECTORIEL

En aplatissement vectoriel, le moteur d'aplatissement décompose les objets d'une relation de transparence en des formes vectorielles. Supposons par exemple qu'on ait un bloc magenta semi-opaque qui recouvre partiellement un bloc cyan opaque :



Bloc magenta semi-opaque recouvrant partiellement un bloc cyan.

Pendant le processus d'aplatissement vectoriel, ces objets sont décomposés en trois formes vectorielles :



Les blocs se chevauchant sont décomposés par le moteur d'aplatissement.

Aucun tramage n'est nécessaire dans cet exemple, car les couleurs de chacune des formes vectorielles aplaties peuvent être rendues par des aplats en PostScript.

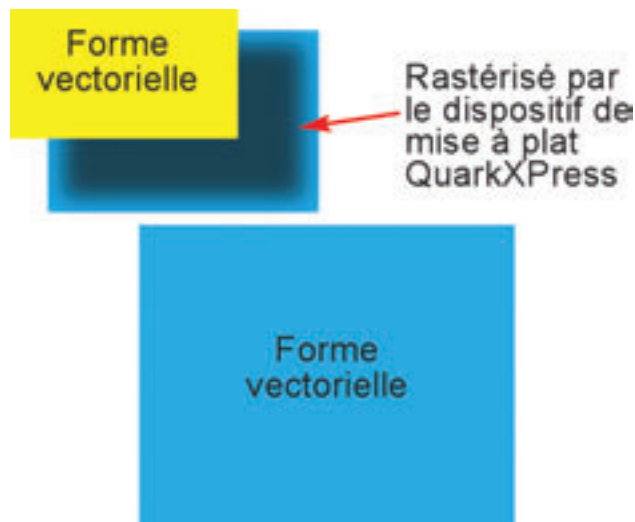
TRAMAGE

Après l'aplatissement vectoriel, le moteur d'aplatissement trame tous les objets non vectoriels qui sont concernés par une relation de transparence. Supposons par exemple qu'on ait un bloc jaune avec une ombre portée, placé devant un bloc cyan :



Bloc jaune avec ombre portée devant un bloc cyan.

Pendant l'aplatissement vectoriel, cette partie de la mise en page est décomposée en trois parties, comme ci-dessous. Pendant le processus de tramage, la partie de l'arrière-plan cyan qui est recouverte par l'ombre portée est ensuite convertie en une image tramée.



La mise en page ci-dessus, décomposée par le moteur d'aplatissement.

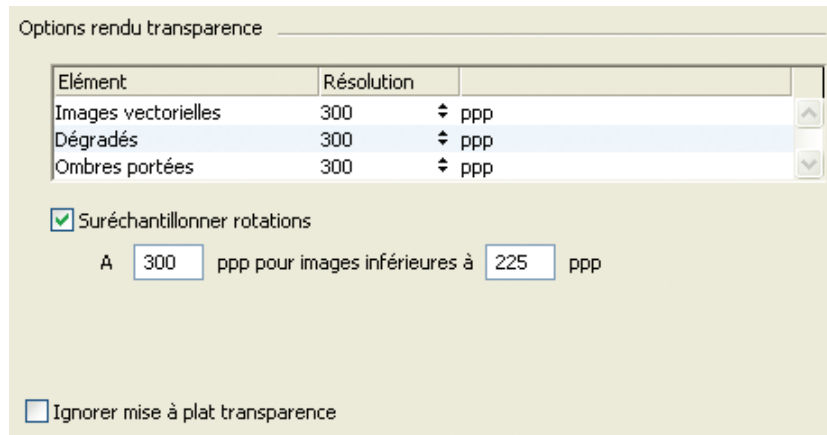
Durant l'aplatissement, le moteur d'aplatissement trame également toutes les parties d'images vectorielles importées (fichiers EPS et PDF, par ex.) qui sont concernées par des relations de transparence. La seule exception à cette règle concerne les images qui ont été enregistrées depuis Photoshop® dans le format EPS de Photoshop dont l'option **Inclure les données vectorielles** est non cochée ; ces images sont traitées de la même façon que les autres images tramées, comme les images TIFF. (Pour plus d'informations sur la gestion de résolution pour ces fichiers, voir "Aplatissement et résolution").

Il est important de noter que, bien que l'aplatissement fasse appel à un tramage, ce n'est pas la même chose que d'envoyer une mise en page à un RIP. Quand on aplatit une mise en page, seules les parties de la mise en page contenant des données tramées en relation de transparence sont tramées ; les objets vectoriels sans données tramées restent des objets vectoriels. Si vous envoyez ensuite cette mise en page à un RIP, toute la mise en page est tramée :

- les objets vectoriels (y compris ceux créés par l'aplatissement vectoriel) sont tramés à la résolution du RIP ;
- les régions tramées et les images tramées importées sont transformées en demi-tons à partir des paramètres PostScript ou de la configuration du RIP.

Options de rendu de la transparence

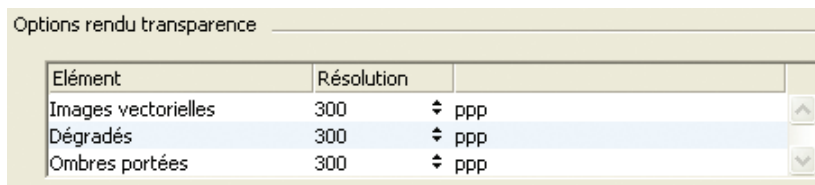
En général, la résolution utilisée pour le tramage pendant l'aplatissement est déterminée par les commandes figurant dans le panneau **Transparence** de la boîte de dialogue **Imprimer**.



Utilisez le panneau **Transparence** de la boîte de dialogue **Imprimer** pour contrôler la résolution d'aplatissement.

Options de rendu de la transparence

Les commandes figurant dans la zone **Options rendu transparence** vous permettent de contrôler séparément les résolutions auxquelles sont tramées les images vectorielles, les dégradés transparents et les ombres portées. En ajustant ces commandes, vous pouvez obtenir le rapport qualité/performances qui vous convient le mieux.



Les commandes **Options rendu transparence** du panneau **Transparence** de la boîte de dialogue **Imprimer** vous permettent de contrôler avec précision la résolution des images vectorielles, dégradés et ombres portées après aplatissement.

Des problèmes de performances peuvent survenir dans certains cas, quand de gros fichiers EPS doivent être tramés à cause d'une relation de transparence. Pour éviter ces problèmes, vous pouvez soit réduire la valeur de **Images vectorielles**, soit tramer le fichier EPS dans une application comme **Photoshop** et remplacer l'image EPS par sa version tramée.

- La commande **Images vectorielles** vous permet de spécifier une résolution pour le tramage des images contenant des données vectorielles lorsqu'elles sont impliquées dans une relation de transparence. Il est généralement judicieux de garder une valeur assez élevée, car les images vectorielles contiennent souvent des lignes nettes qui formeront des escaliers aux résolutions inférieures. Ce champ contrôle également la résolution de rendu des cadres bitmap dans une relation de transparence.

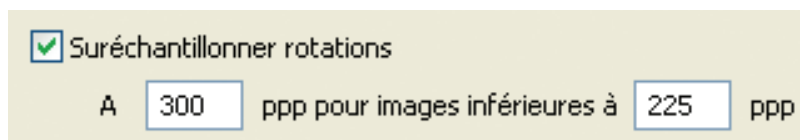
Pour une sortie de qualité, la bonne valeur de départ pour **Images vectorielles** est égale à la moitié de la résolution du dispositif. Par exemple, si vous effectuez la sortie sur un CTP de résolution 2400 ppp, une valeur de 1200 ppp pour **Images vectorielles** donnera généralement une bonne qualité tout en conservant une taille de fichier raisonnable. Pour des dispositifs de moindre résolution, par exemple les imprimantes de bureau à 300 ppp, vous pouvez obtenir une qualité excellente sans perte de performances en réglant **Images vectorielles** sur la résolution de l'imprimante.

- La commande **Dégradés** vous permet de spécifier une résolution pour les dégradés impliqués dans une relation de transparence. Les dégradés peuvent typiquement être tramés à une résolution relativement faible car ils ne contiennent pas de bords nets. Cependant, vous devrez peut-être ajuster cette valeur pour éviter les problèmes de bandes qui peuvent apparaître dans les dégradés tramés.
- La commande **Ombres portées** vous permet de spécifier une résolution pour le tramage des ombres portées. Cette valeur peut être relativement faible, sauf si vous créez des ombres portées avec un Flou égal à zéro.

Le choix d'une résolution inférieure pour l'un ou plusieurs de ces champs permet de réduire le temps nécessaire à l'aplatissement et de gagner du temps de traitement au moment d'envoyer la mise en page vers la sortie.

Option Suréchantillonner rotations

Les objets ayant une rotation ou inclinés qui participent à une relation de transparence doivent être tramés avant leur envoi à un RIP. Comme les opérations de rotation et d'inclinaison tendent à dégrader la qualité d'une image si elles sont conduites à basse résolution, QuarkXPress peut suréchantillonner ces objets avant de leur appliquer une rotation ou de les incliner, ce qui limite la dégradation de l'image.



Utilisez les commandes **Suréchantillonner rotations** du panneau **Transparence** de la boîte de dialogue **Imprimer** pour contrôler la résolution d'aplatissement des objets inclinés et ayant une rotation.

Cochez la case **Suréchantillonner rotations** si vous souhaitez définir manuellement la résolution suréchantillonnée pour les objets et images ayant une rotation ou inclinés qui sont engagés dans une relation de transparence. Si vous utilisez de faibles valeurs de résolution et un objet ayant une rotation ou incliné paraît grossier ou dégradé, cochez cette case et entrez dans le champ A une valeur au moins égale à la plus grande valeur de résolution figurant dans la zone **Options rendu transparence**.

Le moteur d'aplatissement ne trame une zone que si cette zone contient un élément tramé comme une ombre portée, un dégradé, une image semi-opaque ou une image masquée par une couche alpha, ou quand un graphique vectoriel contribue à une zone aplatisable. Le moteur d'aplatissement ne trame pas les zones de couleur unies (qu'elles soient le résultat d'empilements semi-opaques ou non), sauf si ces zones sont recouvertes par un élément tramé.

Le champ **ppp pour images inférieures à** vous permet de spécifier une valeur au-dessus de laquelle les objets ayant une rotation ou inclinés ne sont pas suréchantillonnés. Le but de ce champ est d'éviter que des objets ayant une rotation ou inclinés qui sont proches de la valeur de **Suréchantillonner rotations à** soient inutilement suréchantillonnés. En général, réglez cette valeur à environ 100 ppp de moins que la valeur de **Suréchantillonner rotations**.

Case d'option Ignorer mise à plat transparence

Pour imprimer des objets sans tenir compte de leurs valeurs d'opacité, cochez la case **Ignorer mise à plat transparence**. Tous les objets sont traités comme 100% opaques, quelle que soit la valeur d'opacité appliquée, et les ombres portées et les masques d'image sont ignorés. Cette option peut s'avérer utile pour résoudre des problèmes de sortie liés à la transparence.



La zone **Ignorer mise à plat transparence** du panneau **Transparence** de la boîte de dialogue **Imprimer** vous permet de désactiver l'aplatissement.

Le moteur de tramage contenu dans le moteur d'aplatissement utilise l'algorithme "nearest-neighbor" pour redimensionner les images, afin de ne pas insérer de pixels présentant de nouvelles couleurs indésirables.

Par défaut, la forme d'une ombre portée sur une image contenant un masque alpha ou un chemin de détournement est basée sur la prévisualisation basse résolution figurant dans un bloc d'image. Cela fonctionne très bien pour les ombres portées à bords doux, mais si vous utilisez des ombres portées à bords durs (ombres présentant une très faible valeur de flou), utilisez l'option **Prévisualisations pleine résolution** pour cette image (**Affichage > Prévisualisations pleine résolution** et **Bloc > Résolution de prévisualisation > Pleine résolution**) pour éviter d'avoir des ombres portées irrégulières.

Valeurs de résolution pour les chevauchements

Le moteur d'aplatissement ne trame une zone que si cette zone contient un élément tramé comme une ombre portée, un dégradé, une image semi-opaque ou une image masquée par une couche alpha. Le moteur d'aplatissement ne trame pas les zones de couleur unies (qu'elles soient le résultat d'empilements semi-opaques ou non), sauf si ces zones sont recouvertes par un élément tramé.

Supposons qu'une ombre portée recouvre une image importée. Par défaut, l'image importée conserve sa propre résolution et l'ombre portée est tramée à la valeur de la **Résolution d'aplatissement des transparences**. Quelle est la résolution utilisée pour la zone dans laquelle l'ombre portée recouvre l'image ?



UOmbre portée recouvrant une image.

Dans une telle situation, tout élément qui apporte une contribution à la relation de transparence est appelé *contributeur*. L'image contribue par sa résolution effective (la résolution native divisée par le pourcentage de redimensionnement) et l'ombre portée contribue par la valeur de **Résolution d'aplatissement des transparences**.

Quand deux contributeurs se chevauchent, on utilise la plus grande des deux valeurs pour tramer la zone de chevauchement. Ainsi, si la valeur de **Résolution d'aplatissement des transparences** est de 300 points par pouce (ppp) et l'image importée est une image à 300 ppp redimensionnée à 50 % (résolution effective = $300/0,5 = 600$ ppp), la zone où l'ombre portée chevauche l'image est tramée à 600 ppp. (Plus précisément, l'ombre portée est tramée à 300 ppp, puis suréchantillonnée à 600 ppp pour correspondre à la résolution de l'image.)

N'oubliez pas que la résolution effective de l'image ou la valeur de **Résolution d'aplatissement des transparences** peut constituer la plus grande valeur de résolution dans une relation de transparence. Par conséquent, si vous n'êtes pas satisfait des résultats de sortie d'une telle zone, vous devrez peut-être ajuster l'une ou l'autre valeur.

Aplatissement et modèles de couleurs

QuarkXPress a toujours reconnu de nombreux modes colorimétriques, notamment RVB, CMJN et les modèles de "nuanciers" comme PANTONE®. Les fonctions de transparence introduisent cependant une nouvelle complexité dans la gestion des couleurs à la sortie.

Supposons par exemple que vous ayez placé une image CMJN semi-opaque devant un bloc qui utilise une couleur RVB. Pendant l'aplatissement, la zone de chevauchement doit être tramée. Mais la zone ne peut pas être tramée en utilisant à la fois les modèles de couleurs RVB et CMJN ; QuarkXPress doit donc choisir un modèle de couleur. Sur quoi QuarkXPress base-t-il sa décision ?



Image CMJN semi-opaque recouvrant un bloc RVB.

La réponse dépend du mode de couleur du dispositif de sortie. L'algorithme utilisé par QuarkXPress dans une telle situation se présente comme suit :

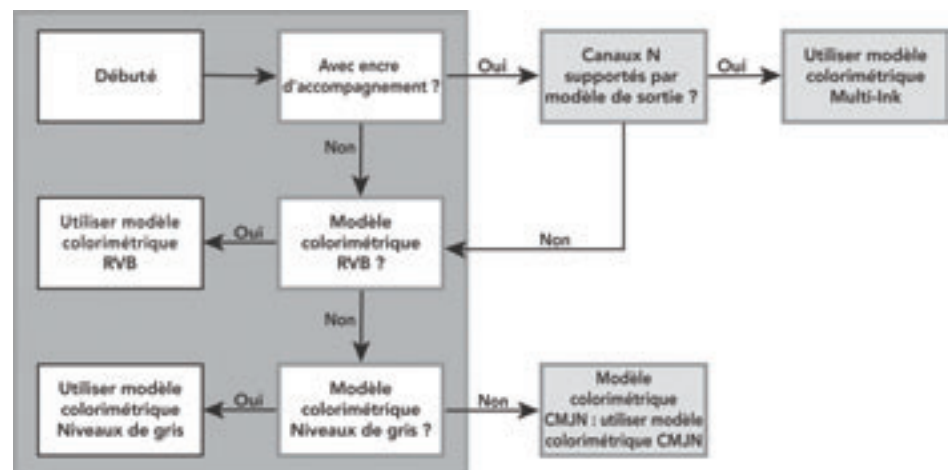


Schéma montrant comment le moteur d'aplatissement détermine le modèle de couleurs à utiliser quand plusieurs modèles de couleurs sont impliqués dans une relation de transparence.

La commande Affichage > Sortie préliminaire ne permet pas de prévisualiser les dérives de couleur qui peuvent se produire dans le cadre de l'aplatissement. Il est donc recommandé de vérifier les mises en page utilisant la transparence et plusieurs modèles de couleurs en exportant la mise en page au format PDF. Pour en savoir plus, voir "Epreuve PDF".

Cette approche des modèles de couleurs garantit qu'aucune dérive de couleur ne se produira pendant l'aplatissement. Cependant, pour obtenir les meilleurs résultats *partout*, il est important de faire preuve de discernement avant de mélanger des modèles de couleurs pendant la réalisation d'une mise en page. Vous éviterez également de nombreux problèmes en utilisant la commande **Affichage > Sortie préliminaire** pour visualiser l'apparence de votre mise en page sur le dispositif de sortie prévu, avant de passer à la sortie. (Pour plus d'informations sur la gestion des couleurs, consultez le chapitre "Gestion des couleurs" dans notre *Guide de QuarkXPress 8*.)

Problèmes de raccordement

Un *problème de raccordement* est un problème rare qui survient quand deux zones colorées se touchent. Il existe plusieurs types de problèmes de raccordement, notamment :

- *Des dérives de couleur* peuvent survenir là où deux zones se rencontrant sortent du moteur d'aplatissement avec des modes de couleurs différents. Pour éviter les dérives de couleurs, veillez à ce que tous les objets de votre mise en page utilisent le même modèle de couleurs.
- *Des problèmes d'alignements de pixels* peuvent survenir quand deux zones se rencontrant sortent du moteur d'aplatissement avec des résolutions de trame différentes ou quand une zone tramée rencontre une zone vectorielle. Si vous rencontrez des problèmes d'alignement de pixels, veillez à ce que la résolution de toutes les images et la valeur de la **Résolution d'aplatissement des transparences** soient identiques (ou à ce que les valeurs supérieures soient un multiple des valeurs inférieures).
- *Des fuites* (similaires à des fuites de défonce) peuvent survenir là où deux zones vectorielles se rencontrent.

Les problèmes de raccordement apparaissent durant le processus d'aplatissement; on ne peut donc pas les prévisualiser à l'écran. Cependant, vous pouvez inspecter les zones de raccordement sur une sortie imprimée.

Epreuvage PDF

Comme l'aplatissement se fait en sortie, il n'existe aucun moyen de visualiser une mise en page aplatie à l'écran dans QuarkXPress. Vous pouvez cependant inspecter une mise en page aplatie en l'imprimant ou en l'exportant au format PDF.

Si vous choisissez un épreuvage PDF, il est important d'avoir conscience des points suivants :

- Pour optimiser la lisibilité, la plupart des lecteurs de PDF utilisent des méthodes différentes pour rendre à l'écran texte, images et autres objets. Différentes parties d'un fichier PDF peuvent donc prendre un aspect différent dans un même lecteur de PDF ou entre des lecteurs différents.
- La fonction de lissage (anti-crênelage) contenue dans de nombreuses applications de lecture de PDF peut créer l'illusion de problèmes, alors qu'il n'existe en fait aucun problème.

Pour éviter les problèmes ci-dessus, désactivez l'anti-crênelage et le lissage dans les préférences de votre lecteur de PDF.

Meilleures pratiques pour la transparence

Cette section comprend une liste de directives et de conseils qui vous aideront à tirer le meilleur des fonctionnalités de transparence de QuarkXPress tout en optimisant le temps de traitement nécessaire pour sortir vos mises en page.

Utilisez la transparence judicieusement

À chaque fois que survient une relation de transparence nécessitant un tramage, QuarkXPress doit évaluer chaque pixel de la zone pour déterminer sa valeur aplatie. Cela peut prendre un peu de temps si la zone en question est étendue. Même si aucun tramage n'est nécessaire, QuarkXPress doit effectuer un aplatissement vectoriel pour les zones contenant des relations de transparence – processus qui nécessite un certain nombre de conversions géométriques. Ce type de travail gourmand en processeur est un gaspillage mathématique si un objet semi-opaque n'a rien avec lequel il pourrait interagir. Par conséquent, la manière la plus évidente d'améliorer l'efficacité d'une mise en page consiste à éviter la transparence là où on n'en a pas besoin.

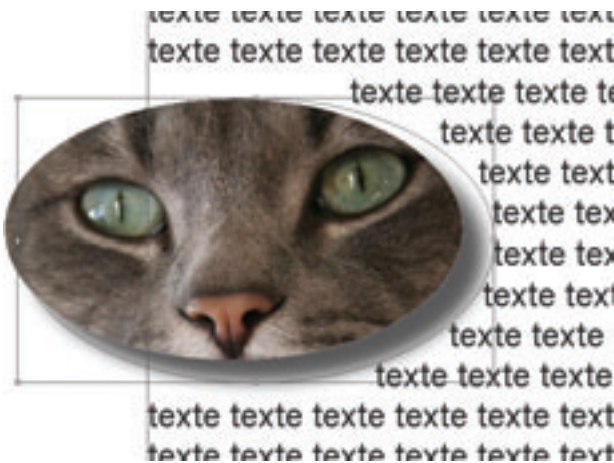
Veillez noter que les conseils ci-dessous ne sont donnés qu'à titre de suggestions, pas comme des règles. Une mise en page peut être suffisamment simple pour que le coût de traitement des fonctions de transparence soit négligeable. Mais si le traitement d'une mise en page devient onéreux, vous pouvez vous reporter aux suggestions suivantes :

- Évitez d'utiliser les fonctions de transparence sur le fond de la page. Par exemple, si un objet semi-opaque recouvre seulement une zone vierge de la page, vous pouvez probablement obtenir le même effet en changeant la couleur de l'objet plutôt que son opacité. De même, si vous appliquez une opacité à une image importée sur un simple fond blanc, vous pouvez sans doute réaliser le même effet en éclaircissant l'image avec un outil de retouche d'image comme QuarkVista.
- Évitez d'utiliser les fonctions de transparence sur des fonds en aplat de couleur. Par exemple si un objet rouge semi-opaque recouvre un bloc bleu, vous obtiendrez probablement le même résultat en attribuant une couleur pourpre 100 % opaque à l'objet du premier plan.
- Évitez d'utiliser des images à masque alpha sur des arrière-plans unis. Dans cette situation, vous pourrez sans doute obtenir le même effet en effaçant les parties non masquées de l'image dans une application de retouche d'image.
- Si vous utilisez un masque alpha à bords nets sur une image haute résolution, essayez d'utiliser plutôt un chemin de détournement. Vous pouvez convertir votre masque alpha en chemin de détournement dans une application de retouche d'image, ou même créer le chemin de détournement vous-même dans QuarkXPress (**Bloc > Modifier > onglet Détournement > menu déroulant Type > Couche alpha**).

Utilisez la transparence intelligemment

Selon la manière dont votre mise en page est construite, vous pouvez peut-être utiliser l'astuce suivante pour réduire le temps de traitement :

- Si un objet semi-opaque est placé devant une série d'autres objets, QuarkXPress doit tenir compte de tous les objets sous-jacents durant le processus d'aplatissement. Vous pouvez gagner du temps de traitement en déplaçant un objet transparent le plus loin possible vers l'arrière dans l'ordre d'empilement (**Bloc > Éloigner**). Par exemple, supposons que vous ayez importé une image et appliqué une ombre portée à son bloc, et vous voulez disposer du texte autour du bloc. Dans QuarkXPress, un bloc de texte doit obligatoirement se trouver derrière l'objet qui fournit l'habillage ; il est donc facile de croire que vous devez mettre le bloc de texte derrière le bloc d'image. Pourtant, vous pouvez conserver le bloc de texte devant le bloc ayant une ombre portée en utilisant simplement un autre bloc d'image ayant pour arrière-plan Néant pour créer l'habillage.



Utilisez un bloc d'image vide pour créer un habillage pour un bloc d'image à ombre portée à la fin de l'ordre d'empilement.

- Si vous appliquez des ombres portées à plusieurs objets d'une page, envisagez de grouper ces objets, puis d'appliquer l'ombre portée au groupe. Cette approche regroupe les ombres dans une seule couche dans l'ordre d'empilement, ce qui permet de les traiter comme un objet unique.



Une ombre portée appliquée à un groupe (à gauche) produit les mêmes résultats que quatre blocs à ombres portées séparés (à droite), mais demande moins de temps pour l'aplatissement.

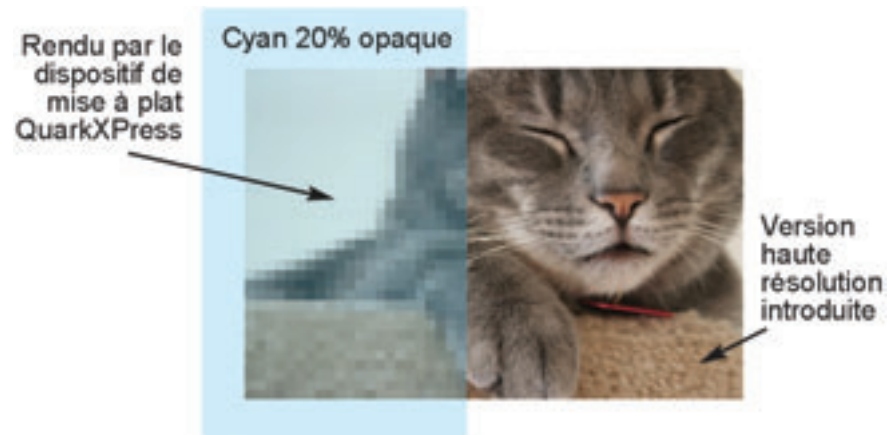
Contrôlez l'usage des modes colorimétriques

En général, faites preuve de discernement quand vous mélangez des modèles de couleurs dans une mise en page. Le gestionnaire de couleurs de QuarkXPress peut vous aider à éviter les problèmes pouvant survenir quand on mélange des modes colorimétriques, mais l'utilisation de la transparence introduit de nouveaux risques d'erreurs (voir "Aplatissement et modèles de couleurs"). La meilleure approche consiste toujours à s'assurer que toutes les couleurs et images participant à une mise en page utilisent dès le début le même mode colorimétrique.

Évitez d'utiliser la transparence avec des images OPI

Dans un flux de travail OPI, vous importez une version basse résolution d'une image, puis la version haute résolution de l'image est remplacée lors de la sortie PostScript et est envoyée au RIP. Que se passe-t-il si vous introduisez cette image dans une relation de transparence ?

Le moteur d'aplatissement de QuarkXPress intervient avant qu'une mise en page soit sortie au format PostScript. Il n'a donc pas accès au fichier image haute résolution. Le moteur d'aplatissement utilise par conséquent le fichier basse résolution pour le processeur d'aplatissement, et l'image OPI n'est jamais remplacée dans la partie aplatie de l'image.



Quand une partie d'une image OPI participe à une relation de transparence, cette partie de l'image est tramée par le moteur d'aplatissement de QuarkXPress. (La résolution a été exagérée sur cette illustration.)

Attention aux caractères gras

Vous pouvez utiliser deux types de caractères gras dans QuarkXPress :

- Le *gras intrinsèque* quand vous utilisez une police contenant des caractères gras, par exemple ITC Stone Serif® Std Bold ;
- le *gras transformé* quand vous utilisez le style de caractère Gras de QuarkXPress pour créer une graisse simulée à partir d'une police qui ne possède pas de gras intrinsèque dans sa famille ; par exemple, quand vous appliquez un formatage gras à une police spéciale comme Lucida Console.

Si vous incluez un texte gras transformé dans une relation de transparence, l'aspect du texte sera sans doute assez mauvais sur la sortie. C'est pourquoi QuarkXPress affiche un message d'alerte à la sortie si du gras transformé est présent dans une relation de transparence quelque part dans la mise en page.

Surveillez les problèmes de raccordement de couleur et de résolution

Supposons que vous importiez une image en niveaux de gris, puis placiez devant elle un bloc avec des ombres portées.



Image en niveaux de gris avec un bloc à ombres portées par dessus.

Si vous avez lu la première partie de ce document, vous savez déjà que le moteur d'aplatissement effectuera un aplatissement vectoriel en décomposant la page en plusieurs formes vectorielles. Vous savez aussi que certaines parties de la mise en page seront ensuite tramées par le moteur d'aplatissement, tandis que d'autres parties seront laissées telles quelles pour être traitées par le RIP.



La mise en page ci-dessus, après décomposition par le moteur d'aplatissement.

Comme la zone des ombres portées peut être tramée à une première résolution par le moteur d'aplatissement et l'arrière-plan peut être tramé par le RIP à une résolution différente, vous risquez de rencontrer un problème d'alignement de pixels. Vous risquez également des problèmes de raccordement dus à des dérives de couleur, même si vous utilisez une ombre portée noire sur une image en niveaux de gris.



La zone en rouge peut être source de problèmes d'alignement de pixels.

La solution la plus simple à ces problèmes consiste à s'assurer que toute l'image est incluse dans la relation de transparence, de sorte qu'elle sera tramée en intégralité par le moteur d'aplatissement, à la même résolution et avec le même modèle de couleurs. Vous pouvez y parvenir en introduisant artificiellement de la transparence dans une zone plus large de la mise en page. Par exemple, vous pouvez modifier l'opacité de l'image elle-même à 99,9%, la forçant ainsi à être aplatie intégralement.

Si l'augmentation du temps de traitement provoquée par cette solution est inacceptable, vous pouvez tenter de résoudre les problèmes de raccordement individuellement de la façon suivante :

- Pour résoudre les problèmes d'alignement de pixels, veillez à ce que la résolution effective (résolution native/redimensionnement) des images en relation de transparence soit supérieure ou égale à la **Résolution d'aplatissement des transparences**. Vous pouvez également faire en sorte que la plus grande des deux valeurs soit un multiple de l'autre.
- Pour résoudre les problèmes de dérive de couleurs dans une telle situation, vous pouvez essayer de convertir l'image en gris en une image CMJN dans laquelle toutes les données de l'image sont sur la couche noire.

Comprendre l'aplatissement dans les fichiers PDF

Si vous importez un fichier PDF contenant une transparence native, QuarkXPress aplatit le fichier à son importation. QuarkXPress ne sait pas mélanger des objets semi-opaques contenus dans des fichiers PDF ou EPS importés avec d'autres objets de la page.

Bien que les versions 1.4 et ultérieures du format de fichiers PDF soient compatibles avec la transparence native, les fichiers PDF créés par QuarkXPress sont toujours pré-aplati par le moteur d'aplatissement de QuarkXPress. Ce pré-aplatissement apporte un niveau de prévisibilité au processus de création de PDF qui n'existe pas si l'aplatissement est effectué après la création du PDF.

Utilisez Ignorer mise à plat transparence pour résoudre les problèmes

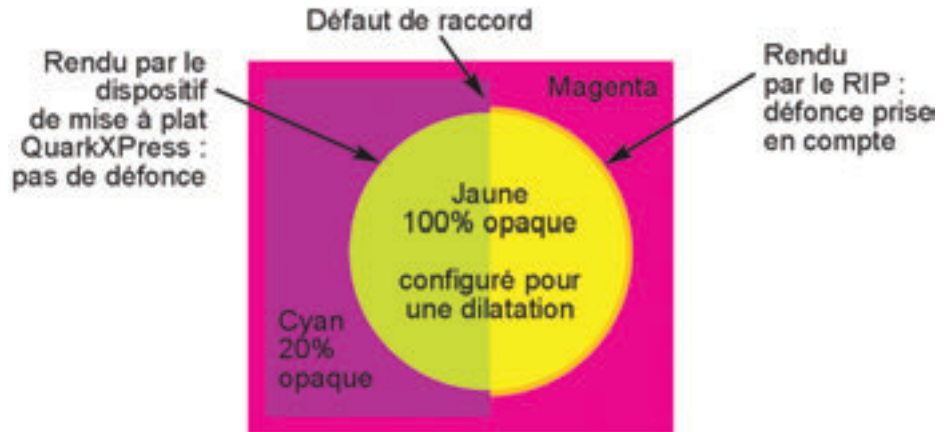
Le panneau **Transparence** de la boîte de dialogue **Imprimer** (menu **Fichier**) contient une option **Ignorer mise à plat transparence**. Quand vous cochez la case correspondante, l'étape d'aplatissement du processus de sortie est ignorée. Cette fonction peut être utile si vous essayez de résoudre des problèmes de performances à la sortie ou sur le RIP.

Voici quelques points à garder en tête quand on utilise cette fonction :

- Le fait de cocher cette case peut ne pas éliminer la transparence quand on imprime sur des dispositifs non-PostScript, notamment sur Mac OS®.
- Le fait de cocher cette case n'affecte pas la transparence dans un fichier PSD importé.

Comprendre la défonce dans les relations de transparence

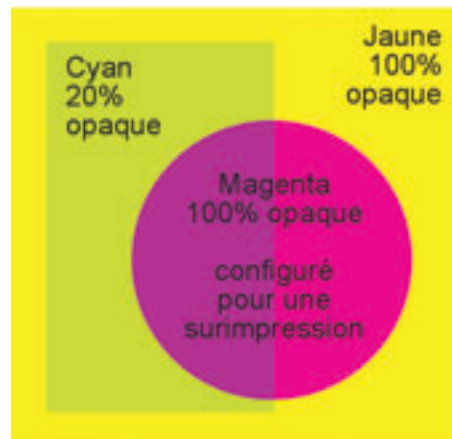
Aucune défonce n'est appliquée dans les zones aplaties. La plupart du temps, cela n'est pas un problème. Mais si vous utilisez de grandes valeurs de défonce, des problèmes de raccordement peuvent survenir quand des objets vectoriels coupent la frontière entre des zones avec et sans relation de transparence.



Une forme vectorielle à forte défonce qui coupe des zones avec et sans transparence peut générer des problèmes de raccordement.

Attention aux paramètres de surimpression du RIP

Un RIP donné peut respecter ou non les surimpressions spécifiées dans QuarkXPress. Si un RIP ne respecte pas les surimpressions spécifiées dans le PostScript, soyez prudent avec l'utilisation de la transparence sur des objets mis en surimpression. Considérons par exemple la mise en page suivante :



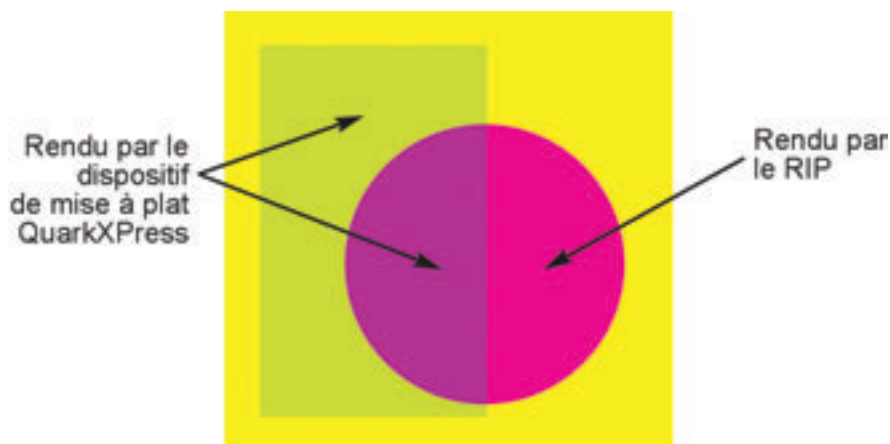
Une mise en page contenant un bloc circulaire qui a été mis en surimpression manuellement dans QuarkXPress.

Comme la moitié de droite du cercle est mise en surimpression par rapport à l'arrière-plan jaune, on s'attend à ce que la zone sorte en rouge sur la page imprimée, comme ci-dessous.



La mise en page ci-dessus, telle qu'elle sera imprimée si la surimpression est honorée.

Mais comme la moitié gauche du cercle est située derrière un objet semi-opaque, elle sera aplatie par le moteur d'aplatissement de QuarkXPress avant la sortie PostScript. Par ailleurs, le côté droit du cercle ne fait pas partie d'une relation de transparence et sera donc traité par le RIP.



Le moteur d'aplatissement de QuarkXPress tramera la zone à l'intérieur de la boîte cyan semi-opaque.

Si le RIP ne respecte pas la surimpression spécifiée dans QuarkXPress, le côté droit du cercle s'imposera au lieu d'être en surimpression et la sortie imprimée ressemblera à l'exemple suivant :



La mise en page telle qu'elle sera imprimée par un RIP ignorant la surimpression.

Bien que l'erreur de surimpression se produise indépendamment du fait que la transparence entre en jeu ou non, le fait que des parties de la mise en page sont aplaties par le moteur d'aplatissement de QuarkXPress introduit un risque d'incohérence supplémentaire dans la mise en page imprimée.

Surveillez les changements de graisse du texte

La plupart des lecteurs de PDF utilisent des méthodes spéciales pour afficher le texte. Il n'est donc pas toujours possible de détecter ce type de problème avec une épreuve PDF. Si vous travaillez avec une mise en page dans laquelle du texte pénètre dans une zone aplatie, vous devrez peut-être imprimer une épreuve papier.

La première étape de l'aplatissement consiste à déconstruire les formes qui contribuent à la zone aplatisable. Dans le cas du texte, cela se fait en convertissant les glyphes du texte en courbes de Bézier génériques. Bien que la forme d'une telle courbe soit identique au glyphe d'origine de la police, certains RIP sont configurés pour rendre le texte d'une autre façon que par des courbes de Bézier génériques (notamment aux très petites tailles). En conséquence, la graisse apparente du texte peut changer quand le texte pénètre dans une zone aplatie.

Pour résoudre ce problème, vérifiez d'abord que le texte concerné a vraiment besoin de contribuer à la relation de transparence. Si le texte est opaque, vous pouvez le placer au premier plan dans l'ordre d'empilement des objets sans affecter le résultat visuel.

Si la solution ci-dessus ne convient pas, envisagez d'appliquer une opacité de 99,9 % à tout le passage de texte. Ainsi, tout le texte sera transformé en courbes de Bézier génériques durant la sortie, ce qui produira une graisse plus uniforme.

North America
Quark Inc.
1800 Grant Street
Denver, CO 80203
www.quark.com
+1.800.676.4575
+1.303.894.8888

Europe
Quark Media House Sàrl
Rue Du Monruz 2
2000 Neuchâtel
Switzerland
euro.quark.com
00800 1787 8275
+41 (32) 720 1414

Asia
Quark India Pvt Ltd.
A 45 Industrial Area
Phase VIII B Mohali 160059
Punjab, India
www.quarkindia.com
+91.172.2299.131

Japan
Quark Japan K.K.
West 248 bldg.
2-4-8 Ebisu-nishi
Shibuya-ku, Tokyo
150-0021 Japan
japan.quark.com
+81-3-3476-9440



©2008 Quark, Inc. pour le contenu et la présentation de ce document. Tous droits réservés.

©1986-2008 Quark Inc. et ses donneurs de licences pour la technologie. Tous droits réservés. Toute reproduction non autorisée constitue une infraction aux législations applicables. Quark, le logo Quark logo et QuarkXPress sont des marques commerciales ou déposées de Quark Inc. et de ses filiales aux États-Unis et/ou dans d'autres pays. PostScript et Photoshop sont des marques commerciales ou déposées d'Adobe Systems Incorporated aux États-Unis et/ou dans d'autres pays. Mac OS est une marque d'Apple, Inc. PANTONE® et les autres marques de Pantone, Inc. sont la propriété de Pantone, Inc. Toutes les autres marques sont la propriété de leurs dépositaires respectifs.