

### **Banderole Kakemono : Quels types de fichiers informatiques faut-il envoyer ?**

Les logiciels utilisés sont principalement Illustrator 10.0 et précédents, Photoshop 7.0 et précédents, Quark Xpress 5.0 et précédents. Il est essentiel d'envoyer des fichiers de qualité car nous imprimons de grands formats. Nous vous conseillons de travailler tous les dessins aux traits, logos et textes avec un logiciel vectoriel comme Illustrator. Les dessins vectoriels peuvent être agrandis sans perte de qualité. Les photographies sont travaillées dans des logiciels de retouches photos comme Photoshop. Ces images sont pixelisées et ne peuvent être agrandies sans perte de qualité. Il est donc important de nous fournir des documents de résolution suffisante pour le format à imprimer (**respectez un minimum de 300 DPI au ¼ du format soit 75 DPI au format final – Idéalement 150 ou 300 DPI au format final**).

### **Quel est la différence entre une image bitmap et un dessin vectoriel ?**

Une image bitmap est une mosaïque de pixels. On l'utilise pour représenter une photographie ou un dessin numérique avec des graduations subtiles de teintes et de nuances. A chaque pixel est attribué un emplacement et une couleur spécifique. Les images bitmap sont dépendantes de la résolution qui se définit en général en dpi (nombre de pixel par pouce). Plus ce nombre est petit, plus la résolution est basse et plus l'aspect des contours paraîtra crénelé. Un dessin vectoriel est composé de lignes et de courbes définies par des vecteurs. Ceux-ci décrivent une image selon ses caractéristiques géométriques et définissent mathématiquement la forme, la position et la couleur de l'objet. Les dessins vectoriels sont indépendants de la résolution, ils peuvent être mis à n'importe quelle échelle et leurs couleurs peuvent être modifiées sans perte de qualité. C'est la solution optimale pour les dessins, logos ou textes qui doivent avoir des contours nets et précis.

### **Que sont les fonds perdus ?**

Les fonds perdus sont la surface d'image nécessaire au-delà du format final indispensable pour ne pas avoir de contours blancs autour de votre banderole. **Prévoir un minimum de 4.5 cm tournant. Prévoir aussi un fond perdu intérieur (avec visuel mais sans texte de 4.5 cm) tournant à l'intérieur pour les ourlets.**

### **Quel est le plus grand format d'impression et quel est le nombre maximum de couleurs imprimables ?**

En impression sérigraphique : Nous pouvons imprimer un format de 14 mètres par 2,25 mètres en une couleur. Le format limite le nombre de couleurs imprimables. Pour un visuel de 6 mètres par 2,25 mètres, nous pourrions imprimer 4 couleurs et pour un visuel de 1,5 mètres par 1 mètre nous imprimerons 12 couleurs maximum. En impression numérique : Pour la bâche PVC, nous pouvons imprimer un format de 4,96 mètres par 30 mètres en une seule pièce selon le type de visuel. Pour le tissu, l'impression maximale est de 5 mètres par 1,5 mètre.

### **Qu'est ce que la quadrichromie ?**

La quadrichromie est un procédé d'impression utilisant quatre couleurs de base qui une fois mélangées selon des concentrations précises peuvent définir une large gamme de couleurs différentes. Ces couleurs sont le cyan (bleu clair), le magenta (rose vif), le jaune et le noir. Ce procédé est utilisé pour imprimer des visuels photographiques ou des dessins contenant beaucoup de nuances de couleurs. Il est évident qu'il ne permet pas d'obtenir une reproduction exacte d'une teinte référencée Pantone, HKS ou RAL. Celle-ci peut être ajoutée aux 4 couleurs quadri si elle est essentielle pour le visuel.

### **Qu'appelle-t-on trame d'impression**

Si les photographies couleurs ou noir et blancs permettent la reproduction d'une infinité de couleurs ou de niveaux de gris, il n'en n'est pas de même pour le monde de l'impression. En effet, l'imprimerie traditionnelle a mis au point un procédé qui utilise une multitude de petit point de forme et de grandeur bien précise, espacés régulièrement et s'alignant selon des angles convenus. Cette méthode permet de reproduire une couleur dans différents tons. La variation de la grosseur des points d'une trame va donner cette impression de tons continus dans une photographie ou un dégradé. Examinez une image de magazine au travers d'une loupe, vous constaterez qu'elle est constituée d'une multitude de points. L'œil humain ne pouvant distinguer (résoudre) qu'une certaine dimension de point, il ne les voit pas séparément et mélange leur couleur pour en créer une nouvelle. La trame se mesure en LPI (ligne par pouce) et est déterminée selon le support imprimé. Si une trame de 150 lpi est utilisée pour l'impression d'un magazine, elle est alors constituée de 150 petits points par pouce (2,54 cm). Le nombre de point diminue si le support est grossier (papier journal) ou en fonction du format d'impression. Reprenons l'exemple de notre magazine imprimé à 150 lpi : la distance de lecture est en général de 30 à 40 cm. Votre œil ne distingue pas à cette distance les points de trame. Si vous agrandissez dix fois l'image du magazine, les points grossiront proportionnellement. A 30 cm, vous distinguez maintenant parfaitement les points qui vous paraissent particulièrement grossiers mais vous ne voyez plus l'image dans son entièreté. Reculez maintenant de 3 mètres (30 cm x 10 comme l'agrandissement), votre œil ne distingue plus les points et vous pouvez de nouveau voir le visuel complet.

**Pour les fichiers de plus de 4 Méga nous demander notre l'adresse de notre serveur FTP**