



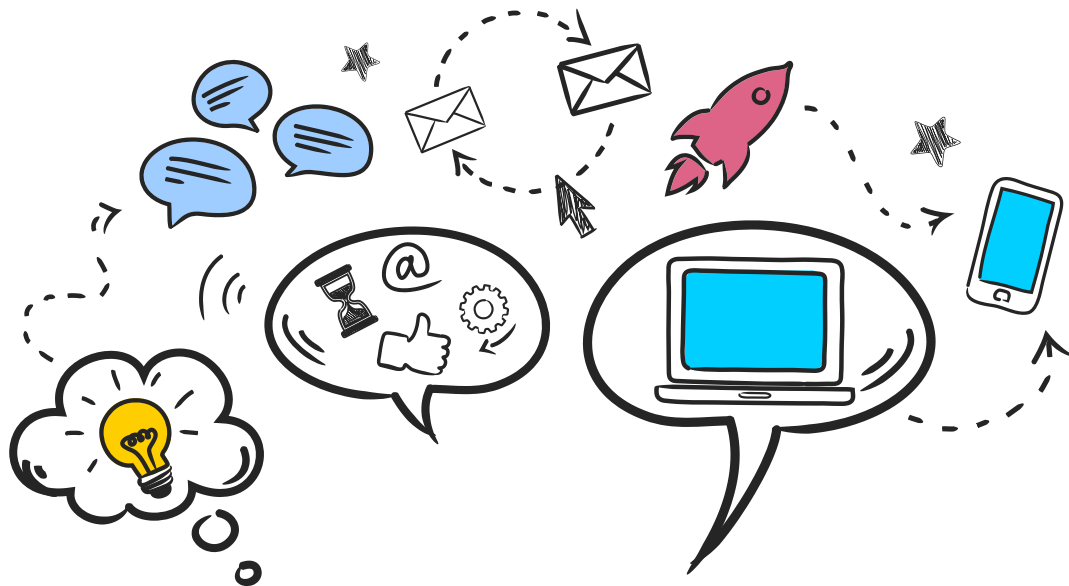
Guide pour l'impression DTF



RÈGLES
& ASTUCES
POUR
BIEN
PRÉPARER
SES
FICHIERS

by
Créadhésif





EDITO

Dans ce guide, vous trouverez toutes les informations nécessaires à la réalisation de vos planches pour le **Prêt-à-Presser DTF**.

Dans une première partie, **page 2**, vous retrouverez toutes les règles générales et les prérequis nécessaires au traitement de vos fichiers. Dans une seconde partie, la méthode, pas à pas, pour composer un amalgame, fusionner des calques, supprimer un fond de couleur ...

Les méthodes sont détaillées pour les logiciels suivants :

- Adobe® Photoshop®, **page 3**
- Adobe® Illustrator®, **page 6**
- CorelDraw®, **page 10**

Enfin, dans une dernière partie, nous vous avons détaillé par couleur, tous nos conseils pour une gestion optimisée en mode CMJN et également un lexique sur les termes techniques utilisés dans ce guide.

Bonne lecture à tous !

L'Equipe Créadhésif

LE TRAITEMENT DE VOS FICHIERS

Les points de contrôle que nous effectuons

Lorsque vous envoyez vos fichiers prêts pour l'impression, nous vérifions leur conformité et leur adéquation avec la commande passée sur notre site. Notre rôle se limite à vérifier son "imprimabilité" en fonction du format commandé.

► Note: Les fichiers clients sont systématiquement détruits 15 jours après l'impression.

LES 5 RÈGLES D'OR

- LE FORMAT
- LE FOND TRANSPARENT
- LA RÉOLUTION
- LE MODE COLORIMÉTRIQUE
- LA VECTORISATION DES POLICES



- Les fichiers fournis sont-ils dans un format de fichier adéquat ?
 - ✓ Acceptés .ai, .psd, pdf, .tiff
 - ✗ Refusés .png, .jpeg, .cdr
- Les dimensions des fichiers correspondent-elles aux dimensions de la commande ?
 - ✓ Une marge technique de 2cm à gauche et à droite doit être appliquée à tous les formats commandés.
 - ✗ Les fichiers sans marges sont notifiés par e-mail, la commande est suspendue jusqu'à réception d'un fichier conforme.
- Le fond de l'illustration est-il transparent ?
 - ✓ Pensez à supprimer vos calques de fond qui vous ont aidé à concevoir vos visuels.
 - ✗ N'aplatissez pas votre image car le fond sera solidaire du visuel et impossible à imprimer.
- Les polices sont-elles vectorisées ?
 - ✓ Vectoriser toutes les polices utilisées dans vos illustrations pour que rien ne soit accidentellement modifié.
 - ✗ Les fichiers sans polices incorporées (en .pdf) ou non vectorisées sont déclarés non conformes.
- L'espace colorimétrique est-il en CMJN ?
 - ✓ Vous devez obligatoirement travailler en CMJN pour éviter une dégradation des couleurs lors de l'impression.
 - ✗ Les fichiers en mode RVB seront automatiquement convertis en CMJN pour être imprimés. La conversion entraîne fatalement un résultat inattendu et des couleurs ternies.

La sous-couche de blanc

L'encre blanche qui est déposée sur l'ensemble du motif à imprimer est un traitement du fichier fourni que nous effectuons avant l'impression. Nous faisons une contraction de 2 pixels pour que la sous-couche soit en retrait et soit invisible lors du transfert sur des supports de couleurs foncées. Cette sous-couche a non seulement une fonction de soutien des couleurs mais contribue aussi à une meilleure adhérence de la poudre DTF qui fait office de colle.

► Note: Vous n'avez pas à prévoir cette sous-couche de blanc dans vos fichiers, nous nous chargeons de la créer lors de la vérification de la conformité des fichiers fournis.

Il vous appartient de

- ✓ Vous assurer de la **conformité des fichiers** avec nos recommandations techniques (marges, format, dimensions ...)
- ✓ Vérifier l'orthographe des textes inclus dans votre fichier.
- ✓ Nommer vos fichiers **explicitement** afin de faciliter leur prise en charge (ex: «*MonPremierFichier*», «*MaMarqueAmoi*»)
- ✓ Être l'auteur des visuels à imprimer ou en possession des droits ou des licences de marques déposées.
- ✓ En cas de transfert volumineux (<100Mo) regroupez vos fichiers en un seul dossier compressé (**Zip ou RAR par exemple**) pour générer un lien via la plateforme <https://fromsmash.com> puis coller-le dans le champ texte «Option 2» lors du processus de commande.

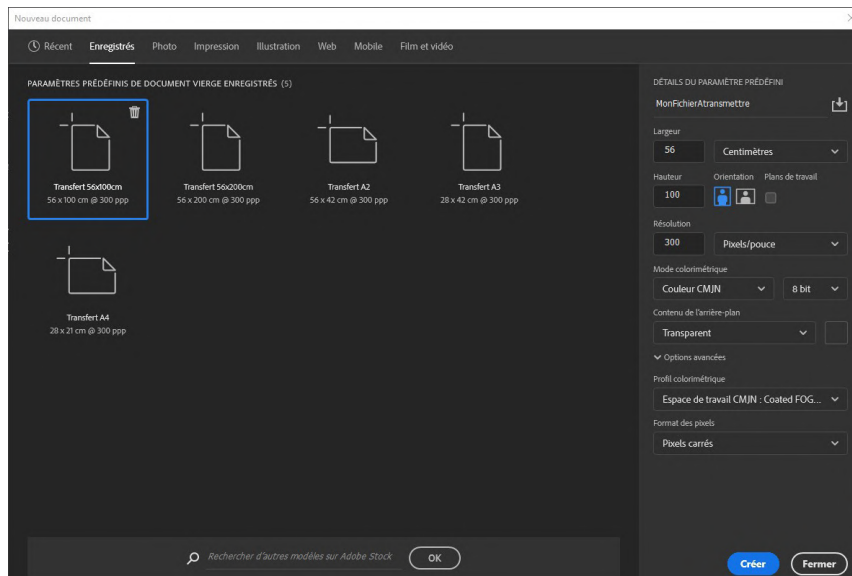
MÉTHODE PAS À PAS

Que vous utilisiez Adobe Photoshop®, Illustrator® ou encore CorelDraw®, vous devez impérativement utiliser le mode colorimétrique CMJN à la création de votre fichier.



Sous Photoshop®

Créer un nouveau document : Fichier > Nouveau ... la fenêtre «Nouveau document» s'affiche, vous permettant de configurer votre mise en page, choisissez l'onglet Impression puis le format qui vous convient. Vous avez la possibilité d'enregistrer vos paramètres prédéfinis afin de ne pas répéter cette opération à chaque fois, cliquez sur le symbole 



CRÉER UN NOUVEAU DOCUMENT

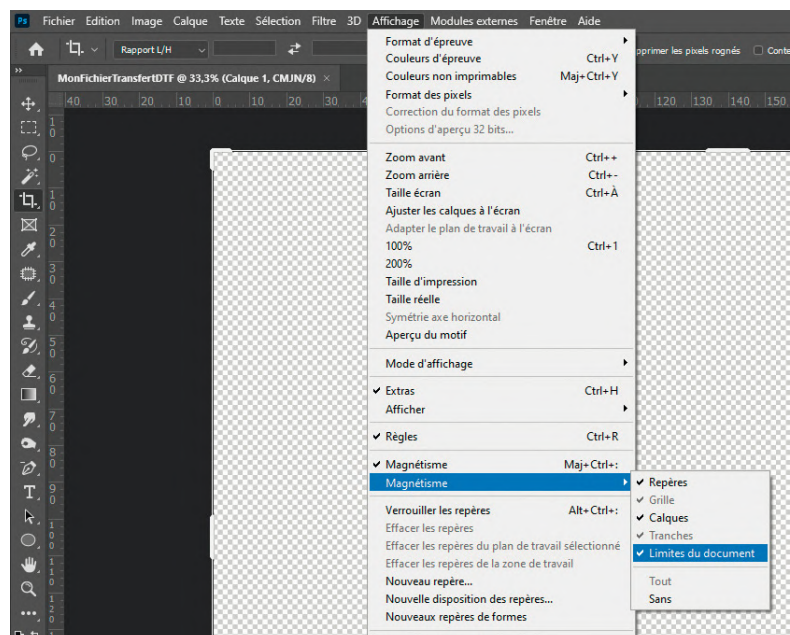
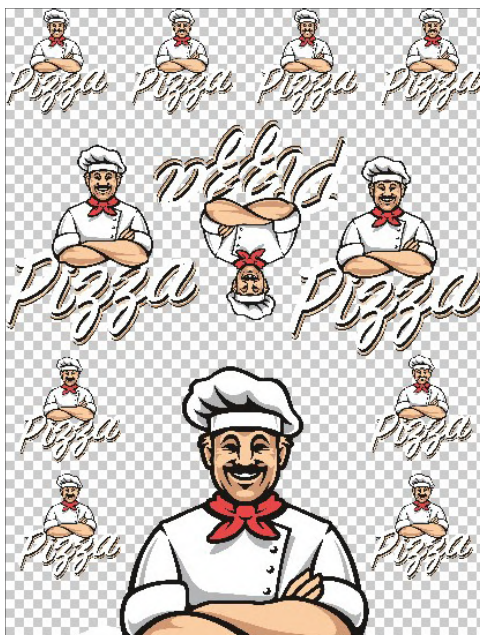
- 1 - Le nom du fichier sous le modèle «MonFichierAtransmettre»
- 2 - Largeur et Hauteur réglées ici pour un format 56 x 100 cm.
- 3 - Résolution à 300 dpi.
- 4 - Mode colorimétrique CMJN.
- 5 - Arrière plan Transparent.
- 6 - Le choix du profil colorimétrique sera forcément un mode CMJN comme le «Coated FOGRA29» mais vous pouvez faire le choix d'en appliquer aucun.
- 7 - Cliquez sur Créer pour valider.

Paramètres d'affichage

Dans le menu Édition > Couleurs... (Maj+Ctrl+K) Pour afficher fidèlement les couleurs CMJN et en partant du principe que votre écran est calibré (cf. Calibration de votre écran P.00) sélectionnez le paramètre prédéfini «Pré-presse pour l'Europe 3» et vérifiez dans > Affichage > Couleurs d'épreuve doit être coché (Ctrl+Y).

Composez votre amalgame

Vous devez nous transmettre votre planche **prête à imprimer**, nous ne retouchons pas vos fichiers pour ne pas risquer de changer votre mise en page, les couleurs etc. ... Disposez vos différents éléments en profitant de tout l'espace disponible dans les limites strictes du format choisi. Pour ne pas risquer de sortir du cadre, il est préférable d'**activer le Magnétisme** dans Affichage > Magnétisme et de cocher Limites du document (Activer tout avec Maj+Ctrl+;)



! Les différentes étapes de transformation décrites ci-dessous, rendent votre document non modifiable. Assurez-vous d'abord de sauvegarder la version à nous transmettre sous un autre nom sans écraser votre fichier original avec tous vos calques de textes, images, formes... intactes et modifiables.

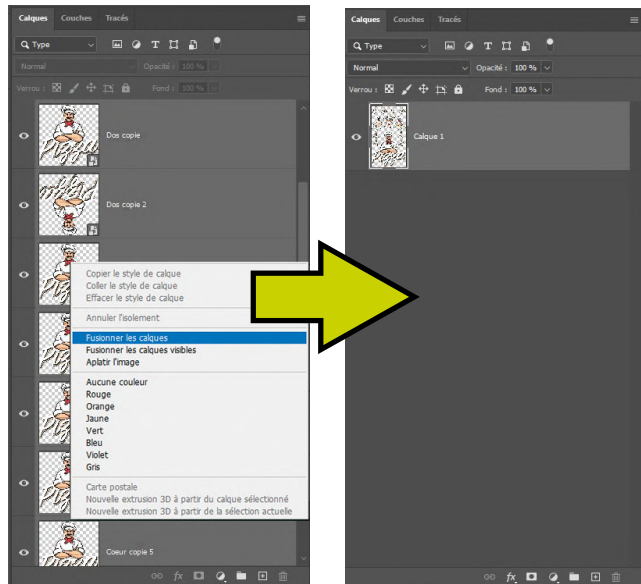
Fusionnez vos calques

Si vous avez utilisé des fonctions de tracé (détourage ou masque), des différences d'opacité ou d'autres filtres (luminosité, fusion, produit,...) ou encore une superposition de différents éléments graphiques avec des attributs différents, vous devez **fusionner tous vos calques en un seul** et contrôler le résultat avant de nous l'envoyer.

► Comment faire ?

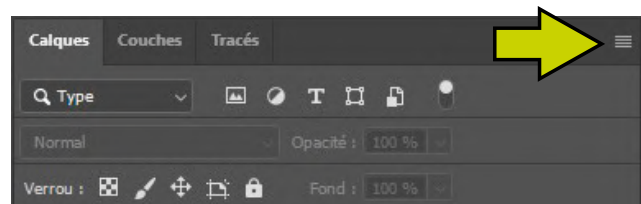
Dans le panneau de calques (s'il n'est pas visible cliquez sur Fenêtre > Calques ou appuyez sur la touche F7)

1. **Sélectionnez tous les calques** (ou groupes de calques actifs ou inactifs) en cliquant sur le premier en haut de la liste, puis tout en maintenant la touche Maj de votre clavier, cliquez sur le dernier calque.
2. **Fusionnez les calques** en faisant un clic droit sur l'un des calques sélectionné puis dans la fenêtre qui s'affiche choisissez «Fusionner les calques». Ne pas aplatir l'image sinon vous perdrez la transparence.
3. **Enregistrez votre fichier en .psd** après avoir vérifié que la fusion n'a pas modifié votre travail. C'est cette version avec un **calque unique** qu'il faut nous faire parvenir. Attention *n'écraser pas votre fichier original modifiable, faites bien : Fichier > enregistrer-sous...*



► Cas particuliers

L'option de fusion ne sera pas visible pour certains calques lorsque vous faites un clic droit (comme les calques de texte ou les calques de formes). Dans ce cas, ouvrez le menu des options du panneau en cliquant dans le coin supérieur droit puis dans la fenêtre contextuelle cliquez sur la commande **Fusionner les calques** (Ctrl + E).

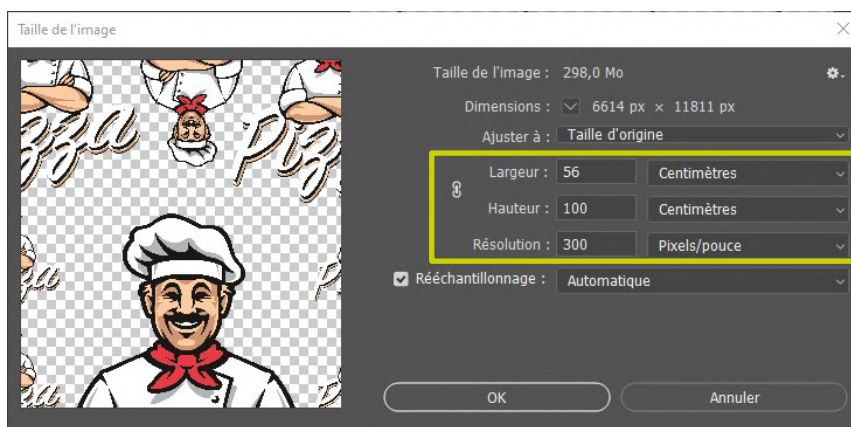


Contrôlez les dimensions et la résolution

Vérifiez la taille de votre image dans le menu Image > Taille de l'image... pour afficher la fenêtre ci-dessous. Nous imprimons vos transferts sur des laizes de 60 cm avec **obligatoirement une marge technique** de 2 cm à gauche et à droite soit :

- ✓ A4 : 21 x 28 cm ✓ A2 : 42 x 56 cm ✓ 56 x 200 cm
- ✓ A3 : 28 x 42 cm ✓ 56 x 100 cm

En prenant en compte ces paramètres, votre image à 300 dpi doit mesurer **au maximum** l'un des formats énumérés ci-dessus et ses dimensions L x h à 100% de sa taille réelle doivent correspondre à votre commande de transferts.



► Taille de l'image

La résolution d'impression est plus du double que de celle de votre écran. Ce qui veut simplement dire que ce n'est pas parce que c'est beau sur votre écran que le rendu sera similaire après impression.

Attention rééchantillonner une image de 72dpi à 300 dpi, n'améliorera pas sa qualité ni sa définition elle aura pour effet d'augmenter inutilement le poids de votre fichier.

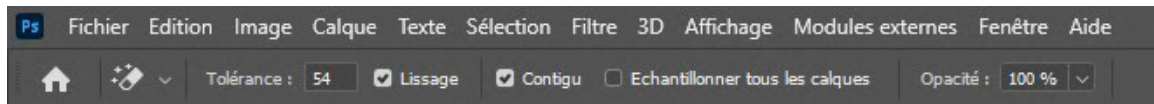
Supprimer rapidement un fond

Sans rentrer dans des méthodes complexes dans le cas où cela est nécessaire, l'outil **Gomme Magique** sous Photoshop® vous sera d'une grande utilité pour supprimer rapidement un fond blanc ou de couleur, sur l'image d'un logo par exemple et si vous ne possédez pas de version vectorielle.

► Comment faire ?

Dans le panneau outils (Si le panneau n'est pas visible cochez Outils dans Fenêtre > Outils) :

1. Sélectionnez la **Gomme Magique**  (E)
2. Depuis la barre d'options, entrez la valeur de **tolérance** la plus appropriée pour votre illustration. Plus la tolérance est élevée + vous supprimez de pixels proches de la plage de couleurs du pixel sur lequel vous cliquez.



3. La case **Lissage** est cochée.
4. La case **Contigu** est cochée pour effacer uniquement les pixels adjacents à celui sur lequel vous cliquez.
5. La case **Échantillonner tous les calques** reste décochée puisque dans ce cas précis nous n'en avons qu'un.
6. Définissez une opacité de 100% pour effacer complètement les pixels qui compose le fond indésirable.
7. Cliquez sur toutes les zones de pixels à supprimer.

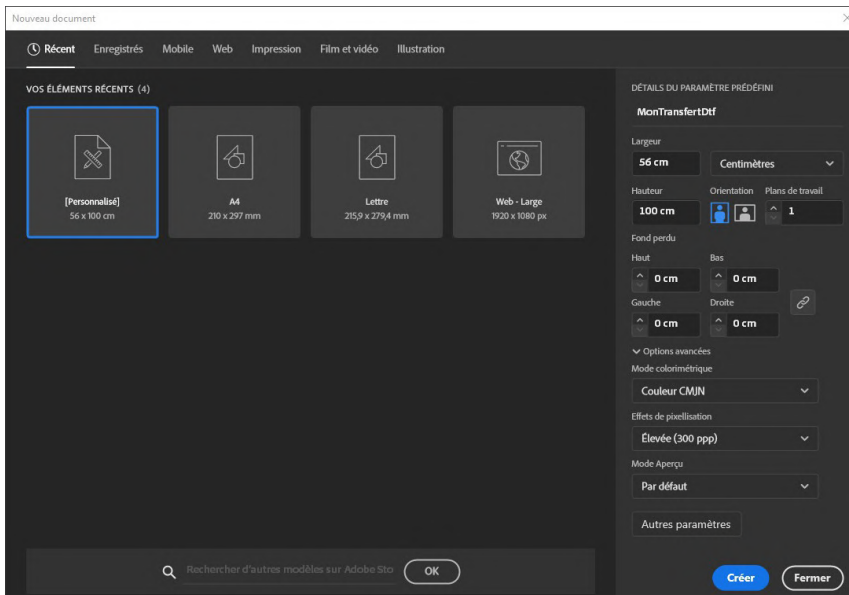


► Astuces

- Lorsque vous sélectionnez l'outil **Gomme Magique**, appuyez sur la touche **Verr. Maj** pour alterner entre le curseur d'outil standard au curseur précis dans les zones difficiles d'accès comme les intérieurs de lettres.
- N'oubliez aucunes zones en créant un calque de couleur unie à l'aide de l'outil situé en bas du panneau calques .
- Zoomez et dé-zoomez facilement en appuyant simultanément sur **Ctrl** et le + du clavier numérique ou **Ctrl** et -
- Maintenez temporairement la **barre d'espace** enfoncée pour sélectionner  et faites glisser votre calque.

Ai Sous Illustrator®

Pour créer un nouveau document, la méthode est sensiblement la même que sous Photoshop® : Cliquez sur Fichier > Nouveau ... ou sur le bouton «Créer nouveau» pour que la fenêtre «Nouveau document» s'affiche, vous permettant de configurer votre espace de travail.

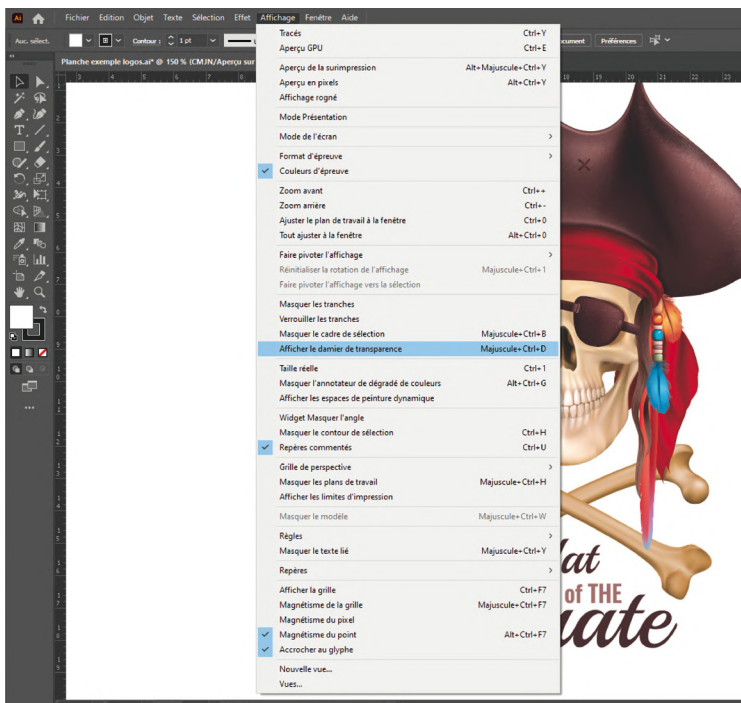


1. Le nom du fichier sous le modèle «**MonFichierAtransmettre**»
2. Largeur et Hauteur réglées ici pour un format 56 x 100 cm
3. Plan de travail sur 1
4. Le fond perdu n'est pas nécessaire pour l'impression de transfert DTF, veuillez laisser toutes les valeurs à 0.
5. Mode colorimétrique CMJN.
6. Résolution à 300 dpi.
7. Le mode Aperçu peut rester réglé «Par défaut».
8. Cliquez sur **Créer** pour valider.

Paramètres d'affichage

Pour afficher fidèlement les couleurs CMJN et en partant du principe que votre écran est calibré (cf. Calibration de votre écran P.13) vérifiez dans > **Affichage > Couleurs d'épreuve** doit être coché.

Pour éviter d'oublier de retirer des fonds indésirables veuillez à toujours travailler sur fond transparent lorsque cela est possible sinon n'oubliez pas de supprimer le fond de couleur avant de nous transmettre votre fichier. Pour afficher la transparence dans votre document > **Affichage > Afficher le damier de transparence** ou **Ctrl+Maj+D**.



Composez votre amalgame

Vous devez nous transmettre votre planche **prête à imprimer**, nous ne retouchons pas vos fichiers pour ne pas risquer de changer votre mise en page, les couleurs etc. ... Disposez vos différents éléments en profitant de tout l'espace disponible dans les limites strictes du format choisi. Pour aligner facilement les éléments qui composent votre illustration, il est préférable d'**activer le Magnétisme** dans Affichage > Magnétisme du point (**Alt+Ctrl+F7**) ainsi que les repères commentés (**Ctrl+U**) toujours dans le menu Affichage.

 Les différentes étapes de transformation décrites ci-dessous, rendent votre document non modifiable. Assurez-vous d'abord de sauvegarder la version à nous transmettre sous un autre nom sans écraser votre fichier original avec tous vos calques de textes intacts et modifiables.

Vectorisez vos polices

Nous vous demandons de **vectoriser le texte** présent dans vos planches avant de nous les envoyer pour une raison simple, si nous n'avons pas la ou les polices que vous avez utilisée dans votre projet, nous aurons une erreur d'interprétation du fichier à l'ouverture et nous ne pourrions poursuivre le processus d'impression.

En revanche lorsque la police de caractère est vectorisée, rien ne peut être accidentellement modifié puisque le texte a été **converti en courbes** et n'est plus modifiable.

► Comment faire ?

1. Sélectionnez tous les éléments qui composent votre illustration avec la souris ou simplement avec le raccourci clavier **Ctrl+A**, de cette manière vous êtes sûr de n'oublier aucune zone de texte.
2. Cliquez dans le Menu Texte > Vectoriser ou **Ctrl+Maj+O**. Attention n'écraser pas votre fichier original, faites bien : **Fichier > enregistrer-sous...** et sauvegarder une version «en courbes» distincte de celle avec tous les textes modifiables.

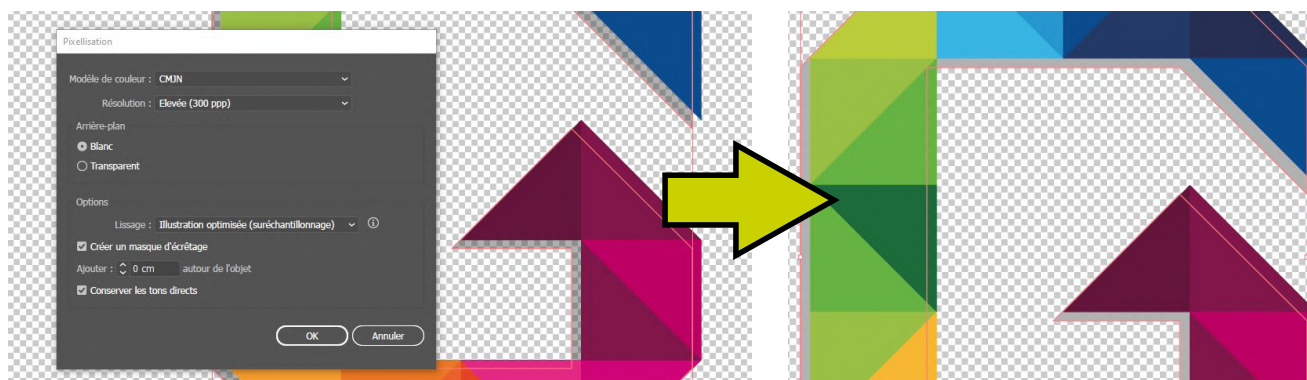


Pixellisez vos transparences

Lorsque vous travaillez les volumes pour donner de la profondeur et du réalisme à une illustration vous avez souvent recours aux paramètres d'opacité de certaines zones de couleurs. Mais lors de l'impression de la sous-couche de blanc sous ces zones transparentes, l'intensité du blanc va «suivre» cette valeur d'opacité et ne sera pas opaque. Évitez la catastrophe, si vous devez presser sur des supports foncés, en pixelisant ces zones transparentes.

► Comment faire ?

1. Sélectionnez les surfaces transparentes et cliquez sur **Objet > Pixelliser...** pour afficher la boîte de dialogue.
2. Entrez les paramètres suivants (Le masque d'écritage permet de conserver la transparence de l'arrière plan)

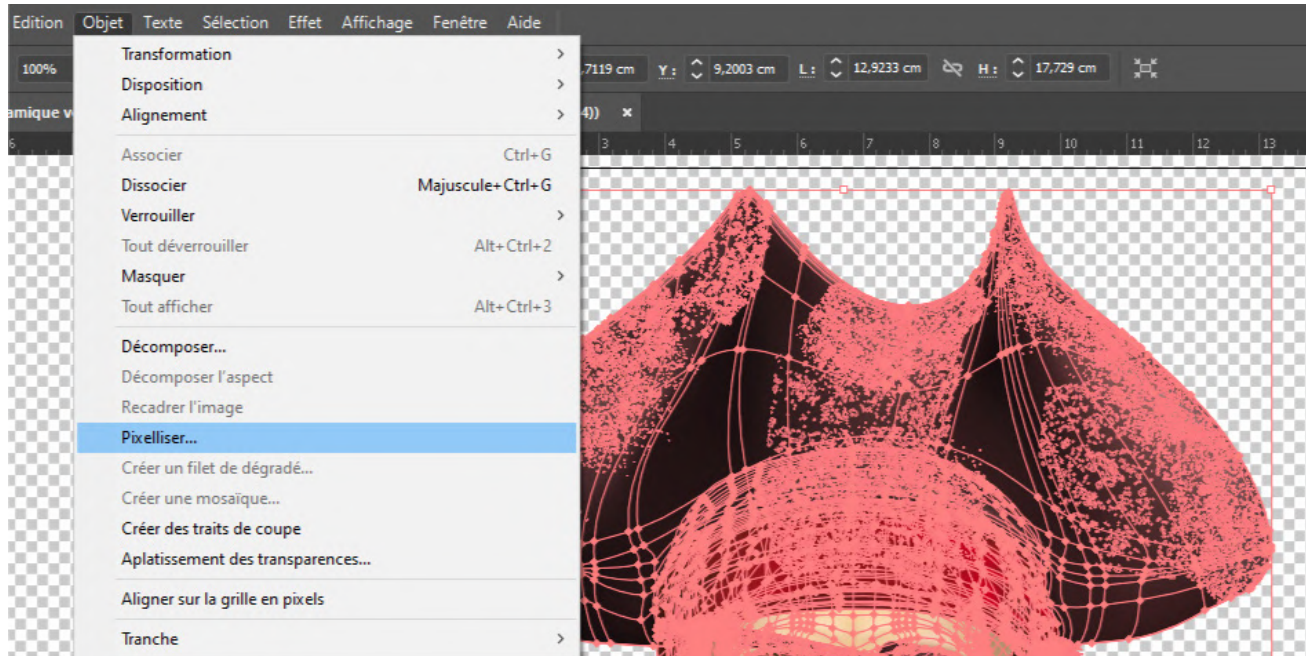


Pixellisez vos objets complexes

Pour éviter toutes mauvaises interprétation des effets de modélisation ou de dégradés dans vos objets complexes, la pixellisation est conseillée pour «figer» votre illustration. *Attention n'écraser pas votre fichier original, faites bien : Fichier > enregistrer-sous... et sauvegarder une version différente.*

► Comment faire ?

1. Sélectionnez les surfaces transparentes et cliquez sur **Objet > Pixelliser...**
2. Dans la fenêtre flottante, entrez les paramètres suivants :



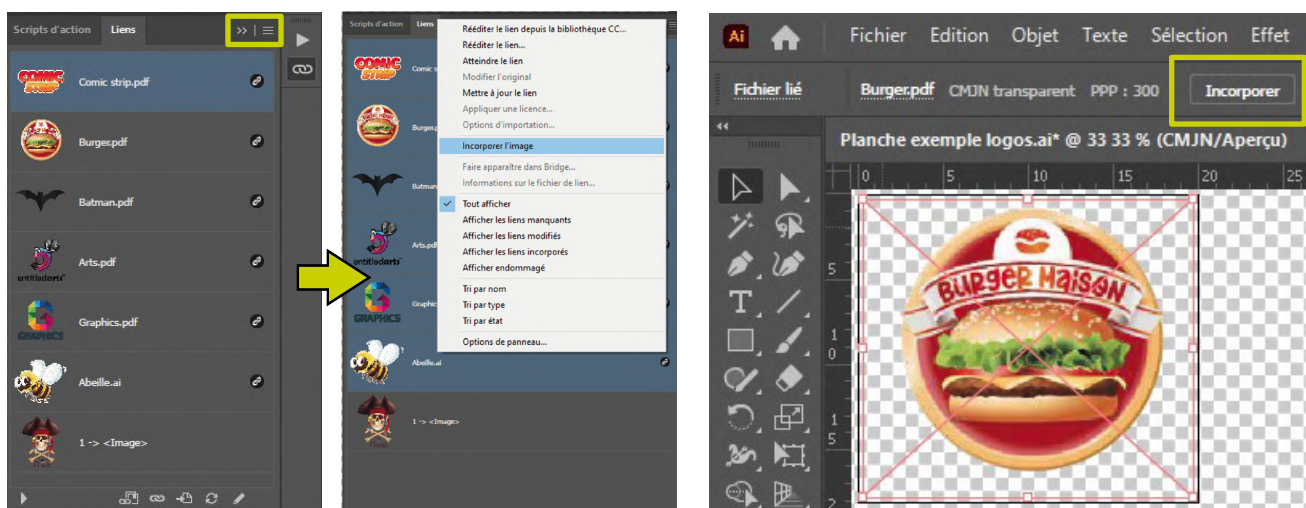
Incorporez vos images

Cette étape importante consiste à **inclure** dans votre fichier toutes les **images liées**. Une image liée est lorsque Illustrator® établit un lien avec une image ou tout autre fichier externe qui se trouve quelque part sur votre ordinateur. En procédant de cette façon, vous diminuez la taille globale de votre fichier. Le problème est que lorsque on ouvre votre document sur un autre ordinateur, les images liées n'apparaîtront plus dans le document puisqu'elles ne seront pas présentes sur le disque dur. Une seule solution : **incorporer vos images**.

► Comment faire ?

Deux manières possibles, avec le **panneau Liens** : Afficher le panneau : **Fenêtre > Liens**.

- Sélectionnez tous les fichiers liés repérables grâce au symbole  à droite de chaque vignette puis choisissez **Incorporer l'image** dans le menu  du panneau **Liens**.
- Ou directement dans le plan de travail, sélectionnez l'illustration liée et cliquez sur le bouton **Incorporer** situé sur la partie gauche du panneau contrôle.

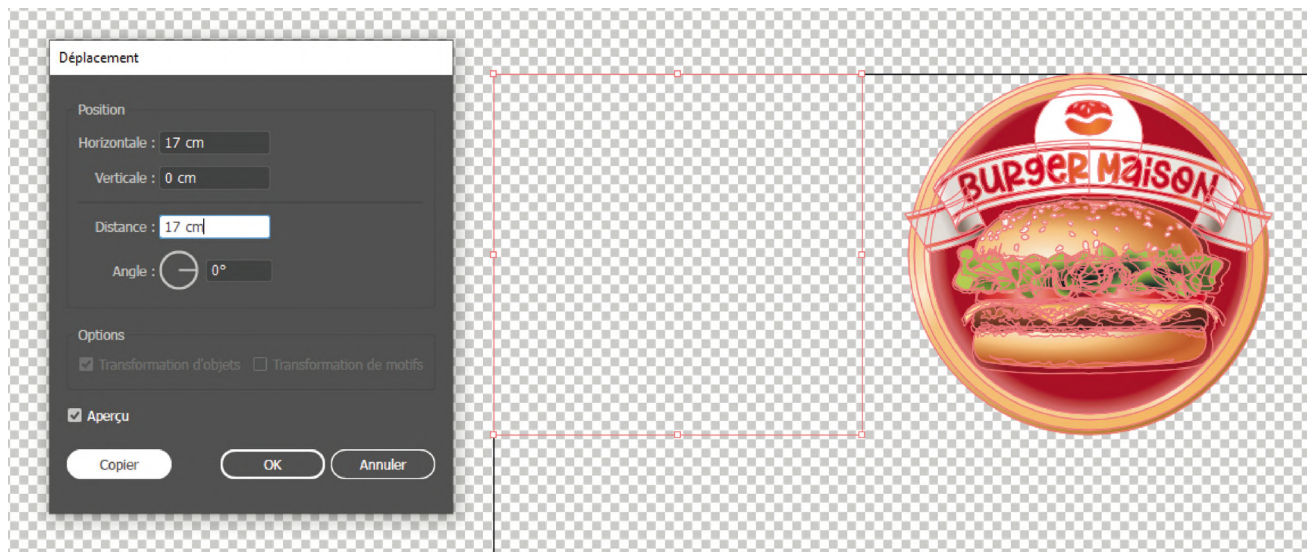


Duplication et alignement

Préparer vos planches avec un alignement parfait aura l'avantage de vous simplifier le travail de découpe des transferts avant le pressage, plusieurs méthodes sont possibles avec Illustrator®.

► Comment faire ?

1. Sélectionnez l'objet à dupliquer
2. Choisissez la commande **Objet > Transformation > Déplacement**.
3. À condition que votre objet soit placé en haut à gauche de votre plan de travail, déplacez le vers la droite en entrant une valeur positive dans la zone de texte **Horizontale** et en laissant les valeurs **Verticale** et **Angle** à 0 pour que l'alignement soit parfaitement dans l'axe (cochez la case «Aperçu» pour visionner le résultat)
4. Cliquez sur le bouton Copier pour valider.
5. Choisissez la commande **Objet > Transformation > Répéter la Transformation** ou **Ctrl+D** pour dupliquer votre objet autant de fois que nécessaire et ainsi remplir votre planche horizontalement dans un premier temps.



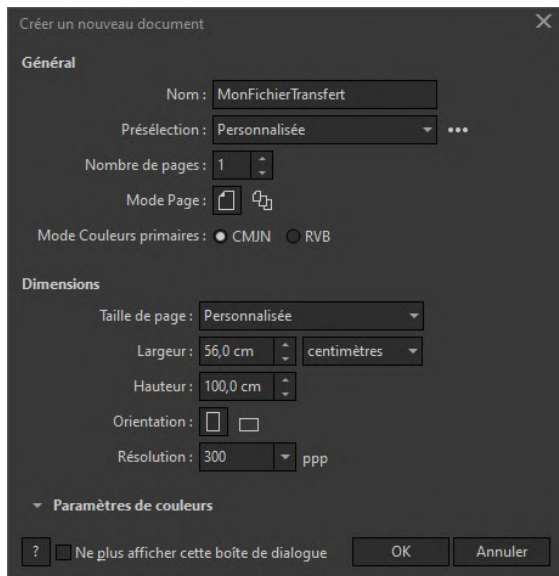
6. Sélectionnez cette première ligne d'objets et **double-cliquez** sur l'outil Sélection dans la boîte à outil  pour afficher à nouveau la boîte de dialogue **Transformation**.
7. Entrez cette fois-ci une valeur positive dans la zone de texte **Verticale** pour créer une deuxième ligne d'objets puis validez en cliquant sur le bouton **Copier**.
8. Ajustez la distance entre les objets par rapport au plan de travail  à l'aide des outils appropriés du panneau de Contrôle  vous obtiendrez une répartition parfaite sans risque de dépassement.





Sous CorelDraw®

Pour créer un nouveau document, cliquez sur Fichier > Nouveau ... pour que la fenêtre «Créer un nouveau document» s'affiche, vous permettant de configurer votre espace de travail.



1. Le nom du fichier sous le modèle «**MonFichierTransfert**»
2. Cliquez sur [...] pour enregistrer votre **Présélection** et gagner du temps la prochaine fois en créant tous les formats dont vous avez besoin.
3. Mode **Page unique** obligatoirement, ne nous transférez pas de documents multipages.
4. Mode Couleurs primaires **CMJN**
5. Largeur et Hauteur réglées ici à **56 x100 cm**
6. L'orientation de la page est à définir selon votre confort de travail.
7. Résolution à **300 dpi**.
8. Les Paramètres de couleurs n'ont pas d'importance car les profils seront ignorés lors de l'exportation en pdf.
9. Cliquez sur **OK** pour valider.

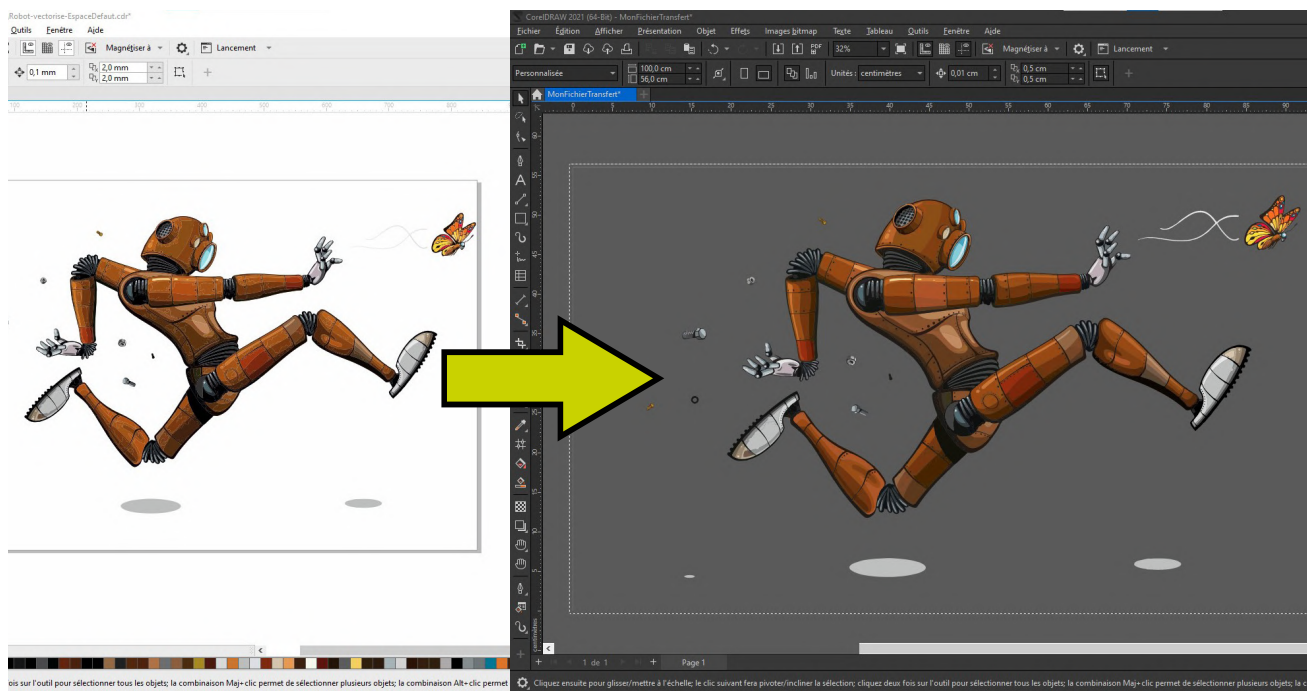
Vectorisation d'images bitmap

CorelDraw® dispose d'un outil puissant de vectorisation d'image bitmap, à l'aide de la méthode **Vectorisation du contour** transformez vos images en formes + ou - complexes pour ensuite facilement modifier les couleurs et la forme des courbes selon vos besoins.

Comment faire ?

1. Sélectionnez votre image bitmap
 2. Dans le menu cliquez sur **Images bitmap > Vectorisation des contours**, puis sélectionnez l'une des options proposées : Dessin au trait, Logo détaillé, Clipart ... etc. Si nécessaire, ajustez les résultats de la vectorisation à l'aide des commandes de la boîte de dialogue.
- **Note:** Vous pouvez également vectoriser une image bitmap en une seule étape en cliquant sur le bouton du menu contextuel **Vectoriser un bitmap** de la barre de propriétés, puis sur **Vectorisation rapide**.



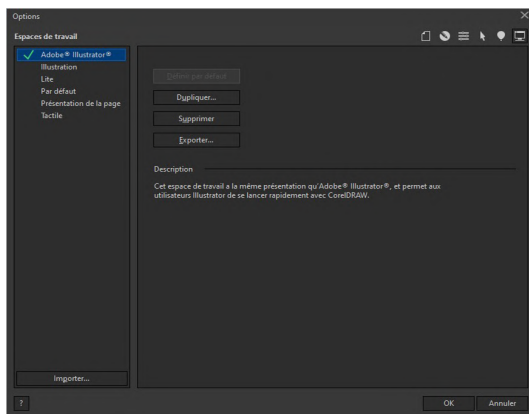


Paramètres d'affichage de l'Espace de Travail

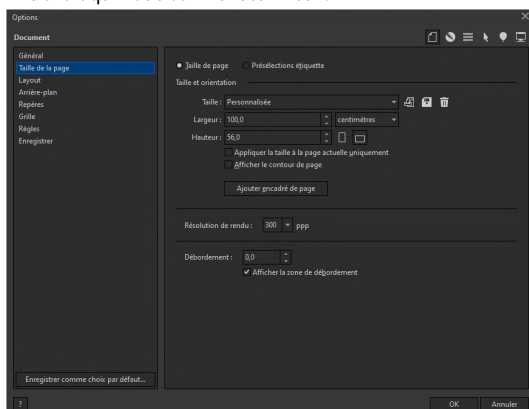
Dans CorelDraw®, il n'existe pas d'affichage de transparence sous forme de damier comme pour Illustrator® et avec l'affichage blanc par défaut vous risquez de ne pas distinguer les zones blanches à supprimer.

► Comment faire ?

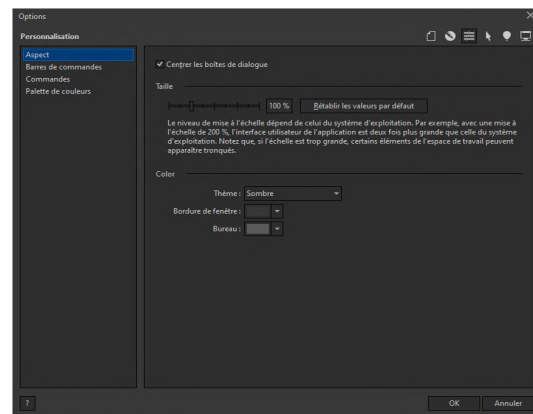
- Vous avez la possibilité de définir les paramètres d'affichage dans **Outils > Options** ou en cliquant sur le bouton  pour modifier son aspect et simuler cette transparence.



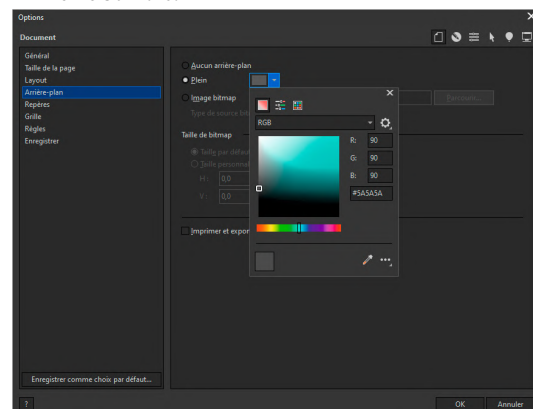
► Dans l'onglet **Espace de Travail**, sélectionnez l'espace de travail qui vous convient le mieux.



- Dans Document, **décochez** «Afficher le contour de page»
- Cochez «Afficher la zone de débordement»

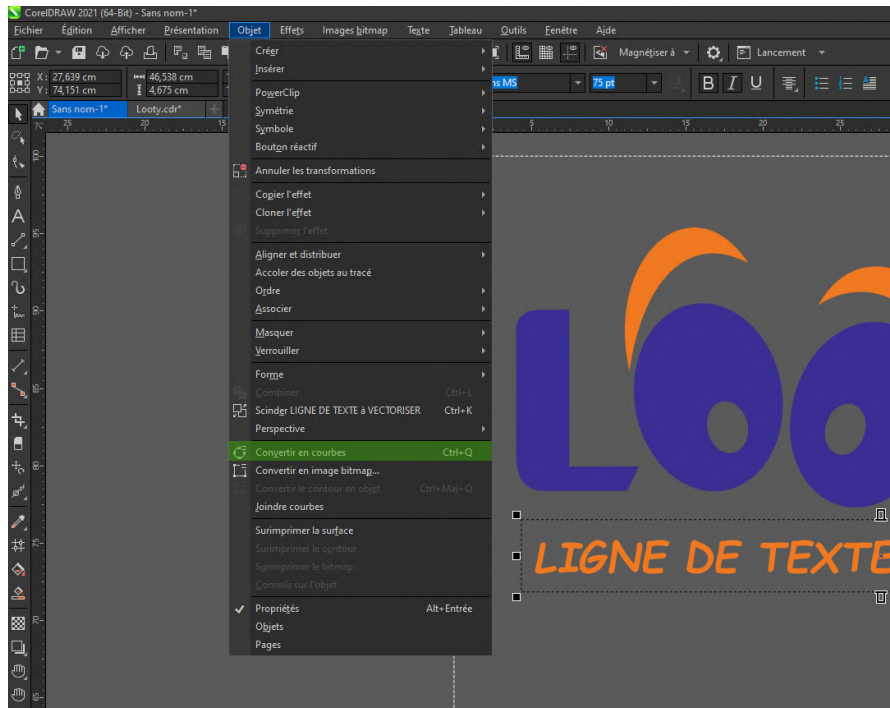


► Dans l'onglet **Personnalisation > Aspect**, sélectionnez le **Thème Sombre**.



- Dans Document > **Arrière-Plan** Cochez **Plein** et entrez la valeur HEX #5A5A5A de la couleur du fond de la fenêtre.

Vectoriser les textes (convertir en courbes)



► Comment faire ?

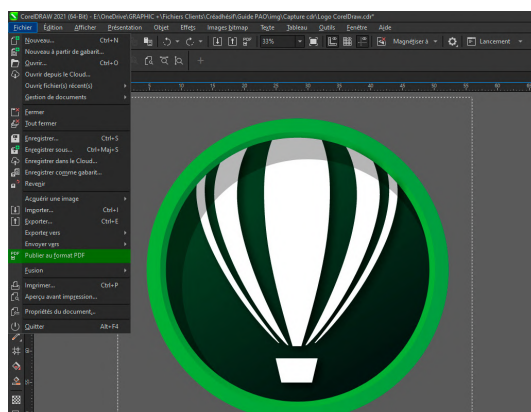
Sélectionnez tous vos champs de textes et cliquez sur **Objet > Convertir en courbes (Ctrl+Q)**. Vous pouvez aussi faire un clic droit directement sur les zones de textes et cliquer sur convertir en courbes.

Attention n'écraser pas votre fichier original, faites bien : **Fichier > enregistrer-sous...** et sauvegarder une version «en courbes» distincte de celle avec tous les textes modifiables.

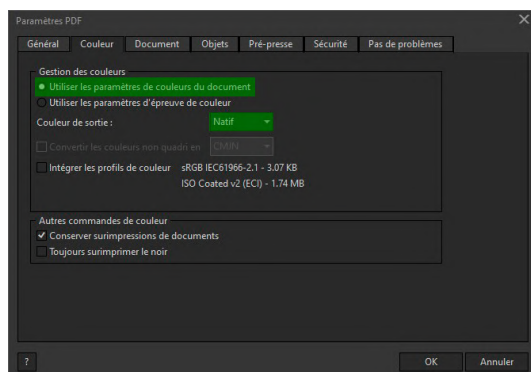
Exportation au format PDF

Si vous travaillez régulièrement avec CorelDraw®, choisissez plutôt d'exporter en .pdf, c'est le format le plus compatible avec Photoshop® que nous utilisons pour le pré-traitement de vos fichiers pour l'impression DTF.

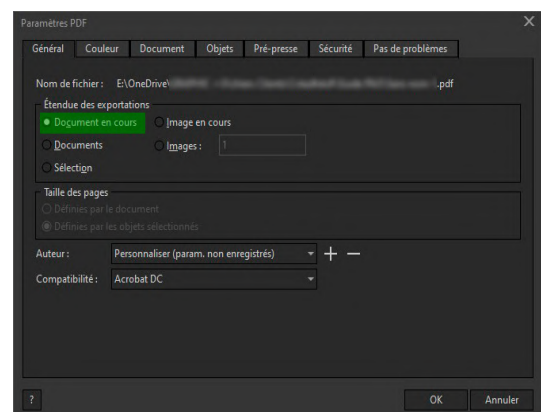
► Comment faire ?



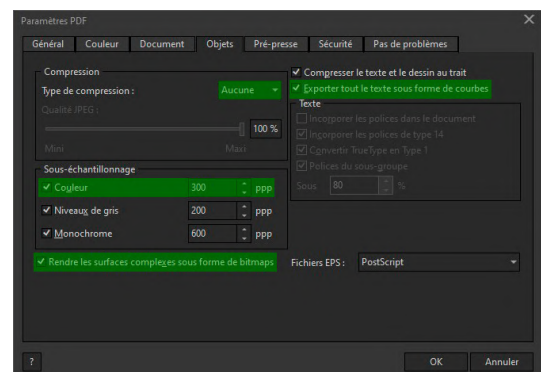
► Cliquez sur **Fichier > Publier au format pdf** et dans la fenêtre qui s'affiche, cliquez sur le bouton **Paramètres** pour vérifier les options d'exportation.



► Dans l'onglet **Couleur** le mode est en **CMJN** «Natif» car votre document a été créé en couleurs CMJN.
► N'intégrez aucun profil de couleur



► Dans l'onglet **Général**, sélectionnez **Document en cours**.
► Vous avez la possibilité d'enregistrer ces paramètres en tant que **présélection pdf** en cliquant sur le bouton **+**



► Bien que le format pdf peut intégrer les polices, il est préférable de **vectoriser vos textes** et de cocher la case **exporter sous forme de courbes**.

MODE COLORIMÉTRIQUE CMJN vs RVB

Quel mode choisir pour vos fichiers destinés au DTF ?

Le choix du mode colorimétrique est essentiel pour obtenir un rendu fidèle des couleurs, que ce soit sur écran ou en impression. Deux principaux modes existent, chacun adapté à un usage spécifique :

CMJN – La référence pour l'impression

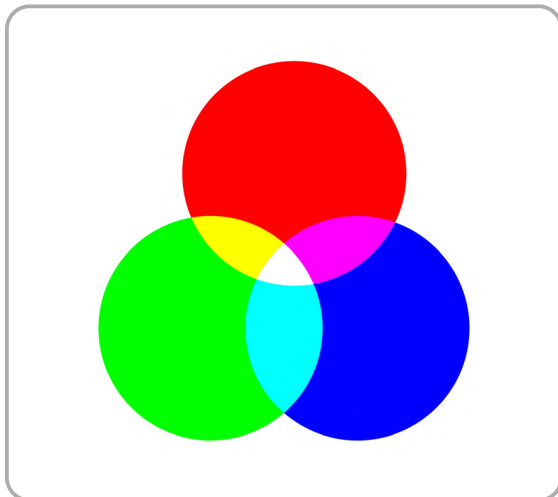
Le mode CMJN (Cyan, Magenta, Jaune, Noir) est utilisé en imprimerie. Basé sur le mélange d'encre, il fonctionne par soustraction : plus on ajoute d'encre, plus l'image s'assombrit. Pour éviter toute altération des couleurs, vos fichiers destinés à l'impression doivent être créés directement en CMJN.

RVB - Idéal pour les écrans

Le mode RVB (Rouge, Vert, Bleu), conçu pour l'affichage numérique, fonctionne par addition de lumière. Son spectre colorimétrique plus vaste permet des teintes lumineuses et saturées, parfaites pour le web. Cependant, ces couleurs ne sont pas toujours transposables en impression, ce qui peut entraîner des différences entre le rendu à l'écran et le fichier imprimé.

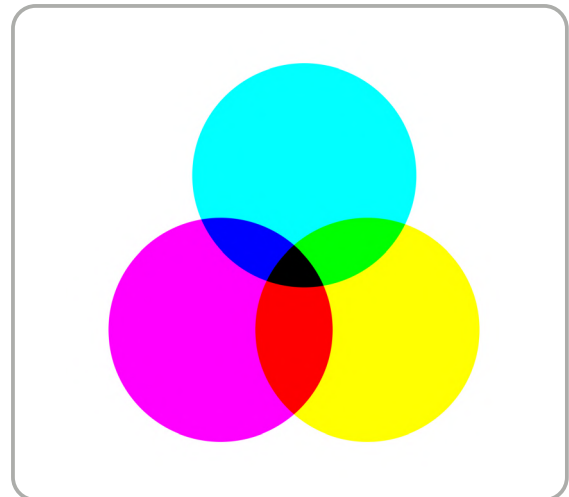
Tout fichier destiné à l'impression DTF, doit être conçu en CMJN afin de garantir une reproduction fidèle des couleurs. Un fichier RVB converti peut entraîner des écarts visuels indésirables. Pour éviter ces désagréments, il est recommandé de travailler dès le départ en CMJN.

RVB



Une image en mode **RVB** est composée de 3 couches de couleurs qui se mélangent en différentes proportions (de 0 à 255 par couleur) pour obtenir une vaste gamme de teintes. Ce procédé repose sur la **synthèse additive**, où la superposition des 3 couleurs donne du blanc.

CMJN



En mode **CMJN**, l'impression repose sur la quadrichromie, combinant les trois couleurs primaires cyan, magenta et jaune ainsi qu'une quatrième, le noir, indispensable pour reproduire fidèlement la plupart des nuances de couleurs. Le mélange des 3 couleurs donne du noir.

Assurez-vous d'un rendu couleur fidèle grâce à notre nuancier imprimé

Lorsque vous créez un visuel destiné à l'impression, ne vous fiez pas aux couleurs affichées sur votre écran ! Celui-ci fonctionne en RVB, alors que l'impression repose sur le CMJN. Sans calibration professionnelle, les couleurs perçues peuvent être très différentes une fois imprimées.



Pour éviter toute mauvaise surprise, nous mettons à votre disposition un nuancier imprimé sur nos machines, comprenant plus de 2000 teintes, avec leurs valeurs en quadrichromie. Grâce à ce guide, vous pourrez choisir vos couleurs en toute confiance et obtenir un rendu fidèle à vos attentes. Contactez-nous pour recevoir votre nuancier et garantir une impression de haute qualité !

LES COULEURS EN MODE CMJN



Nuancier quadri et calibration

Les imprimantes DTF utilisent 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.

Il est fortement recommandé de **calibrer votre écran** à l'aide d'une sonde pour éviter les mauvaises surprises à l'impression. Le calibrage de l'écran est une opération qui consiste à mesurer l'écart entre les couleurs qui sont effectivement affichées sur l'écran et celles qui sont censées être affichées. Grâce à ce procédé, l'écran de votre ordinateur affichera **un rendu fidèle des couleurs** et de la luminosité. Il est indispensable pour faire les bonnes corrections et vous assurer de toujours travailler dans le bon espace colorimétrique pour imprimer votre travail (cf. *Sondes Spyder sur datacolor.com*)





La couleur Bleue

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

Le Noir intense

Pour vos aplats de noir en mode CMJN **la seule valeur de noire dosée à 100% n'est pas suffisante** pour un bon rendu car 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 risque de sur-encrage.

	C : 0% M : 0% J : 0% N : 100%		C : 30% M : 30% J : 30% N : 100%
---	--	--	---

Simuler l'or et l'argent

Les valeurs proposées 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 marron

Ces valeurs donnent d'excellents résultats.

	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%

Le vert

Ces valeurs donnent d'excellents résultats.

	C : 85% M : 0% J : 100% N : 0%		C : 50% M : 0% J : 100% N : 0%
	C : 80% M : 20% J : 100% N : 25%		C : 70% M : 0% J : 95% N : 0%

Les teintes chairs

Le magenta doit être inférieur de 8% par rapport au jaune 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 / Le rouge

Les valeurs ci-dessous donnent d'excellents résultats, il est préférable d'équilibrer le jaune et le magenta à égalité pour un rouge lumineux, pour obtenir un rouge plus profond, on ajoute du Cyan et du Noir.

	C : 0% M : 50% J : 100% N : 0%		C : 0% M : 80% J : 100% N : 0%
	C : 0% M : 100% J : 100% N : 0%		C : 20% M : 100% J : 90% N : 10%

LEXIQUE

APLAT (À-PLAT)

Surface imprimée à 100% d'une couleur, soit en ton direct, soit en benday.

BENDAY

Vient de Benjamin Day, initiateur américain de ce procédé à la fin du XIXe siècle. Procédé consistant à superposer des trames de couleur primaire afin d'obtenir une teinte CMJN sans dégradé (par ex : C20/M10/J0/N0).

BENDING

Effet visible d'escalier dans les nuances d'un dégradé.

BITMAP

Type d'image aplatie ≠ vectoriel.

CMJN

Lettres qui désignent les quatre couleurs primaires de l'imprimerie : Cyan, Magenta, Jaune et Noir (CMYK en anglais)

DPI

Dot Per Inch en anglais, ou PPP en français soit point par pouce, pour définir la qualité d'impression d'un fichier numérique (imprimerie et imagerie numérique). Le point par pouce est une unité de précision. Plus cette valeur est élevée, meilleure est la qualité. Que ce soit en imprimerie ou en photographie numérique elle est définie en DPI. Pour une image numérisée destinée à l'impression, il est d'usage de l'échantillonner à 300 DPI.

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 votre 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. Le PDF s'est imposé comme format d'échange et d'archivage de documents électroniques.

PLANCHE (AMALGAME)

Une impression en amalgame consiste à imprimer simultanément sur un même transfert, des travaux d'impression différents. En amalgamant vous-même vos commandes sur une planche A4, A3, A2 ou 56 cm x 1 ou 2 mètres vous réduisez vos coûts d'impression.

PIXELLISATION

Phénomène apparaissant lorsqu'une image numérique subit un trop fort taux d'agrandissement, laissant apparaître les pixels qui la constituent.

RIP

Le Raster Image Processor est, dans le monde des industries graphiques, l'outil informatique qui permet de tramer des données afin de les rendre imprimables. Le RIP fait le lien entre des données informatiques et des données exploitables pour l'impression

QUADRICHROMIE

La quadrichromie ou CMJN (cyan, magenta, jaune, noir) 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) auxquelles on ajoute le noir.

RVB

Modèle chromatique basé sur la synthèse additive (le mélange des 3 couleurs primaires, la lumière forme le blanc) utilisé pour l'affichage vidéo. Ce mode est à proscrire pour l'impression DTF.

TIFF OU TIF

Le Tag(ged) Image File Format, généralement abrégé TIFF, est un format de fichier pour image numérique.

VECTORISER

Action consistant à transformer du texte en courbes, il est de ce fait modifiable comme tout autre forme vectorielle. Vectoriser les textes d'une illustration permet d'éviter les erreurs de polices absentes lorsque celles-ci sont indisponibles sur le poste de travail qui ouvre le fichier.