

lexique
LEXIQUE

en
en

PHOTO-GRAVURE
PHOTO-GRAVURE

LEXIQUE
LEXIQUE

gravure
gravure

informatisée
informatisée

traditionnelle
traditionnelle

4/10

4/10

6/10

6/10

SOMMAIRE

Autour de l'imprimerie	p	5
Autour de la couleur	p	15
Autour de la colorimétrie	p	18
Autour du pré-presse	p	22
Autour du film	p	29
Autour d'Internet	p	33
Autour d'Illustrator	p	38
Autour d'XPress	p	42

Autour de l'imprimerie

AFNOR :

Abréviations de l'Association Française de Normalisation. Propose une étude sur le papier et notamment une classification des papiers selon leur composition fibreuse.

ALIGNEMENT DES DESCENDANTES :

Alignement inférieur des hampes. Ligne droite généralement horizontale passant par le pied des hampes inférieures de lettres minuscules (p, q par exemple).

ALIGNEMENT DES MAJUSCULES :

Ligne droite généralement horizontale passant par le sommet des lettres majuscules et des hampes supérieures de minuscules (d, f, k par exemple) qui ne dépassent pas la hauteur des majuscules.

ALIGNEMENT DES MINUSCULES :

Ligne droite généralement horizontale passant par la partie supérieure des lettres minuscules telles que p, q, m, n, x d'une même ligne de texte.

ALIGNEMENT DES SUPÉRIEURES :

Alignement supérieur des hampes. Ligne droite généralement horizontale passant par le sommet des exposants, des accents et des hampes supérieures de minuscules (k, t, par exemple) qui dépassent la hauteur des majuscules.

AMALGAME :

Réunion de plusieurs imprimés différents sur une même feuille d'impression.

ANGLE DE MARGE :

Angle d'une feuille de papier, permettant la mise en place de chaque feuille pour toutes opérations de transformation.

ASSEMBLAGE DES CAHIERS, des feuilles ou des feuillets imprimés :

Placement les uns sur les autres des cahiers, des feuilles ou des feuillets avant qu'ils ne soient solidarités entre eux.

APLAT (de photogravure) :

Plage d'une impression typo ou offset, dans laquelle le support d'impression est uniformément recouvert par l'encre.

Par extension, désigne les plages correspondantes d'un phototype tramé (100 % de pourcentage de tramé).

BAS DE CASSE (minuscule) :

Terme de métier désignant une lettre minuscule. On dit « une bas de casse ».

BELLE PAGE :

Page de droite d'un ouvrage imprimé.

BEN-DAY :

Procédé de création d'une image tramée -sans prise de vue photographique - par décalques successifs de tramés uniformes préalablement enregistrés sur film pelliculable.

BICHROMIE :

Procédé de synthèse partielle des couleurs, utilisant seulement deux couleurs de base, en principe complémentaires l'une de l'autre. S'emploie également pour les reproductions en noir plus une couleur d'accompagnement.

BOBINE :

Matériau de faible épaisseur enroulé sur une grande longueur continue et caractérisé en outre par sa largeur (« laize » pour le papier et les tissus).

BON À COMPOSER :

Décision de l'ordonnateur portée sur sa copie soigneusement mise au point.

BON À GRAVER :

Décision datée et signée de l'ordonnateur portée sur un document à destination du photogaveur.

BON À ROULER :

Décision définitive de l'ordonnateur portée sur la 1^{ère} « bonne feuille » du tirage à exécuter après examen de tous les éléments imprimés avec ou sans illustrations, en noir et blanc ou en couleur. Cette décision entraîne l'acceptation du tirage dans le cadre des tolérances imposées par la technique mise en œuvre ainsi que celle du nombre d'exemplaires porté sur ce « bon à rouler ».

BON À TIRER :

Décision datée et signée de l'ordonnateur portée sur une épreuve très peu chargée en corrections (épreuve en 1^{ère}, en seconde...).

BONNE FEUILLE :

Tierce de contrôle après impression pour les travaux soignés, et qui peut être soumis à l'ordonnateur sur sa demande.

BROCHAGE :

Technique de finition des ouvrages imprimés comportant un ensemble spécifique d'opérations conduisant à la réalisation des « corps d'ouvrages » (pliage des feuilles imprimées, assemblage des cahiers, solidarisation des cahiers entre eux) et à la couverture (emboîtement du corps d'ouvrage dans la couverture pour faire adhérer la couverture au corps).

BROCHAGE DES IMPRIMÉS EN CONTINU :

Assemblage par griffage ou par collage

BROMURE :

Terme de métier, désignant une épreuve de contrôle tirée sur papier photographique (dit papier au bromure).

CAHIER :

Unité de base de la constitution d'un ouvrage imprimé, formé à partir d'une feuille imprimée pliée en 8, 16, 32 pages, par exemple.

CALIBRAGE :

Valeur moyenne résultant du comptage de l'ensemble des éléments intervenant dans la justification d'une ligne (une composition s'évalue en « mille de signes »)

CAPITALE (majuscule) :

Terme de métier désignant une lettre majuscule. Les « petites capitales » sont des majuscules dont la hauteur est égale à celle des minuscules.

CARACTÈRES ET SIGNES :

Éléments imprimants d'une écriture.

CARACTÈRE TYPOGRAPHIQUE :

Parallélépipède allongé en alliage à base de plomb dont la face supérieure présente un certain relief constituant l'œil de la lettre et dont l'encrage laissera son empreinte sur le papier.

CARBONE AVEC RÉSERVE :

Feuille carbonée avec un ou plusieurs emplacements non carbonés(s).

CARBONE COUCHÉ :

Feuille carbonée recouverte d'une couche de protection antimaculante.

CARBONE HECTOGRAPHIQUE :

Feuille carbonée recouverte d'un enduit spécial, servant à la reproduction au moyen d'un duplicateur spécial (communément appelé duplicateur à alcool).

CARBONE TRAITÉ :

Feuille carbonée perforée avant enlissage.

CARBONE UNE FOIS :

Feuille carbonée bon marché destinée à n'être utilisée qu'une seule fois (également appelée « carbone non réutilisable »).

CATALOGUE (magazine) :

Ouvrage illustré confectionné en utilisant les procédés de façonnage de « piqûre à cheval » ou de « brochure sans couture ».

CHASSE (en composition) :

Correspond à l'encombrement horizontal d'un caractère typographique. Selon sa chasse un caractère est large, normal ou étroit.

CHASSE (en piqûre à cheval) :

Différence de grands fonds et de petits fonds par suite de l'épaisseur du papier. (Chasse du cahier enveloppant.)

CHASSE (en reliure) :

Parties des cartons qui dépassent les tranches du livre relié (leurs dimensions sont en proportion du format et de l'épaisseur du livre).

CLICHÉ :

Terme de métier à acceptions multiples, désignant divers phototypes utilisés, en photogravure. Toutes les fois que cela est possible, on recommande d'utiliser le terme spécifique. Par exemple : négatif tramé positif tramé négatif demi-teinte (ou à tons continus) positif demi-teinte (ou à tons continus)

CLICHÉ (typo) :

À l'origine forme métallique reproduisant, d'empreinte (clichage) et moulage, une composition typographique, en vue de son impression. Par extension : désigne différents types de formes imprimantes, métalliques ou plastiques, même quand elles ne résultent pas d'une prise d'empreinte.

COIFFES :

Extrémités (deux) du dos d'un livre.

COINS :

Angles extérieurs ou intérieurs (parfois arrondis) des cartons d'un livre.

COLLAGE :

Procédé dans lequel des cahiers ou des feuillets assemblés sont rognés au dos du volume que l'on enduit de colle avant la pose de la couverture. Cette opération se fait souvent à la machine et le procédé est dit « sans couture » ou à « dos carré ».

COMPLEXE :

Support d'impression constitué généralement de deux matériaux assemblés (papier « métallisé », papier « plastifié », etc.).

COMPOSITION :

Opération qui consiste à assembler des caractères pour former des mots, des lignes, des colonnes.

COMPOSITION (des encres) :

Les encres d'imprimerie sont soit des solutions de colorants, soit des dispersions de pigments, dans des liants ou véhicules filmogènes, dont le rôle est d'assurer la cohésion du film, son passage de l'encrier au support, sa fixation et ses propriétés mécaniques.

COMPOSITION (des formes) :

Étape de la préparation d'une forme d'impression à partir d'une copie obtenue selon le procédé de reproduction retenue. Cette opération peut être exécutée manuellement ou automatiquement.

COMPOSITION AU KILOMÈTRE :

Composition non justifiée, alignée à gauche sans coupure de mot.

COMPOSITION PAR « LETTRES TRANSFERT » :

Genre de composition manuelle utilisant le principe de la décalcomanie.

COMPOSITION MANUELLE :

Composition obtenue par juxtaposition manuelle de caractères typographiques préalablement fondus.

COMPOSITION MÉCANIQUE (chaude) :

Composition obtenue par juxtaposition mécanique de caractères typographiques fondus au moment de l'emploi, soit unitairement, soit par lignes justifiées.

COMPOSITION MÉCANIQUE (froide) :

Composition obtenue par juxtaposition de caractères sur un support approprié au moyen d'un matériel du type machine à écrire.

COMPOSITION PROGRAMMÉE :

Composition obtenue à partir d'une programmation mise sur ordinateur en vue de faciliter la justification et la mise en page du texte.

CONTRETYPE :

Copie d'un phototype.

CONTRETYPE COULEUR :

Copie d'un document en couleur, éventuellement à une échelle de reproduction différente.

COPIE :

Un exemplaire du produit fini obtenu par reproduction de l'original. Document de base (manuscrit, tapuscrit accompagné ou non d'illustrations). Phase de préparation de la forme d'impression dans les procédés photomécaniques.

COPIE OU REPORT (en photogravure) :

Ensemble des opérations physico-chimiques permettant en offset de préparer la forme d'impression à partir du montage.

CORPS (de caractère) :

Correspond à l'encombrement vertical d'un caractère typographique.

CORPS D'OUVRAGE :

Terme exclusivement usité autrefois dans la reliure (manuelle ou industrielle). Il représente l'ensemble d'un ouvrage (cousu ou sans couture, rogné et arrondi roulé) prêt à recevoir sa couverture. Par extension l'expression « corps d'ouvrage » est également utilisée pour les volumes brochés avec ou sans couture.

CÔTÉ SUPÉRIEUR (côté feutre) :

Face d'une feuille de papier ou de carton opposée au côté «toile».

CÔTÉ « TOILE » :

Face d'une feuille de papier ou de carton qui a été en contact avec la toile de la machine au cours de la fabrication .

COUTURE :

Procédé dans lequel les cahiers assemblés (superposés les uns sur les autres) sont cousus au fil textile avant d'être brochés ou reliés.

COUVERTURE :

Élément d'un ouvrage (imprimé) destiné à protéger le « corps d'ouvrage ».

COUVERTURE CONSERVÉE :

Couverture montée sur un fond.

COUVERTURE D'EMBOÎTAGE :

Couverture de « reliure ».

CURSIVE (anglaise ou scripte) :

Types de caractères d'imprimerie rappelant l'écriture manuscrite.

DÉBORD (ou dépassant) :

Décalage pour un dernier pli d'une feuille, ce qui permet aux premières pages du cahier ou aux dernières de déborder afin de donner une prise pour l'ouverture du cahier.

DEMI-TEINTE (film...) :

Phototype à modelé continu.

DENSITÉ OPTIQUE :

Grandeur caractérisant le noircissement, plus ou moins intense, d'un phototype - ou l'encrage, plus ou moins fort, d'une reproduction imprimée. Définition physique : logarithme décimal de l'inverse du facteur de transmission ou de réflexion.

DÉPLIANT ACCORDÉON :

Présentation avec des plis parallèles en sens alternés, dans laquelle les volets ainsi constitués peuvent se superposer en nombre aussi grand que le permet la longueur de la bande de papier.

DÉPLIANT PORTEFEUILLE :

Présentation toujours réalisée avec trois plis parallèles dans le même sens et dans laquelle chaque volet se rabat vers l'intérieur.

DÉVELOPPEMENT :

L'une des opérations du traitement au cours de laquelle une image latente est rendue visible. Terme impropre pour désigner le traitement.

DIAPOSITIVE :

Image sur un support transparent destinée à être lue directement ou par projection.

DOS :

Partie d'un livre opposée à la tranche avant ou « gouttière ».

DUPLICATA :

Résultat de la reproduction, en un seul exemplaire, et à l'échelle 1/1 d'un document original.

ÉCARTEMENT VERTICAL entre deux lignes de composition. Distance entre les lignes de base de deux lignes de texte consécutives.

ÉCARTEMENT VERTICAL minimal de lisibilité (EV) :

Cette valeur EV - toujours définie a priori par le créateur de caractères et le fabricant de « composition » correspond à l'encombrement vertical des caractères « plomb » (traditionnellement appelée « force de corps »).

ÉCHELLE DE REPRODUCTION :

Rapport des dimensions de l'image reproduite, à celles de la partie correspondante de l'original.

ÉCRITURE :

Terme de métier désignant le style d'un type de caractères.

ÉDITEUR (ou ordonnateur) :

Maître d'œuvre de toute publication.

ÉDITION :

Ensemble des exemplaires d'un même ouvrage imprimés à l'identique (éventuellement sur des supports d'impression de qualité différente).

ELECTROGRAPHIQUE (procédé d'impression) :

Procédé basé sur l'attraction des charges électriques de signes contraires et utilisant : - soit un support d'impression traité (électrographie directe), - soit un support d'impression non traité (électrographie indirecte).

ENCART :

Supplément s'intégrant à la structure de l'ouvrage. En général, il s'agit d'une impression et d'un papier différents du corps de l'ouvrage. Il peut être fixe ou volant. Son intercalation, souvent à une place précise, pose des problèmes dans la répartition des pages par cahier.

ENCARTAGE :

Principe de réunion des cahiers d'un ouvrage par intercalage de chaque cahier au milieu du précédent. Placement des cahiers les uns dans les autres et très souvent à l'intérieur d'une couverture.

ÉQUERRAGE :

Opération de coupe au massicot en vue d'obtenir au moins un angle de la feuille correct (angle devant servir à la marge). Selon les opérations que doit subir la feuille, il peut se faire sur deux, trois ou quatre côtés.

ENCOCHES :

Découpes rondes (encoches « pouces ») ou rectangulaires (type « répertoire »), pratiquées dans une partie des cahiers constituant l'ouvrage (après massicotage 3 faces), ou sur des encarts (généralement de couleur et de plus fort grammage) solidaires de l'ouvrage.

ENCRES À BRILLANT ÉLEVÉ ET ENCRES MATES :

Encres formulées spécialement pour obtenir un résultat précis sur un support particulier.

ENCRES POUR CONTACT ALIMENTAIRE :

Encres à odeur minimale devant impérativement être formulées à partir de matières premières admises par la législation en vigueur.

ENCRES DÉLÉBILES :

Encres destinées à imprimer des fonds de « sécurité », formulées pour être décolorées par un maximum de produits chimiques (exemple : fonds de chèques).

ENCRES À HAUTES PERFORMANCES :

Encres à solidités d'ensemble maximales. On emploie de telles encres quand on demande à l'impression une durabilité exceptionnelle (par exemple, encres pour vignette automobile, encres pour affiches permanentes, encres pour papiers peints, etc.).

ENCRES D'IMPRIMERIE :

Préparations de consistances diverses, liquides, fluides ou visqueuses, destinées à fournir un film coloré sur un support quelconque, par transfert depuis une forme d'impression.

ENCRES POUR IMPRIMÉS SPÉCIAUX :

Ce sont des encres formulées pour un usage bien spécifique. La liste en est longue et jamais close. Parmi les plus courantes, on peut citer : encres pour « lecture optique », encres magnétiques.

ENCRES À PERFORMANCES SPÉCIFIQUES :

Les gammes et séries standard ne sont généralement pas homogènes

quant aux résistances à divers agents physiques ou chimiques, qui sont parfois nécessaires. Il faut alors avoir recours à des encres spécialement formulées pour un usage particulier.

ENCRES PLASTIFIABLES :

Encres pour cartes de géographie par exemple.

ENCRES PRIMAIRES : trichromie et quadrichromie

La trichromie est un procédé qui permet la reproduction d'un original polychrome à l'aide d'un choix de trois encres spécifiquement destinées à la reproduction des couleurs par le procédé trichrome. Ces encres sont appelées encres primaires, à savoir : un jaune, un magenta et un cyan (bleu-vert).

Chaque film imprimé se comporte comme un filtre sélectif absorbant un tiers du spectre visible (exemple : une impression magenta va absorber sa complémentaire qui est le vert et renvoyer les deux autres tiers du spectre, c'est-à-dire le bleu et le rouge ; bleu + rouge = magenta, on aura bien la sensation visuelle du magenta).

Par surimpression deux à deux, les encres primaires engendrent des couleurs dites secondaires : bleu (magenta + cyan), vert (jaune + cyan) et rouge (jaune + magenta) ; ces trois films superposés donnent un noir, très imparfait dans la pratique, d'une part en raison de la faible épaisseur des films, d'autre part en raison du choix forcément limité des pigments du commerce.

C'est pourquoi on ajoute souvent aux trois encres primaires une quatrième couleur, généralement un noir, destiné à approfondir les teintes sombres ; on a alors une quadrichromie.

ENCRES « STANDARD » ET ENCRES AU MODÈLE :

Les encres « standard » font l'objet de fabrications suivies et se trouvent en stock chez les fournisseurs d'encres.

C'est le cas de la plupart des gammes d'encres primaires. Mais, aussi utilisées qu'elles soient, les encres primaires ne couvrent pas tous les besoins de l'imprimeur ; c'est pourquoi les fabricants d'encres commercialisent des séries d'encres, en principe monopigmentaires, de teintes usuelles utilisées seules ou en mélanges pour créer de nouvelles couleurs. Les encres au modèle sont étudiées à la demande de l'imprimeur pour répondre à des exigences particulières.

ENCRES « TRANSFERT » :

Encres destinées à être transférées à chaud sur un autre support (par exemple : tissu).

ENCRES TRANSPARENTES ET ENCRES COUVRANTES :

Les encres transparentes jouent le rôle de filtre coloré, le résultat étant fortement influencé par la nature du support. Dans le cas d'encres couvrantes, le complexe encres + support joue le rôle d'une surface réfléchissante.

ÉPREUVE :

Feuille imprimée avant le tirage, servant à indiquer les corrections (épreuves en première, en seconde ou en placards, en feuilletons, en feuilles, en bon à tirer).

ÉPREUVES DE PHOTOGRAVURE :

Document obtenu soit par un procédé photographique, soit par un procédé d'impression, et destiné au contrôle du processus de reproduction des images (monochrome ou polychrome).

ÉPREUVE EN PREMIÈRE (1^{ÈRE} ÉPREUVE) :

Document à l'état brut, portant les premières corrections établies par rapport à la copie quels que soient la composition retenue (manuelle, mécanique, photomécanique...) et le support utilisé (papier à épreuve, bromure ou ozalid).

ÉPREUVE EN SECONDE (2^E ÉPREUVE) :

Document servant à vérifier par comparaison avec la 1^{ère} épreuve que les corrections ont bien été exécutées.

ÉQUERRAGE :

Opération ou résultat de la mise d'équerre d'une feuille de papier (deux ou quatre côtés).

ESPACEMENT (horizontal) :

Réalisation pratique de la justification. Intervalles entre les mots concourant à la justification d'une ligne.

EXPOSITION

Action de soumettre une surface photosensible à un rayonnement actinique.

FAC-SIMILÉ :

Procédé et produit ayant les caractéristiques visuelles et dimensionnelles d'un document original.

FAMILLE (de caractères) :

Ensemble de types de caractères possédant des caractéristiques graphiques similaires.

FAUSSE PAGE :

Page de gauche d'un ouvrage imprimé.

FEUILLE :

Matériau de faible épaisseur présenté à plat selon un format déterminé. - Pour le papier, cf. NF Q 01-005. - Formats finis : formats en millimètres de papier des séries ISO A et B (NF Q 02-003). - Formats bruts : formats en centimètres de papier des séries SRA (NF Q 02-004).

FEUILLE MÉTALLIQUE :

Support d'impression en aluminium, fer blanc, cuivre, etc.

FEUILLE À PLAT (IN PLANO)

Appellation servant à désigner la feuille (à plat) imprimée avant tout pliage, telle qu'elle sort de la machine à imprimer.

FEUILLE PLIÉE/1 PLI (IN FOLIO) :

Feuille pliée en deux (2 feuillets, 4 pages).

FEUILLE PLIÉE/2 PLIS CROISÉS ou deux plis parallèles roulés dits « économiques » (IN QUARTO) :

Feuille pliée deux fois à angle droit, ou deux fois parallèlement à l'un des côtés de la feuille (4 feuillets, 8 pages).

FEUILLE PLIÉE/3 PLIS CROISÉS ou trois plis parallèles roulés dits « économiques » (IN OCTAVO)

Feuille pliée en trois fois à angle droit, ou trois fois parallèlement à l'un des côtés de la feuille (8 feuillets, 16 pages).

FEUILLE PLIÉE/4 PLIS CROISÉS ou quatre plis parallèles roulés dits « économiques » (IN SEIZE) :

Feuille pliée quatre fois à angle droit, ou quatre fois parallèlement à l'un des côtés de la feuille (16 feuillets, 32 pages).

FEUILLET :

Appellation servant à désigner une subdivision de la feuille au format rogné ou non. (Dans un ouvrage un feuillet représente 2 pages, soit 2 faces, le recto et le verso.)

FEUILLETONS :

Composition mise en page, éventuellement d'après maquette, avant imposition.

FILM :

Terme d'emploi général pouvant désigner - une surface photosensible vierge sur support en matière transparente ou translucide, - le même matériau, après prise de vue et traitement.

FILM D'ENCRE :

L'impression se présente sous la forme d'un film mince dont l'épaisseur est de l'ordre du micromètre, et de charge variable selon le procédé d'impression employé.

FIN DE PRESSION :

Grand côté de la feuille opposé à la prise de pince.

FIXATION ET SÉCHAGE (encres) :

La fixation est le passage de l'encre de l'état initial à l'état de film sec en surface, rendant l'impression manipulable. Ce processus est plus ou moins rapide en fonction de la composition particulière de l'encre, des caractéristiques du support et du procédé d'impression. Elle correspond au séchage physique de l'impression dû principalement : - à la pénétration de l'encre dans le support - à la filtration sélective de la partie liquide de l'encre dans le support, - à l'évaporation de la partie liquide de l'encre, cette évaporation pouvant être accélérée par l'emploi de dispositifs de séchage (séchateurs à gaz ou à air chaud, tubes infra-rouges, micro-ondes...).

Le séchage proprement dit, ou séchage à cœur, est le passage du film d'encre à l'état solide. Il résulte :- soit de l'évaporation totale de la partie liquide (encres héliographe et flexo), - soit d'un processus chimique tel que l'oxydopolymérisation, la photopolymérisation (UV, faisceaux d'électrons), ou d'une réaction catalytique (deux composants).

FLEXOGRAPHIE :

Procédé d'impression directe utilisant une forme d'impression en relief, souple, et des encres liquides à solvants.

FOLIO :

Numéro de la page.

FOND (PETIT) :

Marge intérieure de l'ouvrage (côté fixation). FOND (grand) Marge extérieure de l'ouvrage

FORME EN CREUX :

Forme d'impression dont les parties imprimantes sont constituées par des alvéoles creux dont la profondeur peut aller jusqu'à 50 micromètres (taille douce, héliogravure).

FORME D'IMPRESSION :

Objet ouvré permettant le transfert de préparations (encres ou vernis) des zones imprimantes de sa surface aux supports d'impression ou à des surfaces intermédiaires.

FORME PLANOGRAPHIQUE :

Forme d'impression présentant des zones hydrophiles et des zones hydrophobes, ces dernières acceptant l'encrage constituent les parties imprimantes (lithographie, offset).

FORME POREUSE :

Forme d'impression constituée d'un cadre recouvert d'une étoffe tendue dont seules les zones imprimantes sont traversées par l'encre (sérigraphie).

FORME EN RELIEF :

Forme d'impression dont les parties imprimantes sont en relief (typographie, flexographie, typo indirect également appelée offset-sec ou « letterset »).

FORMULES COLLÉES PAR POINT :

Liasses de formulaires et de carbones encollés au moyen d'une succession de petits points de colle.

GARDES :

En général, cahier de 4 pages dont un feuillet de papier blanc ou de couleur avec ou sans impression, est placé au commencement et à la fin d'un ouvrage. Parfois feuillets de papier (uni, fantaisie ou marbré) ou pièces en soie ou en peau montés sur le premier et le dernier cahier soit lors de la constitution du corps d'ouvrage soit lors de la finition de l'ouvrage. Un feuillet placé au début et à la fin d'un ouvrage est appelé « feuillet de garde ».

GRAISSE :

Épaisseur du trait de caractère (par exemple maigre, demi-gras, gras, etc.

GRAVURE :

Action de former des « creux », par tout moyen approprié, dans une plaque métallique ou plastique, au cours de la préparation d'une forme d'impression. Remarque : Pour certains procédés le creux obtenu peut être extrêmement faible, de l'ordre du micromètre

GRAVURES (illustrations) :

Illustrations des ouvrages imprimés.

GROUPE :

Réunion sur une même feuille d'impression de plusieurs feuilles de pliure.

GUIDE OU RECTIFICATEUR :

Pièce mécanique dont le mouvement permet la mise en place de chaque feuille avant l'exécution d'une opération de transformation. Cette pièce agit sur le petit côté de l'angle de marge.

HÉLIOGRAVURE :

Procédé d'impression directe utilisant une forme d'impression en creux (alvéoles) et des encres liquides.

IMPOSITION :

Ordonnement des pages d'un ouvrage sur la forme imprimante selon une disposition permettant de les retrouver assemblées dans l'ordre logique après pliure.

IMPRESSION :

Reproduction de textes ou d'illustrations par transfert d'une préparation (encre par exemple), sur un support à partir d'une mémoire-image.

IMPRIMEUR :

Maître d'œuvre de toute impression.

INDEX :

Repère débordant d'un corps d'ouvrage (également appelé index de bord)

INDICE DE COLLATIONNEMENT :

Repère mobile placé au dos des cahiers ; il permet, d'un rapide coup d'œil, la vérification de l'assemblage (cahiers manquants, doublés, ou retournés).

INTERCALAIRE :

Feuille simple, hors-texte, inséré dans le corps d'ouvrage.

INTERFOLIER :

Placer un feuillet de papier entre chaque feuillet d'un livre destiné à protéger ces feuillets ou à permettre l'inscription de notes.

INTERLIGNE :

Blanc que l'on ajoute entre 2 lignes consécutives.

ITALIQUE :

Nom générique de types de caractères d'imprimerie inclinés vers la droite.

JAQUETTE :

Élément amovible le plus souvent imprimé recouvrant les couvertures d'ouvrages de qualité et comportant deux rabats.

JET D'ENCRE :

Procédé d'impression dans lequel la forme imprimante est remplacée par un programme informatique commandant le débit d'encre.

JUSTIFICATION :

Composition d'une ligne selon une longueur déterminée. Par extension, longueur de cette ligne.

« LETTRE TRANSFERT » :

Caractère qui peut être transféré d'un support sur un autre par frottement.

LIGNE :

Rangée de caractères disposés horizontalement.

LIGNE DE BASE :

Ligne droite généralement horizontale passant par la partie inférieure des lettres majuscules et des minuscules telles que h, k, m, n, x, d'une même ligne de texte.

LITHOGRAPHIE (original) :

On désigne généralement par « lithographie » une épreuve lithographique originale constituant une création artistique, datée, signée, numérotée et imprimée à partir d'une pierre ou d'une feuille de métal travaillée par l'auteur.

LITHOGRAPHIE (procédé) :

Procédé d'impression directe utilisant une forme d'impression planographique en pierre ou en zinc et des encres grasses.

LIVRE :

Ouvrage fini broché ou relié

MAGAZINE (CATALOGUE) :

Ouvrage illustré confectionné en utilisant les procédés de façonnage de « piqure à cheval » ou de « brochure sans couture ».

MAGNÉTOGRAPHIE (PROCÉDÉ D'IMPRESSION) :

Procédé basé sur la modulation d'un champ magnétique et utilisant un support d'impression non traité.

MAIN DE PAPIER :

Terme de métier pour désigner la vingtième partie d'une rame, soit 25 feuilles. Note : Une main de papier d'emballage ne compte que 24 feuilles.

MANUSCRIT :

Document écrit à la main.

MAQUETTE (de photogravure) :

Modèle de mise en place ou original. Modèle, à l'échelle 1/1, d'un ouvrage imprimé permettant de fixer les dimensions exactes et les positions respectives des textes et illustrations.

MARGES :

Ensemble des blancs encadrant la partie imprimée d'une page (marges en tête, en pied, au pli, à l'extérieur).

MASQUAGE :

Processus correctif destiné, dans les reproductions en couleurs, à compenser les absorptions parasites des colorants de l'original et celles des pigments des encres primaires.

MASSE SURFACIQUE :

Masse par unité de surface d'un matériau de faible épaisseur. Pour le papier on utilise le terme « grammage » qui correspond à la masse en grammes d'une feuille de papier ou de carton de 1 m² de surface.

MATIÈRE PLASTIQUE :

Support synthétique d'impression.

MATRICE :

Bloc de cuivre portant en creux l'original. Moule obtenu par prise d'empreinte d'une composition typographique.

MISE EN BLOC (d'une liasse) :

Utilisation d'une colle sur la tranche de la liasse.

MISE EN PAGE :

Disposition harmonieuse du contenu graphique de la page. La mise en page tient compte du format et du sujet traité pour définir la justification sur une ou plusieurs colonnes, la grosseur des caractères, l'interlignage, la répartition des blancs, la surface des illustrations.

MONTAGE :

Processus de mise en place, conformément à la maquette, des éléments constitutifs d'une page (textes et illustrations - souvent appelé « pré-montage »). Processus de mise en place des phototypes de chaque page, sur un emplacement déterminé sur la forme d'impression, conformément au schéma d'imposition. Le résultat d'une des opérations précédentes.

MORS :

Saillies (deux) faites au dos d'un livre lors de l'endosseure pour loger les cartons. Partie du dos de peau ou de toile qui recouvre, dans une

demi-reliure, une partie du carton. Intérieur des charnières (bandes de peau ou de toile que l'on met dans les mors. Les charnières en peau se mettent aux reliures pleines qui ont des gardes de peau ou en soie).

MORSURE :

Gravure par voie chimique.

NÉGATIF :

Caractéristique d'un phototype, sur lequel les densités optiques varient en sens inverse de celles de l'original.

NERFS :

Petites bandes transversales saillantes sur le dos des livres.

NOIR-AU-BLANC :

Terme de métier, caractérisant la reproduction d'un texte sous forme négative lisible (exemple : lettres blanches sur fond noir, lettres blanches sur fond rouge, etc.).

OFFSET :

Procédé d'impression indirecte utilisant une forme d'impression planographique et des encres visqueuses (l'encrage de la forme d'impression est transmis au support d'impression par un rouleau caoutchouté intermédiaire, appelé « blanchet »).

ORIGINAL :

Tout document que l'on veut reproduire.

OUVRAGE BROCHÉ :

Ouvrage obtenu à partir de feuilles imprimées pliées en cahiers. Ces cahiers sont assemblés et solidarités entre eux avant de recevoir une couverture, puis soumis à un massicotage final des trois tranches restées libres. La couverture est en général assez souple et le dos de l'ouvrage reste plat.

OUVRAGE RELIÉ :

Ouvrage obtenu à l'aide des mêmes opérations qu'un livre broché mais avec les traitements supplémentaires suivants : - passure en colle du dos du corps d'ouvrage ; - endosseure (« arrondissement » du dos du corps et formation de la « gouttière » sur la tranche avant) - contre-collage du papier de couverture sur deux plats en carton épais (séparés l'un de l'autre par une bande étroite en « carte » plus légère correspondant au dos).

OZALID :

Marque commerciale devenue terme de métier, désignant une épreuve de contrôle tirée sur papier aux colorants azoïques (dit papier diazo).

PAGE :

Une seule des faces du feuillet (le recto ou le verso).

PAPIER AUTOCOPIANT :

Papier autre que le papier carbone, couché sur une de ses faces ou sur les deux, ou contenant dans la masse une substance permettant d'obtenir, simultanément, une ou plusieurs copies d'un original écrit à la main ou à la machine, par pression localisée et sans papier carbone intercalaire.

PAPIER BIBLE :

Papier mince pour impression, sans pâte mécanique, de bonne résistance aux manipulations et au vieillissement.

PAPIER BROMURE :

Papier photographique dont le matériau photosensible est un halogénure d'argent, ou une combinaison d'halogénures (bromure, chlorure, iode).

PAPIER BUVARD :

Papier dont l'usage est avant tout basé sur les qualités d'absorption.

PAPIER CALQUE :

Papier à l'usage des bureaux de dessin, suffisamment translucide pour qu'une image inscrite dessus puisse être reportée par des procédés de reproduction utilisant la transmission de la lumière ou pour permettre de retracer le dessin d'un original recouvert par ce même papier. La translucidité peut être obtenue de deux façons : a) en traitant après sa fabrication un papier approprié avec de l'huile, de la résine ou des cires pour avoir un papier calque « artificiel », b) par traitement mécanique pendant la préparation de la pâte pour avoir un papier calque « naturel ».

PAPIER DE CHIFFON :

Papier fabriqué à partir de pâte contenant une certaine proportion de pâte de chiffon. La préparation minimale requise pour que le papier puisse être dénommé « de chiffon » varie selon les pays.

PAPIER CRISTAL :

Papier sans bois, écru, blanchi ou coloré, transparent, translucide lorsqu'il est coloré ou opacifié dans la masse, glacé et lustré sur les deux faces et peu perméable aux corps gras ainsi qu'à la transmission des odeurs.

PAPIER DIAZO :

Papier pour copie de phototypes, par formation de colorants azoïques dans les parties non exposées de l'image.

PAPIER GOMMÉ :

Papier (ou carton) sur lequel un adhésif approprié a été appliqué sur tout ou partie de sa surface pour la rendre adhésive.

PAPIER INGRAISSABLE :

Papier sans bois résistant à la pénétration des corps gras, écru, blanc ou coloré. Cette résistance est obtenue par tout traitement à l'exception de l'acide sulfurique.

PAPIER KRAFT :

Papier essentiellement fait de pâte kraft. Dans certains pays, le terme « papier kraft » sert aussi à désigner spécifiquement le papier fait essentiellement de pâte au sulfate écru de résineux. Ce papier a généralement une résistance mécanique supérieure à celle obtenue à partir des mêmes bois mis en pâte par d'autres procédés connus.

PAPIER PUR CHIFFON :

Papier fait entièrement de pâte de chiffon.

PAPIER SULFURISÉ :

Papier ayant été modifié par l'action de l'acide sulfurique. Ce traitement lui donne une texture continue, une dureté de surface plus grande et une résistance élevée à la pénétration des liquides organiques en général, et en particulier des corps gras huiles et graisses. Cette structure donne également au papier une résistance à la désagrégation par l'eau même bouillante.

PASSE-PARTOUT (no text) :

Partie d'une impression commune à toutes les pages et destinée à être complétée par superposition de film ou par repiquage.

PEAUX :

Matériaux d'origine animale, utilisés dans la couverture des livres et dont les principaux sont désignés comme suit : basane chagrin, maroquin, parchemin.

PELLICULAGE :

Application d'une pellicule transparente cellulosique ou synthétique sur une feuille imprimée (notamment les couvertures).

PERFORATION DE CLASSEMENT :

Trous percés dans les documents pour permettre le classement de ces documents dans une reliure mobile.

PERFORATIONS D'ENTRAÎNEMENT :

Succession de trous circulaires dits « trous Caroll », destinés à l'entraînement de la bande par un système à ergots.

PERFORATION PARTIELLE DITE « TROU DE COUPE » :

Perforation analogue au trou de saut permettant la coupe transversale de la bande sur des machines annexes de façon à obtenir des exemplaires séparés du document définitif.

PERFORATION PARTIELLE DITE « TROU DE SAUT » :

Perforation partielle permettant de déclencher l'avancement d'une certaine longueur de la bande (saut) lors de son exploitation.

PHOTOCOMPOSITION :

Composition obtenue photographiquement sur une surface sensible.

PHOTOGRAPHIE :

Ensemble des techniques d'enregistrement des rayonnements électromagnétiques, par des méthodes photophysiques ou photochimiques permettant d'obtenir une image archivable.

PHOTOGRAVURE :

Ensemble des procédés photographiques et des traitements chimiques permettant de préparer des éléments imprimants.

PHOTOTYPE :

Image photographique visible et stable, obtenue après exposition et traitement d'une couche photosensible.

PIQÛRE À CHEVAL :

Procédé dans lequel des feuilles pliées encartées les unes dans les autres sont maintenues par une ou deux agrafes métalliques insérées dans le pli du dos.

PIQÛRE À PLAT (piqûre dite « Polké ») :

Procédé dans lequel des feuillets assemblés sont maintenus par des agrafes. On utilise rarement ce procédé quand il s'agit de cahiers. Une fois l'opération de piquage terminée, les volumes sont toujours brochés.

PLACARD :

Composition justifiée, avec ou sans titres, non mise en page.

PLANCHES :

Tout document ayant pour but l'illustration, l'ornementation ou l'aide pour une meilleure compréhension de la lecture d'un ou

vrage imprimé (gravures, tableaux...). Des références - indiquées par l'auteur - dans le texte de l'ouvrage permettent de s'y reporter. Le format des planches peut être plus petit ou supérieur au format rogné de l'ouvrage et dans ce dernier cas elles sont repliées sur elles-mêmes. Les planches sont foliotées en romain.

PLAQUE :

Terme de métier désignant une forme d'impression offset. Par extension, s'emploie également pour désigner une forme d'impression typographique réalisée sur support souple.

PLAQUE PRÉSENSIBILISÉE :

Plaque (positive ou négative) comprenant une couche d'un matériau directement photosensible et destinée à la préparation d'une forme d'impression offset.

PLAQUETTE :

Initialement, ouvrage soigné imprimé sur un support de qualité et limité à quelques feuillets généralement illustrés. Actuellement ouvrage de faible épaisseur généralement cousu puis broché ou traité sans couture.

PLI D'ENCART (ou onglet) :

Partie dépassant sur la gauche d'un feuillet, d'une planche ou d'un encart permettant d'insérer ce feuillet, cette planche ou cet encart dans un ouvrage composé de cahiers piqués à cheval ou cousus au fil textile.

PLIURE ACCORDÉON (ou en paravents) :

Présentation matérielle avec plis parallèles et en sens alterné ; les volets ainsi constitués peuvent se superposer en nombre aussi grand que le permet la longueur de la bande papier.

PLIURE DE LA FEUILLE IMPRIMÉE :

Opération consistant à rabattre la feuille imprimée en plis croisés ou parallèles afin de constituer un cahier (dit « de base »)

POSITIF :

Caractéristique d'un phototype, sur lequel les densités optiques varient dans le même sens que celles de l'original .

POURCENTAGE DE TRAMÉ :

Sur un phototype tramé de valeur uniforme, rapport de la surface des zones opaques à la surface totale de l'image. Sur une impression tramée uniforme, rapport de la surface des zones encrées à la surface totale de l'image.

PRÉ-IMPRESSIION :

Terme de métier dans la « presse » désignant un tirage sans texte d'illustrations en couleur (tirage « muet »)

PRÉSENTATION EN CONTINU (formulaire en continu) :

« Imprimés » de très grande longueur, pliés en accordéon jusqu'à 3 000 volets) et destinés à être utilisés sur machines mécanographiques ou sur imprimantes d'ordinateurs.

PRÉSENTATION SOUS FORME DE LIASSE :

Ensemble de feuillets superposés, généralement détachables, imprimés sur papiers autocopiants ou carbonés ou sur papiers carbonés ou non traités avec des papiers carbone (avec ou sans réserve) intercalés.

PRÉSENTATION À LA FRANÇAISE :

Le sens de lecture est parallèle à la petite dimension du format fini.

PRÉSENTATION À L'ITALIENNE :

Le sens de lecture est parallèle à la grande dimension du format fini.

PRISE DE PINCES :

Bande de papier, non imprimable (sauf « acrobaties »), permettant le maintien de la feuille sur le cylindre pendant l'impression.

PUBLICATION :

Action de rendre public un document original par un procédé de reproduction.

RABAT :

Rebord de couverture ou de jaquette, généralement de largeur égale au tiers du format fini, qui se « rabat » à l'intérieur de l'ouvrage. Il fait office de pochette dans les couvertures dites « rebordées ».

RAME :

Terme de métier pour désigner un mode de présentation par 500 feuilles de papier identiques.

REFOULAGE :

Action de tracer (par pression) un marquage d'une ou de plusieurs rainures sur un imprimé en vue du pliage ultérieur de cet imprimé.

RÉGLURE :

Tracé simple, rectiligne et continu.

RÉIMPRESSIION :

Nouvelle impression avec ou sans modification.

RELIURE :

Technique de finition des ouvrages imprimés comportant un ensemble spécifique d'opérations conduisant à la réalisation des livres à partir de corps d'ouvrages préalablement réalisés par brochage avec ou sans coutures (placure, grecquage, couture, passure en colle, endossure, tranche-filure, passure en carton, emboîtement, préparation à la couverture et finissage).

RELIURE DITE « À FEUILLETS MOBILES » :

Système (à serrage, à anneaux, à broches, à vis, etc.) permettant d'ajouter, de retirer ou de substituer des cahiers ou des feuillets à un ouvrage.

RELIURE DITE « SPIRALE » :

Système qui consiste à pratiquer, dans des cahiers ou des feuillets préalablement assemblés et rognés au dos, des perforations dans lesquelles sera placé un fil assez fort formant par exemple une spirale rigide. L'usage de ces systèmes permet de maintenir l'ouvrage plat contre plat et d'en réduire ainsi de moitié l'encombrement pendant la lecture.

REPORT OU COPIE (EN PHOTOGRAVURE) :

Ensemble des opérations physico-chimiques permettant en offset de préparer la forme d'impression à partir du montage.

REPRODUCTION :

Représentation graphique des caractéristiques visuelles d'un original.

REPROGRAPHIE :

Procédé qui permet d'obtenir rapidement et économiquement la repro

duction d'un document pour une quantité et dans un format limités.

RETIRATION :

Action de retourner la feuille en vue d'une autre opération, soit d'un même côté, soit sur l'autre côté.

RETIRATION (imposition en) :

Groupage sur un même côté de feuille d'impression des éléments du recto et du verso.

RETOUCHE :

Intervention corrective manuelle sur un phototype.

ROMAIN :

Nom générique de types de caractères d'imprimerie verticaux (ou « droits »)

SÉLECTION :

Processus d'analyse des trois composants de base d'un phototype en couleurs. Par extension, désigne les phototypes résultant de cette analyse enregistrée sur film.

SENS MACHINE :

Sens du papier ou du carton correspondant à celui du déplacement de la bande (longueur continue de papier ou de carton en cours de fabrication ou de transformation) sur la machine à papier ou à carton. Direction correspondant à celle du déplacement du matériau au cours de fabrication sur la machine de production.

SENS TRAVERS :

Dans le plan du papier, sens perpendiculaire au sens « machine ». Sens perpendiculaire au sens machine.

SÉRIGRAPHIE :

Procédé d'impression directe utilisant une forme d'impression poreuse et des encres fluides.

SERPENTE :

Feuillet de papier très mince placé généralement sur toute gravure délicate (lithographie, tailles douces, par exemple) pour la protéger (on dit « mettre des soies »)

SIGNET :

Petit ruban étroit fixé à la partie supérieure du dos d'un volume pour le repérage des pages.

SIGNATURE :

Numéro d'ordre donné à chaque cahier en fonction de sa place dans l'ouvrage.

SIMILI OU TRAME :

Cliché, ou phototype, résultant de la reproduction par similitravure. S'emploie également - par extension dans le cas des phototypes destinés à la reproduction par le procédé offset.

SIMILIGRAVURE :

Méthode de gravure - destinée à l'origine à la reproduction des images par le procédé typographique - et dans laquelle la progression des valeurs de l'image, du blanc au noir, est traduite par une variation de surfaces de points en relief, régulièrement espacés (points de trame).

STYLE (des caractères) :

Forme particulière des lettres d'un alphabet et des chiffres. Le style est une création artistique qui tente de concilier la lisibilité avec

l'esthétique et l'harmonie de l'ensemble.

SUPPORTS D'IMPRESSION :

Matériaux ou objets destinés à être imprimés.

TAILLE DOUCE :

Procédé d'impression directe utilisant une forme d'impression en creux et des encres visqueuses.

TAQUET :

Pièce d'une machine permettant le placement de la feuille par appui dans une direction perpendiculaire à l'action du rectificateur (ou guide). Cette butée du papier se fait généralement sur le grand côté.

TAPUSCRIT :

Document dactylographié.

THERMOGRAPHIQUE (procédé d'impression) :

Procédé basé sur l'action de la chaleur pour assurer la fixation d'une poudre colorée sur le support d'impression.

TIERCE :

Dernière épreuve de contrôle avant tirage permettant la vérification du placement et des corrections.

TIRAGE :

Exemplaire ou ensemble d'exemplaire(s) identique(s) reproduit(s) matériellement à partir d'un original.

TIRAGE DE PHOTOGRAVURE :

Ensemble des opérations nécessaires à l'établissement de copies photographiques. Terme impropre pour désigner l'exposition.

TIRÉ À PART :

Extrait d'un ouvrage correspondant uniquement à l'un des articles qui le compose et qui nécessite une réimposition avec changement de pagination avant impression .

TIRÉ À LA SUITE :

Tirage supplémentaire des feuilles renfermant un article de l'ouvrage concerné sans changement de l'imposition ni de la pagination.

TOILE :

Tissu utilisé comme matière de recouvrement des livres.

TRAIT (AU...) :

Caractéristique d'une forme d'impression - ou d'un élément imprimant, d'un phototype correspondant ne comportant que des noirs pleins et des blancs.

TRAITEMENT :

Terme général désignant les opérations physiques ou chimiques successives nécessaires pour rendre visible une image latente et permettant de la conserver.

TRAME (POINT DE) :

Élément de base d'une image reproduite par similitravure, de forme ronde ou carrée, de surface variable.

TRAMÉ(E) :

Se dit d'une image décomposée par une trame, en vue de sa reproduction par similitravure.

TRAME DE CONTACT :

Trame sur film, formée par juxtaposition aux intersections des lignes

du quadrillage très fin de points dégradés de très faibles dimensions, et donnant des résultats analogues à ceux d'une trame gravée.

TRAME GRAVÉE OU TRAME CRISTAL :

Quadrillage très fin, gravé sur une plaque de verre, et permettant la transposition photographique des valeurs de l'original sous forme de points de surface variable.

TRAME HÉLIO :

Quadrillage très fin, réalisé sur verre ou sur film, et permettant de décomposer les parties gravées d'une forme imprimante d'héliogravure, textes et illustrations, en une série d'alvéoles.

TRANCHEFILE « MÉCANIQUE » (comète) :

Imitation de la tranchefile faite sur « métier mécanique » et fixée sur un ruban léger qui sert à la coller en tête et en queue des livres.

TRANCHEFILE DE RELIURE À LA MAIN :

Petit point de chaînette que l'on trouve au dos, en tête et en queue, pour orner et surtout pour consolider ces parties du livre.

TRICHROMIE :

Technique de reproduction permettant d'obtenir une équivalence subjective des sensations des couleurs d'un original, à partir d'une combinaison appropriée de trois couleurs de base appelées couleurs primaires.

TYPOGRAPHIE :

Procédé d'impression directe utilisant une forme d'impression en relief rigide et des encres visqueuses.

TYPO INDIRECTE :

Procédé d'impression (typo) indirecte utilisant des encres visqueuses.

VERNIS DE SURIMPRESSION :

Substances de consistances diverses destinées à fournir, par l'intermédiaire d'une forme imprimante, un film transparent ayant pour rôle soit de protéger le support imprimé ou non, soit d'améliorer sa présentation.

VIGNETTE :

Élément(s) décoratif(s) utilisé(s) seul ou accolé(s), pour former des lignes, des bordures ou des encombrements et des cadres.

VOLET :

Terme utilisé avec les dépliants pour désigner l'équivalent d'un feuillet (exemple : dépliant accordéon 6 volets - dépliant porte-feuille 4 volets).

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Autour de la couleur

ACCROCHE :

L'information principale d'un document mise en avant et destinée à accrocher l'attention.

ANGLES DE TRAME :

Orientations des trames respectives des séparations de couleurs en quadrichromie. Ces orientations sont différentes pour éviter l'apparition de moirés dans l'image imprimée. Généralement, les trames du cyan, du magenta, du jaune et du noir sont orientées respectivement à 45°, 75°, 90° et 15°.

APLAT :

Zone d'une couleur uniforme. Sans trame.

APPAREIL PHOTO NUMÉRIQUE :

Appareil utilisant un capteur CCD qui convertit la lumière en signaux électriques puis en données numériques. Les images capturées peuvent être directement importées dans un logiciel de mise en page ou de retouche d'images.

BÂTONNETS :

Cellules nerveuses de la rétine qui détectent les différences de lumière dans un environnement sombre.

BICHROMIE :

Mode d'impression basé sur le transfert de deux images d'un même sujet de couleurs (encre ou toner) différentes. L'application la plus courante de la bichromie est l'impression en noir avec une couleur d'accompagnement: le tramage du noir et de la couleur additionnelle permet toutes les nuances résultant des divers niveaux de gris et de l'échelle tonale de cette couleur.

BITMAP :

Image numérisée représentée par une matrice de pixels. La couleur de chaque pixel est codée sur un certain nombre de bits.

CAPTEUR À TRANSFERT DE CHARGE : Voir CCD.

CARACTÉRISATION :

Action de mesurer les caractéristiques colorimétriques d'un périphérique. Le processus de caractérisation consiste à établir une relation entre les couleurs générées ou lues par un périphérique (gamut) et un modèle colorimétrique, de sorte qu'un profil soit créé.

CARTE VIDÉO :

Carte à circuits intégrés qui est installée dans l'ordinateur et sert au pilotage du moniteur.

CCD (Charge-coupled device) :

Capteur à transfert de charge, c'est à-dire dispositif micro électronique photosensible monté dans certains périphériques de numérisation (scanners et appareils photo numériques), qui convertit la lumière en charge électrique.

CERCLE CHROMATIQUE :

Représentation conventionnelle des couleurs du spectre, par les secteurs d'un cercle, s'éclaircissant graduellement jusqu'au centre, qui est blanc.

CHROMATICITÉ :

Ensemble des deux paramètres de teinte et de pureté, d'une couleur.

CIE :

La Commission Internationale de l'Éclairage (CIE), dont le siège est à Vienne, édicte des recommandations et des normes de spécification et de mesure de la couleur, notamment le diagramme de chromaticité, dit "triangle des couleurs".

CLARTÉ :

Luminosité perçue d'une couleur. La clarté dépend de la luminosité de la couleur, et de sa teinte : le jaune est perçu comme plus clair que le bleu.

CMJN :

Abréviation de Cyan, Magenta, jaune et Noir, les quatre couleurs utilisées pour l'impression quadrichromie standard.

CMYK :

Initiales des noms anglais des couleurs primaires d'impression : Cyan, Magenta, Yellow, Black. (Le "K" désigne le noir, le "B" étant déjà utilisé pour le bleu). Dans une spécification de couleur, ces lettres sont suivies du pourcentage de chaque couleur, la lettre "X" désignant 100 %. Exemple : C100, M50, Y25, K10, s'interprète : 100% cyan, 50% magenta, 25% jaune, 10% noir.

COLORIMÈTRE :

Appareil photosensible mesurant les couleurs à l'aide des filtres XYZ. Voir aussi spectrophotomètre.

CONTRASTE :

Rapport entre les parties les plus claires et les plus foncées d'une image.

CONTRASTE :

Opposition de deux couleurs, dont l'une sert à faire remarquer l'autre. Le contraste peut jouer sur la teinte, la pureté, la luminosité et la forme des éléments colorés.

CÔNES :

Cellules photosensibles rouges, vertes et bleues de la rétine, qui discernent les couleurs.

CONVERTISSEUR ANALOGIQUE/NUMÉRIQUE :

Appareil convertissant des données analogiques en données numériques. Une donnée analogique est une variable continue, tandis qu'une donnée numérique (variable discrète) prend des valeurs non consécutives.

COULEUR :

La perception d'une couleur résulte de la réception par l'œil humain d'une énergie lumineuse réfléchie, transmise ou émise par un objet.

COULEUR CHAUDE :

Couleur rouge ou de la partie droite du spectre.

COULEURS COMPLÉMENTAIRES :

Couleurs diamétralement opposées sur le cercle chromatique,

vivement contrastées et donnant par mélange un gris léger plus ou moins teinté.

COULEUR D'ACCOMPAGNEMENT :

Couleur additionnelle unique, autre que le noir, par opposition aux couleurs superposées de la quadrichromie.

COULEUR DE FOND :

Couleur du support d'impression ou couleur d'arrière-plan.

COULEUR FROIDE :

Couleur bleue ou de la partie gauche du spectre.

COULEUR LAVÉE :

teinte obtenue par ajout de blanc à une couleur.

COULEURS PRIMAIRES ADDITIVES :

Les trois couleurs primaires additives standard sont le rouge, le vert et le bleu.

COULEURS PRIMAIRES SOUSTRACTIVES :

Couleurs jaune, magenta et cyan, qui constituent avec le noir les couleurs d'impression de la quadrichromie.

COULEUR RABATTUE :

Teinte obtenue en lavant une couleur et en l'assombrissant.

DÉFAUT DE REPÉRAGE :

Mauvais alignement des couleurs séparées susceptible de nuire à la qualité de l'image imprimée.

DÉFONCE :

Application d'un élément sur un fond.

DEMI-TEINTES :

Photographies, reproductions ou autre images composées de tons en dégradés continus, sans séparations franches. En imagerie électronique, on parle plutôt de "qualité photographique".

DENSITÉ :

La densité d'une trame est la surface totale des points par unité de surface, exprimée en pour-cent.

DOCUMENT DE PRÉSENTATION :

Transparent, diapositive ou image infographique, dont la présentation accompagne une communication orale.

ÉCHELLE DES GRIS :

Valeurs discrètes de la gamme des tons d'une image à tons continus, résultant de sa conversion en données numériques. La plupart des images à tons continus contiennent 256 niveaux par couleur.

ÉPREUVE :

Impression d'un document d'essai donnant un aperçu précis du résultat final. Les épreuves peuvent être tirées en noir et blanc ou en couleur.

ÉPREUVE ÉCRAN :

Représentation d'une image numérique sur un moniteur d'ordinateur, destinée à vérifier la mise en page et la précision des couleurs.

ÉPREUVE HORS-PRESSE :

Épreuve pré-presse réalisée non pas sur une presse mais selon un procédé simulant l'impression plus rapide et plus simple que l'épreuve sur presse.

ÉPREUVE NUMÉRIQUE :

Épreuve réalisée directement à partir de données numériques. Ce type d'épreuve peut être réalisé sur des imprimantes laser, jet d'encre, à transfert thermique et à sublimation thermique.

ÉPREUVE SUR PRESSE :

Épreuve produite sur une presse, qui assure une excellente qualité mais nécessite la recréation des films et des plaques en cas de corrections.

ÉTALONNAGE :

Méthode de réglage des scanners, des moniteurs et des périphériques de sortie par rapport à une norme en vue de la reproduction exacte et fidèle des couleurs. Un étalonnage régulier garantit la qualité du résultat dès lors que le moniteur vieillit.

ÉPREUVE COULEUR :

Impression d'essai avant tirage, à des fins de contrôle. Si notamment le tirage est effectué en offset, l'épreuve est obtenue par des procédés photographiques (Cromalin™, Matchprint™). Sur une imprimante couleur, l'épreuve est disponible immédiatement.

FACTEURS DE PERCEPTION DE LA COULEUR :

Les facteurs physiques, psychologiques et culturels de perception de la couleur.

FILET :

Un trait, dans le langage des typographes et graphistes. Dans la mise en couleur d'un document, les filets sont traités comme des éléments typographiques : même règle de pertinence, même augmentation de la graisse et de l'approche. Dans les tableaux, les filets sont très concurrencés par les fonds colorés, dégradés ou tramés, qui précisent l'importance relative des lignes ou colonnes.

FLEXOGRAPHIE :

Procédé d'impression dans lequel l'encre appliquée aux zones de l'image gravées sur des clichés souples caoutchouc ou photopolymère est transférée directement sur le papier ou tout autre support.

FOND DE PAGE :

En impression électronique : tous les éléments (typographiques, graphiques et couleur) constants à imprimer sur une série de documents. Les fonds de page peuvent être mémorisés dans l'imprimante ou stockés dans la mémoire de l'ordinateur.

GAMMA :

Relation entre les valeurs des tons d'une image et celles générées par un moniteur ou un périphérique de sortie.

GAMME TONALE :

Ensemble des nuances obtenues en réduisant la pureté et la luminosité d'une teinte.

GCR (Gray Component Replacement) :

Technique substituant de l'encre noire à une quantité précise d'encre cyan, magenta et jaune, essentiellement dans les tons neutres et les composantes de gris des couleurs désaturées.

HSB, HSL, HSV :

Initiales des noms anglais des trois paramètres de spécification d'une couleur, dans un système colorimétrique déterminé. HSB et HSV ont des définitions équivalentes et s'appliquent à une couleur

d'impression. Hue : teinte; Saturation : pureté ; Brightness ou Value : luminosité. Par contre, HSL concerne la spécification d'une lumière colorée (L= Luminance : clarté).

HIFI COLOR™ :

Procédé d'impression utilisant plus de quatre encres standard, ce qui accroît l'étendue du gamut de l'impression quadrichromique. La méthode Hexachrome™ développée par Pantone® Inc. fait appel à 6 couleurs primaires : cyan, magenta, jaune, noir, vert et orange.

ICC (International Color Consortium) :

Groupe de sociétés qui ont défini une norme de création de profils de gestion des couleurs.

IDENTITÉ VISUELLE :

Ensemble des signes et attributs graphiques, typographiques et de couleur identifiant une entité.

IMAGE DE RÉFÉRENCE : Voir IT 8.**IMPRESSION NUMÉRIQUE :**

Procédé d'impression consistant à transférer les images et les textes numérisés de l'ordinateur à la presse numérique en vue d'une sortie directe sur papier. Ce type d'impression évite nombre d'opérations longues et coûteuses telles que la création de films ou la préparation de plaques.

IMPRESSION OFFSET :

Procédé d'impression adapté aux gros tirages, dans lequel l'encre appliquée aux zones de l'image gravées sur une plaque est transférée sur un blanchet avant d'être reproduite sur papier ou sur un autre support.

IMPRESSION QUADRICHROMIQUE DÉCENTRALISÉE :

Impression d'un document en quatre couleurs sur plusieurs sites distants par transmission des mêmes données numériques via un réseau.

INFOGRAPHIE :

Création et traitement des images sur ordinateur.

INTENSITÉ :

Impression subjective de la force d'un élément en couleur. Dépend de sa luminosité et de sa saturation, ainsi que de son contraste sur un fond.

IRIS :

Membrane ronde pigmentée de l'œil, située entre la cornée et le cristallin, et percée en son centre par la pupille.

IT 8 :

Gamme de couleurs normalisée servant de référence pour l'étalonnage des périphériques d'entrée et de sortie.

JET D'ENCRE :

Procédé d'impression dans lequel de fines gouttelettes d'encre CMJ (voire N) sont vaporisées pour produire des points sur le papier.

KELVIN :

du nom de Lord Kelvin, son inventeur, unité de température utilisée pour décrire la combinaison des différentes longueurs d'onde, ou couleurs, à la lumière. On parle de K.

LETRINE :

Capitale de grand corps, au début du premier mot d'un chapitre ou d'une section d'un texte, éventuellement logée dans un retrait.

LISIBILITÉ :

Facilité et confort de lecture d'éléments en couleur sur un fond d'une autre couleur.

LOGOTYPE :

Symbole constitué d'un ensemble de signes graphiques, constituant une marque. Il peut comprendre des éléments typographiques et des couleurs.

LUMIÈRE BLANCHE :

On perçoit comme blanche une lumière contenant toutes les couleurs du spectre, ou formée du mélange de couleurs primaires additives.

LUMINOPHORE :

Élément chimique présent à l'intérieur de l'écran d'un moniteur et qui émet de la lumière sous l'effet des électrons de la cathode.

LUMINOSITÉ :

Valeur indiquant le degré de clarté d'une couleur, sa proximité par rapport au noir ou au blanc.

MOIRÉ :

Motif indésirable, résultant de la superposition de trames mal orientées.

NANOMÈTRE :

(nm) Unité un milliard de fois plus petite que le mètre, qui sert à mesurer les longueurs d'onde.

NIVEAU DE GRIS :

Nuance intermédiaire entre le noir et le blanc, spécifiée par une densité de trame.

NUANCE :

dans une teinte donnée, la nuance d'une couleur varie selon sa pureté et sa luminosité.

NUANCIER :

Jeu d'échantillons de couleurs en général classés par teinte, saturation et luminosité, spécifique à un système d'impression, fourni par un Imprimeur ou reconnu comme un standard par les professionnels des arts graphiques. Exemple : le nuancier Pantone.

OFFSET :

Procédé d'impression dans lequel on utilise un support intermédiaire en caoutchouc (blanchet) pour reporter l'image à imprimer.

OMBRÉ :

Couleur résultant de l'addition de noir à une teinte pure.

PALETTE :

Sélection des couleurs utilisées dans un document.

PERCEPTION :

Combinaison de diverses sensations et d'expériences antérieures.

PERSPECTIVE CHROMATIQUE :

Effet physiologique par lequel on perçoit comme proéminent un élément d'une couleur chaude, par rapport à un élément d'une couleur froide.

PIGMENTS PHOTOSENSIBLES :

Substances chimiques présentes dans les bâtonnets et les cônes de la rétine et qui émettent des charges électriques sous l'effet de la lumière.

PIXEL :

Abréviation de l'anglais "picture element". Les images numériques sont composées de pixels ayant chacun une couleur ou un ton spécifique. L'œil fusionne les différentes couleurs en tons continus.

PLAQUE :

Support métallique ou polyester sur lequel sont écrites les données de l'image et qui est ensuite monté sur la presse.

POINT BLANC :

Point de référence sélectionné pour désigner la zone la plus claire d'une image et à partir duquel s'échelonnent les tons de toutes les autres zones.

POSTÉRISATION :

Conversion d'une image en demi-teintes en une représentation comportant uniquement des teintes franches.

PROFIL :

Fichier contenant les caractéristiques colorimétriques d'un périphérique d'entrée, d'affichage ou de sortie et utilisé par un système CMS pour garantir l'homogénéité et la précision des couleurs.

PROFILS ICC :

Profil de gestion des couleurs conformes à la norme ICC.

PURETÉ :

Un des paramètres d'une couleur : le pourcentage de blanc à ajouter à une teinte pour obtenir une nuance déterminée. En imagerie électronique, l'ajout de blanc est réalisé par tramage.

QUADRICROMIE :

Mode de reproduction ou d'impression au moyen des quatre couleurs jaune, magenta, cyan et noir.

REPÉRAGE :

Précision du positionnement relatif des images résultant d'une sélection des couleurs. Un mauvais repérage entraîne l'apparition d'effets indésirables : moirés, liserés, flou des traits fins. On dit aussi registre : dans le langage des imprimeurs, des impressions bien positionnées sont dites en registre, sinon elles sont mal en registre.

REPRÉSENTATION BINAIRE :

Système de numération utilisant uniquement les valeurs 1 et 0, propre notamment aux ordinateurs.

RÉSERVE :

Partie d'une surface colorée laissant apparaître le fond.

RÉSOLUTION DE PIXEL :

Nombre de bits servant à représenter chaque pixel d'une image.

RÉTINE :

Tunique photosensible interne de l'œil, qui reçoit les impressions lumineuses et les transmet au cerveau.

RIP :

Abréviation de l'anglais « Raster Image Processor ». Matériel ou logiciel, le RIP assure la conversion des fichiers électroniques

(PostScript®, par exemple) en une série de points et de lignes imprimables.

RGB, RVB :

Initiales anglaises et françaises des trois couleurs primaires additives : Red, Green, Blue, Vert, Bleu et Rouge. Ce mode de spécification est surtout utilisé en infographie.

SATURATION :

Propriété relative à la pureté d'une couleur. Degré de prédominance dans une couleur d'une ou de deux des trois composantes RVB. Quand les quantités de chacune des trois couleurs primaires sont presque égales, la saturation diminue et les couleurs tendent vers le gris ou le blanc.

SCANNER À PLAT :

Dispositif de numérisation d'images dans lequel l'original est posé sur une vitre plane et numérisé au moyen d'un capteur CCD.

SCANNER À TAMBOUR :

Dispositif de numérisation d'images dans lequel l'original est fixé sur un tambour en rotation et numérisé au moyen de tubes photomultiplicateurs.

SCANNER CCD :

Scanner muni de capteurs à transfert de charge (CCD).

SÉPARATION DES COULEURS :

Procédé consistant à séparer les différentes couleurs d'un fichier de sorte qu'elles soient transférées sur des plaques distinctes. Désigne également une série de films contenant chacun des informations destinées à des plaques d'impression différentes. En quadrichromie, les quatre représentations imprimables, correspondant aux trois primaires soustractives (cyan, magenta et jaune) et au noir.

SPECTRE :

Le spectre d'une lumière d'une certaine couleur est l'ensemble des longueurs d'onde qui la composent. Le spectre de la lumière « blanche » est l'ensemble des longueurs d'onde visibles par l'œil humain.

SPECTROPHOTOMÈTRE :

Appareil de mesure des couleurs extrêmement précis, utilisant une grille de diffraction pour scinder la lumière en ses différentes longueurs d'onde.

SYNTHÈSE ADDITIVE :

Système dans lequel les couleurs primaires (rouge, vert, bleu) sont combinées pour former d'autres couleurs. Le blanc est obtenu à partir d'un mélange à parts égales de rouge, de bleu et de vert. Voir synthèse soustractive.

SYNTHÈSE SOUSTRACTIVE :

Système utilisant le cyan, le magenta et le jaune en guise de couleurs primaires. La combinaison de ces trois couleurs permet d'obtenir du noir.

SYSTÈME D'ACQUISITION VIDÉO :

Configuration matérielle et logicielle permettant l'acquisition, ou capture, sous forme numérique, d'images extraites de séquences vidéo.

TEINTE :

couleur proprement dite, définie par son nom ou par une identification sur une palette ou un nuancier, couleur d'un objet telle qu'elle est perçue par l'œil.

TONER :

Poudre constituée de particules de couleur pigmentées et chargées électriquement, qui adhèrent à un tambour de charge opposée, puis se fixent à la surface d'un support sous l'effet de la pression ou de la chaleur. Le toner est utilisé dans les copieurs, les imprimantes laser et dans de nombreuses presses numériques.

TRAMAGE :

Processus consistant à créer une image en demi tons à partir des données de tons continus. L'image est alors décomposée en points de tailles différentes. Sur les unités d'insolation électroniques, chaque point en demi-ton est rendu sous la forme d'une cellule contenant un certain nombre de pixels qui donnent sa forme au point. Plus le nombre des pixels est élevé, plus le point paraît foncé.

TRICHROMIE :

Mode de reproduction ou d'impression au moyen des trois couleurs jaune, magenta et cyan.

TSL :

Abréviation courante de teinte, saturation, luminosité.

TUBE CATHODIQUE :

Dispositif générant un faisceau d'électrons qui activent les lumino-phores situés sur la face arrière de l'écran.

UCR :

Technique visant à réduire les quantités de magenta, de jaune et de cyan dans les zones d'ombre et les tons neutres d'une image en les remplaçant par la quantité de noir appropriée.

VISIBILITÉ :

Vitesse de perception d'une couleur en contraste sur une autre.

XÉROGRAPHIE :

du grec xêros, "sec". Inventé en 1938 par Chester Carlson, le procédé xérogaphique permet de reproduire instantanément des documents, sans contact et en nombre illimité.

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Autour de la colorimétrie

ACHROMATIQUE :

Sans teinte (blanc, gris ou noir).

ANSI, AMERICAN NATIONAL STANDARDS INSTITUTE, INC. :

L'organisme américain équivalent à l'AFNOR en France

ATTRIBUT CHROMATIQUE :

Qui définit la couleur (teinte, saturation).

ATTRIBUT D'UNE COULEUR :

Caractéristique tridimensionnelle de l'apparence d'un objet. Une dimension définit la luminosité ; les deux autres ensemble définissent la teinte.

CARACTÉRISTIQUE COLORIMÉTRIQUE :

Ensemble des critères quantitatifs qui permettent de définir entièrement une réalisation ou un stimulus de couleur à l'aide des conventions C.I.E. et de les reproduire à l'identique au regard de ces mêmes conventions. Commentaire : Dans le système trichromatique défini par les conventions C.I.E. de 1931, les caractéristiques colorimétriques sont constituées : - soit par les composantes trichromatiques X, Y, Z - soit, plus couramment par les coordonnées trichromatiques x et y, complétées de l'indice de luminance lumineuse Y

CHROMATICITÉ :

Caractéristique colorimétrique d'un « stimulus de couleur » (ou d'une réalisation colorée) repérable, soit par les « coordonnées trichromatiques » x et y, soit par l'ensemble de la longueur d'onde dominante (ou complémentaire dans le cas des pourpres) et de la pureté.

CHROMATIQUE :

Objet ayant une teinte différente du blanc, du gris et du noir.

C.I.E. : Commission Internationale de l'Éclairage

CLARTÉ :

Attribut de la sensation visuelle selon lequel un corps paraît transmettre ou réfléchir par diffusion une fraction plus ou moins grande de la lumière incidente. La clarté est le correspondant psychosensoriel (approximatif) de la grandeur photométrique « facteur de luminance lumineuse ».

COLORIMÈTRE :

Appareil permettant de déterminer les composantes ou les coordonnées trichromatiques d'un stimulus ou d'une réalisation de couleur dans des conditions d'éclairage et d'observation strictement définies. Les conditions d'éclairage et d'observation pour la

détermination des caractéristiques colorimétriques sont précisées par des recommandations de la C.I.E. (juillet 1969). Le terme « Colorimètre » est une appellation générique qui est applicable à l'ensemble des appareils utilisables pour la détermination des caractéristiques colorimétriques quel qu'en soit le principe. Pour éviter toute ambiguïté quant à la qualification de ces instruments du point de vue de la précision des mesures et de leur reproductibilité il est recommandé de dénommer « spectrocolorimètre » ceux des colorimètres dans lesquels les radiations monochromatiques sont issues d'un monochromateur (et ceux-là seulement), les autres appareils à filtres sélectifs ne pouvant prétendre strictement qu'à l'appellation de « Colorimètres ».

COLORIMÈTRE TRISTIMULUS :

Appareil qui mesure des valeurs tristimulus et les convertit en composantes trichromatiques. Coordonnées chromatiques de la C.I.E.: C'est le rapport de chaque valeur de Tristimulus d'une couleur et la somme des valeurs de tristimulus. Dans le système C.I.E. elles sont désignées par x, y et z et servent à la représentation graphique.

COURBE DE VISIBILITÉ :

Courbe représentative de la réponse visuelle en fonction des longueurs d'ondes comprises entre 380 et 780 nm, adoptée par la C.I.E. en 1924.

DELTA (Δ) :

Lettre de l'alphabet grec utilisée pour indiquer une différence, un écart ou une déviation.

DENSITÉ :

Capacité d'un corps à absorber la lumière; plus il est sombre, plus la densité est grande. La mesure des à plats à 100% de densité optique est utilisée pour le contrôle des encres imprimées.

DENSITOMÈTRE :

Appareil photo-électrique qui mesure la lumière réfléchie ou transmise pour calculer et afficher des valeurs de densité. Les valeurs de densité sont utilisées pour régler les expositions pour les applications photographiques et les quantités d'encre pour l'impression (voir densitomètre par réflexion et densitomètre par transmission).

DENSITOMÈTRE PAR TRANSMISSION :

Appareil qui mesure la quantité de lumière transmise à travers le film d'une source de lumière mesurée.

DENSITOMÈTRE PAR RÉFLEXION :

Appareil qui mesure la quantité de la lumière réfléchie par la surface d'un substrat tel que encre sur papier,...

DIFFÉRENCE DE COULEURS :

Ampleur et caractère de la différence entre deux objets colorés dans des conditions déterminées.

ÉCHELLE DE MESURE DES COULEURS :

Système pour spécifier numériquement les caractéristiques d'une couleur perçue.

ENGRAISSEMENT (DOT GAIN) :

Différence entre le pourcentage de points du film original et le pourcentage de points imprimés.

ESPACE CHROMATIQUE C.I.E. L*A*B* :

C'est un espace chromatique uniforme utilisant la version à racine cubique d'Adams Nickerson adopté par la CIE en 1976 pour être utilisé dans la mesure de petites différences de couleur.

ESPACE CHROMATIQUE C.I.E. 1976 L*U*V* :

Espace chromatique uniforme particulièrement adapté à l'étude des mélanges additifs de lumières colorées comme la télévision couleur.

ISO :

Organisme international de normalisation.

ILLUMINANT :

Source de lumière recommandée pour la colorimétrie courante et dont on connaît les répartitions spectrales relatives d'énergie.

LUMIÈRE :

Energie électromagnétique comprise entre 380 et 780 nm, perceptible par l'oeil humain.

NANOMÈTRE :

Unité de mesure égale à 10⁻⁹ mètres.

POURCENTAGE DE POINTS (DOT AREA) :

Indique le pourcentage de lumière qui ne traverse pas ou qui n'est pas réfléchi par un support tramé .

POURCENTAGE D'ENGRAISSEMENT :

Dans les Arts Graphiques la différence entre le pourcentage de points sur le film mesuré à l'aide d'un densitomètre par transmission et le pourcentage de points sur l'épreuve ou l'imprimé mesuré avec un densitomètre par réflexion.

POURCENTAGE DE POINTS :

Pourcentage de points mesuré et calculé à l'aide de densitomètres pour les Arts Graphiques utilisant l'équation de Murray-Davies.

SATURATION :

Attribut de la perception des couleurs qui exprime la proportion de la couleur pure dans une sensation totale.

SOURCE DE LUMIÈRE :

Élément dans un appareil (ou dans la situation d'observation visuelle) qui fournit la lumière.

SPÉCIFICATION DE COULEURS :

Valeurs tristimulus, coordonnées chromatiques et valeur de luminance, ou autres valeurs d'échelle de couleurs, utilisées pour désigner une couleur numériquement dans un système de couleur spécifié.

SPECTRE :

Ensemble des radiations lumineuses monochromatiques constitutives de la lumière blanche.

SPECTRODENSITOMÈTRE :

Un densitomètre spécial qui combine les fonctions d'un spectrophotomètre, d'un colorimètre et d'un densitomètre.

SPECTROPHOTOMÈTRE :

Dispositif de mesure qui analyse la lumière blanche en différents points du spectre.

STANDARD :

Normes selon lesquelles sont effectuées les mesures.

STATUT :

Norme précisant la réponse spectrale d'un densitomètre.

STATUS A :

Réponse d'un densitomètre conforme à la norme ANSI PH2.18, la norme retenue pour les densitomètres par réflexion. C'est le Status standard pour la mesure des tirages photographiques.

STATUS E :

Réponse d'un densitomètre conforme aux normes européennes pour les densitomètres couleurs par réflexion.

STATUS I :

Réponse d'un densitomètre qui utilise des filtres à bande étroite ou interférentielle.

STATUS T :

Réponse d'un densitomètre qui utilise des filtres à bande large suivant norme américaine pour les densitomètres couleurs par réflexion.

SWOP™ :

Spécifications pour les offset feuilles.

STIMULUS DE COULEUR :

Rayonnement, physiquement défini, qui pénètre dans l'oeil et produit une sensation de couleur.

STIMULUS OU STIMULUS LUMINEUX :

Rayonnement physiquement défini qui pénètre dans l'oeil et produit une sensation de lumière.

SYSTÈME DES COULEURS DE MUNSELL :

Système d'identification des couleurs développé par l'artiste américain A.H. Munsell. Dans ce système, les couleurs sont définies par des lettres et des chiffres déterminés à l'aide de cartes de couleurs à trois dimensions.

SYSTÈME TRICHROMATIQUE :

Tout système de spécification et de représentation des couleurs fondé sur le principe de la trivariance visuelle.

SYSTÈME TRICHROMATIQUE XYZ (Dit CIE 1931) :

Système trichromatique dérivé du système cardinal RGB 1931 par une transformation colorimétrique linéaire (relativement aux composantes trichromatiques) . La définition du système résulte de celles des observateurs de référence colorimétrique CIE 1931 (fonctions x (λ), y (λ), z (λ) et de référence photométrique (CIE 1924).

TONALITÉ CHROMATIQUE :

Attribut de la sensation visuelle qui a suscité des dominantes de couleurs telles que bleu, vert, jaune etc...

TRISTIMULUS :

Relatif aux valeurs et donnant la somme de trois lumières colorées, ou récepteur, rouge, vert et bleu.

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Autour du pré-presse

ABSORPTION :

Quantité relative d'encre absorbée par le papier au cours de l'impression. Elle peut affecter la qualité de l'impression et doit être compensée lors de la préparation à l'impression.

ALPHA, COUCHE :

Représentation en niveaux de gris 8 bits d'une image, servant en particulier à créer des masques pour en isoler une partie.

ANALOGIQUE :

Tout système qui calcule ou mesure sans utiliser de calculs numériques discontinus.

ANGLES DE TRAME :

Degré d'inclinaison des différentes trames de la séparation quadrichromique. Le choix des angles de trame corrects est essentiel pour minimiser le moirage.

ANTI-ALIASING :

Fondu progressif d'objets aux contours nets dans un fond. Technique de fusion des images orientées objet dans des images point par point.

APPROCHE :

Espacement horizontal réglable entre les caractères d'un texte.

ARTIFACT :

Marque visible (défaut) dans une image, causée par les limites du procédé de reproduction (matériel ou logiciel).

ASCII (American Standard Code for Information Interchange) :

(American Standard Code for Information Interchange) Format normalisé sur 8 bits pour la représentation des informations numériques. Code informatique attribuant une valeur numérique distincte à chaque caractère.

"AVEC PERTE" :

Expression qualifiant le procédé de compression de fichiers, qui peut supprimer des données (et donc des détails d'une image) lors de la réduction de la taille d'un fichier.

BANDING :

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

BAUD :

Unité de mesure de la vitesse à laquelle un modem peut transmettre des données via une ligne téléphonique. Equivalent de bit par seconde.

BINAIRE :

Système de codage numérique qui représente les données sous

forme de deux unités discontinues (1 ou 0).

BIT :

(= chiffre binaire) plus petite unité d'information d'un ordinateur, 1 ou 0, il peut définir deux conditions (bit à 1 ou bit à 0).

BITS PAR SECONDE :

Unité de mesure de la vitesse de transmission correspondant au nombre de bits ou de données binaires transmis en une seconde.

BITMAP :

Dénomination courante des images codées sur 1 bit par pixel. Les seules couleurs pouvant être affichées dans ce mode sont le noir et le blanc.

BRUIT :

Pixels parasites présentant des valeurs chromatiques aléatoires.

CACHE :

Partie de la mémoire RAM ou du disque dur utilisée pour sauvegarder des données fréquemment utilisées et pouvoir y accéder rapidement.

CALIBRATION :

Réglage de l'écran pour une plus grande précision d'affichage des couleurs ou réglage d'une unité-photo laser pour une sortie plus nette des trames.

CANAL ALPHA :

Canal 8 bits réservé à certaines applications de traitement de l'image telles que masquage, transparence ou autres informations de couleur.

CADENCE DE RÉPÉTITION :

Cadence à laquelle un outil réapplique de la couleur sur l'image lorsque vous maintenez enfoncé le bouton de la souris sans déplacer cette dernière.

CARTE VIDÉO:

Carte à circuits intégrés installée dans l'ordinateur pour piloter le moniteur.

CCD (Dispositif à couplage de charge) :

Dispositif photosensible monté sur une puce et utilisé dans les scanners pour convertir la lumière en une tension électrique.

CELLULE :

Matrice de points d'une unité-photo laser, pouvant servir à simuler des points de trame de pourcentages variables.

CLUT (Colour Look-Up Table - Table d'interprétation couleurs) :

Système d'index de couleurs utilisé par certains ordinateurs pour référencer les couleurs lorsque leurs systèmes ne supportent pas une résolution tonale suffisamment élevée pour pouvoir toutes les représenter.

CMJN :

(Cyan, Magenta, Jaune, Noir) Couleurs primaires soustractives ou couleurs utilisées pour l'impression en quadrichromie. Lorsque ces quatre couleurs sont combinées à des pourcentages différents, on obtient une très large gamme de coloris.

COMPRESSION :

Réduction de la taille d'un fichier image, avec une déformation

minime voire nulle des données d'image et de la qualité, en vue de son stockage.

CONTRASTE :

Rapport entre les zones les plus claires et les plus sombres d'une image.

COUCHE VERS LE BAS / VERS LE HAUT :

Cette indication, fonction du type d'impression, spécifie si la lecture doit se faire côté couche ou côté support de l'émulsion.

COURBE DE BÉZIER :

Dans les programmes orientés objet, courbe dont la forme est définie par les points d'ancrage placés le long de son arc.

COULEUR INDEXÉE :

Système couleur ne spécifiant pas les couleurs directement, mais utilisant des données d'un fichier ou d'un logiciel comme référence à une table d'interprétation de couleurs. Une couleur spécifiée dans une palette 24 bits mais affichée dans un système 8 bits est une couleur indexée.

COULEUR RÉELLE :

Tout système capable d'afficher des images couleur 24 bits, avec plus de 16 millions de couleurs différentes, est dit « à affichage couleur réelle ». L'œil ne pouvant distinguer autant de couleurs à la fois, les images couleur 24 bits paraissent d'une grande précision ou encore très « naturelles ».

COULEURS PRIMAIRES ADDITIVES :

Rouge, vert et bleu, qui, combinés, produisent la lumière blanche. À comparer avec les couleurs primaires soustractives.

COULEURS PRIMAIRES SOUSTRACTIVES :

Encres (cyan, magenta et jaune) utilisée à l'impression pour créer différentes couleurs.

À l'inverse des couleurs primaire additives, la combinaison des couleurs soustractives produit des couleurs plus sombres.

CONTOUR PROGRESSIF :

Pixels périphériques d'une zone sélectionnée, qui ne sont que partiellement affectés par les modifications apportées à cette dernière.

CORRECTION CHROMATIQUE :

Modification des valeurs chromatiques des pixels d'une image (luminosité, contraste, gamma, teinte, saturation) en vue d'obtenir un résultat optimal à l'impression.

COUCHE :

Composante élémentaire d'une image, comparable aux films utilisés en imprimerie. Une image peut être constituée d'une ou plusieurs couches (jusqu'à 16).

COULEUR D'ARRIÈRE-PLAN :

Couleur qui apparaît lorsque vous gomez une partie de l'image.

COULEUR DE PREMIER PLAN :

Couleur appliquée par les outils de dessin.

COURBE DE TRANSFERT :

Courbe de correspondance entre les valeurs chromatiques des pixels sur l'image de départ et sur l'image affichée.

CROMALIN :

Procédé d'épreuves couleur qui utilise des pigments en poudre et non des encres.

CPU (Unité Centrale) :

Partie de l'ordinateur qui extrait les instructions de la mémoire et les exécute, y compris tous les calculs arithmétiques et comparaisons.

CT (Continuous Tone) :

Nature de l'information contenue dans les fichiers utilisés pour l'échange de données numérisées haute résolution.

DCS (Desktop Colour Separation) :

Format de fichier image qui crée cinq fichiers pour chacune des images couleurs (dont un fichier PostScript pour chaque couche CMJN et un fichier PICT de visualisation).

DÉCOMPRESSION :

Opération consistant à ramener un fichier comprimé à sa taille initiale.

DÉGRADÉ :

Transition progressive entre le noir et le blanc, entre une couleur et une autre, ou entre une couleur et le blanc.

DEMI-TONS :

Échelle des couleurs ou des niveaux de gris compris entre les teintes les plus claires et les plus foncées d'une image.

DENSITÉ :

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

DITHER :

Simulation d'une zone continue de couleur en utilisant un motif composé de petits points de plusieurs couleurs; par exemple, un motif comprenant des points discontinus juxtaposés de couleur rouge et jaune peut être utilisé pour obtenir de l'orange.

DITHERING :

Procédé qui permet de spécifier la couleur de pixels adjacents de manière à simuler une tierce couleur dans une image point par point. Cette technique est utilisée quand une gamme complète de couleurs n'est pas disponible.

D. MAX :

Niveau de densité le plus élevé sur un film.

DOCUMENT FINAL :

Toute maquette ou document prêt à être imprimé.

DOUBLAGE :

Déformation des points d'une trame pouvant aller jusqu'au doublement de leur surface et entraînant un obscurcissement des couleurs imprimées.

DPI :

(Points par pouce) Mesure de la résolution de sortie des imprimantes, des unités-photo ou autres périphériques de sortie.

ÉCHELLE DES GRIS :

Représentation de tons gris intermédiaires entre le noir et le blanc. Un moniteur à niveaux de gris est capable d'afficher différents pixels gris, des pixels noirs et blancs, mais non des pixels de couleur.

ÉLARGISSEMENT DU POINT :

Agrandissement inévitable de la taille des points de trame lors du processus d'impression, lié aux propriétés de l'encre, du papier et de la presse. Cet élargissement du point augmente la densité d'encre sur la page ce qui intensifie l'impression de la couleur.

ÉMULSION :

Pellicule de substance photosensible, déposée sur un film.

ENLÈVEMENT DES SOUS-COULEURS :

Réduction de la densité des trois couleurs primaires (cyan, magenta, jaune) et ajout de noir dans les zones les plus sombres de l'image.

ESTOMPAGE :

Amenuisement progressif du tracé d'un outil de dessin, simulant un coup de pinceau.

ÉPREUVE :

Échantillon en noir et blanc ou en couleur donnant une idée de l'aspect final d'un document imprimé.

ÉPREUVE D'ESSAI :

Véritable échantillon imprimé offrant une image fidèle du document final imprimé sur des presses et dans des conditions similaires, voire identiques.

ÉPREUVE NUMÉRIQUE :

Production d'épreuves directement à partir des informations numériques enregistrées sans film négatif. Les impressions utilisant le laser, le jet d'encre, le transfert thermique et la sublimation de teintures en sont quelques exemples.

EPS (ENCAPSULATED POSTSCRIPT) :

Format de fichier utilisé pour le transfert des données d'image PostScript entre différentes applications. Le fichier comprend le code PostScript et une représentation basse résolution (PICT) de l'image.

ÉPREUVE COULEUR :

Représentation de ce que sera le matériau imprimé final. La résolution et la qualité des divers types d'épreuves couleur peuvent varier dans une large mesure.

ÉPREUVE INTERNE DE CONTRÔLE :

Maquette complète utilisée pour présenter la couleur générale et le lay-out d'une page.

ÉTALONNAGE :

Réglage d'un équipement conformément à un étalon standard pour l'obtention de résultats fiables.

ÉTALONNAGE DE MONITEUR :

Processus de correction d'un moniteur pour obtenir une meilleure correspondance avec les couleurs imprimées.

FIBRE OPTIQUE :

Système à fines fibres de verre utilisé pour l'acheminement de signaux numériques sous forme d'impulsions lumineuses.

FILM :

Matériau transparent recouvert d'une pellicule photosensible.

FILM NÉGATIF :

Film présentant une image inversée (en valeurs), sur lequel les zones noires de l'original apparaissent en clair et vice-versa.

FILTRES :

Dispositifs servant au traitement des images photographiques: réglage de la couleur ou du contraste, et réalisation d'effets spéciaux.

FLOUTAGE :

Procédure permettant d'adoucir les zones qui ont fait l'objet d'une pixélisation trop importante au moment de l'amélioration des contours.

FRANGE :

Pixels périphériques d'une zone sélectionnée, dont la couleur est à mi-chemin entre la couleur de cette dernière et celle(s) de son environnement immédiat.

FRÉQUENCE : de trame : voir linéature.

GIGA-OCTET :

Unité de mesure des données stockées en mémoire, égale à 1 024 méga-octets ou 1 048 576 octets.

GAMME DE NUANCES :

Échelle à 11 niveaux de gris apparaissant sur une sortie imprimée. Ensemble des échantillons de couleurs primaires et secondaires imprimés sur les côtés d'une image couleur.

GAMMA (GRADATION) :

Mesure de restitution du contraste d'un original sur un matériau photosensible donné.

GAMMES CHROMATIQUES :

Plages de valeurs apparaissant sur un film, sur une épreuve ou un matériel imprimé, utilisées pour le contrôle de la qualité d'impression des couleurs.

GCR :

(Substitution des valeurs de gris) Technique de substitution d'une quantité de jaune, de magenta et de cyan, par un niveau adéquat de noir.

GIGA-OCTET :

Unité de mesure des données stockées en mémoire, égale à 1024 méga-octets ou 1 048 576 octets.

GRAIN :

Dimension d'une particule granuleuse d'une photographie, qui dépend des propriétés physiques et chimiques du film, du papier ou du développement.

HAUTES LUMIÈRES :

Parties les plus claires d'une image (généralement surfaces blanches et presques blanches).

HISTOGRAMME :

Représentation graphique indiquant combien de pixels possèdent une valeur chromatique donnée.

HIRONDELLES :

Petits symboles sur le film utilisés pour le repérage des films.

INCLINAISONS DE TRAME :

Inclinaisons de trames définies lors de la production de films de sélection des couleurs. Les inclinaisons de trame doivent être correctement définies afin de limiter le risque de moirage.

INCLINAISON TANGENTE IRRATIONNELLE :

Dans la technique de tramage numérique, il s'agit d'une inclinaison de trame à laquelle les cellules ne coupent pas la grille d'une manière constante et ne sont pas identiques. Les inclinaisons de trame traditionnelles de 75° et 105° sont des inclinaisons tangentes irrationnelles.

INCLINAISON TANGENTE RATIONNELLE :

Dans la technique de tramage numérique, il s'agit d'une inclinaison de trame à laquelle les cellules coupent la grille d'une manière constante et sont identiques. Les inclinaisons de trame traditionnelles de 45° et 90° sont des inclinaisons tangentes rationnelles.

INTERFACE SCSI (Small Computer Systems Interface) :

Type de connecteur permettant de relier des périphériques tels qu'une unité de disque dur externe ou un scanner à un ordinateur.

INTERLIGNE :

Espacement vertical des lignes d'un texte.

INTERPOLATION :

Estimation d'une valeur comprise entre deux valeurs connues ; par exemple, attribuer une couleur intermédiaire à un pixel sur la base des couleurs des pixels qui l'entourent.

JPEG (joint Photographers Experts Group) :

Série de normes mises au point par ce groupe pour la compression et la décompression des images numérisées par ordinateur.

KELVIN :

Échelle de températures utilisée pour décrire les diverses longueurs d'ondes ou couleurs d'une source lumineuse. L'échelle Kelvin connaît la même progression que l'échelle Celsius, mais commence au zéro absolu.

KILO-OCTET :

(Abréviation : K ou Ko) Unité de mesure des informations numériques égale à 1024 octets.

LÉGENDE :

Texte apparaissant au-dessous de l'image imprimée.

LINÉAIRE :

Qualifie un dégradé effectué entre deux points selon une ligne droite.

LAN : (RÉSEAU LOCAL)

Ensemble d'ordinateurs interconnectés dans un périmètre relativement restreint, qui partagent l'accès aux imprimantes et à d'autres périphériques.

LINÉATURE :

Nombre de lignes ou de points par pouce qui constituent une trame.

LISSAGE :

Retouche du contour d'un caractère ou d'un objet de façon à le rendre plus régulier.

LPI (Lignes par pouce) :

Mesure de la linéature d'une trame (habituellement comprise entre 55 et 200). La linéature (lpi) indique la fréquence des lignes de points verticales et horizontales qui composent la trame.

LUMINANCE :

Dans Adobe Photoshop, moyenne de la valeur RVB la plus élevée

et de la plus basse ; l'une des trois composantes d'une image en mode TSI.

LUMINOSITÉ :

Valeur qui correspond à la brillance d'une couleur.

L'une des trois composantes d'une couleur en mode TSL, indiquant la variation de l'intensité lumineuse indépendamment de la teinte et de la saturation.

LPI :

(Lignes par pouce) Mesure de la linéature d'une trame (habituellement comprise entre 55 et 200). À l'origine, les trames étaient créées par le placement d'une plaque de verre gravée sur l'image et par son insolation afin d'obtenir les points de trame.

La linéature (lpi) indique la fréquence des lignes horizontales et verticales.

LUT :

(Look-up Table) Table des couleurs affichables par un ordinateur à un moment donné. L'ordinateur utilise cette table de référence pour approcher au mieux la couleur souhaitée parmi la gamme des couleurs disponibles.

MACPAINT :

Format commun des ordinateurs Macintosh pour le transfert et le stockage d'images point par point, monochromes et basse résolution. Créé en même temps que l'application graphique de même nom.

MAQUETTE OPAQUE :

Maquette préparée de manière à permettre sa photographie ou sa numérisation par scanner.

MASQUAGE :

Forme ou objet imprimé par élimination (masquage) de toutes les couleurs de fond. Opposé à surimpression.

MASQUE :

Zone inactive d'une image point par point, qui ne réagit pas aux modifications.

MASQUE FLOU :

Filtre de netteté qui commence par brouiller l'image (ou une partie de l'image) et soustrait ces paramètres des paramètres existants. Le but est de conférer à l'image une netteté plus grande qu'en appliquant uniquement un filtre.

MÉGA-OCTET (MO) :

Unité de mesure des données stockées en mémoire, égale à 1024 kilo-octets ou à 1 048 576 octets.

MÉMOIRE RAM (RANDOM ACCESS MEMORY) :

Mémoire utilisée par un ordinateur pour stocker les données en cours de traitement à un moment donné. Cette mémoire est volatile et son contenu disparaît lors de la mise hors tension du système.

MÉMOIRE VIRTUELLE :

Méthode permettant d'utiliser l'espace mémoire d'un disque dur comme mémoire RAM. Le système peut ainsi traiter de plus gros fichiers et exécuter des opérations plus complexes.

(Partie du disque dur servant à suppléer la mémoire vive lorsque cette dernière ne suffit pas à stocker l'image en cours de modification.

La gestion de mémoire virtuelle permet de travailler sur des images dont la taille dépasse la capacité mémoire de l'ordinateur.)

MÉMOIRE VIVE :

Mémoire dans laquelle sont stockés les documents en cours de modification.

MODÈLE COLORIMÉTRIQUE HSL :

Modèle colorimétrique fondé sur trois coordonnées : la tonalité, la luminosité (ou luminance) et la densité (ou saturation)

MODÈLE COLORIMÉTRIQUE RVB

(Rouge, Vert et Bleu) :

couleurs primaires de la synthèse additive utilisées pour l'affichage des couleurs sur moniteur.

MODEM (MODULATEUR-DÉMODULATEUR) :

Système permettant la transmission téléphonique des données entre deux ordinateurs.

MODIFICATION DES COULEURS :

Processus de modification d'une image pour compenser les déficiences de la numérisation d'image ou les différences avec le dispositif de sortie.

MODIFICATION DES GAMMAS :

Correction générale ou locale du contraste.

MODULE EXTERNE :

Logiciel mis au point par un développeur indépendant et apportant une fonctionnalité supplémentaire à Adobe Photoshop (filtre, importation ou exportation sous un format donné).

MOIRÉ :

Effet optique créé à l'impression par l'apparition de motifs indésirables. La raison en est souvent la mauvaise inclinaison des trames.

MONITEUR 8 BITS :

Écran d'ordinateur permettant d'afficher 256 (2⁸) couleurs ou niveaux de gris.

MONITEUR 24 BITS :

Écran d'ordinateur permettant d'afficher plus de 16 millions (2²⁴) de couleurs. Une couleur 24 bits est également appelée couleur réelle.

MONOCHROME :

Affichage en noir et blanc.

MULTIPLEXAGE :

Fractionnement de la transmission de données ou de fichiers en parties envoyées simultanément par des sources multiples.

MONTAGE :

Préparation et montage des films avant confection des plaques.

MULTIPLEXAGE :

Fractionnement de la transmission de données ou de fichiers en parties envoyées simultanément par des sources multiples.

NETTÉTÉ :

Précision d'une image.

NIVEAUX DE GRIS, image à :

Image monocouche pouvant contenir jusqu'à 256 niveaux de gris, codés sur 8 bits par pixel.

NUMÉRISER :

Convertir une image papier, une photographie ou une diapositive

en un fichier électronique affichable sur l'écran d'un ordinateur. L'opération s'effectue à l'aide d'un scanner ou d'une caméra vidéo.

OCTET :

Unité de mesure correspondant à une suite d'informations numérisée de 8 bits (2³). Standard utilisé pour mesurer la taille d'un fichier.

OMBRES :

Les couleurs les plus foncées (noir et presque noir) ou niveaux de gris d'une image.

ORIGINAL :

Dessin ou photographie à partir duquel sont réalisées des reproductions destinées à être imprimées.

PALETTE DU SYSTÈME :

Jeu de 256 couleurs de la table d'interprétation couleurs intégrée dans le système d'exploitation de l'ordinateur et utilisée pour l'affichage sur un moniteur 8 bits.

PALETTE DE COULEURS :

Fenêtre dans laquelle vous pouvez sélectionner la couleur de premier plan et la couleur d'arrière-plan.

PALETTE D'OUTILS :

Petite fenêtre mobile où apparaissent les icônes de tous les outils d'Adobe Photoshop.

PAS :

Espacement de deux pixels consécutifs modifiés par un outil de dessin.

PLAGE DE DENSITÉ :

Plage des surfaces de points que peut produire un périphérique d'impression allant du point le plus petit dans les zones claires au point le plus gros dans les zones sombres.

PAPIER COUCHÉ :

Papier utilisé en imprimerie dont la texture est brillante, glacée ou très douce. Ce type de papier absorbe moins l'encre que le papier non couché. Il faut tenir compte de cette caractéristique dans le procédé de pré-impression.

PAPIER NON COUCHÉ :

Papier sans fini brillant ou glacé. Ce papier absorbe plus d'encre que les autres et les images doivent donc être rectifiées au moment de la sortie sur film en vue de l'impression.

PÉRIPHÉRIQUE :

Tout dispositif connecté à un ordinateur ou à un réseau et qui constitue une unité d'entrée, de sortie ou de mémoire externe (scanner ou imprimante, par exemple).

PICT :

Format commun des ordinateurs Macintosh pour la définition d'images en mode point ou orientées objet.

PICT/PICT2 :

Format commun des ordinateurs Macintosh pour la définition point par point ou orientée objet. La version la plus récente du format (PICT2) supporte la couleur sur 24 bits.

PIGMENT :

Particules qui absorbent et réfléchissent la lumière et sont perçues

comme une couleur par l'oeil. Substance qui donne sa teinte à l'encre.

PIXEL :

(élément d'image) La plus petite unité distincte d'une image en mode point affichée à l'écran.

PMS :

(Pantone Matching System) Système normalisé de référence des couleurs d'impression.

PPI (Pixels par pouce) :

Mesure du codage de l'information d'une image scannée.

PRÉ-IMPRESSION :

Terme collectif couvrant toutes les opérations nécessaires, depuis le dessin original, jusqu'à la réalisation du film à partir duquel sont préparées les plaques d'impression. Dans un processus de pré-impression numérique, ces différentes opérations sont exécutées par des systèmes informatisés.

PRESTATAIRE DE SERVICES :

Société spécialisée dans la sortie des fichiers informatiques sur unités-photo laser.

QUADRICROMIE :

Procédé d'impression faisant appel à quatre couleurs de base (cyan, magenta, jaune, noir).

RADIAL :

Qualifie un dégradé partant d'un point central et s'étendant en cercle autour de ce point.

RECADRER :

Supprimer une partie de l'image afin de n'en conserver qu'une portion réduite.

RECOUVREMENT :

Légère augmentation de la surface des objets imprimés dans chacune des couleurs de base, destinée à éviter la présence de zones blanches dues à un mauvais alignement lors de la superposition des clichés.

REDIMENSIONNER :

Modifier les dimensions d'une image sans changer sa résolution.

RÉÉCHANTILLONNAGE :

Modification de la résolution d'une image.

REPÈRES DE MONTAGE :

Repères imprimés sur les clichés de séparation CMJN et destinés à faciliter leur alignement.

ROSACES :

Repères imprimés sur les clichés de séparation de couleurs et permettant de détecter des problèmes d'impression tels que le doublage des points.

RVB :

Mode dans lequel l'image se compose de trois couches (rouge, vert et bleu).

RÉSOLUTION :

Mesure de la netteté et de la précision d'une image.

RÉSOLUTION TONALE :

Mesure de la capacité d'un écran à afficher différentes couleurs simultanément. La résolution tonale d'un écran monochrome est de 1. Un écran dont la profondeur de bit s'élève à 4 (4 bits) peut afficher 16 (2⁴) couleurs différentes.

RIP :

(Processeur d'images tramées) module d'un dispositif de sortie convertissant des données en éléments de point de trame qui seront représentés sur film ou sur papier.

RISC (Reduced Instruction Set Computing) :

Type de processeur d'images tramées qui, à partir d'instructions simples et régulières, est capable d'effectuer des calculs rapides.

RL (Réseau Local) :

Ensemble d'ordinateurs interconnectés dans un périmètre relativement restreint, qui partagent l'accès aux imprimantes et à d'autres périphériques.

RNIS (Réseau Numérique à Intégration de Services) :

Standard de télécommunication permettant la transmission téléphonique de tous les types de données numériques.

ROM (Read Only Memory) :

Mémoire généralement permanente basée sur microprocesseur, contenant des instructions-clés nécessaires au démarrage et à l'exploitation du système.

ROSETTE :

Motif créé lorsque les quatre trames de couleur CMJN sont imprimées avec les inclinaisons traditionnelles.

"SANS PERTE" :

Expression qualifiant le procédé de compression, qui réduit la taille d'un fichier sans supprimer aucune donnée (ou détail de l'image).

SATURATION :

mesure de la quantité de gris dans une couleur. Plus le niveau de gris est élevé, moins l'image est saturée.

SCANNER :

Équipement de numérisation des images à manipuler, sortir ou stocker dans un ordinateur.

SÉLECTION :

Chacun des films comportant les données d'image correspondant à une seule couleur d'impression.

SÉLECTION FLOTTANTE :

Élément qui vient d'être collé ou déplacé sur l'image et qui est encore sélectionné, semblant "flotter" au-dessus de cette dernière.

SÉPARATION DES COULEURS :

Impression d'une image sous la forme de quatre clichés ou films correspondant chacun à l'une des couleurs de base CMJN (cyan, magenta, jaune, noir).

SIMULATION DE COULEURS :

Juxtaposition de plusieurs couleurs afin d'en afficher une autre par illusion d'optique, sur un système ne permettant de restituer simultanément qu'un nombre limité de couleurs ou de niveaux de gris.

SOUS-ÉCHANTILLONNAGE :

Réduction de la résolution d'une image.

SOUSTRACTIVES, COULEURS PRIMAIRES :

Couleurs cyan, magenta et jaune, à partir desquelles sont produites toutes les autres couleurs en lumière réfléchié (couleurs imprimées). L'addition de ces trois couleurs primaires donne du noir.

SURÉCHANTILLONNAGE :

Augmentation de la résolution d'une image.

SIMILI DEUX TONS :

Procédé permettant l'impression d'une photo monochrome en deux couleurs ou en deux couches d'une seule couleur afin d'obtenir un meilleur rendu des tons ou un effet spécial.

SIMILI QUATRE TONS :

Image imprimée en quadrichromie à partir d'une photographie monochrome, pour obtenir une plus large étendue des tons ou un effet spécial.

SIMILI TROIS TONS :

Procédé permettant l'impression d'une photo monochrome en trois couleurs afin d'obtenir un meilleur rendu des tons ou un effet spécial.

SPECTRE :

Gamme de couleurs d'un système.

SUPERCELLULE :

Large cellule créée à partir d'une matrice de cellules, par exemple une cellule 3 x 3 composée de 9 cellules.

SYNTHÈSE ADDITIVE :

Système couleur dans lequel les longueurs d'ondes de la lumière, telles que les couleurs primaires additives (rouge, vert et bleu), se mélangent pour obtenir d'autres couleurs. En mélangeant ces trois couleurs primaires, on obtient du blanc.

SYNTHÈSE SOUSTRACTIVE :

Système dans lequel les couleurs primaires des encres d'impression, telles que cyan, magenta et jaune, se mélangent pour produire d'autres couleurs. Normalement, en mélangeant ces trois couleurs primaires, on obtient du noir.

SYSTÈME COULEUR 32 BITS :

Ordinateur ou logiciel permettant d'afficher et de traiter des couleurs 24 bits plus 8 bits d'informations supplémentaires pour créer des effets de transparence ou des masques.

TEINTE :

L'une des composantes d'une couleur en mode TSL, indiquant sa position angulaire sur la roue chromatique.

TOLÉRANCE :

Paramètre déterminant le degré de similitude des teintes des pixels sélectionnés par la baguette magique ou modifiés par le pot de peinture.

TONS CONTINUS, image à :

Image présentant des niveaux de gris qui évoluent de façon graduelle du noir au blanc.

TRAITS DE COUPE :

Traits imprimés aux coins d'une image et indiquant où cette dernière doit être massicotée.

TSL :

Mode dans lequel une image est constituée de trois couches : teinte, saturation, luminosité. Une seule couche peut être visualisée à la fois.

TSI :

Mode dans lequel une image est constituée de trois couches : teinte, saturation, luminance. Une seule couche peut être visualisée à la fois.

TIFF (TAGGED IMAGE FILE FORMAT) :

Format de fichier utilisé pour la représentation d'images en mode point en couleur, en noir et blanc ou en différents niveaux de gris, et notamment celles produites par un scanner.

TARGA :

(TGA) format de fichiers pour l'échange de fichiers couleur sur 24 bits sur PC.

TONALITÉ :

Longueur d'onde de la lumière d'une couleur sous sa forme la plus pure (sans adjonction de noir ou de blanc).

TRAITEMENT EN TEMPS RÉEL :

Capacité d'un ordinateur de traiter des données à une vitesse telle que l'utilisateur ne perçoit aucun décalage entre l'entrée des instructions et la visualisation des résultats.

TRAMAGE TANGENT IRRATIONNEL :

Technique de tramage numérique faisant appel aux inclinaisons tangentes irrationnelles de 75 et 105 degrés. L'apparence de chaque cellule doit être calculée séparément.

TRAMAGE TANGENT RATIONNEL :

Toute technique de tramage de type PostScript dans laquelle les inclinaisons tangentes rationnelles se rapprochent des inclinaisons tangentes irrationnelles de 75 et 105 degrés.

UCR :

(Retrait des sous-couleurs) Technique de réduction de la quantité de cyan, de magenta et de jaune dans les zones d'ombre et neutres d'une image, permettant le remplacement de ces couleurs par la quantité appropriée de noir.

UNITÉ-PHOTO LASER :

Matériel utilisé pour le tirage d'images informatisées ou de compositions de moyenne ou haute résolution sur papier ou film photographique.

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Autour du film

4 POSES :

Film prêt pour la plaque, sur lequel ont été inscrites 4 pages.

8 POSES :

Film prêt pour la plaque, sur lequel ont été inscrites 8 pages.

ALIMENTATION EN CONTINU :

Mode d'alimentation de l'unité photo par bobines de film.

ALIMENTATION FEUILLE À FEUILLE :

Mode d'alimentation de l'unité photo par feuilles.

ANTI-DÉPÔT :

Caractéristique des couches de protection du film qui empêche le dépôt de résidus argentiques. Ces résidus peuvent créer des taches grises sur le film.

ANTI-DÉRAPANT :

Caractéristique des couches de protection du film qui aide à maintenir le film en place pendant le montage.

ANTI-HALO (COUCHE) :

Couche du film contenant les colorants qui captent l'excès de lumière réfractée et l'empêchent de pénétrer de nouveau dans la couche d'émulsion.

ANTI-STATIQUE :

Caractéristique de la couche de substrat inférieure du film qui évite principalement les effets antistatiques.

APPAREIL DE REPROGRAPHIE :

Appareil photo grand format équipé de filtres couleur servant à créer des séparations CMJN ou noir et blanc dans l'environnement pré-presses traditionnelles.

BACHER :

Système standard de perforation des films en vue d'un alignement et d'un repérage précis et fiables.

BINAIRE :

Système de numérotation utilisant uniquement les valeurs 1 et 0, propre aux ordinateurs.

BITMAP :

Qualifie une image numérisée représentée par une grille de pixels. La couleur de chaque pixel est codée sur un certain nombre de bits.

BUREAU :

Terme courant désignant un ordinateur personnel qui utilise généralement une interface utilisateur graphique.

CASSETTE ÉTANCHE :

En développement hors ligne, cassette servant au transport du film de l'unité photo vers la développeuse. Dans ce réceptacle, le film est conservé à l'abri de la lumière.

CD-ROM :

Acronyme de « Compact Disk Read Only Memory ». Similaires aux CD audio, ces disques compacts permettent de stocker de grandes quantités de données informatiques, en particulier des logiciels et des images.

CMS (COLOUR MANAGEMENT SYSTEM) :

Système de gestion des couleurs assurant la fidélité des couleurs d'un bout à l'autre de la chaîne de traitement, de manière que l'impression finale soit parfaitement fidèle à l'original.

COLORANT :

Substance photosensible située dans la couche anti-halo du film qui capte l'excès de lumière réfractée et l'empêche de pénétrer de nouveau dans la couche d'émulsion.

COUCHE D'ÉMULSION :

Couche du film contenant les cristaux d'halogénure d'argent et, dans certains films, des ions d'or. Exposés à la lumière, les cristaux libèrent des électrons qui sont attirés aux centres des particules, rendant les cristaux hautement réactifs et formant de l'argent métallique au cours du développement.

COURBE DE NIVEAUX DE GRIS :

Représentation graphique des niveaux de gris situés entre le noir et le blanc.

CRISTAUX D'HALOGÉNURE D'ARGENT :

Cristaux d'argent de l'émulsion du film qui, exposés à la lumière, forment des images latentes.

DEMI-TONS :

Type d'image en couleur ou à niveaux de gris où sont rendues des gammes de tons graduelles.

DENSITÉ (FILM) :

Degré d'opacité d'une image translucide ; logarithme de l'opacité.

DENSITÉ (POINTS) :

Quantité de points sur une surface donnée. Cette mesure permet de contrôler la précision d'insolation.

DENSITOMÈTRE :

Appareil de mesure de la densité d'un support transparent ou opaque. Il permet de contrôler la précision, la qualité et l'homogénéité d'un film.

DÉVELOPPEUSE EN LIGNE :

Périphérique de développement de film directement relié et intégré à l'unité photo. Le film est transféré automatiquement de l'unité photo vers la développeuse.

DÉVELOPPEUSE HORS LIGNE :

Périphérique de développement de film traditionnel, distinct de l'unité photo. Le film doit y être transféré manuellement.

DIODES LASER ROUGES :

Type de laser le plus courant sur les unités photo actuelles.

<http://perso.wanadoo.fr/elisabeth.fays/cours/> - **29**

DMAX :

Point de densité maximale d'un film.

DMIN :

Point de densité minimale d'un film, également appelé voile.

ENCODEUR OPTIQUE :

Capteur du système optique qui règle l'ouverture laser dans une unité photo.

ENGRAISSEMENT DU POINT :

Effet d'insolation qui se manifeste par une taille de point supérieure à la taille voulue et se traduit par des couleurs ou des teintes plus foncées dans le document final.

ÉPREUVAGE À L'ÉCRAN :

Contrôle sur l'écran d'un moniteur de la précision des couleurs et de la mise en page.

ÉPREUVE CHIMIQUE :

Épreuve pré-presse créée à partir des films de séparation et simulant l'impression finale. Elle permet de vérifier la fidélité des couleurs et de repérer les éventuels problèmes de tramage avant la confection des plaques.

ÉPREUVE NUMÉRIQUE :

Impression d'un document d'essai donnant un aperçu précis du résultat final. Ce type d'épreuve est normalement réalisé sur des imprimantes couleur laser ou jet d'encre haut de gamme. L'épreuve numérique actuel associé à un système de gestion des couleurs est équivalent à un épreuve chimique.

ÉPREUVE SUR PRESSE :

Épreuve produite directement sur une presse, qui assure une excellente qualité mais nécessite la recréation des films et des plaques en cas de corrections.

ÉTALONNAGE :

Réglage d'un équipement conformément à un étalon standard pour l'obtention de résultats fiables.

FICHER OBJET :

Type de fichier basé sur des formules mathématiques et des rapports numériques. Il renferme toutes les informations nécessaires à l'insolation : polices, couleurs, images bitmap et textes.

FICHER VECTORIEL :

Type de fichier dont le contenu est décrit sous forme mathématique par des vecteurs ou sections. La majorité des logiciels de dessin utilisent des fichiers de ce type.

FILM 0,10 MM :

Épaisseur de film standard utilisée principalement pour l'insolation de documents au format normal.

FILM 0,18 MM :

Épaisseur de film standard utilisée principalement pour l'insolation des documents de grand format.

FILM MONTÉ :

Film grand format, 8 ou 16 poses en général, imposé et prêt pour la copie sur plaque.

FILM NÉGATIF/POSITIF :

film présentant une image négative ou positive pour l'impression

d'une image positive.

FIXATEUR :

Solution chimique appliquée au film après le révélateur et qui a pour effet d'éliminer les cristaux d'halogénure d'argent non exposés.

FOVÉA :

Petite tache au centre de la rétine responsable de la perception des couleurs. La fovéa contient uniquement des cônes reliés au cerveau par une fibre nerveuse.

GALÉE :

Méthode traditionnelle de composition du texte en colonnes, amérior aux logiciels de traitement de texte.

GAMME DE CONTRÔLE :

Plage de densités située hors document et servant au contrôle de la qualité de l'impression.

GLISSEMENT DE POINT :

Défaut d'insolation qui se manifeste au cours du transfert du film sur la plaque d'impression et se traduit par une réduction ou une augmentation de la taille du point.

HALO :

Auréole entourant un objet par suite de la réfraction d'un excès de lumière.

HIFI :

Procédé d'impression utilisant six couleurs, ce qui accroît l'étendue du gamut de l'impression quadrichromique.

HYBRID :

Type de film standard qui, par une composition chimique complexe, permet d'améliorer des résultats médiocres.

IMAGE HAUTE RÉOLUTION :

Image numérique contenant au moins 250 dpi d'informations de pixel, minimum requis pour l'impression traditionnelle. Les scans (numérisations) haute résolution utilisent davantage de mémoire de stockage, ce qui explique qu'on les stocke habituellement sur un serveur OPI.

IMAGE LATENTE :

Image caractérisée par des cristaux d'halogénure dont le centre devient hautement réactif suite à l'exposition à la lumière. L'image est rendue visible après le développement.

IMPOSITION :

Terme désignant la disposition des pages sur le film de façon qu'après impression, découpage et pliage, elles se trouvent dans le bon ordre. L'imposition peut être manuelle ou électronique, selon le format de la sortie finale.

IMPRIMANTE LASER :

Bien que de nombreux appareils fassent appel à la technologie laser pour reproduire les images, ce terme désigne normalement une imprimante noir et blanc de bureau utilisant le procédé xérographique à encre sèche (toner).

INTERNET :

Réseau virtuel d'ordinateurs et de serveurs permettant le transfert numérique d'informations via le réseau téléphonique mondial.

JET D'ENCRE :

Procédé d'impression dans lequel de fines gouttelettes d'encre CMJ ou noire sont vaporisées pour produire des points sur le papier.

LATITUDE DE DÉVELOPPEMENT :

Plage de temps et de température associée à un type de film en cours de développement.

LISSAGE :

Option de recouvrement de certains logiciels graphiques qui a pour effet de fondre les images objets dans les images bitmap en créant des grossis/maigris.

LITH :

Premier des trois types de film standard : Lith, Hybrid et Rapid Access.

LOGICIEL DE MISE EN PAGE :

Logiciel tel que QuarkXPress® et PageMaker® permettant de créer sur ordinateur des documents prêts à imprimer.

LOUPE :

Instrument de grossissement utilisé pour vérifier la qualité du film, des épreuves et des sorties finales.

MAQUETTE :

Ébauche créée à la main ou sur ordinateur et servant à présenter un projet au client.

MASSICOT :

Mécanisme de l'unité photo qui coupe le film au format.

MODEM :

Abréviation de modulateur-démodulateur, appareil effectuant la conversion des données numériques d'un ordinateur en données analogiques modulées, en vue de leur transfert via le réseau téléphonique (non numérique).

MONTAGE FILM :

Technique utilisée dans le flux de production traditionnel qui consiste à assembler manuellement les éléments-film, texte et images, avant confection des plaques.

NIVEAUX DE GRIS :

Gamme de tons d'une image, caractéristique des données numériques. La plupart des images contiennent 256 niveaux de gris par couleur.

NUMÉRIQUE :

Synonyme de données électroniques.

OPACITÉ :

Par rapport à la densité du film, capacité d'un support à faire obstruction au passage de la lumière.

OPI (Open Prepress Interface) :

Procédé mis en œuvre sur le serveur pré-press et qui consiste à créer des fichiers basse résolution à partir des scans haute résolution stockés sur le serveur. Ces fichiers sont utilisés dans les logiciels de mise en page mais sont automatiquement remplacés par leur version haute résolution au moment de la sortie finale sur film. Les fichiers basse résolution peuvent être utilisés pour l'impression laser.

OUVERTURE LASER :

Mécanisme de réglage du laser de l'unité photo permettant de contrôler la taille et l'emplacement des points. Il s'ajuste également à l'épaisseur du support.

OZALID :

Épreuve servant à la vérification du positionnement et de la mise en page, tirée à partir des films bleu et noir ou du film bleu uniquement.

PAGEMAKER® D'ADOBE :

Logiciel de publication assistée par ordinateur.

PERFORATION :

Trous normalisés, de type Stoesser ou Bacher, perforant le film en vue d'un alignement correct lors du montage.

PDF (Portable Document Format) :

Format de fichier universel, pratique et fiable pour le transfert d'informations numériques avec préservation du contenu et de l'intégrité du document.

PET (Polyéthylène téréphthalate) :

Polyester stable et résistant constituant la base du film. Facilement recyclable et réutilisable.

POINT DUR :

Point de trame dont le contour est lisse et net. Il est obtenu sur film Lith et Hybrid.

POINT ELLIPTIQUE :

Type de point de trame dont la forme se rapproche de l'ellipse plutôt que du cercle et permet dans certains cas l'obtention de meilleurs dégradés.

POINT MOU :

Type de point de trame dont le contour n'est pas parfaitement lisse. Ce type de point peut créer une image moins nette. À l'inverse, le contour d'un point dur est parfaitement lisse.

POINT PAR POINT :

Image formée par une grille rectangulaire de pixels. L'ordinateur assigne une valeur à chaque pixel, constituée de un bit (noir ou blanc) à 24 bits d'information (images pleine couleur).

POSTÉRISATION :

Effet spécial qui consiste à faire apparaître volontairement les pas d'un dégradé.

PPI (Pixels Par Pouce) :

Mesure de la quantité d'informations numérisées par scanner. Plus l'optique d'un scanner est fine, plus sa résolution est élevée.

RASTÉRISATION :

Procédé de conversion par une unité photo des informations numériques et mathématiques en une série de points pour la production de films positifs ou négatifs.

POLICE :

Dessin particulier des caractères, utilisé en typographie.

POSTSCRIPT :

Langage universel de description de page gérant la quasi totalité des niveaux de complexité graphique. Langage de communication.

tion entre les applications de PAO et les périphériques de sortie.

PRINCIPE DE L'OCTOGONE :

Ensemble de critères mesurant les performances techniques d'un film.

QUARKXPRESS® :

Logiciel de composition et de mise en page.

RAPID ACCESS :

Un des trois types de film standard offrant le plus de souplesse et de fiabilité.

RECOUVREMENT :

Ajustement manuel ou numérique des films autorisant des variations de repérage sur la presse. Selon la combinaison de couleurs, il conviendra d'appliquer à ces dernières une dilatation (gros) ou une contraction (maigre) pendant l'exposition. Le recouvrement produit un léger chevauchement entre les couleurs contiguës sur le film final.

REPÉRAGE :

Terme indiquant si le film est correctement aligné.

REPORTS :

Technique d'imposition des films.

RÉVÉLATEUR :

Solvant chimique utilisé pour le développement du film et qui convertit les particules insolées de l'émulsion en images noires.

RINÇAGE :

Étape du développement du film pendant laquelle les produits chimiques utilisés et les résidus superflus sont éliminés par l'eau de rinçage.

ROULEAUX D'ENTRAÎNEMENT DU FILM :

Mécanisme de l'unité photo qui guide le film le long du tambour.

SCAN BASSE RÉOLUTION :

Fichier numérisé contenant moins d'informations de pixel que la version haute résolution et utilisant de ce fait moins de mémoire. Les scans basse résolution sont utilisés au cours de la mise en page.

SENS OFFSET :

Sens dans lequel le texte est lisible lorsque l'émulsion se trouve sur le côté inférieur du film (voir aussi sens typo).

SENS TYPO :

Sens dans lequel le texte est lisible lorsque l'émulsion se trouve du côté supérieur du film (voir aussi sens offset).

SÉPARATION DES COULEURS :

Procédé consistant à séparer les différentes couleurs d'une image en vue de l'impression. Chaque couleur séparée correspond à un film positif ou négatif.

SERVEUR :

Ordinateur ultra-rapide doté d'une mémoire cache étendue, utilisé principalement pour le stockage et le transfert de données numériques et pour la conversion OPI.

SOUS-EXPOSITION :

Manque de lumière traversant le film et qui produit des ombres et des tons foncés.

STOESSER :

Système standard de perforation des films en vue d'un alignement et d'un repérage fiables.

SUPPORT OPAQUE :

Original réfléchissant la lumière, prêt à photographier ou à numériser pour récupération sur un ordinateur.

SURIMPRESSION :

Impression sur des zones déjà imprimées. Opposé à masquage.

SUREXPOSITION :

Exposition prolongée du film à la lumière.

SYSTÈME DE DIAGNOSTIC :

Système informatique installé sur une unité photo ou une développeuse et qui permet de contrôler les réglages de la machine.

SYSTÈME DE TRAITEMENT DE L'EAU :

Système mis en œuvre sur les développeuses plus récentes gérant la consommation de l'eau et utilisant un fonctionnement en cascade pour économiser l'eau.

SYSTÈME DE RÉCUPÉRATION DE L'ARGENT :

Système de filtrage écologique qui récupère les particules d'argent non utilisées du fixateur.

SYSTÈME DE RECYCLAGE DE L'ARGENT :

Partie du système écologique de la développeuse qui récupère les particules d'argent non utilisées.

SYSTÈME EN CASCADE :

Technique de traitement de l'eau visant à en réduire la consommation. Elle met en œuvre deux cuves, voire davantage, dans lesquelles l'eau coule dans le sens opposé du film.

SYSTÈME DE RÉGÉNÉRATION CHIMIQUE :

Systèmes écologiques permettant de récupérer les composants chimiques du fixateur utilisé dans le développement du film. Après utilisation, ce composant est recyclé et réintroduit dans le cycle.

TAUX DE RÉGÉNÉRATION :

Quantité de produits chimiques nécessaire pour éviter l'épuisement des différents bains.

TONALITÉ :

Nom d'une couleur correspondant à une longueur d'onde spécifique du spectre électromagnétique (couleur pure à saturation maximale).

TRAMAGE :

Processus consistant à créer une image tramée à partir des données en tons continus. L'image est alors décomposée en points de tailles différentes. Sur les unités d'insolation électroniques, chaque point en demi-ton est rendu sous la forme d'une cellule contenant un certain nombre de pixels qui donnent sa forme au point.

TRAITS DE COUPE :

Repères imprimés qui indiquent le format fini de la page imprimée. Ces repères sont utilisés pour le rognage final.

TRAMAGE STOCHASTIQUE :

Technique de tramage assez récente qui répartit les points de façon aléatoire, selon des formules mathématiques, et élimine les effets de moiré.

UNITÉ PHOTO :

Périphérique servant à exposer les données numériques (images et texte) sur un film monochrome par le biais d'un ou plusieurs fais-

ceaux lumineux intermittents. Les données couleur séparées sont enregistrées sous la forme d'une série de points légèrement superposés pour produire soit des zones unies dans les dessins au trait, soit des trames dans l'impression de tons continus.

VOILE :

Densité du film sans les images. (voir Dmin.)

Autour d'Internet

ATAPI (Advanced Technology Attachment Peripheral Interface) :

Norme de connexion et de transfert de données concernant les lecteurs de CD-Rom et les périphériques de stockage.

AVATAR :

Personnage virtuel qui vous représente sur Internet. Cloé, de Canal+, est sûrement le plus sexy des avatars.

AVI (Audio Video Interleave) :

Format de fichier d'animations vidéo sous Windows. Les fichiers de ce format peuvent être lus sans qu'il soit besoin de recourir à une carte d'extension spécifique.

BANDE PASSANTE :

Pour un moniteur, elle correspond au maximum de positions balayées par un faisceau d'électrons en 1/25^e de seconde. L'unité de mesure est le mégahertz, ou MHz. On utilise également ce terme pour quantifier le débit d'un réseau, qu'il donne ou non accès à Internet.

BARRETTE DE MÉMOIRE :

Cette petite carte d'extension contient de la mémoire vive. Elle vient s'insérer dans un connecteur de la carte mère. Le format standard est le format Simm (8 bits ou 32 bits).

BIOS (Basic Input Output System) :

Programme de base d'un ordinateur qui renferme toutes les informations définissant les paramètres de fonctionnement des éléments du PC, notamment ceux de la carte mère.

BIPROCESSEUR :

La plupart des machines n'utilisent qu'un processeur. Les stations bi-processeurs, des modèles de haut de gamme utilisées en réseaux en intègrent deux.

BITMAP :

Se dit d'une image qui est codée et stockée point par point. Bitmap est opposé à vectoriel.

BOOT OU AMORÇAGE :

Abréviation de Bootstrap. Ce programme activé lors de la mise sous tension d'un ordinateur contient les instructions de démarrage.

BUG OU BOGUE :

Anomalie dans les instructions composant un programme ou dans la programmation d'un composant électronique.

BUS LOCAL :

Ensemble de composants électroniques formant un canal par lequel transitent les données voyageant entre la carte d'extension et le processeur. Utilisé pour les transferts de données importants, il épargne le passage par le bus principal et le ralentissement de l'ordinateur.

CARTE D'ACQUISITION :

Carte permettant de numériser du son ou des séquences vidéo à partir d'une source externe telle qu'une chaîne hi-fi, un caméscope ou encore un magnétoscope.

CARTE D'EXTENSION :

Destinée à venir se greffer sur la carte mère, elle améliore les caractéristiques d'un ordinateur en lui ajoutant des fonctions spécifiques.

CD-R (Compact Disc Recordable) :

Le CD inscriptible, dont la capacité est de 650 Mo, ne peut être gravé qu'une seule fois.

CD-RW (Compact Disc ReWritable) :

CD réinscriptible, sur lequel on peut graver 650 Mo de données environ un millier de fois.

CHIPSET OU JEU DE COMPOSANTS :

Ensemble de circuits électroniques situés sur la carte mère et qui sont en dialogue permanent avec le processeur et les autres organes de la carte mère (mémoire cache, bus d'extension, interfaces). Les jeux de composants les plus connus sont le 430TX, pour le Pentium MMX, et le 440FX pour les Pentium II.

COMPRESSION :

Opération consistant à réduire la taille d'un fichier en utilisant un algorithme spécifique. Le taux de compression est le rapport entre la taille d'un fichier normal et la taille de ce même fichier une fois compressé. Il s'exprime en pourcentage.

CONTRÔLEUR :

Circuit électronique lié à une interface et qui permet de gérer un périphérique (disque dur, disquette, imprimante).

COOKIE :

Fichiers inscrits sur votre disque dur par un serveur Internet afin de mémoriser des informations telles que votre adresse électronique, votre mot de passe. Cela permet de vous identifier à chaque connexion et aux administrateurs de sites de se constituer des fichiers que convoitent les services de marketing.

COURRIER ÉLECTRONIQUE :

Message transmis par réseau (via Internet ou autre) entre deux ou plusieurs ordinateurs.

CRYPTAGE :

Technique de codage d'un document. La lecture du document crypté sera interdite à toute personne ne disposant pas de la clef.

DÉBIT :

Quantité d'informations transmises par unité de temps. Il se mesure en bits par seconde et en kilo-octets par seconde. On parle, par exemple, de modems 56 kbps.

DÉFRAGMENTER :

Réunir dans un espace précis du disque dur des fichiers éparpillés sur celui-ci en plusieurs parties. Cela permet d'accélérer la lecture des fichiers, les têtes du disque ayant moins d'allers et retours à effectuer.

DÉROULEUR DE BANDES :

Lecteur de bandes magnétiques servant à la sauvegarde des données.

DIMM :

Nouveau type de barrettes de mémoire vive. Ces barrettes sont dotées de 64 bits, alors que les barrettes de mémoire Simm en comptent 32.

DRAM (Dynamic Ram) :

Mémoire vive qui doit être sans cesse rafraîchie pour conserver les données qu'elle stocke, ce qui augmente les temps d'accès. C'est aussi la mémoire la moins chère du marché.

DSL :

Techniques qui permettent d'obtenir de très gros débits sur la partie des lignes de téléphone qui arrive chez les particuliers et les entreprises sans la modifier (en revanche, il faut adapter l'infrastructure du réseau). Les plus connues sont ADSL (Asymmetrical Digital Subscriber Line) et HSDSL (High-Speed Digital Subscriber Line).

E-IDE (Enhanced IDE) :

Cette version améliorée de l'interface IDE permet la connexion de quatre périphériques de stockage. Principalement utilisée par les disques durs, elle permet aussi d'accueillir des périphériques à la norme Atapi (lecteurs de CD-Rom ou dérouleurs de bandes).

ÉCHANTILLONNER :

L'échantillonnage consiste à convertir des séquences audio analogiques en fichiers numériques. Les sons ainsi obtenus peuvent être traités puis restitués par une carte son, par exemple (on parle alors de tables d'échantillons).

DO (Extended Data Out) :

Cette variété de mémoire vive est de 5 à 10 % plus rapide que la mémoire de type DRam car elle intègre de la mémoire cache qui facilite la lecture des données. Elle est apparue avec Pentium.

ÉMOTICON OU SMILEY :

Combinaison de caractères indiquant un état émotionnel qui est employée par les internautes lors de conférences sur les réseaux, ou dans les courriers électroniques. Le premier smiley était :-). Le mot français est un tantinet barbare, alors que l'anglais est plus expressif, smile voulant dire (« sourire »).

ÉMULATION :

Action pour un logiciel ou une carte d'extension de simuler le comportement d'un programme. Par exemple, on recourt à un logiciel spécifique, dit émulateur, pour travailler sous Windows 95 avec un Macintosh, système d'exploitation et matériel étant incompatibles.

ENERGY STAR :

Label indiquant qu'un moniteur est doté d'un processeur qui réduit la consommation d'énergie quand l'écran n'est pas utilisé pendant un certain temps. De quoi faire de petites économies.

ENTRELACÉ :

Mode d'affichage sur un écran qui s'effectue en deux passages. Les lignes horizontales paires puis impaires sont « redessinées » à chaque balayage de l'écran. Ce système est peu performant car il cause des scintillements qui ne sont pas du meilleur effet sur les rétines. Il a pour avantage de permettre l'utilisation de résolutions élevées sur des moniteurs non prévus à cet effet.

EXÉCUTABLE :

Programme en code binaire, directement compréhensible par le processeur, ou fichier contenant des commandes entraînant des actions ou des opérations de la part du système.

FIREWALL :

Ordinateur assurant la sécurité d'un réseau interne connecté à Internet. Il s'agit d'un filtre entre le site Web et les personnes qui s'y connectent. Il permet normalement d'éviter le piratage.

FORMATER :

Initialiser une disquette vierge ou un disque dur pour qu'ils puissent être utilisés par l'ordinateur. Cette opération efface toutes les données contenues auparavant.

FORUM OU NEWSGROUP :

Endroit public sur un réseau où les utilisateurs peuvent échanger des messages. Chaque message est appelé « contribution ».

FRAME :

Cadres ou fenêtres qui composent une page sur Internet.

FREWARE :

Logiciel appartenant au domaine public. Il est gratuit car libre de droits.

FRÉQUENCE :

Vitesse de fonctionnement d'un processeur, exprimée en mégahertz (MHz). Elle correspond au nombre de signaux transmis par seconde.

FRÉQUENCE DE BALAYAGE :

Elle peut être horizontale ou verticale. C'est le nombre maximal de lignes qu'un écran rafraîchit par seconde. Cette vitesse de rafraîchissement est exprimée en hertz (horizontale) et en kilohertz (verticale).

FTP (File Transfert Protocol) :

Protocole sur Internet qui permet la transmission de n'importe quelle donnée entre deux ordinateurs.

GREEN PC :

Label indiquant que les composants du PC respectent la norme d'économie d'énergie instituée par l'EPA (agence américaine de protection de l'environnement) et que leurs procédés de fabrication sont conformes à une charte de respect de l'environnement.

HIT :

Indice permettant d'évaluer le nombre de visiteurs d'une page Web sur Internet. Ce système est contesté car aucun protocole n'est

défini : certains sites comptent un hit par connexion au site, d'autres un par téléchargement d'image (si la page en contient plusieurs, l'indice est donc faussé), d'autres enfin prennent en compte le nombre de pages visitées sur le site, même si elles ont été vues par une seule personne.

HOME PAGE :

Les fournisseurs d'accès et les services en ligne allouent presque tous une page personnelle (une homepage) à leurs abonnés pour qu'ils puissent s'y exprimer. Sur CompuServe, une adresse personnelle présente la syntaxe suivante : http://ourworld.compuServe.com/homepages/mon_nom.

HOTLIST :

Liste d'adresses favorites de sites Web, liste personnelle ou dressée par un administrateur de site.

HTML :

Système de codage permettant de créer des pages destinées à être consultées sur Internet.

HTTP :

Protocole logiciel qui règle les transferts de pages Web.

HYPERTEXTE :

Système de liens informatiques qui permet de naviguer sur Internet ou dans un CD-Rom. Les liens hypertexte sont souvent matérialisés à l'écran par des mots ou des images, mis en relief ou soulignés, sur lesquels on clique. Le clic vous donne accès à de nouvelles données liées aux informations originales ou à un site apparenté.

ICÔNE :

Symbole graphique représentant un logiciel ou un fichier. Un double clic sur une icône ouvre le fichier ou lance le logiciel.

INTERFACE GRAPHIQUE :

Couche logicielle du système d'exploitation du PC, tel que Windows, permettant de diriger son ordinateur par l'intermédiaire de barres d'outils, d'icônes.

INTRANET :

Terme forgé sur le modèle d'Internet. Les réseaux intranet, que l'on trouve à l'intérieur d'une entreprise, d'une administration, sont des réseaux dont l'architecture respecte les protocoles et normes en vigueur sur Internet et qui permettent de partager des informations entre les utilisateurs connectés.

IRC (Internet Relay Chat) :

Protocole permettant de dialoguer par écrit en direct sur Internet. Isa (Industry Standard Architecture) : Variété de bus devenu standard, aujourd'hui en perte de vitesse, qui permet d'ajouter des cartes d'extension, telles que les cartes son. Ce bus transmet les données à une vitesse de 8 Mo/s.

JPEG (Joint Photographic Expert Group) :

Format standard de compression d'images. Il entraîne malheureusement de grosses déperditions de qualité de l'image.

LCD (Liquid Crystal Display) :

Technologie d'affichage, à cristaux liquides, principalement utilisée par les portables, mais les PC y viennent progressivement. C'est un mode d'affichage économe en énergie qui autorise la

construction d'écrans de dimensions réduites.

LITHIUM-ION :

Composant chimique utilisé par les batteries des portables. Les batteries au Lithium-ion sont actuellement les plus performantes des variétés de batteries utilisées par les portables.

LOG-IN OU CODE D'ACCÈS :

Ce code est constitué du nom de l'utilisateur et d'un mot de passe qui permet de lancer la connexion.

MATRICE ACTIVE :

Technologie des écrans de portables à cristaux liquides où chaque pixel (point) est commandé par trois transistors (un par couleur primaire), ce qui offre des contrastes de qualité et une meilleure vision.

MATRICE PASSIVE :

Technologie des écrans de portables à cristaux liquides où chaque pixel (point) se trouve à l'intersection des fils horizontaux et verticaux.

MÉMOIRE CACHE :

Mémoire interne et statique intercalée entre le processeur et la mémoire vive. Elle stocke les dernières informations utilisées pour répondre plus vite aux demandes du processeur. Comme, statistiquement, une bonne partie de ces informations seront réexploitées lors de la demande qui suit, cette mémoire permet de réduire les temps de réponse.

MÉMOIRE VIDÉO :

Mémoire réservée à l'affichage. Le fait d'utiliser une mémoire spécialisée permet d'accélérer grandement la vitesse de traitement de l'ordinateur et d'augmenter la résolution de l'affichage ou le nombre de couleurs disponibles. La taille des mémoires vidéo varie entre 1 Mo et 16 Mo pour les cartes graphiques professionnelles. La taille standard est de 4 Mo.

MENU CONTEXTUEL :

Menu qui apparaît à l'écran lorsqu'on clique sur le bouton droit de la souris. Le contenu varie selon l'endroit où le pointeur est situé.

MHZ :

Mégahertz = 1 million de hertz. Unité de mesure de la vitesse du processeur.

MIDI (Musical Instrument Digital Interface) :

Norme de communication qui régit les instructions musicales que l'on donne à un ordinateur. Cela permet à l'ordinateur doté d'une carte son de restituer des fichiers musicaux mais aussi de piloter des instruments numériques externes tels qu'un synthétiseur, par exemple.

MIPS :

Million d'instructions par seconde. Unité de mesure de la puissance de calcul d'un processeur.

MMX :

Norme, inventée par Intel, qui offre des capacités multimédias au processeur sans qu'il soit nécessaire d'ajouter des cartes d'extension. La technologie MMX prévoit la mise en place de 57 instructions accélérant les traitements multimédias.

MODE 24 BITS :

Mode de fonctionnement d'une carte vidéo, dans lequel chaque pixel est défini par 3 octets, soit 24 bits. On dispose alors de 16,7 millions de couleurs par pixel, un niveau de détail idéal.

MORPHING :

Méthode d'animation en images de synthèse, qui consiste à créer une image à partir de deux ou plusieurs images différentes.

MO/S :

Mégaoctet(s) par seconde. Unité de mesure du débit d'une communication.

MOTEUR DE RECHERCHE :

Logiciel qui effectue à votre demande des recherches sur Internet. Il existe trois types de moteurs : ceux qui reposent sur une indexation des sites effectuée par des êtres humains (Yahoo !), ceux qui exploitent une indexation faite par des robots, ou spiders (Alta Vista), et les métamoteurs, qui mènent la recherche à partir des moteurs de recherche existants (cyber 411).

MPEG (Moving Picture Expert Group) :

La meilleure norme de compression et de décompression des séquences vidéo. Elle se décompose en deux sous-normes : MPEG-1 (utilisée par les CD Vidéo). 1992. Qualité VHS et CD Audio. Résolution de 352 x 240 en standard NTSC, débit de 1,5 Mbit/s. MPEG-2 (utilisée par les DVD Vidéo). 1994. Destinée aux professionnels. Résolution de 720 x 486 en standard NTSC, débit de 3 à 10 Mbits/s.

MPR 2 OU MPR II :

Norme définissant les rayonnements maximaux des écrans. Son respect épargne la formation d'électricité statique.

MULTIFRÉQUENCE OU MULTISYNC :

Se dit d'un moniteur capable d'adapter sa fréquence de rafraîchissement en fonction de la résolution employée. Tous les moniteurs sont aujourd'hui de type « multifréquence »).

NE :

Non entrelacé. Mode d'affichage. Toutes les lignes de l'écran sont parcourues à chaque rafraîchissement (au lieu d'une sur deux en mode entrelacé). Cela épargne les scintillements. C'est toujours plus agréable pour les pupilles.

NIMH Nickel-métal-hydrure. :

Composant chimique employé par les batteries des portables. Il a succédé au NiCad (nickel-cadmium), aujourd'hui disparu, et il se montre moins performant que le Lithium-ion.

OCR (Optical Character Recognition) :

ou reconnaissance optique de caractères : Technique permettant de convertir les caractères d'une image en caractère Ascii. Cette technique est utilisée par les scanners.

OEM (Original Equipment Manufacturer) :

Fabricant vendant du matériel aux constructeurs et aux assembleurs. Par extension, on désigne du nom de matériel OEM les produits que ces derniers revendent sous leur nom.

OVERDRIVE :

Processeur d'évolution. Conçu par Intel, il remplace dans un PC un processeur dépassé de ce fondeur afin d'offrir la puissance d'une nouvelle génération de processeurs sans changement de carte mère.

OVERFLOW OU DÉBORDEMENT :

Dépassement de la capacité de la mémoire, indiqué par un message. Pas de masque ou Pitch. Distance entre deux pixels sur un écran. Calculée en mm (l'écartement standard est de 0,28 mm), elle permet de régler la netteté en fonction de la taille de l'écran et de la résolution.

PATCH OU RUSTINE :

Ajout temporaire de lignes de code à un programme afin de corriger rapidement un bug.

PC CARD :

Anciennement PCMCIA. Les cartes d'extension PC Card (modems, cartes Midi) respectent la norme PCMCIA 3, qui suppose la présence d'un bus PCI de 32 bits.

PCI (Peripheral Component Interconnect) :

Bus de 64 bits qui reconnaît dès le démarrage les périphériques qui lui sont connectés sans passer par le processeur. Indispensable pour un ordinateur plug and play.

PCMCIA (Personal Computer Memory Card International Association)

Consortium de sociétés qui ont défini un standard de carte d'extension concernant les portables. Il existe trois formats de cartes : I, II et III. Elles disposent du même nombre de broches mais se différencient par leur épaisseur.

PILOTE OU DRIVER :

Logiciel qui gère un périphérique et parfois son interface, par rapport à l'unité centrale et aux autres périphériques.

PIXEL OU POINT :

Abréviation de picture élément. La qualité de la résolution dépend du nombre de pixels affichés.

PLUG AND PLAY OU PNP (pour les enrégés du sigle) :

Littéralement : branchez et ça marche. Un périphérique est dit plug and play quand il est reconnu automatiquement par le système d'exploitation.

PLUG-IN :

Module d'extension d'une application. Ce programme est conçu pour fonctionner à partir d'une application existante, comme s'il en faisait partie originellement.

PLUGGUER (SE)

Se connecter à Internet.

POLYMORPHE :

Virus qui se transforme pour mieux se cacher. Les virus de ce type font partie des plus dangereux.

PORT PARALLÈLE OU LPT :

Connecteur qui sert à relier une imprimante, un scanner ou un dérouleur de bandes à l'ordinateur. Essentiellement utilisé pour les imprimantes.

PORT SÉRIE :

Généralement utilisé par les souris, modems et appareils photo numériques, ce connecteur transmet les bits un par un.

POSTSCRIPT :

Langage de description de document conçu par la firme Adobe, beaucoup utilisé par les imprimantes laser. Les caractères sont décrits par des courbes, dites de Bézier.

PPM :

Page(s) par minute. Le nombre de pages traitées par une imprimante en une minute mesure sa vitesse.

PPP :

Point(s) par pouce. Unité de mesure de la qualité d'impression d'une imprimante ou de la qualité de numérisation d'un scanner, et qui définit la résolution d'une image. La résolution dépend donc du nombre de points. Les valeurs courantes pour les scanners et les imprimantes sont de 300 à 600 points par pouce.

PROCESSEUR OU CPU :

Composant essentiel de l'ordinateur - par analogie, on peut dire qu'il en est le moteur -, il effectue presque tous les calculs et supervise les flux d'informations qui circulent dans l'ordinateur.

PROXY :

Serveur assurant la sécurité d'un réseau interne qui reçoit des requêtes internes et s'occupe de les transmettre aux autres serveurs. Cela permet d'avoir accès à des données sans prendre de risques.

RAFRAÎCHISSEMENT :

Action consistant, pour un moniteur, à actualiser l'affichage de l'écran. Cela se produit par défaut, même si l'image n'a pas changé.

RAMDAC (Ram Digital Analogic Converter) :

Convertisseur qui transforme les données numériques de la mémoire vidéo en données analogiques afin qu'elles puissent être lues par le moniteur. De sa fréquence dépend le taux de rafraîchissement maximal de l'image sur le moniteur.

RNIS OU NUMÉRIS :

Réseau numérique à intégration de services. Réseau permettant de véhiculer de la voix et des séquences vidéo grâce à un débit élevé (jusqu'à 128 Kbits/s).

SAUVEGARDE OU BACKUP :

Enregistrement de fichiers sur un support autre que le disque dur de l'ordinateur (sur une disquette, un CD-Rom, ou sur les cartouches des différentes unités de stockage amovibles). La sauvegarde vous permettra de récupérer vos données si vous ne pouvez plus y accéder sur votre ordinateur ou qu'elles ont été perdues.

SCSI (Small Computer System Interface) :

Interface permettant de connecter jusqu'à sept périphériques à l'ordinateur (le standard E-IDE qui n'en accepte que quatre). Le taux de transfert minimal est de 5 Mo/s. Il existe plusieurs déclinaisons

de cette norme : SCSI-2 avec un taux de transfert de 10 Mo/s, Fast SCSI-2 (de 15 à 20 Mo/s), Wide SCSI-2 (20 à 40 Mo/s) et enfin Ultra Wide SCSI-2 (40 Mo/s).

SDRAM (Synchronous Dynamic Random Access Memory) :

Mémoire vive utilisée sur les ordinateurs récents, plus performante que la mémoire EDO.

Elle est très efficace lors du transfert de fichiers de petite taille.

SÉQUENTIEL :

Se dit de ce qui est réalisé séquence après séquence. Dans une mémoire où les données sont enregistrées dans l'ordre de leur présentation et ne peuvent être extraites que dans cet ordre, les accès sont dits séquentiels. De même, un fichier est dit « à accès séquentiel » quand on doit lire les enregistrements les uns après les autres, à l'inverse d'un fichier à accès direct ou « aléatoire ».

SHAREWARE :

Logiciel contributif. Il est distribué gratuitement pendant une période d'essai, à l'expiration de laquelle il faut payer une contribution à l'auteur. Celle-ci donne droit à des mises à jour.

SIGNET OU BOOKMARK :

Le Bookmark est aux pages Web ce que le signet est au livre. Il permet de stocker les adresses électroniques de vos sites préférés.

SIMM (Single Inline Memory Module) :

Barrette de mémoire vive standard. Il en existe deux formats: 8 bits et 32 bits.

SOCKET 7 :

Type d'emplacement destiné à recevoir un processeur. Le Socket 7 est utilisé par le Pentium, le 6x86, le K6, le Pentium MMX et le 6x86MX.

SRAM (Static Ram) :

Mémoire qui n'a pas besoin de rafraîchissement, d'où le nom de mémoire statique, ce qui accélère considérablement sa vitesse de traitement. Très chère, elle n'est encore utilisée par les constructeurs que comme mémoire cache.

SVGA (Super Video Graphic Array) :

Mode d'affichage graphique en 800 x 600 pixels et 256 couleurs.

TCO-92 :

Du nom d'un consortium suédois. Label visant à réglementer l'ergonomie, l'énergie, l'écologie, l'émission, l'efficacité et l'économie des moniteurs.

TCP-IP (Transmission Control Protocol-Internet Protocol) :

Protocole de communication en vigueur sur Internet.

TÉLÉCHARGER :

Action de récupérer en le copiant sur son ordinateur, via un modem ou un réseau, un fichier issu d'Internet ou du Minitel, par exemple, ou de l'envoyer sur un autre ordinateur.

TEMPS D'ACCÈS :

Temps moyen pris par un disque dur pour accéder à une donnée qu'il stocke. L'unité de mesure est le millième de seconde.

URL (Uniform Resource Locator) :

Adresse électronique Standard d'attribution des adresses électroniques sur Internet. Par extension, l'adresse elle-même (« mon URL », « ton URL »)

VECTORIEL :

Technique de représentation des images à partir de formes géométriques.

VRAM (Video Ram) :

Mémoire vidéo qui fonctionne avec deux entrées-sorties afin d'accélérer l'affichage.

WRAM (Window Ram) :

Comme la mémoire VRam, cette mémoire vidéo possède deux canaux d'entrée-sortie. Elle est particulièrement performante dans les résolutions élevées.

zones de dialogue.

Attributs de dessin, Attributs de texte ou Attributs de graphique lorsqu'aucun objet n'est sélectionné.

AXE X :

Axe de référence horizontal pour le tracé et la contrainte des objets. Sur un graphique, l'axe x est l'axe horizontal.

AXE Y :

Axe de référence vertical pour le tracé et la contrainte des objets. Sur un graphique, l'axe y est l'axe vertical.

BASCULE :

Commande produisant alternativement deux effets contraires. L'article de menu Afficher/Masquer les règles est un exemple de bascule.

CELLULE :

Intersection d'une rangée et d'une colonne dans le tableau de données d'un graphique.

CLIQUER :

Enfoncer et relâcher immédiatement le bouton de la souris.

COLINÉAIRES :

Se dit de plusieurs points se trouvant sur une même droite. Le point d'inflexion d'une courbe et ses deux points directeurs sont colinéaires.

CONFONDUS :

Se dit de plusieurs points se trouvant au même endroit. Le point d'ancrage d'un segment de droite et ses deux points directeurs sont confondus.

CONTOUR :

Trait centré sur un tracé et pouvant être doté d'un ton de gris, d'une couleur ou d'un motif.

CONTRAINDRE :

Forcer un tracé, une transformation ou un déplacement à s'effectuer à un angle multiple de 45°, compte tenu de l'inclinaison des axes fixée dans les Préférences.

COULEUR PERSONNALISÉE :

Couleur puisée dans le nuancier PANTONE ou créée par la combinaison d'encre spéciales et non à partir des couleurs de base de la quadrichromie.

COURBE :

Segment continu caractérisé par deux points d'ancrage marquant ses extrémités et deux points directeurs déterminant sa forme.

COURBE DE BÉZIER :

(du nom de l'ingénieur français Pierre Bézier) Courbe pouvant être définie au moyen de quatre points directeurs. Ces points sont les extrémités des deux lignes directrices tangentes à la courbe. Toutes les courbes traitées par Adobe Illustrator sont des courbes de ce type.

DÉCALAGE VERTICAL :

Distance séparant un texte de sa ligne de base. Le décalage vertical permet d'abaisser ou de relever les caractères.

Autour d'Illustrator

ALIGNEMENT :

Façon dont un objet texte est cadré (à gauche, à droite, justifié ou centré).

ALIGNER :

Placer les points d'ancrage sélectionnés à une position définie en fonction de la moyenne de leur position précédente.

APPROCHE DE GROUPE :

Espacement des caractères d'un objet texte. Une valeur positive espace les caractères, tandis qu'une valeur négative les rapproche.

APPROCHE DE PAIRE :

Espacement entre deux caractères séparés par le point d'insertion. La plupart des polices sont dotées de tables d'approche de paire prédéfinies, dont les valeurs varient en fonction du style et du dessin de chaque police.

Une valeur positive espace les caractères, tandis qu'une valeur négative les rapproche.

ASSOCIER :

Regrouper plusieurs objets afin qu'ils soient traités comme un objet unique.

ATTRIBUTS EN VIGUEUR :

Caractéristiques de dessin, de texte ou de graphique s'appliquant respectivement aux tracés, aux objets texte ou aux graphiques lors de leur création. Les attributs en vigueur sont indiqués dans les

DÉCOUPAGE :

Dans Adobe Illustrator, division du plan de travail en pages correspondant au format de papier sélectionné dans la zone de dialogue : Format d'impression.

DÉFORMER :

Modifier la forme d'un objet selon un axe horizontal, vertical ou oblique.

DÉGRADÉ :

Enchaînement de formes ou de teintes intermédiaires entre deux tracés.

DÉVERROUILLER :

Annuler le verrouillage d'un objet de sorte qu'il puisse être sélectionné à nouveau.

DISSOCIER :

Séparer des objets ou groupes d'objets précédemment associés.

ÉCHELLE HORIZONTALE :

Détermination du rapport hauteur/largeur des caractères.

ENRICHIR :

Appliquer une couleur, un niveau de gris ou un motif au fond et/ou au contour d'un tracé (attributs de dessin).

EPS (Encapsulated PostScript) :

Format de fichier dans lequel un document est décrit par un programme en langage PostScript fournissant toutes les informations nécessaires à son impression.

ESPACEMENT :

Valeur mesurée en points qui est ajoutée ou supprimée entre chaque paire de caractères, et s'appliquant à tous les espaces d'un bloc de texte.

EXTRÉMITÉ :

Point d'ancrage marquant le début ou la fin d'un tracé ouvert.

EXTRÉMITÉ ARRONDIE :

Extrémité d'un trait formée par un demi-cercle dont le diamètre est égal à l'épaisseur du trait.

EXTRÉMITÉ DROITE :

Extrémité d'un trait présentant un côté perpendiculaire à ce dernier.

EXTRÉMITÉ SAillante :

Extrémité d'un trait formée par un rectangle dont la largeur est égale à la moitié de l'épaisseur du trait.

FAIRE GLISSER :

Déplacer la souris tout en maintenant son bouton enfoncé.

FLÈCHE :

Distance maximale, en pixels, séparant un point quelconque de la courbe tracée du point équivalent sur la courbe théorique.

FOND :

Intérieur d'un tracé, qui peut être rempli avec une couleur, un ton de gris ou un motif.

GRADUATIONS :

Traits perpendiculaires aux axes d'un graphique et désignant les uni-

tés de mesure.

GROUPE DE DONNÉES :

Contenu d'une colonne dans le tableau des données d'un graphique.

HORIZONTALE, ORIENTATION :

Orientation de page dans laquelle le côté le plus long est placé horizontalement.

ILLUSTRATION :

Ensemble des tracés et des textes constituant un document Adobe Illustrator et sur lequel les attributs de fond et de contour ne sont pas visibles lors d'un affichage en mode Tracés seuls.

IMAGE NUMÉRISÉE :

Image produite par un scanner à partir d'une photographie, d'un dessin ou d'une autre image en deux ou trois dimensions, et enregistrée en mode point.

INTERPRÉTEUR :

Programme qui convertit les commandes écrites en langage évolué en instructions élémentaires exécutables par la machine. L'interpréteur PostScript intégré à une imprimante ou à une photocomposeuse convertit le programme PostScript sous une forme exploitable par la machine pour la restitution de l'image.

JOINDRE :

Relier deux extrémités par un segment de droite. S'il s'agit des extrémités d'un tracé ouvert, cela revient à le fermer. S'il s'agit des extrémités de deux tracés ouverts distincts, ces derniers se combinent en un tracé plus long.

LÉGENDE :

Intitulé désignant un groupe de données dans un graphique et placé au-dessus ou à droite de ce dernier.

LIGNE DE BASE :

Ligne horizontale sur laquelle s'appuient les caractères d'un objet texte. Dans Adobe Illustrator, cette ligne devient visible lorsque l'objet texte est sélectionné à l'aide des outils de sélection.

LIGNE DIRECTRICE :

Droite tangente à la courbe au niveau d'un point d'ancrage et joignant ce dernier à son point directeur.

LINÉATURE :

Nombre de lignes par pouce d'une trame de simili.

MASQUE :

Objet déterminant les parties d'un document pouvant être prévisualisées ou imprimées. Les objets placés devant le masque ou le chevauchant sont masqués et, de ce fait, ne peuvent être prévisualisés ni imprimés ; les objets à l'arrière-plan du masque ne sont pas masqués et peuvent donc être prévisualisés ou imprimés.

MASQUER :

Faire disparaître temporairement un objet de l'illustration. Les objets masqués ne sont ni prévisualisés ni imprimés.

MIROIR :

Outil produisant le symétrique d'un objet par rapport à un axe fixé par l'utilisateur.

MISE À L'ÉCHELLE :

Modification proportionnelle de la taille d'un objet dans le sens horizontal et/ou vertical.

MODE POINT :

Mode de représentation d'une image par une matrice de points noirs et blancs (pixels). Les modèles et les prévisualisations sont affichés en mode point.

MODÈLE :

Image en mode point, numérisée ou créée dans une application telle que MacPaint, sur laquelle est calquée une illustration dessinée dans Adobe Illustrator. Le modèle apparaît en grisé sur le fond de l'image et n'est pas visible à l'impression.

MOIRAGE :

Effet produit par la mauvaise superposition des trames de différentes couleurs à l'impression.

OBJET :

Point d'ancrage, segment, tracé ou texte, ou groupe composé de plusieurs de ces éléments.

ORDRE DE SUPERPOSITION :

Ordre dans lequel sont peints les objets d'une illustration. Les objets situés au premier plan sont peints en dernier et masquent tout ou partie de ceux qu'ils recouvrent.

OFFSET :

Procédé d'impression consistant à reporter l'image sur un cylindre de caoutchouc qui l'imprime ensuite sur papier, de sorte qu'il n'y a pas de contact direct entre la plaque d'impression et le papier.

PANTONE (NUANCIER) :

Palette normalisée de couleurs dont chacune porte un numéro spécifique.

PAPIER COUCHÉ :

Papier recouvert d'une mince couche de kaolin ou de plastique qui le rend lisse et brillant. Les couleurs obtenues dépendent souvent du papier utilisé.

PAPIER NON COUCHÉ :

Papier moins lisse et plus absorbant que le papier couché.

PIXELS :

Points élémentaires que l'imprimante combine dans une matrice pour former les points de simili.

POINTS DE SIMILI :

Points qui constituent l'image imprimée et dont la taille est fonction de la trame utilisée.

PPD (PostScript Printer Description) :

Type de fichier qui fournit à Adobe Separator les caractéristiques d'une imprimante donnée.

RÉSOLUTION :

Précision avec laquelle une image est reproduite. La résolution d'une image Adobe Illustrator est fonction du périphérique de sortie. Dans le cas des périphériques PostScript (LaserWriter Plus, Linotronic 300, etc), la résolution se mesure en pixels/pouce.

ROSACE :

Motif circulaire que forment les trames de différentes couleurs lorsqu'elles sont superposées correctement.

SIMILI :

Procédé de reproduction d'une image en demi-teintes au moyen d'une trame de points.

TRANSVERSE :

Format consistant à appliquer une rotation à 90° de la page imprimée (possibilité propre aux tirages sur Linotronic).

PALETTE :

Ensemble d'outils affiché sur la gauche de l'écran lorsqu'un document est ouvert.

PAS DES TOUCHES CURSEUR :

Déplacement que subit l'objet sélectionné à chaque appui sur une touche fléchée.

PAS DU TRACÉ AUTOMATIQUE :

Longueur en pixels, fixée dans les Préférences, au-dessous de laquelle l'outil de tracé automatique ne tient pas compte des discontinuités des formes du modèle.

PICA :

Unité de mesure typographique valant 12 points, 0,421 cm ou encore 1/6 pouce.

PIXEL :

Point élémentaire d'une image affichée à l'écran. Les modèles sont constitués par des combinaisons de pixels noirs et blancs.

PLAN :

Niveau auquel se situe un objet dans l'ordre de superposition.

POINT :

Unité dans laquelle sont exprimés les attributs typographiques, ainsi que l'épaisseur des traits, et égale approximativement à 0,3759 mm, 0,351 mm ou 1/72 pouce.

POINT D'ALIGNEMENT :

Point qui indique l'alignement d'un objet texte. Chaque paragraphe est doté de son propre point d'alignement. Ce point apparaît sous la forme d'un carré noir si l'objet est sélectionné ou sous la forme d'un x dans le cas contraire.

POINT D'ANCRAGE :

Point marquant le début ou la fin d'un segment. Les points d'ancrage ne sont visibles que si l'un au moins des segments du tracé dont ils font partie est sélectionné. Les points d'ancrage délimitant des segments de courbe sont associés à des lignes directrices et à des points directeurs. Un point d'ancrage isolé, auquel n'aboutit aucun segment, se présente sous la forme d'un x lorsqu'il n'est pas sélectionné.

POINT D'INFLEXION :

Point d'ancrage se trouvant sur la même droite que ses deux points directeurs et assurant la continuité d'une courbe.

POINT D'INSERTION :

Trait vertical clignotant indiquant l'emplacement des caractères tapés.

POINT DIRECTEUR :

Point déterminant la direction initiale que prend une courbe au niveau d'un point d'ancrage. La forme de la courbe est définie par la position de ses deux points directeurs.

POINT D'ORIGINE :

Point, fixé par l'utilisateur, à partir duquel s'opère une transformation.

POINTE LIMITE :

Rapport déterminant l'angle à partir duquel un sommet est automatiquement tronqué. Il s'agit du rapport entre la longueur de la pointe et l'épaisseur de trait à l'endroit de la jonction. Plus ce rapport est faible, moins l'angle en question est aigu.

POINTILLÉ :

Succession de tirets (ou de points) et d'espaces formant un trait discontinu. Pour définir un pointillé, il convient d'entrer la longueur des tirets et des espaces dans la zone de dialogue : Attributs de dessin.

POLICE :

Jeu de caractères, de lettres et de symboles présentant un même dessin de base.

PONCTUATION HORS JUSTIFICATION :

Signes de ponctuation placés à l'extérieur de la marge définie.

POSTSCRIPT :

Langage de description de page inventé par Adobe Systems. Un document Adobe Illustrator est enregistré sous la forme d'un programme PostScript.

PRÉVISUALISATION :

Visualisation en mode point d'une illustration telle qu'elle sera imprimée, avec les attributs de fond et de contour. Une option permet d'inclure ou non les motifs dans la prévisualisation. L'image prévisualisée est enregistrée avec le programme PostScript lorsque vous sélectionnez un format d'enregistrement.

RAYON D'ARRONDI :

Rayon du cercle définissant les coins arrondis d'un rectangle.

RECTANGLE DE SÉLECTION :

Rectangle pointillé servant à sélectionner les objets.

RÉSOLUTION :

Nombre de points par pouce affichés ou imprimés.

ROTATION :

Pivot d'un objet autour d'un point donné.

SCANNER :

Appareil qui produit une image numérisée en mode point à partir d'une image bidimensionnelle. Les objets tridimensionnels sont numérisés au moyen de caméras vidéo.

SEGMENT :

Portion de droite ou de courbe définie par deux points d'ancrage et par les points directeurs associés.

SÉLECTIONNER :

Désigner l'objet sur lequel portera la prochaine commande, en cliquant dessus ou en l'encadrant avec le rectangle de sélection. Il est nécessaire de sélectionner un objet avant de le modifier ou de le déplacer.

SOMMET :

Point d'ancrage situé à la jonction de deux segments de droite, d'un segment de droite et d'une courbe ou de deux courbes non continues. Dans ce dernier cas, le point d'ancrage et ses deux points directeurs ne sont pas colinéaires.

SOMMET ARRONDI :

Sommet dont la pointe est émoussée.

SOMMET POINTU :

Sommet présentant une pointe effilée.

SOMMET TRONQUÉ :

Sommet amputé de sa pointe.

TANGENTE :

Droite qui touche une courbe en un seul point. Une ligne directrice est la tangente à une courbe au niveau d'un point d'ancrage.

TEXTE CAPTIF :

Texte délimité par un tracé.

TEXTE CURVILIGNE :

Texte placé le long d'un tracé.

TEXTE LIBRE :

Texte qui n'est pas délimité par un tracé et qui n'en suit pas non plus le contour.

TIRET OPTIONNEL :

Tiret n'apparaissant que lorsque la césure d'un mot en fin de ligne est nécessaire.

TOLÉRANCE À MAIN LEVÉE :

Sensibilité de l'outil de dessin à main levée aux mouvements de la souris.

TRACÉ :

Segment ou enchaînement de segments.

TRACÉ AUTOMATIQUE :

Tracé qui calque les formes d'un modèle.

TRACÉ FERMÉ :

Tracé formant une boucle et donc dépourvu d'extrémités.

TRACÉ OUVERT :

Tracé doté de deux extrémités.

TRACÉ TRANSPARENT :

Groupe de deux ou plusieurs tracés dont l'un au moins est inversé, ce qui peut créer un effet d'ouvertures dans le dessin.

TRAITS DE COUPE :

Traits imprimés aux coins d'une image et indiquant à quel endroit cette dernière doit être massicotée.

VERTICALE, ORIENTATION :

Orientation définie dans le format d'impression et dans laquelle le côté le plus long de la page est placé verticalement.

ZOOM :

Outil servant à agrandir ou à réduire l'affichage d'un document.

Autour d'XPress

ABSOLU, INTERLIGNAGE :

Mode d'espacement des lignes d'un texte en fonction d'une valeur fixe (généralement mesurée en points). Voir aussi Interlignage automatique, Interlignage relatif et Interligne.

ACTIVÉ :

Un objet QuarkXPress peut être soit activé, soit désactivé. Les blocs de texte et d'image et les traits activés présentent des contours noirs et des poignées permettant de les manipuler. Un groupe activé apparaît entouré d'un rectangle en pointillés. Les objets à l'intérieur d'un groupe présentent des contours nets. Le programme affiche des menus locaux et des options différents selon le type d'objet activé. Il est possible d'activer plusieurs objets simultanément. Voir aussi Sélection multiple.

ACTIVER :

Sélectionner des objets en cliquant dessus ou dedans. Voir aussi Sélection multiple.

ALBUM :

Accessoire de bureau utilisé pour le stockage d'images et de texte.

ALERTE, MESSAGE D'... :

Zone de dialogue signalant une anomalie. Par exemple, un message d'alerte s'affiche dans le cas d'une opération qui ne peut être annulée.

ALIGNÉ À DROITE :

Voir Fer à droite.

ALIGNÉ À GAUCHE :

Voir Fer à gauche.

ALIGNEMENT :

QuarkXPress propose quatre modes d'alignement de paragraphe (Style - Alignement) : Fer à gauche, Centrer, Fer à droite et Justifier. Voir aussi Espacer/Aligner, Justification et Alignement vertical.

ALIGNEMENT SUR L'ALINÉA, CARACTÈRE :

Caractère spécial (commande -/) entré manuellement et provoquant l'alignement à gauche de toutes les lignes suivantes du paragraphe, à l'emplacement de ce caractère.

ALIGNEMENT VERTICAL :

Contrôle du positionnement vertical des paragraphes à l'intérieur d'un bloc de texte.

La zone de dialogue Spécifications de bloc de texte (Bloc Modifier) propose quatre types d'alignement vertical : En tête, Centrer, En pied et Justifier.

ALIGNEMENT, REPÈRES :

Lignes pointillées non imprimables, facilitant le positionnement des objets sur une page (repères de marge ou de règles, par exemple).

ALINÉA :

Distance séparant le début de la première ligne d'un paragraphe de la marge gauche spécifiée pour ce dernier dans la zone de dialogue Format de paragraphe (Style - Formats).

Une valeur d'alinéa positive décale la première ligne vers la droite de la marge gauche ; à l'inverse, une valeur négative ajoutée à la marge gauche produit une présentation en sommaire. Voir Sommaire.

ANCRAGE :

Action de coller un bloc d'image ou de texte à l'intérieur d'un texte de sorte que ce bloc soit considéré comme un caractère du paragraphe. Un bloc ancré se décale en fonction des modifications apportées au texte.

Il est également possible d'ancrer des filets au bord inférieur et/ou supérieur d'un paragraphe au moyen de l'article Filets (menu Style).

APPLICATION :

Programme informatique dédié à une tâche spécifique, telle que la mise en page, le traitement de texte, la création d'illustrations ou la communication en réseau.

APPROCHE DE GROUPE :

Modification de l'espace situé entre des caractères (interlettre) ou des mots (intermot).

L'espacement peut être augmenté ou réduit sur l'ensemble d'un texte selon les valeurs spécifiées dans la zone de dialogue Approche de groupe (Style - Approche) ou dans la palette Spécifications.

APPROCHE DE PAIRE :

Ajustement de l'espace séparant deux caractères. (QuarkXPress est doté d'une fonction d'approche de paire automatique, basée sur les tables d'approche intégrées aux polices, et d'une fonction d'approche de paire manuelle, par laquelle l'utilisateur définit lui-même l'espacement entre deux caractères.)

APPUYÉ À DROITE :

Voir Fer à droite.

APPUYÉ À GAUCHE :

Voir Fer à gauche.

ARRIÈRE-PLAN :

Partie d'un bloc de texte ou d'image apparaissant à l'intérieur du bloc et derrière les objets contenus dans le bloc.

ARTICLE DE MENU :

élément d'un menu. Un article sert à effectuer une opération, à afficher un sous-menu ou à ouvrir une zone de dialogue.

ASCENDANTE :

1) Partie d'un caractère dépassant en hauteur l'œil des minuscules, par exemple b, d, f, h, k, l et t.

2) Hauteur maximale des caractères, pour une police donnée, par rapport à leur ligne de base.

L'ascendante est utilisée dans QuarkXPress pour redimensionner des letrines, pour aligner des blocs ancrés et pour positionner la première ligne de texte dans un bloc.

ASCII (AMERICAN STANDARD CODE FOR INFORMATION INTERCHANGE) :

Format de fichiers texte normalisé.

QuarkXPress permet l'importation et l'exportation de textes au format ASCII.

ATTRIBUTS DE CARACTÈRES :

Spécifications appliquées aux caractères d'un texte. Les attributs pouvant être définis dans QuarkXPress sont la police, le corps, le style, la couleur, la teinte, l'échelle horizontale, l'approche de paire et de groupe et le parangonnage.

Les attributs de caractères sont appliqués aux caractères sélectionnés au moyen des articles présentés dans la première partie du menu Style.

La zone de dialogue Attributs de caractères (Style- Caractère) permet de spécifier plusieurs attributs en une seule opération.

AU TRAIT, IMAGE :

Image noir et blanc, ne présentant aucun niveau de gris.

AUTOMATIQUE, INTERLIGNAGE :

Mode d'interlignage applicable à un ou plusieurs paragraphes d'un document.

L'interlignage automatique s'effectue selon la valeur spécifiée dans la case Interl. auto de la zone de dialogue Préférences typographiques. L'interlignage se mesure alors en fonction du corps le plus élevé apparaissant sur chaque ligne.

BALISES DE STYLE XPRESS :

Fonction d'enregistrement de fichiers texte (fichier - Enregistrer texte) permettant d'intégrer dans un fichier ASCII toutes les informations d'attributs de caractères et de formats de paragraphe spécifiés pour un texte dans QuarkXPress. Les documents enregistrés sous ce format ne peuvent être exploités que dans QuarkXPress. Bandes grises apparaissant sur les bords droit et inférieur d'une fenêtre de document permettant de déplacer horizontalement et verticalement le contenu de la fenêtre. Les bandes de défilement incluent un curseur et une flèche à chaque extrémité.

Certaines zones de dialogue présentent également des bandes de défilement, généralement pour visualiser le contenu d'une liste.

BARRÉ :

Voir Style.


BARRE DES MENUS :

Bande horizontale apparaissant en haut de l'écran et affichant les titres des menus.

BIBLIOTHÈQUE :

Permettant de stocker des éléments QuarkXPress. Il est possible d'accéder aux bibliothèques ou d'en créer via l'article Bibliothèques (menu Utilitaires). Les bibliothèques s'affichent sous forme de palettes devant les documents ouverts. Il est possible de faire glisser des objets d'une page de document dans une bibliothèque préalablement ouverte ou inversement, ainsi que d'une bibliothèque ouverte à une autre.

BLOC D'IMAGE :

Les blocs d'image servent à héberger les images importées dans QuarkXPress. Ils se définissent au moyen des outils de création de bloc .

BLOC DE CONTRAINTE :

Dans un groupe contraint, bloc figurant à l'arrière-plan et contenant tous les autres objets du groupe.

BLOC DE MAQUETTE :

Tout objet spécifié sur une maquette et reporté automatiquement sur les pages de document associées à cette dernière. Un bloc de maquette peut être modifié et déplacé au même titre qu'un objet placé sur une page de document.

BLOC DE TEXTE :

Dans QuarkXPress, bloc dans lequel un texte est saisi ou importé.

Les blocs de texte sont créés au moyen de l'outil .

BLOC DE TEXTE AUTOMATIQUE :

Bloc de texte spécifié sur une maquette et sur toutes les pages associées à cette maquette, dans lequel le texte s'écoule lorsqu'une nouvelle page est insérée. Cette fonction est activée via l'option Bloc de texte auto de la zone de dialogue Nouveau (Fichier - Nouveau).

BONS À TIRER :

Voir Originaux d'impression.

BORDURE :

Voir Cadre.

BOUTON :

Dans une zone de dialogue, élément permettant de désigner, de confirmer ou d'annuler une action par un simple clic.

BROUILLON :

Option de la zone de dialogue Imprimer (Fichier - Imprimer), permettant d'inhiber l'impression des images, sans incidence sur la qualité et le formatage du texte, et donc de gagner du temps lors du tirage d'épreuves de contrôle.

C&J :

L'article C&J (menu Edition) affiche une zone de dialogue permettant de créer et de modifier les méthodes utilisées pour la césure des mots et pour la justification (modification de l'espace entre les lettres et les mots) des paragraphes auxquels ce mode d'alignement est appliqué.

La méthode C&J Standard est une méthode prédéfinie appliquée par défaut à tout paragraphe nouvellement créé.

CADRATIN :

En typographie traditionnelle, une matrice carrée d'un nombre de points donné. Un cadratin de 12 points correspondrait à une ma-

trice de 12x12 points. Dans QuarkXPress, un cadratin est l'espace horizontal occupé par deux zéros "00" dans une police donnée, soit la largeur de deux espaces demi-cadratin (Option-Espace).

CADRE :

Bordure décorative d'un bloc de texte ou d'image. Dans QuarkXPress, les cadres sont appliqués via l'article Cadre (menu Bloc).

QuarkXPress propose 16 styles prédéfinis et permet également d'en personnaliser au moyen de l'application Editeur de cadre.

CADRÉ À DROITE :

Voir Fer à droite.

CADRÉ À GAUCHE :

Voir Fer à gauche.

CARACTÈRE :

Lettre, chiffre, symbole ou signe de ponctuation.

CARACTÈRES "À LIRE" :

Caractères dont le corps est généralement compris entre 8 et 14 points. Ils sont utilisés pour les gros blocs et le corps du texte.

CARACTÈRES "À VOIR" :

Caractères d'un corps supérieur à 12 points, généralement (utilisés) pour les titres ou les textes publicitaires.

CARACTÈRES DE NUMÉROTATION AUTOMATIQUE

QuarkXPress dispose de trois caractères de numérotation automatique : Numéro de page du bloc précédent (commande - 2), Numéro de page du bloc courant (commande - 3) et Numéro de page du bloc suivant (commande - 4).

Ces caractères, saisis dans Un bloc de texte spécifique, servent à identifier respectivement le numéro de la page contenant le bloc précédent d'une chaîne, le bloc courant et le bloc suivant. Voir aussi suite à la page et suite de la page.

CASE À COCHER :

Case indiquant le statut d'une option (activée ou désactivée), selon qu'elle apparaît cochée ou non.

CASE D'ORIGINE DES RÈGLES :

Case située dans le coin supérieur gauche d'une fenêtre de document, à l'intersection des règles horizontale et verticale, permettant de rétablir ou de modifier leur point d'origine.

CATALOGUE, FENÊTRE DE :

Fenêtre de zone de dialogue permettant de sélectionner un disque et/ou un dossier en vue d'ouvrir, d'importer ou d'enregistrer un fichier.

CENTRAGE VERTICAL :

Positionnement d'un texte (souvent une ligne de texte) à équidistance des bords inférieur et supérieur d'un bloc de texte.

CENTRÉ :

Présentation des paragraphes dans laquelle chaque ligne est centrée entre les marges et dont les extrémités apparaissent, de ce fait, irrégulières.

CÉSURE :

Fait de couper entre deux syllabes un mot placé en fin de ligne.

CÉSURE AUTOMATIQUE :

Fonction de QuarkXPress permettant de couper les mots en fin de ligne, par insertion d'un tiret entre deux syllabes.

La césure automatique permet d'améliorer la présentation des lignes justifiées ou d'obtenir des lignes plus régulières pour des paragraphes non justifiés.

CÉSURE OPTIONNELLE, CARACTÈRE :

Caractère (commande-tiret) inséré manuellement pour indiquer qu'une césure peut être effectuée entre deux syllabes d'un mot.

Ce caractère visible ne s'imprime que lorsque QuarkXPress opère une césure à l'endroit où il a été spécifié.

CHAÎNAGE AUTOMATIQUE :

Méthode de chaînage impliquant la création d'un bloc de texte automatique sur une maquette.

Le chaînage automatique a lieu dans le cas d'un débordement de texte provoquant l'insertion automatique de pages dans le document. Voir aussi Insertion de pages. Un document peut contenir plusieurs chaînes manuelles, mais est limité à une seule chaîne automatique.

CHAÎNAGE, OUTIL :

Outil de QuarkXPress permettant de relier plusieurs blocs de texte afin de constituer une chaîne.

CHAÎNE :

Série de blocs de texte chaînés. Le texte saisi ou inséré dans une chaîne coule automatiquement d'un bloc à l'autre de la chaîne.

CHASSE :

Largeur d'un caractère. Voir aussi Échelle horizontale.

CHEMIN DE FER :

Mode d'affichage d'une page en vue réduite. L'article Chemin de fer (menu Affichage) permet de déplacer plus facilement des pages dans un document ou d'un document à un autre. L'option Chemin de fer de la zone de dialogue Imprimer (Fichier - Imprimer) permet d'imprimer des reproductions au 1/8e des pages du document.

CHOISIR :

Action consistant à dérouler un menu, à faire glisser le pointeur sur un article, puis à relâcher le bouton de la souris.

Lorsque le pointeur se trouve positionné sur un article, ce dernier apparaît contrasté. Pour choisir un article de sous-menu, il convient tout d'abord de contraster l'article permettant de dérouler ce sous-menu, puis de faire glisser le pointeur vers la droite et vers le bas pour le positionner sur l'article recherché.

CIBLE, DOCUMENT :

Document dans lequel sont collés des objets ou des pages provenant d'un document source.

CICÉRO :

Unité de mesure de base du système Didot. Légèrement supérieur au pica, le cicéro est égal à 12 point Didot soit 4,51 mm.

COCHE DE RECOUVREMENT :

Marque formée par deux segments coupés à angle droit, servant de repères de montage pour des sections de recouvrement. Ces marques s'impriment lorsque la case Auto de l'option Recouvrement est cochée dans la zone de dialogue Imprimer (Fichier - Imprimer).

Ces marques sont de deux tailles, imprimées en alternance.

COLONNE :

Dans QuarkXPress, division verticale d'un bloc de texte.

COMPRESSION :

Fait de comprimer des caractères, de sorte qu'ils apparaissent proportionnellement moins larges que des caractères normaux du même corps. Il est possible de réduire la largeur des caractères dans QuarkXPress au moyen de l'article échelle horizontale (menu Style).

CONTRACTION, DÉFONCE PAR :

Dans QuarkXPress, méthode de défonce consistant à réduire légèrement la zone de défonce d'une couleur de fond, de sorte qu'un objet placé au premier-plan masque en partie la couleur de fond à l'impression. Voir aussi Dilatation et Défonce.

CONTRAINDRE :

Les articles Contraindre et Libérer (menu bloc) s'appliquent à un groupe d'objets contenus dans un seul bloc placé à l'arrière-plan. Les objets contenus dans un bloc de contrainte ne peuvent être déplacés ni agrandis au-delà des limites de ce bloc. Ils sont appelés objets contraints. Lorsque l'option Contrainte automatique de la zone de dialogue Préférences générales (Édition - Préférences - Générales) est activée, tous les objets collés ou créés par la suite à l'intérieur d'un bloc sont contraints par ce bloc.

CONTRASTE :

Différence existant entre les tons clairs, les tons moyens et les tons foncés d'une image.

Dans QuarkXPress, il est possible de modifier le contraste des images TIFF et RIFF en niveaux de gris, ainsi que celui des images couleur en mode point ou au format TIFF.

COULEUR D'ACCOMPAGNEMENT :

Toute couleur définie dans la palette de couleurs de QuarkXPress, sauf Cyan, Magenta, Jaune, Noir et Blanc. Chaque couleur quadrichromique ou en tant que couleur d'accompagnement, ce qui détermine son mode d'impression sur les films de séparation.

Lors d'une impression en séparation, chaque couleur d'accompagnement d'une page est imprimée sur un film. En revanche, chaque couleur quadrichromique est séparée en ses quatre composantes cyan, magenta, jaune et noir, donnant lieu, chacune, à un film de séparation.

COULEUR D'OBJET :

Toute couleur imprimée devant une couleur de fond. Il est possible de dilater une couleur d'objet (couleur de premier plan) par rapport à la couleur de fond, ou bien de contracter cette dernière par rapport à l'objet afin d'éviter à l'impression l'apparition de lignes blanches entre les couleurs.

Voir aussi Contraction, Dilatation et Défonce.

COULEUR QUADRICHROMIQUE :

Toute couleur définie dans la palette de couleurs de QuarkXPress sauf Cyan, Magenta, Jaune, Noir et Blanc. Chaque couleur peut être définie en tant que couleur quadrichromique ou en tant que couleur d'accompagnement ce qui détermine son mode d'impression sur les films de séparation. Lors de l'impression des séparations, les couleurs quadrichromiques d'une page sont séparées en leurs com-

posantes cyan, magenta, jaune et noir, chaque composante étant ensuite imprimée sur un film différent. Ces films seront superposés lors de l'impression offset pour générer les images couleur définitives.

COULEURS PALETTE :

Palette contenant les couleurs applicables aux objets et au texte d'un document. Les couleurs de la palette par défaut de QuarkXPress sont automatiquement disponibles dans la palette de tout nouveau document. Une palette peut contenir jusqu'à 127 couleurs.

COUPER :

Lorsque l'Outil de déplacement est sélectionné, l'article Couper (menu Édition) permet de supprimer des objets activés et d'en placer une copie dans le Presse-papiers. Lorsque l'Outil de modification est sélectionné, cet article s'applique au contenu d'un bloc activé.

CURSEUR D'INSERTION DE TEXTE :

Curseur clignotant :| indiquant la position du point d'insertion dans un bloc de texte activé.

DÉBORD :

Voir Défonce.

DÉBORDEMENT :

Résultat d'un trop-plein de texte se produisant lorsqu'un bloc de texte autonome ou le dernier bloc d'une chaîne n'est pas suffisamment grand pour contenir tout le texte. L'indicateur de trop-plein s'affiche alors dans le coin inférieur droit du bloc.

DÉCIMAL, ALIGNEMENT :

Option de la zone de dialogue Tabulations (Style - Tabulations) permettant d'aligner des nombres sur un taquet de tabulation décimale.

DÉFAUT, RÉGLAGES :

Ensemble de valeurs et de réglages prédéfinis appliqués aux documents tant que l'utilisateur ne les modifie pas.

Dans QuarkXPress, l'utilisateur a la possibilité de modifier certains réglages par défaut 1) au niveau de l'application (à condition qu'aucun document ne soit ouvert), auquel cas ces réglages seront appliqués à tous les documents créés par la suite, ou 2) pour un document spécifique, préalablement créé.

DÉFONCE :

Technique d'impression appliquée aux images traitées en séparation de couleurs, permettant de pallier l'apparition de lignes blanches le long des bords des objets, dues à une mauvaise superposition des films de séparation. Les valeurs de défonce sont spécifiées via la zone de dialogue Couleurs (Édition - Couleurs). Le bouton Défonce de cette zone de dialogue donne accès à la zone de dialogue Spécifications de défonce pour la couleur sélectionnée dans la liste. Voir aussi Compression et Dilatation.

DEMI-CADRATIN :

Espace horizontal égal à la largeur d'un zéro "0" dans une police donnée (option-Espace).

DEMI-TEINTES, TRAMAGE :

Reproduction d'une image à tons continus par superposition d'une trame de motifs présentant un angle et une densité (linéature) don-

nés. La graduation des tons est simulée au moyen de points ou d'un autre motif (carrés, ellipses, etc.). Dans QuarkXPress, il est possible d'imprimer en demi-teintes des images à niveaux de gris en mode point ou au format TIFF ou RIFF.

DÉSACTIVER :

Pour désactiver des objets sélectionnés, il suffit de cliquer à l'extérieur de ces derniers. Voir aussi Activer.

DESCENDANTE :

1) Partie d'une lettre minuscule qui descend en-dessous de la ligne de base, comme dans les lettres p, q, y, j, et g.

2) Pour une police et un corps donnés, distance séparant la ligne de base de l'extrémité inférieure d'un caractère.

DESCENDANTE, LETTRINE :

Grande majuscule apparaissant à gauche du paragraphe auquel elle appartient.

DESSÉLECTIONNER : Voir Désactiver.

DICTIONNAIRE AUXILIAIRE :

Dictionnaire personnalisé en vue de la vérification orthographique de documents QuarkXPress présentant une terminologie spécifique. Lors d'une vérification, QuarkXPress utilise le dictionnaire principal ainsi que le dictionnaire auxiliaire associé au document activé.

DILATATION, DÉFONCE PAR :

Technique de défonce des couleurs consistant à étendre légèrement à l'impression la couleur d'un objet de sorte qu'elle recouvre la zone de défonce de la couleur d'arrière-plan. Voir aussi Contraction Zone de défonce et Défonce.

DPI : Voir Points par pouce

ÉCHELLE (mettre à l') :

Réduire ou agrandir selon un facteur déterminé. Dans QuarkXPress fonction permettant de modifier la taille des images en conservant ou non leur rapport hauteur /largeur. La mise à l'échelle d'une image s'effectue via les cases Échelle horizontale et Échelle verticale de la Zone de dialogue. Spécifications de bloc d'image (Bloc Modifier) à l'aide de la palette Spécifications, ou encore au moyen d'équivalents claviers.

ÉCHELLE HORIZONTALE :

Article du menu Style permettant de comprimer ou d'élargir des caractères, c'est-à-dire d'en modifier la chasse.

ÉDITEUR DE CADRE :

Application fournie avec QuarkXPress pour permettre la création de cadres personnalisés en mode point en vue de leur application à des blocs de texte ou d'image.

EFFACER :

Article du menu Édition permettant de supprimer des objets activés sans qu'ils soient recopiés dans le Presse-papiers.

EN-TÊTE :

Texte apparaissant dans la marge supérieure de chaque page d'une section de document. L'en-tête inclut généralement le numéro de page, le titre du document ou du chapitre, etc.

ENGRAISSEMENT : Voir Dilatation.

ÉPREUVE :

Tirage intermédiaire d'un document, effectué dans le but d'en vérifier le contenu et la présentation.

ÉQUIVALENT CLAVIER :

Combinaison de touches permettant d'exécuter une opération précise sans utiliser la souris.

ESPACE :

Caractère invisible séparateur de mots généralement fonction de l'espace intermot défini par l'éditeur de la police utilisée.

QuarkXPress propose différentes méthodes d'ajustement de l'espace entre les mots. Voir aussi C&J, Approche de paire et Approche de groupe.

ESPACE AVANT/ESPACE APRÈS :

Réglages de la zone de dialogue Format de paragraphe (Style - Formats) servant à contrôler l'espacement interparagraphe.

La somme de ces valeurs correspond à l'espace total entre deux paragraphes.

ESPACE NORMAL INSÉCABLE :

Caractère spécial placé entre deux mots pour éviter que ces mots soient séparés en fin de ligne.

Pour entrer un espace normal insécable dans QuarkXPress tapez commande - espace.

ESPACER/ALIGNER :

Article du menu Bloc permettant d'insérer un espace vertical et/ou horizontal supplémentaire entre des objets d'une sélection multiple. Cet article permet d'aligner les objets horizontalement et verticalement.

ETROITISATION :

Voir Compression.

EXCEPTIONS DE CÉSURE :

L'article Exceptions de césure (menu Utilitaires) permet d'indiquer des préférences de coupure de mots qui viendront remplacer les règles de césure internes de QuarkXPress.

EXPORTER :

Enregistrer des fichiers texte QuarkXPress en vue de les utiliser dans d'autres applications. Dans QuarkXPress cette opération s'effectue via l'article Enregistrer texte (menu Fichier). Il est possible d'enregistrer un document sous différents formats afin de l'importer dans d'autres applications.

EXPOSANT :

Caractère dont le corps a été réduit et qui apparaît surélevé par rapport à sa ligne de base. Les exposants provoquent l'espacement irrégulier des lignes de paragraphes définis en interlignage automatique. Voir aussi Style

FAMILLE DE POLICE :

Ensemble de polices appartenant à un même groupe. Par exemple la famille des polices Futura regroupe Futura, Futura Book, Futura Condensed et Futura Extra Bold.

FAUSSES IMAGES :

Option de QuarkXPress proposée dans la zone de dialogue Préférences générales (Edition - Préférences - Générales) permet-

tant de remplacer à l'écran des images par un rectangle grisé en vue d'accélérer l'affichage.

FAUX TEXTE :

Option de QuarkXPress proposée dans la zone de dialogue Préférences générales (Edition - Préférences - Générales) permettant de remplacer à l'écran des caractères par des bandes grisées en vue d'accélérer l'affichage.

FENÊTRE DE DOCUMENT :

Fenêtre contenant un document QuarkXPress ouvert. Cette fenêtre fait apparaître le nom du document et est dotée d'une barre de titre d'une case Zoom, d'une case de fermeture de bandes de défilement, etc...

FER À DROITE :

Mode d'alignement de paragraphe permettant d'obtenir un texte appuyé sur la marge droite et présentant une marge gauche irrégulière. L'expression "cadré à droite" est également utilisée.

FER À GAUCHE :

Mode d'alignement de paragraphe permettant d'obtenir un texte appuyé sur la marge gauche et présentant une marge droite irrégulière. L'expression "cadré à gauche" est également utilisée.

FEUILLE DE STYLE :

Ensemble d'attributs de caractères et de formats de paragraphes pouvant être appliqués en une seule opération à un ou plusieurs paragraphes via l'article Feuilles de style (menu Style). La feuille de style Normal est automatiquement appliquée à tous les paragraphes d'un bloc de texte nouvellement créé ; ses attributs déterminent le style par défaut du texte.

FICHER DE DESCRIPTION IMPRIMANTE :

Fichier contenant les données nécessaires pour optimiser l'impression de documents QuarkXPress sur des imprimantes n'utilisant pas les valeurs par défaut du programme. Certains constructeurs fournissent le fichier de description avec l'imprimante.

FICHER TEXTE :

Fichier contenant des données sous forme de texte. QuarkXPress peut importer des fichiers texte correspondant à différents formats.

FILET :

Trait placé au-dessus ou en dessous d'un paragraphe au moyen de l'article Filets (menu Style). Les filets sont ancrés à leurs paragraphes et sont par conséquent déplacés en même temps que ces derniers en cas de redistribution du texte.

FILET MAIGRE :

Filet horizontal ou vertical de 0,25 point d'épaisseur. Dans QuarkXPress les filets maigres spécifiés via le sous-menu Épaisseur (menu Style) sont restitués avec une épaisseur de 0,25 point sur une photo-composeuse et de 0,5 point sur une imprimante laser.

FILMS DE SÉPARATION :

Films utilisés pour l'impression d'un document dont les couleurs sont traitées en séparation. QuarkXPress permet de générer des séparations de couleurs d'accompagnement et de couleurs quadrichromiques. Lors de l'impression d'une séparation de couleurs d'accompagnement, QuarkXPress génère un film pour chaque couleur

d'accompagnement apparaissant sur une page donnée. La séparation quadrichromique consiste à produire quatre films de séparation (cyan magenta jaune et noir) pour chaque page. Voir aussi Couleur d'accompagnement et Couleur quadrichromique.

FILTRE D'IMPORT/EXPORT :

Fichier de conversion spécifique de QuarkXPress permettant d'échanger des fichiers avec d'autres applications.

Les filtres QuarkXPress gèrent les formats suivants : MacWrite, Microsoft Word, Microsoft Works, Word Perfect, WriteNow et ASCII.

FOND PERDU :

Élément de page s'étendant au-delà des bords de la page finale.

FOND, COULEUR DE :

Couleur appliquée à l'arrière-plan d'un bloc.

FORMAT DE NUMÉROTATION :

Fait référence aux caractères utilisés pour numéroter les pages (par exemple, 1, 2, 3, I, II, III ; ou A, B, C).

FORMAT DE PARAGRAPHE :

Réglages s'appliquant à l'ensemble d'un paragraphe. Les réglages disponibles dans QuarkXPress sont les suivants : Marge gauche, Alinéa, Marge droite, Interlignage, Espace avant, Espace après, Aligner sur la grille, Lettrines, Lier au paragraphe suivant, Lier les lignes, Alignement et C&J. Les formats de paragraphe peuvent être appliqués à un ou plusieurs paragraphes sélectionnés au moyen des articles apparaissant dans la partie inférieure du menu Style. La zone de dialogue Format de paragraphe (Style - Formats) permet de spécifier plusieurs réglages de paragraphe en une seule opération.

GABARIT :

Document préformaté, protégé en écriture et utilisé de façon répétitive pour créer des documents présentant une même structure.

GLISSER, FAIRE :

Action consistant à pointer sur un objet, à enfoncer le bouton de la souris, puis à faire glisser cette dernière. L'opération est effective lorsque vous relâchez le bouton de la souris. Cette manipulation est plus particulièrement utilisée pour la création et le déplacement d'objets, ainsi que pour la sélection de textes.

GOUTIÈRE :

Espace horizontal ménagé entre deux colonnes.

GRAS : Voir Style.

GRILLE :

Quadrillage invisible appliqué à tout document QuarkXPress. Lorsque tous les paragraphes d'une page sont alignés sur la grille, les lignes de texte s'alignent de colonne en colonne et de bloc en bloc. La grille est définie dans la zone de dialogue Préférences typographiques (Édition - Préférences - Typographiques).

HABILLAGE :

L'article Habillage du menu Bloc permet de contrôler la répartition du texte autour d'objets et d'images placés au premier plan.

Haute résolution, impression :

Impression effectuée sur une photocomposeuse présentant une résolution comprise entre 1200 et 2500 points par pouce.

HIRONDELLES :

Repères apparaissant sur chaque film de séparation d'une image en vue d'en faciliter le montage. Cette option peut être activée dans la zone de dialogue Imprimer du menu Fichier.

HSB (HUE, SATURATION, BRIGHTNESS) :

Système de synthèse de couleurs, également connu en français sous le sigle TSL (Teinte, Saturation, Luminosité), le plus proche de la méthode de mélange des couleurs en peinture. La teinte correspond au pigment de la couleur, la saturation détermine la proportion de pigment présente et la luminosité mesure la proportion de noir.

IMAGE :

Dans QuarkXPress, l'importation d'une image dans un bloc activé s'effectue via l'article Importer image du menu Édition, lorsque l'Outil de modification est sélectionné. Il est possible d'importer des images appartenant aux formats suivants : PAINT, PICT, PICT2, EPS, TIFF et RIFF.

IMPORTER :

Transférer dans QuarkXPress un fichier image ou un fichier texte. L'article Importer texte/image du menu Fichier permet d'intégrer directement un texte ou une image dans un bloc de texte ou d'image activé.

IMPRIMANTE LASER :

Imprimante utilisant un rayon laser pour transférer une page électronique sur un tambour photosensible et électrostatique. Chaque élément de page est reproduit sur le tambour puis fixé sur le papier au moyen d'un toner.

INCLINAISON :

Angle auquel il est possible d'incliner une image. L'inclinaison peut être définie (en degrés) dans la zone de dialogue Spécifications de bloc d'image (Bloc - Modifier) ou dans la palette Spécifications.

INDÉTERMINÉE, COULEUR :

Terme définissant un arrière-plan doté de plusieurs couleurs (image en couleurs, par exemple). Dans ce cas QuarkXPress défonce la couleur de l'objet apparaissant au premier plan d'après la valeur de défonce spécifiée pour la couleur indéterminée. Ce terme n'est utilisé que dans le cadre des fonctions de défonce. Les valeurs de défonce sont définies dans la zone de dialogue Spécifications de défonce accessible via le bouton Défonce de la zone de dialogue Couleurs (Édition - Couleurs).

INDICE :

Caractère dont le corps a été réduit et qui apparaît sous sa ligne de base. Les indices provoquent l'espacement irrégulier des lignes de paragraphes définis en interlignage automatique. Voir aussi Style.

INSERTION DE PAGES AUTOMATIQUE :

Le menu local Insertion de pages de la zone de dialogue Préférences générales (Édition Préférences - Générales) permet d'activer ou de désactiver l'insertion de pages automatique et de spécifier à quel endroit du document ces dernières doivent être placées lorsqu'un débordement se produit à l'intérieur d'un bloc de texte.

INTERCARACTÈRES, ESPACE : Voir Interlettre.**INTÉRIEUR :**

Option de la zone de dialogue Spécifications d'habillage (Bloc - Habillage) qui, combinée au mode d'habillage Manuel, permet de faire couler un texte à l'intérieur du polygone d'habillage d'une image.

INTERLETTRE :

Espace horizontal entre deux caractères, généralement défini par l'éditeur de la police utilisée. QuarkXPress est doté d'un certain nombre de fonctions permettant de modifier l'interlettrage à savoir : l'article Approche (de paire ou de groupe) du menu Style, les articles Approches de groupe et Approches de paire du menu Utilitaires et les réglages de justification de la zone de dialogue Spécifications C&J (Édition - C&J).

INTERLIGNE :

En typographie traditionnelle, espace vertical ménagé entre les lignes de texte. L'espacement était obtenu en insérant des lames en alliage de plomb entre les lignes de texte. En micro-édition, l'interlignage correspond à l'espace occupé par une ligne de texte et mesure de la base de la ligne à la base de la ligne suivante. Le corps de la police et l'espace entre les lignes s'ajoutent pour donner la valeur d'interlignage. L'interlignage peut être appliqué à un ou plusieurs paragraphes via la zone de dialogue Interlignage (Style - Interlignage) la case Interlignage de la zone de dialogue Format de paragraphe (Style - Formats) et la palette Spécifications. Voir aussi Absolu Automatique et Relatif.

INVISIBLE, CARACTÈRE :

Caractère qui peut être affiché (via l'article Afficher les caractères invisibles du menu Affichage) mais qui ne peut pas être imprimé. Les caractères Tabulation, Retour ou Espace sont des caractères invisibles.

ITALIQUE : Voir Style.**JUSTIFICATION :**

1) La justification horizontale consiste à étendre ou à condenser l'espace entre les caractères et les mots d'une ligne de texte pour remplir la largeur d'une colonne de sorte que le texte présente des débuts et des fins de lignes réguliers. Voir aussi Alignement.
2) La justification verticale à l'intérieur d'un bloc de texte consiste à ajouter de l'espace entre les paragraphes et/ou les lignes de sorte que le texte d'une colonne soit espacé régulièrement de haut en bas. Voir aussi Alignement vertical.

LÉGENDE :

Texte explicatif associé à une image ou à une illustration.

LIGNE DE BASE :

Ligne invisible sur laquelle reposent les caractères minuscules et majuscules.

LISSAGE :

Procédé consistant à adoucir les contours crénelés d'une image en mode point de sorte qu'elle présente un aspect plus régulier.

MAQUETTE :

Image non imprimable permettant d'automatiser le formatage des pages d'un document. Une maquette regroupe généralement les entêtes, pieds de page, caractères de numérotation et tout autre élément.

ment susceptible de figurer sur plusieurs pages. Chaque document QuarkXPress peut être doté de 127 maquettes.

MARGE :

1) Distance séparant les bords physiques d'une page de document des repères de marges, définis dans la rubrique Marges de la zone de dialogue Nouveau (menu Fichier) ou dans la zone de dialogue Repères de maquette (menu Page).

2) Intervalle (calculé en fonction de la valeur de retrait) apparaissant entre les bords gauche et/ou droit d'un bloc de texte ou d'une colonne et le début et/ou la fin des lignes de texte. Cet intervalle est fixé par rapport au bord des blocs et des colonnes et non par rapport aux bords de la page.

MARGE DROITE :

Distance séparant la fin des lignes de texte du bord droit du bloc de texte ou de la colonne. La marge droite peut être définie dans la zone de dialogue Format de paragraphe (Style - Formats).

MARGE GAUCHE :

Distance séparant le bord gauche d'un bloc de texte ou d'une colonne et le début des lignes de texte. La marge gauche peut être définie dans la zone de dialogue Format de paragraphe (Style - Formats) .

MARGES, REPÈRES :

Lignes non imprimables définies dans la rubrique Marges de la zone de dialogue Nouveau (menu Fichier) ou dans la zone de dialogue Repères de maquette (menu Page). Dans un document défini comportant un bloc de texte automatique, les repères de marges coïncident avec les bords de ce bloc.

MASQUE :

Dans les techniques graphiques traditionnelles, élément servant à occulter certaines parties d'une page à imprimer.

MÉMOIRE VIVE :

Mémoire de l'ordinateur servant au stockage temporaire des données lors de l'exécution d'un travail.

MENU :

Liste d'articles affichée par un clic sur un titre de menu.

MODE POINT :

1) Se dit d'une image formée d'un réseau de points.

2) S'applique aux polices dont les caractères sont formés d'un réseau de points, généralement celles placées dans le fichier System, ainsi que les polices écran. Lorsqu'une imprimante ne peut pas localiser le fichier de police imprimante correspondant à une police écran, elle crée une police en mode point pour générer le document. Voir aussi Police écran et Police imprimante.

MOIRAGE :

Motif quadrillé résultant d'une mauvaise super-position des trames de demi-teintes au moment de l'impression.

MOT SOULIGNÉ : Voir Style

NÉGATIF AUTHENTIQUE :

Négatif obtenu par inversion du contraste original de l'image.

NORME COULEUR :

Système de synthèse de couleurs. Les normes couleur proposées dans QuarkXPress sont HSB (ou TSL en français), RGB (RVB), CMY (CMJ)

et PANTONE. La norme RGB, par exemple, permet de créer des couleurs en définissant les valeurs de leurs composantes rouge, verte et bleue.

NUMÉRO DE PAGE ABSOLU :

Position réelle d'une page par rapport à la première page du document, que ce dernier soit divisé ou non en sections.

NUMÉRO DE PAGE DU BLOC COURANT :

Le numéro de la page courante s'affiche automatiquement lorsque le caractère Commande-3 est spécifié sur une page du document. Si ce caractère est défini sur une maquette, le symbole <=> apparaît. Le numéro de page approprié s'affichera alors sur toutes les pages auxquelles cette maquette est appliquée. Voir aussi Numéro de page du bloc suivant et Numéro de page du bloc précédent.

NUMÉRO DE PAGE DU BLOC PRÉCÉDENT :

Pour afficher le numéro de page du bloc précédent dans une chaîne, activez l'un des blocs de la chaîne et tapez commande - 2. Si le bloc activé n'est pas chaîné à un autre bloc de texte, QuarkXPress déterminera le numéro de page en fonction des éventuels blocs de la chaîne se trouvant à l'arrière-plan. La mention <Aucun> s'affiche si ni le bloc de texte activé, ni l'un des blocs sous-jacents, n'appartient à une chaîne. Voir aussi Numéro de page du bloc courant et Numéro de page du bloc suivant.

NUMÉRO DE PAGE DU BLOC SUIVANT :

Pour afficher le numéro de page du bloc suivant dans une chaîne, activez l'un des blocs de la chaîne et tapez commande - 4. Si le bloc activé n'est pas chaîné à un autre bloc de texte, QuarkXPress déterminera le numéro de page en fonction des éventuels blocs de la chaîne se trouvant à l'arrière-plan. La mention <Aucun> s'affiche si ni le bloc de texte activé, ni l'un des blocs sous-jacents, n'appartient à une chaîne. Voir aussi Numéro de page du bloc précédent et Numéro de page du bloc courant.

OBJET :

QuarkXPress permet de créer trois types d'objets : des traits, des blocs de texte et des blocs d'image. Les objets peuvent être groupés de façon à pouvoir être manipulés comme un objet unique.

OBJET CONTRAINT :

Objet appartenant à un groupe et contenu dans un bloc de contrainte.

OFFSET, PROCÉDÉ :

Processus d'impression utilisant des plaques métalliques pour imprimer un document en plusieurs exemplaires, avec de l'encre noire ou de couleur.

ŒIL DES LETTRES COURTES :

Hauteur de la minuscule "x" dans une police de caractères donnée, mesurée par rapport à sa ligne de base. S'applique à la plupart des lettres minuscules d'une police (sans tenir compte des ascendantes ni des descendantes).

OMBRÉ : Voir Style.

OMBRE PORTÉE :

1) Qualifie un bloc auquel une couleur et/ou une teinte ont été appliquées et qui a été décalé et placé derrière un bloc de texte ou d'image.

2) Qualifie des caractères auxquels une couleur et/ou une teinte ont été appliquées et qui ont été placés derrière des caractères identiques.

ORDRE DE SUPERPOSITION :

Position relative des objets se recouvrant partiellement ou entièrement sur une page.

ORIGINAUX D'IMPRESSION :

Pages finalisées d'un document, prêtes pour la reproduction définitive.

ORIGINE DES RÈGLES :

Point zéro 0 situé à l'intersection des règles horizontale et verticale, d'une fenêtre de document QuarkXPress.

ORPHELIN, LIGNE :

Première ligne d'un paragraphe isolée en fin de colonne ou de bloc.

OUTILS, PALETTE :

Palette mobile placée au premier plan devant les documents ouverts et contenant les outils QuarkXPress, accessible via l'article Afficher les outils (menu Affichage). Les outils servent à créer et à manipuler des objets. Lorsqu'un outil est activé, il apparaît contrasté et détermine les menus et options disponibles dans le programme, ainsi que les manipulations possibles avec la souris.

PAIRE DE CARACTÈRES :

Deux caractères contigus d'une police donnée dont l'espacement est défini dans une table d'approche de paire.

PALETTE :

Fenêtre mobile apparaissant au premier plan des documents ouverts. QuarkXPress est doté de quatre types de palettes : palette d'outils, palette Spécifications, Plan de montage et palettes Bibliothèque.

PANTONE, COULEURS :

Encres pré-mélangées fréquemment utilisées par les graphistes comme couleurs d'accompagnement lors de l'impression de travaux polychromes. L'option PANTONE de QuarkXPress permet de prélever une couleur dans le Nuancier PANTONE et de la définir en tant que couleur d'accompagnement ou en tant que couleur quadrichromique.

PARANGONNAGE :

Article du menu Style permettant de relever ou d'abaisser des caractères ou un bloc ancré par rapport à leur ligne de base.

PETITES MAJUSCULES : Voir Style.

PICA :

En typographie, unité de mesure de base. Un Pica équivaut à 1/6° de pouce ou à 12 points.

PIED DE PAGE :

Texte imprimé au bas de chaque page d'une section de document. Le pied de page inclut généralement le numéro de page, le titre du document ou du chapitre, etc.

PLAN DE MONTAGE :

L'article Afficher le Plan de montage du menu Affichage fait apparaître la palette Plan de montage. Cette palette mobile, qui

s'affiche au premier plan de tous les documents ouverts, permet de créer et de supprimer des maquettes, d'afficher, d'insérer et de déplacer des pages de document, de créer des planches et d'appliquer des maquettes aux pages de document.

PLANCHE :

Dans QuarkXPress, ensemble de pages adjacentes (3 au minimum) créé au moyen du Plan de montage.

PLIURE, REPÈRES :

Repères placés sur les originaux d'impression pour indiquer à quel endroit le document fini doit être plié.

POIGNÉES :

Petits carrés noirs apparaissant autour d'un bloc de texte ou d'image ou d'un trait activé et permettant sa manipulation. Les blocs d'image polygonaux présentent des poignées sur leurs segments ou sur leur rectangle de délimitation, selon que l'article Transformer (menu Bloc) est ou non activé. Les polygones d'habillage sont également dotés de poignées permettant de les manipuler.

POINT :

Unité de mesure typographique. Un point équivaut approximativement à 1/72° de pouce. Voir aussi Pica.

POINT D'INSERTION :

Dans un bloc de texte, emplacement auquel tout texte saisi ou importé apparaît; le point d'insertion est représenté par un curseur clignotant. Pour fixer le point d'insertion, il suffit de positionner le pointeur « I » dans le bloc de texte activé et de cliquer.

POINTEUR-CROIX :

Lors de la sélection d'un outil de création de trait ou de bloc, le pointeur flèche se transforme en pointeur-croix, s'il se trouve sur la page ou sur la table de montage.

POINTS DE SUITE :

Points utilisés comme caractères de remplissage d'une tabulation, en particulier dans les tableaux et les tables de matières.

POINTS PAR POUCE :

Rapport servant à définir la résolution des imprimantes et des moniteurs.

POLICE :

- 1) Jeu de caractères, de chiffres, de signes de ponctuation et de symboles présentant un même dessin de base.
- 2) Ensemble des variantes de style d'un jeu de caractères. Par exemple, la police Futura comprend Futura Bold, Futura Italic et Futura Bold Italic.

POLICE ÉCRAN :

Jeu de caractères défini en mode point pour un corps donné et servant à la restitution de la police à l'écran.

POLICE IMPRIMANTE :

Police en mode point ou vectorielle résidant dans la mémoire de l'imprimante ou téléchargée au moment de l'impression. Toutes les polices électroniques comprennent une version écran et une version imprimante.

POLICES UTILISÉES :

Article du menu Utilitaires permettant d'afficher la liste des polices

utilisées dans le document activé, en vue d'opérer des modifications sélectives sur la police elle-même, sur le style et/ou sur le corps.

POLYGONAL, BLOC D'IMAGE :

Figure géométrique fermée, dotée d'au moins trois côtés. Dans QuarkXPress, il est possible de créer des blocs polygonaux au moyen de l'outil Bloc d'image polygonal. Un polygone est composé de segments et de sommets. Il peut être redimensionné et transformé en ajoutant ou supprimant des sommets.

POLYGONE D'HABILLAGE :

Lorsque le mode Manuel est activé dans la zone de dialogue Spécifications d'habillage (menu bloc), QuarkXPress génère un polygone d'habillage autour de l'image apparaissant dans le bloc activé. Un polygone d'habillage présente des segments et des sommets. Il peut être aisément redimensionné et transformé, en ajoutant ou supprimant des sommets.

PRÉFÉRENCES :

L'article Préférences (menu Édition) affiche un sous-menu proposant trois articles : Générales, Typographiques et Outils. Le choix de l'un de ces articles donne accès à l'une des zones de dialogue Préférences, au moyen desquelles vous pouvez modifier les valeurs par défaut et activer ou désactiver les fonctions automatiques de QuarkXPress.

PRESSE-PAPIERS :

Zone de mémoire servant à stocker le dernier élément coupé ou copié. Cet élément peut ensuite être collé dans un document activé.

PROGRAMME : Voir Application.

QUARK :

Sous-particule élémentaire entrant, selon certaines théories, dans la composition de la matière.

RÉACTUALISATION DU TEXTE :

Dans QuarkXPress, opération automatique de repositionnement, renumérotation et reformatage des pages d'un document recto verso afin d'en préserver la disposition, suite à l'insertion, à la suppression ou au déplacement de pages.

RECADRER :

Rogner les bords d'une image pour qu'elle tienne dans son bloc ou pour en faire disparaître certaines zones. Dans QuarkXPress, cette opération s'effectue en mettant à l'échelle l'image à l'intérieur de son bloc ou en redimensionnant ce dernier.

RECHERCHER/REPLACER :

Article de QuarkXPress accessible via le menu Édition, permettant de rechercher toutes les occurrences d'une chaîne de caractères pour la remplacer par une autre. La recherche et le remplacement peuvent également porter sur la police, le corps et/ou le style.

RECOUVREMENT :

Technique consistant à imprimer un document de dimensions supérieures au format de papier utilisé en le divisant en sections de la taille du papier, puis à assembler manuellement les pages de recouvrement obtenues. Dans QuarkXPress, le recouvrement s'effectue au moyen des options de la zone de dialogue Imprimer (Fichier - Imprimer).

RECTANGLE DE DÉLIMITATION :

Rectangle en pointillé servant à délimiter au moins un objet.

RECTO VERSO :

Un document recto verso (tel qu'un livre, un magazine ou un journal) présente une page imprimée de chaque côté de la reliure. Les documents de ce type sont généralement définis avec des marges intérieures et extérieures, et non avec une marge gauche et une marge droite comme les documents recto seul. La création de documents recto verso dans QuarkXPress s'effectue via l'option Recto verso de la zone de dialogue Nouveau (Edition - Nouveau).

REDISPOSITION :

Repositionnement d'un texte dans un bloc ou une chaîne, suite à son édition, à la modification des tables d'approche de paire ou de groupe ou de la liste des exceptions de césure QuarkXPress.

RÈGLES :

QuarkXPress affiche une règle horizontale en haut de la fenêtre du document et une règle verticale le long de son bord gauche lorsque l'article Afficher les règles est coché dans le menu Affichage. Les unités de mesure des règles sont définies dans la zone de dialogue Préférences générales (Edition - Préférences - Générales).

RÈGLES, REPÈRES :

Lignes non imprimables permettant d'aligner les blocs et autres objets d'une page. Pour créer des repères de règles, il suffit de pointer sur l'une des règles et de faire glisser le pointeur vers la page.

RELATIF, INTERLIGNAGE :

Mode d'espacement des lignes obtenu par l'addition ou la soustraction du plus grand corps de la police d'une ligne et d'une valeur spécifiée par l'utilisateur, laquelle peut être une valeur d'incrément ou un pourcentage du corps le plus élevé de la ligne.

RELIEF : Voir Style.

REMPLISSAGE, CARACTÈRE :

Caractère défini par l'utilisateur et inséré automatiquement entre deux taquets de tabulation d'une ligne de texte. Tout caractère imprimable peut être utilisé en tant que caractère de remplissage. Voir aussi Point de suite.

REPÉRAGE, COULEUR :

Couleur par défaut appliquée aux repères devant apparaître sur tous les films de séparation, par exemple les hirondelles ou les traits de coupe.

RÉSERVE :

Option de la zone de dialogue Spécifications d'habillage (Bloc - Habillage), disponible pour l'habillage d'images en mode Manuel ou Automatique. La réserve permet de spécifier l'espace à ménager entre les bords de l'image et le texte qui l'habille.

RÉSIDENTE, POLICE :

Police stockée dans la mémoire de l'imprimante.

RÉSOLUTION :

Densité des points élémentaires restitués à l'affichage ou à l'impression. La résolution se mesure généralement en points par pouce (dpi). Plus elle est élevée, plus l'affichage du document ou son impression offre de précision.

RESSOURCE D'IMPRESSION :

Fichier-système permettant l'échange de données entre un ordinateur et une imprimante.

RETOUR À LA LIGNE OPTIONNEL, CARACTÈRE :

Caractère (commande - Retour) inséré manuellement pour indiquer à quel endroit un mot peut être coupé en fin de ligne. Ce caractère, invisible, ne fait pas apparaître de tiret, à la différence du caractère de césure optionnelle.

RETOUR À LA LIGNE, CARACTÈRE :

Caractère inséré manuellement (Majuscule - Retour) et permettant de passer à la ligne suivante sans pour autant terminer le paragraphe.

RETRAIT :

Distance séparant le texte des limites du bloc qui le contient, définie dans la zone de dialogue Spécifications de bloc de texte (Bloc - Modifier).

SAILLIE, LETTRINE :

Grande capitale décorative ancrée sur la première ligne de base d'un paragraphe et dépassant le sommet des autres caractères figurant sur cette ligne.

SAUT DE PAGE, RÉFÉRENCES :

Références de numéros de page destinées à guider le lecteur dans un article se poursuivant sur plusieurs pages. Voir Suite de la page et Suite à la page.

SECTION :

Ensemble de pages numérotées séquentiellement. Un document peut être formé de plusieurs sections présentant chacune un format de numérotation différent.

SÉLECTION MULTIPLE :

Lorsque l'Outil de déplacement est sélectionné, il est possible d'activer plusieurs objets à la fois, soit en maintenant enfoncée la touche Majuscule et en cliquant sur chaque objet, soit en traçant un rectangle de délimitation.

SÉLECTIONNER :

Pour sélectionner un paragraphe, il suffit d'y positionner le curseur d'insertion de texte « | » ou d'y sélectionner du texte, qui apparaît alors contrasté. Dans le cas d'une sélection multiple de paragraphes, une portion de texte doit être sélectionnée dans chaque paragraphe concerné. La sélection d'un dossier ou d'un fichier dans une liste s'effectue par un simple clic. Ce dossier ou fichier apparaît alors contrasté.

SÉPARATION**DES COULEURS QUADRICROMIQUES :**

Processus préalable à une impression en offset, par lequel toutes les couleurs d'une page sont décomposées suivant les quatre couleurs de la quadri-chromie : cyan, magenta, jaune et noir. Le document final, imprimé sous presse, est obtenu par superposition des quatre films de séparation.

SOMMAIRE, PRÉSENTATION :

Décalage de la première ligne d'un paragraphe vers la gauche par rapport aux autres lignes de ce paragraphe, obtenu en définis-

sant une valeur de Marge gauche et en spécifiant une valeur d'alignement négative dans la zone de dialogue Format de paragraphe (menu Style).

SOURCE, DOCUMENT :

Document contenant les objets d'origine copiés et collés dans un autre document, appelé document cible.

SOUS-MENU :

Menu proposant une liste de choix pour l'article servant à le dérouler. La présence d'un sous-menu est signalée par l'indicateur (flèche noire).

SPÉCIFICATIONS, PALETTE :

L'article Afficher les spécifications du menu Affichage donne accès à la palette Spécifications. Cette dernière est une palette mobile placée au premier plan, devant les documents ouverts, permettant de visualiser et de modifier les réglages des objets et, éventuellement, de leur contenu. Les champs de la palette Spécifications varient selon le type d'objet affiché : bloc de texte ou d'image, traits, groupe de blocs ou sélection multiple.

STYLE :

Attribut de caractère et sous-menu du menu Style proposant les 13 styles applicables à un texte sélectionné : Normal, Gras, Italique, Souligné, Mot souligné, Barré, Relief, Ombré, Tout majuscule, Petites majuscules, Exposant, Indice et Supérieur.

SUITE À LA PAGE :

Mention apparaissant au bas d'un bloc pour indiquer à quelle page le texte se poursuit. Utilisez le caractère Numéro de page du bloc suivant (commande - 4) pour que le numéro de page approprié apparaisse automatiquement à la suite de cette mention.

SUITE À LA PAGE :

Mention apparaissant en haut d'un bloc pour indiquer à quelle page le texte de ce bloc fait suite. Utilisez le caractère Numéro de page du bloc précédent (commande - 2) pour que le numéro de page approprié apparaisse automatiquement à la suite de cette mention.

SUPÉRIEUR :

Caractère dont le corps a été réduit et dont le sommet est aligné sur celui du caractère précédent. Voir aussi Style.

SYSTÈME DE SYNTHÈSE DE COULEURS : Voir Norme.

TABLE D'APPROCHE :

Table intégrée à une police et déterminant les valeurs d'espacement globales des caractères (approche de groupe) ou de paires de caractères spécifiques (approche de paire). Ces valeurs sont utilisées en approche automatique et peuvent être personnalisées via les articles Approches de groupe et Approches de paire (menu Utilitaires).

TABLE DE MONTAGE :

Zone non imprimable entourant chaque page ou chaque planche d'un document QuarkXPress.

TAILLE DE PAGE :

Dans QuarkXPress, format d'une page électronique. La taille de page d'un nouveau document est spécifiée dans les cases Largeur et Hauteur de la zone de dialogue Nouveau (Fichier - Nouveau).

Il est possible de modifier la taille de page d'un document activé via la zone de dialogue Format de page (Fichier - Format de page).

TAQUET DE TABULATION :

Élément défini dans la zone de dialogue Tabulations (Style - Tabulations) permettant de spécifier à quel emplacement le curseur d'insertion de texte « | » doit apparaître lors de la pose d'une tabulation. Les tabulations servent à aligner correctement des colonnes de chiffres ou de mots.

TÉLÉCHARGEABLE, POLICE :

Police non résidente dans la mémoire de l'imprimante. Pour qu'un document défini avec une police non résidente puisse être imprimé, il est nécessaire de télécharger cette dernière.

TIFF/RIFF :

Tag Image File Format et Raster Image File Format. Formats utilisés pour l'enregistrement d'images numérisées. Le format TIFF est employé pour les images au trait (noir et blanc), en niveaux de gris ou en couleur. Les images RIFF sont générées au moyen de logiciels de retouche tels que ImageStudio.

TIRET COURT :

Tiret plus épais que le tiret normal et de largeur égale à la moitié d'un tiret long insécable (Option-Tiret) .

TIRET LONG :

Tiret présentant la largeur de deux zéros "00" dans une police donnée (Majuscule-Option-Tiret).

TITRE DE MENU :

Mot ou symbole apparaissant dans la barre des menus. Pour dérouler un menu, il suffit de pointer sur son titre et de maintenir enfoncé le bouton de la souris.

TOUT MAJUSCULES : Voir Style.

TRAIT :

QuarkXPress permet de tracer des traits horizontaux et verticaux au moyen de l'outil trait orthogonal + ou des traits d'une inclinaison quelconque avec l'outil trait \. Voir aussi Filet.

TRAITS DE COUPE :

Traits courts verticaux et horizontaux délimitant la zone d'impression finale des pages lorsqu'elles sont imprimées sur du papier de dimensions supérieures à celles définies pour le document.

UNITÉ DE MESURE :

QuarkXPress propose sept unités de mesure pour la graduation des règles et la définition de valeurs dans les zones de dialogue. Ces unités sont : le pouce, le pouce décimal, le pica, le point, le millimètre, le centimètre et le cicéro.

VALEUR D'APPROCHE DE PAIRE :

Valeur déterminant l'espace entre deux caractères. Dans QuarkXPress, l'approche de paire se mesure en 200° de cadratin, avec une précision maximale de 0,01 unité, soit 1/20000° de cadratin.

VERROUILLER :

L'article Verrouiller/Déverrouiller du menu Bloc permet de fixer un objet sur la page de sorte qu'il ne puisse être déplacé ni redimensionné au moyen de l'outil de déplacement. Pour déplacer un objet

verrouillé au moyen de cet outil, vous devez commencer par le Déverrouiller. Il est toutefois possible de déplacer ou de redimensionner un objet verrouillé en précisant des valeurs numériques dans les zones de dialogue Spécifications de trait, Spécifications de bloc de texte ou Spécifications de bloc d'image (Bloc - Modifier) ou via la palette Spécifications.

VEUVE, LIGNE :

Dernière ligne d'un paragraphe isolée en haut de la colonne suivante.

VIDÉO INVERSE :

Effet produit par un texte de couleur claire placé sur un fond de couleur sombre.

XPRESS TAGS :

Voir Balises de style XPress.

ZONE D'IMPRESSION FINALE :

Portion de page électronique représentant la page telle qu'elle doit apparaître après avoir été imprimée et coupée à ses dimensions finales. La zone d'impression est délimitée sur la page imprimée par des traits de coupe. Voir Traits de coupe.

ZONE DE CÉSURE :

Zone définie dans la zone de dialogue Spécifications C&J (Édition - C&J) et située à gauche de la Marge droite (spécifiée dans la zone de dialogue Format de paragraphe (Style - Formats) . Sa longueur sert à déterminer quels mots doivent être coupés.

Un mot ne peut être coupé que si deux de ses syllabes au moins se trouvent dans la zone de césure.

ZONE DE DÉFONCE :

Portion de couleur de fond n'apparaissant pas à l'impression sur le film de séparation de cette couleur.

La zone de défonce est obtenue en plaçant un objet d'une couleur donnée devant la couleur de fond. Cet objet apparaît sur le film de séparation de sa couleur. QuarkXPress permet de créer des zones de défonce, ainsi que de définir des valeurs de débord permettant de contrôler l'impression de la zone de défonce. QuarkXPress offre également la possibilité d'imprimer une couleur en la superposant à la couleur de fond. Voir Défonce.

ZONE DE DIALOGUE :

Cadre s'affichant suite au choix d'un article et permettant de définir divers réglages.

