

Shadow Caster™

Création d'ombre pour QuarkXPress®

Copyright © 1995 a lowly apprentice production, inc. Tous droits réservés.

Certaines parties de ce logiciel (la bibliothèque d'XTension), Copyright © 1990-95 Quark, Inc.

Imprimé aux Etats-Unis d'Amérique. Seconde impression octobre 1996.

Marques déposées

a lowly apprentice production, le logo lowly apprentice, KitchenSink, et ShadowCaster sont des marques déposées de a lowly apprentice production, inc. Quark, QuarkXPress et XTensions sont des marques déposées de Quark, Inc. Apple et Macintosh sont des marques déposées d'Apple Computer, Inc. Scitex est une marque déposée de Scitex Corporation Ltd. Photoshop est une marque déposée de Adobe Systems, Inc. Toutes les autres marques sont déposées par leurs propriétaires respectifs.

Le logiciel décrit dans ce manuel est distribué sous licence de a lowly apprentice production, inc. Le contrat de licence prévoit les conditions d'utilisation de ce logiciel. Toute duplication ou utilisation non autorisée de tout ou partie de ShadowCaster, que ce soit sous forme imprimée ou sur tout système de sauvegarde ou d'archivage, est interdite.

Le logiciel ShadowCaster est fourni «tel quel» sans garantie de quelque nature que ce soit, implicite ou explicite, en rapport avec ce logiciel, sa documentation et son caractère adéquat pour la commercialisation ou un usage particulier.

Limite de responsabilité Quark

CE PROGRAMME COMPORTE UNE XTENSION COMPATIBLE AVEC LA VERSION DE QUARKXPRESS POUR ORDINATEUR APPLE MACINTOSH.

QUARKCOPYDESK, QUARKDISPATCH, QUARK PUBLISHING SYSTEM, QPS ET XTENSIONS SONT DES MARQUES DE QUARK, INC. QUARK, QUARKXPRESS ET QUARKXTENSIONS SONT DES MARQUES DE QUARK, INC., DÉPOSÉES AUPRES DU US PATENT AND TRADEMARK OFFICE ET DANS DE NOMBREUX PAYS.

QUARK, INC. DÉCLINE TOUTE GARANTIE, EXPRESSE OU TACITE, QUANT AU COFFRET LOGICIEL CI-JOINT, Y COMPRIS LA GARANTIE IMPLICITE D'ADAPTATION COMMERCIALE ET LA GARANTIE IMPLICITE D'ADÉQUATION A UNE UTILISATION PARTICULIÈRE. QUARK, INC. NE RECONNAÎT AUCUNE GARANTIE, Y COMPRIS, MAIS SANS LIMITATION, TOUTE GARANTIE DES DISTRIBUTEURS, DÉTAILLANTS ET DÉVELOPPEURS DE LOGICIEL.

QUARK, INC. NE POURRA EN AUCUN CAS ÊTRE TENU RESPONSABLE ENVERS LE CLIENT DE TOUT DOMMAGE DIRECT, INDIRECT OU ACCESSOIRE, DÉRIVE OU RÉSULTANT D'UNE FAÇON QUELCONQUE DE L'UTILISATION DU LOGICIEL. LA RESPONSABILITÉ DE QUARK, INC. N'EXCÉDERA EN AUCUN CAS CINQUANTE DOLLARS (\$50).

L'EXCLUSION OU LA LIMITATION DES DOMMAGES ACCESSOIRES OU INDIRECTS N'ÉTANT PAS AUTORISÉS PARTOUT, LES RESTRICTIONS INCLUSES DANS LE PRÉSENT CONTRAT NE SONT PAS NÉCESSAIREMENT APPLICABLES AU CLIENT.

Qu'est-ce que ShadowCaster ?	3
Utilisation de ce Manuel	3
Installation de ShadowCaster	3
Qu'ajoute ShadowCaster à QuarkXPress	4
Travail avec la palette de ShadowCaster	4
La fenêtre Créer	4
Styles d'ombres	6
La fenêtre Graver	7
La fenêtre Infos	9
La fenêtre Fichier	10
La fenêtre Préférences	11
Création d'ombre	11
Masque	12
Rotation des éléments	12
Masques spéciaux	13
Gravure d'ombre dans des images	13
Création d'ombres inversées	14
Création d'un fond TIFF	15
Réponses aux questions fréquemment posées	16
Contacteur ALAP	16

QU'EST-CE QUE SHADOWCASTER ?

L'XTension ShadowCaster permet de créer rapidement des ombres sur du texte et des images et sur *n'importe* quel type de bloc dans un document QuarkXPress. L'XTension vous donne un nombre considérable de contrôles sur la production et le placement de ces effets d'enrichissement.

Ces tâches sont accomplies dans QuarkXPress et ne nécessitent pas l'utilisation de programme de retouche d'images — tous les outils requis font partie de l'XTension ShadowCaster et sont accessibles par une simple et unique palette.

ShadowCaster peut créer une ombre basée sur tout bloc de QuarkXPress. L'ombre est automatiquement placée dans un bloc image en dessous du bloc QuarkXPress d'origine. L'ombre elle-même est enregistrée sous forme d'un fichier TIFF dans le dossier et le disque spécifié.

Voici quelques options que ShadowCaster vous permet de spécifier.

- Résolution de l'ombre (dépendant de l'usage final de l'ombre, comme une impression en haute résolution, ou une présentation multimedia en basse résolution)
- Valeur du flou variable
- Couleur et teinte de l'ombre

ShadowCaster vous permet d'enregistrer les valeurs des ombres fréquemment utilisées et de les appliquer de la même façon que vous appliquez des feuilles de styles aux paragraphes.

UTILISATION DE CE MANUEL

Le manuel couvre toutes les commandes et les techniques de l'XTension ShadowCaster. Nous considérons que vous êtes familier avec QuarkXPress et nous ne fournissons aucune explication quant à son utilisation.

Les commandes des menus et les zones de dialogue sont indiquées en gras.

Le menu **Affichage > Afficher ShadowCaster** indique que la commande Afficher ShadowCaster est trouvée dans le menu Affichage.

La section "Travail avec la palette ShadowCaster" commence à la page 4, elle décrit toutes les fonctions de la palette de ShadowCaster. Les séquences suivantes fournissent les instructions pas à pas pour la réalisation des tâches courantes.

INSTALLATION DE SHADOWCASTER

L'installateur de ShadowCaster place automatiquement l'XTension dans le dossier XTension pour un bon fonctionnement de QuarkXPress.

- 1 Sur le Bureau, redémarrez votre Mac en maintenant la touche Majuscule pour désactiver les extensions système y compris les anti-virus.
- 2 Insérez la disquette ShadowCaster et double-cliquez sur l'icône de l'installateur de ShadowCaster.
- 3 Quand le dialogue d'installation apparaît, cliquez pour continuer.
- 4 Une zone de dialogue vous demande votre nom, le nom de votre société et le numéro de série situé sur la carte d'enregistrement. Entrez les informations requises et cliquez sur OK.



Quand l'installation est terminée, un message apparaît pour indiquer que l'installation a réussi.

- 5 Cliquez sur Quit pour sortir de l'installateur et retourner sur le Bureau. Placez votre disquette ShadowCaster dans un endroit sûr, c'est votre copie de sécurité. N'oubliez pas de renvoyer votre carte d'enregistrement.

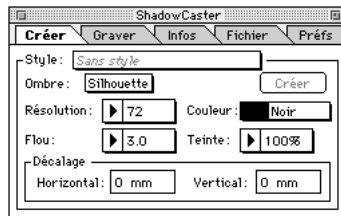
INSTALLATION D'UNE VERSION DÉMONSTRATION

Après avoir cliqué sur Install, la zone de dialogue propose un bouton Demo qui vous autorise à installer une version sans numéro de série et aux fonctions limitées. Nous incluons cette version de démonstration pour sensibiliser aux avantages de ShadowCaster. Vous pouvez diffuser la disquette d'installation (seulement pour des démonstrations !) auprès de vos amis et collègues.

QU'AJOUTE SHADOWCASTER À QUARKXPRESS ?

ShadowCaster ajoute deux commandes à QuarkXPress. Une dans le menu **Affichage** > **Afficher/Masquer ShadowCaster**, et l'autre dans le menu **Utilitaires** > **Créer Tiff...**

Choisissez le menu **Affichage** > **Afficher ShadowCaster** pour afficher la palette qui vous permet de créer des ombres de n'importe quel bloc de QuarkXPress, d'enregistrer des styles d'ombres et de fusionner une ombre et une image sous-jacente



La palette de ShadowCaster, affichée par le menu **Affichage** > **Afficher ShadowCaster**. La palette de ShadowCaster vous permet de spécifier le type d'ombre que vous désirez créer. Vous définissez les attributs de l'ombre avec les zones de chacune des fenêtres. Pour accéder à une autre fenêtre, cliquez simplement sur l'onglet de la fenêtre.

TRAVAIL AVEC LA PALETTE SHADOWCASTER

La palette de ShadowCaster consiste en plusieurs fenêtres que vous pouvez utiliser pour entrer des informations sur les ombres à créer et obtenir des informations sur les images travaillées. Vous ne pouvez créer des ombres que sur un document QuarkXPress actif.

Pour afficher la palette, choisissez le menu **Affichage** > **Afficher ShadowCaster**. Quand la palette est ouverte, le menu **Affichage** propose **Masquer ShadowCaster**. Le menu **Afficher/masquer ShadowCaster** est toujours disponible. Vous pouvez déplacer et fermer la palette de ShadowCaster comme la plupart des palettes QuarkXPress.

LA FENÊTRE CRÉER

La fenêtre Créer vous permet de spécifier l'aspect de l'ombre et d'enregistrer les valeurs fréquem-

ment utilisées dans des feuilles de styles qui seront appliquées plus tard par un simple clic de souris.

Les styles d'ombre sont traités après l'explication générale des ombres à la page 6.

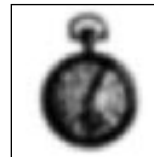
Ombre

Pour spécifier le type d'ombre que vous voulez créer, choisissez une option du menu déroulant. ShadowCaster peut créer trois types d'ombres :

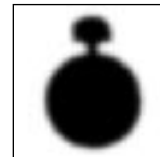
Silhouette, **Contour**, et **Contraste**.



Image Source



Silhouette



Contour



Contraste

Choisissez **Silhouette** pour remplacer tous les pixels autres que blanc par la valeur de teinte spécifiée dans le menu déroulant Teinte. Ce type d'ombre est souvent utilisé avec le texte, car il permet aux parties intérieures des lettres, telles que le O, le B, et le D, de rester vides ou blanches.

Choisissez **Contour** pour ajouter une ombre autour de l'élément sélectionné. Ce type est souvent utilisé avec des images et des formes pouvant contenir des espaces blancs qu'il faut ombrer totalement. Lorsque ce paramètre est utilisé, il permet de remplir les parties intérieures des lettres, telles que le O, le B, et le D.

Choisissez **Contraste** pour traiter le contenu de l'élément sélectionné comme une image en niveaux de gris. Ce type d'ombre est appliqué comme un filtre de luminosité sur l'image originale. La valeur de luminosité est contrôlée par le menu déroulant Teinte.

Résolution

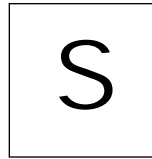
Pour définir la résolution d'une ombre, choisissez une des valeurs du menu déroulant ou cliquez dans la case **Résolution** et entrez la résolution souhaitée. ShadowCaster crée des ombres dont la résolution varie entre 36 et 400 points par pouce (ppp). La résolution requise pour l'ombre dépend de son utilisation. Par exemple, si l'ombre doit être utilisée dans une présentation multimédia ou une impression laser, une résolution de 72 ppp peut être suffisante. Par contre, si l'ombre doit être imprimée à une linéature importante, telle que 133 ou 150 lignes par pouce (lpp), vous pouvez paramétrer des résolutions plus importantes, comme de 180 à 400 ppp.

Flou

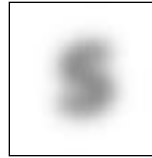
Pour spécifier le flou des côtés de l'ombre, choisissez une des valeurs du menu déroulant ou cliquez dans la case **Flou** pour entrer une valeur dans le champ. ShadowCaster peut créer des flous d'une valeur de 0 à 250 pixels. ShadowCaster utilise un flou Gaussien ; plus la valeur est grande plus l'effet de flou est prononcé.

Il existe une relation étroite entre les valeurs du **Flou** et de la **Résolution**. Rappelez-vous que la valeur du flou représente le nombre de pixels flous. La résolution définit la taille et le nombre de pixels sur une surface donnée : si la résolution est basse, les pixels sont plus grands. En conclusion, des petites valeurs de flou avec des gros pixels (faible résolution) seront plus flous qu'avec des petits pixels (haute résolution). Vous devrez probablement expérimenter ces deux valeurs pour obtenir exactement l'effet souhaité.

Un exemple illustrant la relation entre le flou et la résolution est illustré ci-dessous. Malgré un paramétrage identique, notez que lorsque la résolution augmente le flou diminue.



La lettre S sera utilisée comme image d'origine



*Résolution 72 ppp
Flou 10 pixels
Teinte 60 %*



*Résolution 144 ppp
Flou 10 pixels
Teinte 60 %*



*Résolution 288 ppp
Flou 10 pixels
Teinte 60 %*

Couleur

Pour attribuer une couleur à une ombre, choisissez une des couleurs du menu déroulant **Couleur**. Cette liste contient toutes les couleurs actuellement définies dans le document QuarkXPress.

Note : QuarkXPress traite les ombres en couleur comme des images en niveaux de gris colorées.

Teinte

Pour attribuer une teinte à une ombre, choisissez une valeur du menu local **Teinte** ou entrez une valeur de 0 à 100 % dans le champ. Une valeur de 100 % crée une ombre noire, tandis qu'une valeur de 30 % crée une ombre avec 30 % de noir.

Décalage

Pour indiquer un décalage horizontal et vertical, entrez une valeur dans les champs **Horizontal** et **Vertical**.

Il n'y a pas de restriction sur les valeurs, mais l'ombre résultante doit rester sur la planche courante.

Note : Les paramètres de décalage prennent en compte automatiquement l'augmentation des dimensions de l'ombre, de façon à ce que l'élément et l'ombre conservent une position relative.



L'ombre ci-dessus a été créée avec des décalages nuls, une résolution de 72 ppp et un flou de 8 pixels. Le bloc image contenant l'ombre a été agrandi pour compenser le flou et le décalage, pour que l'ombre s'aligne parfaitement avec le texte.

Créer

Cliquez sur le bouton **Créer** pour démarrer le processus de création de l'ombre. Le bouton **Créer** est activé lorsqu'un ou plusieurs éléments sont sélectionnés dans le document courant.

STYLES D'OMBRE

ShadowCaster vous permet d'enregistrer des types d'ombres fréquemment utilisées et de les appliquer rapidement aux objets de la même façon que les feuilles de style au texte.

Le menu déroulant **Style** en haut de la fenêtre vous permet d'enregistrer les valeurs en cours, d'appliquer des styles existants et de supprimer des styles d'ombre.



Ajouter un style

Pour enregistrer les paramètres courants comme style d'ombre, sélectionnez **Ajouter...** dans le menu déroulant **Style** pour faire apparaître la

zone de dialogue **Ajout de style** vous demandant le nom du style. Entrez le nom du style et cliquez sur le bouton **OK**. Le style d'ombre est maintenant disponible dans le menu déroulant.



Supprimer un style d'ombre

Pour supprimer un style d'ombre, choisissez **Supprimer...** dans le menu déroulant **Style**. La zone de dialogue **Suppression de style** apparaît. Sélectionnez les styles à supprimer et cliquez sur le bouton **OK**. Les styles sélectionnés sont supprimés.

Renommer un style d'ombre

Quand les valeurs de la fenêtre **Créer** correspondent exactement à un style existant, le menu **Ajouter** est remplacé par **Renommer**.

Pour renommer un style d'ombre, choisissez **Renommer...** dans le menu déroulant **Style**. Entrez un nouveau nom dans la zone de dialogue Renommer le style et cliquez sur le bouton **OK**. Le nouveau nom du style d'ombre sera donc disponible dans le menu déroulant des styles.



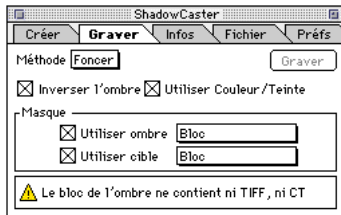
Utilisation d'un style d'ombre

Pour appliquer un style aux objets sélectionnés, choisissez un style dans le menu déroulant. Quand vous choisissez un style dans le menu déroulant, chacune des valeurs est mise à jour par le style. Cliquez sur **Créer**.

Note : Si vous modifiez une des valeurs après avoir choisi un style existant, le menu déroulant revient à "Sans style".

LA FENÊTRE GRAVER

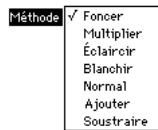
La fenêtre Graver vous permet de graver, ou fusionner, une ombre dans une image sous-jacente. Une nouvelle image est créée à partir des deux images séparées. La fonction Graver permet de créer une variété d'effets spéciaux.



Notez le message d'erreur concernant un problème à propos de l'opération de gravure en cours en bas de la fenêtre Graver. Pour des informations à propos des conditions à remplir pour pouvoir graver une ombre, voyez "Êtes-vous prêt à graver" à la page 14.

Méthode

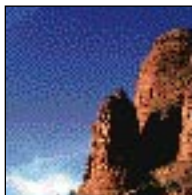
Pour spécifier la façon dont les pixels de l'ombre sont combinés avec ceux de l'image cible, choisissez une option dans le menu déroulant Méthode.



Pour illustrer chacun des filtres nous allons combiner l'ombre de ce U avec les montagnes sous-jacentes.



L'ombre du "U" est une image Tiff en niveaux de gris enregistrée à la résolution de 300 ppp, avec un flou de 10 pixels et une teinte de 90 %.



L'image de la montagne est une image Tiff CMIN enregistrée à la résolution de 300 dpi.



Quand les deux images sont sélectionnées dans QuarkXPress, vous êtes prêt à graver.

Foncier



Foncier Normal

Foncier Inversé

Foncier 50 % Rouge

La fonction Foncier compare les pixels superposés de l'ombre et de la cible et garde le plus foncé.

Multiplier



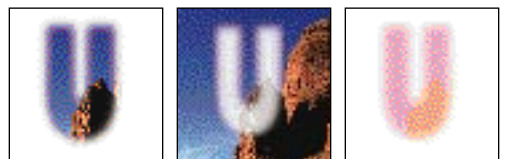
Multiplier Normal

Multiplier Inversé

Mult. 50 % Rouge

La fonction Multiplier multiplie la valeur des pixels superposés et divise le résultat par 255. Le résultat est toujours une couleur plus sombre.

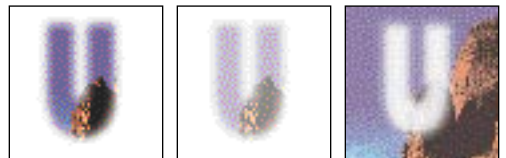
Éclaircir



Éclaircir Normal

Éclaircir Inversé

Écl. 50 % Rouge



Ombre ombrée
70 % Écl. Normal

Ombre ombrée
30 % Écl. Normal

Ombre ombrée
70 % Écl. Inverser

La fonction Éclaircir compare les pixels superposés de l'ombre et de la cible et garde le plus clair.

Blanchir



Blanchir Normal Blanchir Inversé Blan. 50 % Rouge



Ombre ombrée 70 % Blan. Normal Ombre ombrée 30 % Blan. Normal Ombre ombrée 70 % Blan. Inverser

La fonction Blanchir multiplie la valeur inverse des pixels superposés et divise le résultat par 255. Similaire à peindre sur une zone avec de l'eau de Javel. Le résultat est toujours une couleur plus claire et plus délavée.

Normal



Normal 100 % Normal 70 % Normal 30 %

La fonction Normal combine les valeurs des pixels superposés. Cette fonction est utilisée comme contrôle d'opacité.

Ajouter



Ajouter Normal Ajouter Inversé Aj. 50 % Rouge

La fonction Ajouter combine la valeur des pixels superposés jusqu'à 100 %. Le résultat est toujours une couleur plus foncée.

Soustraire



Soustr. Normal Soustr. Inversé Soustr. 50% Rouge

La fonction Soustraire soustrait la valeur du pixel de l'ombre à celle de la cible, jusqu'à 0 %. Le résultat est toujours une couleur plus claire.

Original

Si une image gravée par ShadowCaster est sélectionnée, et que l'image originale est toujours disponible, le bouton **Original** est affiché. Cliquez sur le bouton **Original** pour remplacer l'image gravée par l'image originale. Il n'y a aucune contrainte de temps pour la fonction "Original", cette fonction reste active tant que l'image originale existe.

Graver

Pour fusionner le contenu de deux blocs superposés en une nouvelle image, cliquez sur le bouton **Graver**. Le bouton **Graver** devient actif lorsque deux (et seulement deux) blocs image QuarkXPress sont sélectionnés.

Pour connaître les conditions à remplir pour graver des ombres, voyez le paragraphe "Conditions requises" à la page 13.

Inverser l'ombre

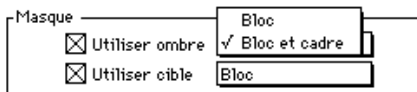
Pour graver une ombre inversée dans l'image sous-jacente, cochez la case **Inverser l'ombre**. Par exemple, si l'ombre est 100 % noir, avec la case cochée, la gravure sera une ombre blanche dans l'image. Si l'ombre est 30 % gris, l'inverse sera 70 %. Quand vous inversez une ombre en couleur, chaque valeur de couche est inversée.

Utiliser Couleur/Teinte

Pour appliquer la couleur actuelle de l'ombre à l'image finale gravée, cochez la case **Utiliser Couleur/Teinte**. Pour ajouter des pixels de l'ombre seulement à la couche du noir de l'image cible, décochez la case **Utiliser Couleur/Teinte**.

Masque

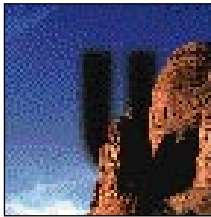
Les masques limitent la zone d'ombrage à l'intersection des pixels contenus dans le bloc de l'ombre, et/ou du bloc contenant l'image cible. Quand vous ne spécifiez aucun masque, la gravure va inclure l'ombre entière et l'image cible, indifférent à tout recadrage que vous auriez fait en changeant le décalage ou l'échelle. La conséquence est que l'image finale gravée ne correspondra pas à l'affichage sur l'écran. Si vous avez recadré l'image ou l'ombre avant de graver, vous devez utiliser le masque pour obtenir une image gravée WYSIWYG.



La fonction de masque combinée avec des blocs d'images polygonaux est une fonction très puissante de création de masque d'ombrage.



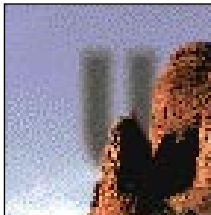
L'ombre du U est masquée par un bloc d'image polygonal.



Le U a été gravé derrière la montagne.



Une ombre a été générée à partir d'un bloc polygonal créé pour correspondre à la forme de la montagne.



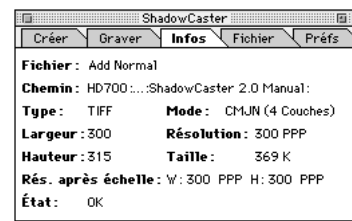
Cette ombre a ensuite été gravée dans l'image de la montagne avec la méthode Blanchir, créant un effet de ciel délavé.

Pour délimiter les images cibles à leur bloc, cochez la case **Utiliser ombre** et choisissez **Bloc** dans le menu local. Lorsque cette option est sélectionnée, les pixels de l'image cible ne s'étendent pas au-delà des limites du bloc de la cible.

Pour délimiter les images cibles à leur bloc, en incluant l'épaisseur du cadre, cochez la case **Utiliser ombre** et choisissez **Bloc et cadre** dans le menu local. Par exemple si vous avez un bloc de 100 mm sur 100 mm avec un cadre de 10 mm, la zone totale de masque avec cette option sélectionnée sera de 80 mm sur 80 mm.

LA FENÊTRE INFOS

La fenêtre Infos affiche une série d'informations à propos des images. Ces informations sont essentielles pour suivre les fichiers et déterminer si ShadowCaster peut travailler avec un certain type de fichier.



Les formats de fichiers actuellement supportés par ShadowCaster sont le Tiff et le format CT de Scitex. Ces fichiers peuvent être en niveaux de gris, RVB ou CMJN. Des versions futures de ShadowCaster pourraient supporter des formats additionnels, aussi il faut consulter attentivement votre disque d'installation pour lire le fichier Lisez-moi (ou Read me).

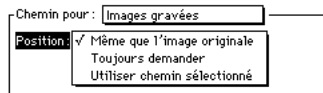
LA FENÊTRE FICHIER

La fenêtre Fichier vous permet de spécifier le disque et le dossier de destination des fichiers ombrés et gravés. Vous pouvez aussi spécifier l'application par défaut à utiliser pour éditer ces images. (Cette fonction est optionnelle, car vous n'aurez peut-être jamais à ouvrir une ombre ou une gravure, mais il est bon de garder cette possibilité.)



Chemin pour :

Le menu local **Chemin pour** vous permet de spécifier la position des images pour toutes les ombres créées ou les images gravées.



Quand le menu local **Chemin pour** est sélectionné pour les images gravées, le premier article du menu **Position** est **Même que l'image originale**. Quand vous choisissez cette option, les images gravées seront enregistrées dans le même dossier que l'image originale (l'image dans laquelle vous gravez une ombre). Les images gravées seront dupliquées à partir de l'original et auront un nom attribué automatiquement. Le nom de l'image est constitué du nom original de l'image suivi du suffixe ".BRN". Avec cette option sélectionnée, vous n'avez rien à faire pour générer et enregistrer l'image gravée quand vous demandez une gravure.

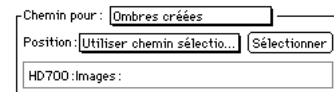
Quand le menu local **Chemin pour** est sélectionné pour les ombres créées, la première option du menu local est **Même que le document QuarkXPress**. Quand vous choisissez cette option, toutes les ombres créées seront enregistrées dans le même dossier que le document QuarkXPress en cours. Toutes les ombres créées auront un nom attribué automatiquement.

Le nom de l'ombre est constitué du nom "Ombre" avec un suffixe numérique. Avec cette option sélectionnée, vous n'avez rien à faire pour générer et enregistrer une ombre.

Quand vous choisissez **Toujours demander**, une zone de dialogue standard d'enregistrement de fichier est proposée à chaque fois que vous créez une ombre ou une image gravée. Vous pouvez ensuite enregistrer l'image n'importe où sur les disques ou les serveurs. Vous pouvez aussi choisir de remplacer l'image originale en entrant le même nom que le fichier original.

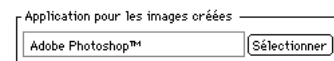
Note : L'option **Toujours demander** est la seule permettant de remplacer l'image originale. Quand l'image est remplacée, vous ne pouvez plus utiliser la fonction **Original**.

Pour enregistrer le nom d'un dossier de destination par défaut pour des nouvelles ombres ou des nouvelles images gravées, choisissez **Utiliser chemin sélectionné**. Cliquez sur **Sélectionner** pour afficher la zone de dialogue de choix d'un dossier de destination. Comme pour les options **Même que l'image originale** et **Même que le document QuarkXPress**, cette option attribue un nom automatiquement à chaque fichier d'ombre ou d'image gravée.



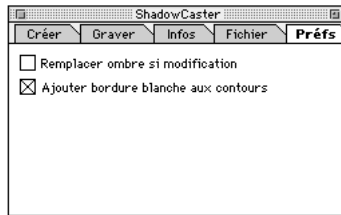
Application pour les images créées

Pour choisir l'application qui sera lancée quand vous double-cliquez sur le fichier créé par ShadowCaster, cliquez sur **Sélectionner**. Une zone de dialogue standard est affichée, vous permettant de sélectionner l'application désirée. Bien que toute application puisse être choisie, vous préférerez sans doute choisir une application capable de travailler les images (TIFF de préférence). ShadowCaster va ensuite enregistrer les images avec le créateur, le type et l'icône de cette application.



LA FENÊTRE PRÉFÉRENCES

La fenêtre Préférences vous permet de sélectionner certaines préférences sur le comportement des ombres.



Remplacer ombre si modification

Quand vous modifiez une ombre TIFF dans QuarkXPress (redimensionner ou cadrage), ShadowCaster doit créer une image temporaire quand vous essayez de graver une ombre dans une image cible. Pour remplacer l'image originale par l'image temporaire de l'ombre modifiée, cochez **Remplacer ombre si modification**.

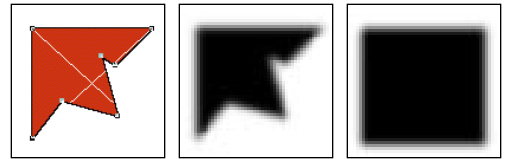
Note : La création d'une image temporaire est déterminée par (1) soit une ombre ou une image cible doit être masquée ou (2) soit ShadowCaster doit interpoler entre l'ombre et l'image cible qui ont des résolutions ou échelles différentes .

Quand **Remplacer ombre si modification** est décoché, le fichier temporaire de l'ombre est automatiquement effacé après la fin de la gravure.

Ajouter bordure blanche aux contours

Sélectionnez l'option **Ajouter bordure blanche aux contours** si vous désirez ajouter une bordure blanche d'un pixel autour des objets sélectionnés. Le résultat est un contour d'une ombre qui trouve correctement le contour de l'objet ombré. ShadowCaster crée un contour basé sur la couleur du premier pixel qu'il rencontre ; il continue à créer l'ombre d'une manière identique à l'utilisation de l'outil pot de peinture d'un programme d'édition d'image.

Pour créer des ombres sans bordure (et obtenir ainsi le contour du rectangle qui englobe l'objet), décochez **Ajouter bordure blanche aux contours**.



Bloc original

Ombre créée avec
Ajouter bordure
blanche aux
contours cochée.

Ombre créée avec
Ajouter bordure
blanche aux
contours décochée.

Les exemples ci-dessus illustrent la différence entre **Ajouter bordure blanche aux contours** cochée ou décochée.

CRÉATION D'OMBRE

La création d'ombre pour un texte, une image ou un bloc QuarkXPress est très facile avec ShadowCaster, elle requiert seulement quelques étapes, et un minimum d'entrée de votre part. Cette brève description vous guide dans une procédure de création. Pour une description détaillée de chacune des fonctions de contrôle des ombres, voir page 4.

Les ombres peuvent être créées pour un ou plusieurs blocs sélectionnés dans QuarkXPress. Par exemple, vous pouvez choisir de sélectionner deux blocs de texte ou plus, ou un bloc texte et un bloc image, ou une combinaison quelconque de ces éléments, ShadowCaster va créer une seule ombre composite basée sur les éléments sélectionnés.

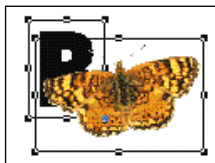
Note : Pour créer une ombre de texte ou d'une image importée, le fond du bloc qui contient les éléments doit être "Blanc", "Aucune" ou 0 % d'une couleur quelconque. Si une couleur de fond ou une ombre est appliquée, l'ombre reflétera la forme du bloc seulement.

Pour créer une ombre

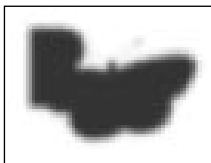
- 1 Choisissez **Affichage > Afficher ShadowCaster**, si la palette ShadowCaster n'est pas encore affichée.
- 2 Sélectionnez les blocs à ombrer. Par exemple une image dans un bloc image, du texte dans un bloc de texte, ou une combinaison de blocs multiple.
- 3 A partir du menu local **Créer**, sélectionnez le type d'ombre à réaliser : Silhouette, Contour ou Contraste.
- 4 Spécifiez la **Résolution** désirée.
- 5 Entrez la valeur du flou désirée. Les nombres les plus grands donnent un flou plus prononcé.
- 6 Spécifiez le **Décalage**, la **Couleur** et la **Teinte** désirée.
- 7 Cliquez sur **Créer**.

Suivant les préférences du menu Fichier, il vous sera peut-être demandé de spécifier un dossier de destination pour l'enregistrement du nouveau fichier d'ombre.

L'ombre complète sera placée dans un bloc image en arrière plan de tous les blocs sélectionnés.



Deux blocs sélectionnés : un bloc texte contenant la lettre "B" et un bloc image contenant l'image d'un papillon. L'image du papillon est un fichier EPS avec un masque et il est placé au dessus du bloc texte.

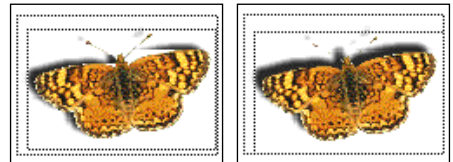


Bien que deux éléments soient sélectionnés, ShadowCaster crée une seule ombre composite pour les éléments sélectionnés et la place à l'arrière plan.

Astuce : La couleur de fond du bloc image contenant la nouvelle ombre sera toujours "Blanc". Toutefois, si vous maintenez la touche Option, la couleur de fond du bloc original se transforme en "Aucune".

MASQUE

Pour permettre de voir l'ombre autour et à travers une image EPS, il est essentiel d'utiliser des images EPS avec masque. Si vous utilisez une image sans masque pour générer une ombre, avec un fond de couleur "Aucune", des zones de couleurs blanches apparaîtront autour de l'image et le résultat imprimé sera dentelé et inégal.



Dans l'exemple ci-dessus, notez les zones blanches autour de la tête du papillon et de l'aile droite de l'image de gauche. Ce comportement apparaît quand un bloc QuarkXPress contient un fond "Aucune" et contient une image importée sans masque. Quand l'image contient un masque, elle ressemble à celle de droite.

Ceci n'est pas une erreur, mais QuarkXPress cherche à créer un masque autour de l'image. La couleur de fond "Aucune" doit être utilisée seulement avec les images au trait ou avec des images EPS avec masque. Pour des informations concernant les masques et leur création, référez-vous au manuel de votre programme d'édition d'image.

ROTATION DES ÉLÉMENTS

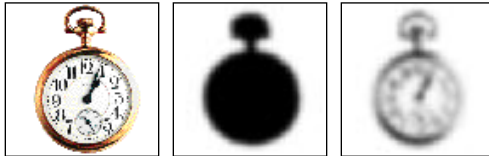
Des éléments en rotation ou inclinés peuvent être utilisés pour générer des ombres. Toutefois, les ombres générées ne sont ni en rotation ni inclinées, car elles sont purement basées sur le contour du bloc sélectionné.

Note : Les ombres en rotation ou inclinées ne peuvent être gravées dans des images. Toutefois, si vous désirez graver une ombre, il est préférable de tourner ou d'incliner préalablement l'image source.

Après, vous pouvez utiliser ShadowCaster pour générer l'ombre qui apparaîtra tournée ou inclinée.

MASQUES SPÉCIAUX

Prenez comme exemple l'image d'une montre. Cette image pose un problème, car nous souhaitons une ombre pleine, tout en conservant la possibilité de voir au travers du remontoir. Si nous utilisons un type d'ombre en contour, l'ombre sera pleine, sur toute la surface de la montre. Si nous utilisons un type d'ombre en silhouette, il est possible de voir au travers de toute la montre.

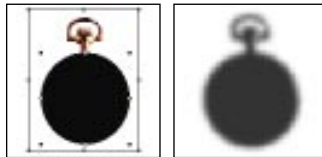


Notez la zone blanche de la montre et à l'intérieur du remontoir.

L'option Contour remplit toute la montre.

L'option Silhouette laisse apparaître des zones blanches.

La solution ? Dessiner un cercle couvrant la montre, sélectionner le cercle et le bloc image contenant la montre, et créer une ombre de type Silhouette !



Dessinez un cercle sur la partie principale de la montre.

Ombre finale avec la partie principale remplie et le remontoir laissé vide.

Rappelez-vous bien que lorsque plusieurs éléments sont sélectionnés, ShadowCaster crée une seule ombre. Vous pouvez utiliser cette technique pour améliorer la qualité des ombres de vos images.

GRAVURE D'OMBRE DANS DES IMAGES

Une fois que vous avez découvert combien il est facile de créer des ombres avec ShadowCaster, vous voudrez certainement superposer ces ombres sur des images. Vous voudrez aussi graver, ou mélanger, les ombres dans des images, et par là créer une seule image à la place de deux images séparées. ShadowCaster vous permet de graver des ombres aisément dans les images, sans utiliser de programme d'édition d'image et sans quitter QuarkXPress !

Conditions requises

Les conditions suivantes doivent être requises pour pouvoir graver une ombre dans une image.

- Deux (et seulement deux) blocs images doivent être sélectionnés, chacun d'eux contenant une image.
- L'image de l'ombre (l'image du dessus) doit être en niveaux de gris.
- L'image cible (l'image à graver) peut être une image en niveaux de gris, RVB ou CMJN TIFF ou Scitex CT.
- L'ombre et l'image cible ne doivent pas être en rotation, inclinée, retournée ou avoir subi un réglage de contraste dans QuarkXPress.
- L'ombre et l'image cible doivent être disponibles.

Quand ces conditions sont remplies, le bouton **Graver** de la fenêtre Graver devient disponible.

ShadowCaster ne gère pas les images OPI. Les ombres gravées sur une image basse résolution ne seront pas transférées à l'original en haute résolution.

A propos des résolutions

Bien que nous recommandions fortement la création d'ombres de la même résolution que l'image cible, il n'est pas obligatoire d'avoir la même résolution. Si les deux résolutions sont différentes, ShadowCaster va interpoler la résolution de l'ombre pour correspondre à celle de l'image cible. Noter que le changement d'échelle de l'ombre ou de l'image cible dans QuarkXPress peut effective-

ment changer la résolution de l'image en forçant ShadowCaster à interpoler.

Quand ShadowCaster interpole entre les deux résolutions, il est forcé de créer un fichier temporaire pour la nouvelle résolution. Cette gravure prend un peu plus de temps et peut sembler de moins bonne qualité.

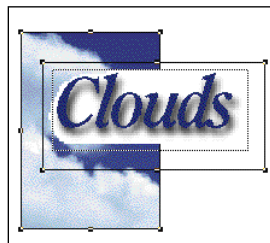
Êtes-vous prêt à graver ?

Maintenant que vous êtes familiarisé avec les critères listés à la page précédente, la première étape pour graver une ombre est de vérifier la résolution de l'image cible et de confirmer que c'est une image en niveaux de gris, RVB ou CMJN TIFF ou Scitex CT. Pour vérifier, sélectionnez le bloc contenant l'image cible et appelez la fenêtre Infos de la palette ShadowCaster.

Note : Si un problème quelconque était détecté, un message d'erreur sera signalé à côté d'une icône jaune en bas de la fenêtre Graver. L'absence de ce type de message et la disponibilité du bouton **Graver** signifie que vous pouvez graver.

Pour graver une ombre

1 Placez l'ombre par dessus l'image cible à la position désirée. Sélectionnez le bloc image contenant l'ombre et le bloc contenant l'image cible. Assurez-vous que seuls ces deux éléments sont sélectionnés.



Cette illustration montre un bloc de texte avec une ombre placé par dessus une image TIFF. Le bloc image contenant l'ombre est actif. Un bloc image contenant une ombre avec une couleur de fond à "Aucune" autorise un placement aisé sur l'image cible. Remarquez qu'XPress essaye de créer un masque autour de l'ombre.

2 Choisissez la **Méthode** de gravure désirée dans la fenêtre Graver de ShadowCaster.

3 Si vous avez redimensionné ou cadré les images, faites la sélection appropriée du masque.

4 Cliquez sur le bouton **Graver**.

5 Si les préférences de Fichier pour les **Images gravées** sont réglées à **Toujours demander...** vous devrez sélectionner un nom et un chemin pour l'image gravée. Entrez le nom à utiliser et choisir le chemin du fichier enregistré.

Pendant la gravure, une barre de progression vous indique les différentes étapes de la procédure de gravure. Quand la gravure est terminée, l'image cible est remplacée par la nouvelle image .BRN.



L'image ci-dessus affiche une gravure terminée. Il existe toujours trois éléments. Remarquez que l'ombre originale a été utilisée pour créer plusieurs effets en même temps. Puisque la gravure ne place l'ombre que dans la zone de l'image, l'ombre originale est toujours nécessaire. En plaçant simplement l'ombre originale en dessous de l'image TIFF, nous avons maintenant une ombre gravée dans l'image située en dessous qui pourtant couvre votre page.

CRÉATION D'OMBRES INVERSÉES

En combinant avec les possibilités d'inversion d'ombre de QuarkXPress, il est possible de créer une ombre aux bords francs.

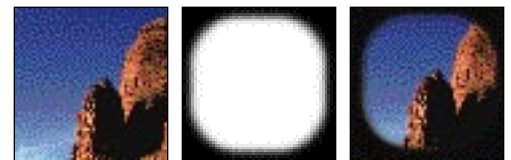


Image originale

Une ombre de bloc
rectangulaire
inversée

Blanchir 50 %
Rouge

1 Créez un bloc pour générer l'ombre au dessus de votre image, dans notre cas nous utilisons un bloc à coins arrondis.

- 2 Remplissez le nouveau bloc créé en Noir 100 %.
- 3 Sélectionnez le bloc et créez une ombre avec une valeur de 100 % et un flou substantiel, de 10 pixels ou plus suivant la résolution utilisée.
- 4 Supprimez le premier bloc et inversez l'ombre en choisissant **Négatif** dans le menu **Style**.
- 5 Sélectionnez les blocs de l'ombre inversé et de l'image originale. Avec la méthode **Foncer** sélectionnée dans le menu local, cliquez sur **Graver**. Quand le processus de gravure est terminé, supprimez le bloc de l'ombre au dessus de l'image.

Comme vous pouvez voir, les possibilités de modification créative dans QuarkXPress sont immenses ! Nous sommes sûrs que vous trouverez une méthode créative d'utilisation de ShadowCaster.

CRÉATION D'UN FOND TIFF

Un effet couramment utilisé est la gravure d'une ombre dans un fond de couleur. Puisque vous ne pouvez pas graver une ombre dans un bloc texte/image avec fond de couleur, ShadowCaster vous permet de créer rapidement un fond TIFF.

La fonction **Créer TIFF** se trouve dans le menu Utilitaires. La fonction **Créer TIFF** est toujours disponible. Elle appelle la zone de dialogue ci-dessous

Largeur/Hauteur

Pour spécifier les dimensions du fond TIFF, entrez les valeurs dans les champs **Largeur/Hauteur**. Si un bloc XPress était sélectionné quand vous choisissez le menu **Créer TIFF**, les valeurs sont remplies avec les dimensions des blocs sélectionnés.

Résolution

Pour définir la résolution d'une ombre, choisissez

une option dans le menu local de **Résolution** ou entrez une valeur dans le champ. ShadowCaster crée des ombres dont la résolution varie entre 36 et 400 points par pouce (ppp). La résolution requise pour l'ombre dépend de son utilisation. Par exemple, si l'ombre doit être utilisée dans une présentation multimédia ou une impression laser, une résolution de 72 ppp peut être suffisante. Par contre, si l'ombre doit être imprimée à une linéature importante, telle que 133 ou 150 lignes par pouce (lpp), vous devez paramétrer des résolutions telles que de 180 à 300 ppp.

Type

Pour spécifier le format d'image TIFF, choisissez Niveaux de gris, RVB, ou CMJN dans le menu local **Type**.

Couleur

Pour spécifier la couleur de l'image TIFF, choisissez une des options du menu **Couleur**. Cette liste contient toutes les couleurs du document.

Teinte

Pour spécifier la teinte de l'image TIFF, choisissez une des options du menu **Teinte** ou entrez une valeur de 0 à 100 % dans le champ. Une valeur de 100 % crée une ombre noire, tandis qu'une valeur de 30 % crée une ombre avec 30 % de noir.

Import automatique

Si un bloc XPress est sélectionné quand vous appelez la zone de dialogue **Créer TIFF**, l'option **Import automatique** est disponible. Cochez cette case pour importer la nouvelle image créée directement dans le bloc quand vous cliquez sur **Enregistrer**. Toute image actuellement dans le bloc est remplacée. Si plusieurs blocs QuarkXPress sont sélectionnés, un nouveau bloc est créé.

Enregistrer

Pour créer une image TIFF avec les attributs de la zone de dialogue, cliquez sur **Enregistrer**. ShadowCaster affiche une zone de dialogue de création de fichier qui vous permet de sélectionner le dossier et le disque de destination.

RÉPONSES AUX QUESTIONS FRÉQUENTES

- Q. Mes ombres s'impriment avec des effets d'escalier.
- R. Vérifiez que le fond du bloc contenant l'ombre ne soit pas transparent. Essayez plutôt d'utiliser un fond blanc.
- Q. Pourquoi les ombres ne sont pas transparentes ?
Je les ai placées sur une image de fond, choisi un fond transparent pour leur bloc, mais je ne puis toujours pas voir au travers.
- R. Pour que les ombres soient transparentes, elles doivent être fusionnées avec les images sous-jacentes. Pour de plus amples informations sur la façon de fusionner des ombres et des images, veuillez consulter la section intitulée "Graver des ombres". Pour des explications sur les masques, veuillez vous référer à la section "Masques".
- Q. Lorsque j'utilise l'option Contour, l'ombre ne remplit pas la forme de l'objet sélectionné.
- R. Est-ce que l'objet est complètement fermé ? Si non, vous pouvez altérer l'image ou utiliser un autre élément QuarkXPress, tel qu'un bloc image ou un trait. Couvrez une partie de l'objet et sélectionnez ces deux éléments avant de créer l'ombre. Un exemple de cette technique est illustré dans la section "Masques spéciaux".
- Q. Le bouton Original n'est pas disponible pour mon image gravée.
- R. Le bouton Original est seulement affiché pour les images gravées qui ont été dupliquées, et pour lesquelles l'image d'origine est toujours disponible.
- Q. Pourquoi le bouton Graver n'est-il pas disponible lorsque je choisis deux images ?
- R. Pour que le bouton Graver soit disponible, certaines conditions doivent être remplies. Pour une explication complète, veuillez consulter la section "Paramètres des ombres gravées".
- Q. Puis-je graver des ombres dans des images OPI ?
- R. Vous le pouvez. Toutefois, les ombres NE seront PAS transférées dans les images haute résolution lors de l'impression.

A PROPOS DE LA COPIE DE LOGICIELS

Nous vous rappelons que l'utilisation de ce logiciel constitue une acceptation formelle de votre part des conditions de sa licence d'exploitation. Par conséquent, veuillez ne pas effectuer de copies illégales de ce logiciel. Si vous disposez de plusieurs copies de QuarkXPress et que vous souhaitez utiliser ce logiciel avec chacune d'entre elles, une licence site peut être aménagée.

REMERCIEMENTS

Nous souhaitons de nouveau vous remercier de la confiance que vous accordez à ce produit. Nous tenons également à souligner le fait que a lowly apprentice production, inc. est une petite société de services et d'ingénierie en informatique. Sa taille n'a rien à voir avec celle de Quark. Par conséquent, ce n'est que grâce à vos commentaires et à vos impressions que nous pourrions continuer d'améliorer ce produit. N'hésitez pas à nous écrire ou à nous téléphoner pour nous faire part de vos suggestions. Nous ferons tout pour en tenir compte dans les nouvelles versions de cette XTension.

En cas de problème lors de l'utilisation de ce logiciel, décrivez-nous l'opération que vous avez effectuée et la façon dont le logiciel a réagi : nous ne pourrions régler les éventuels problèmes que si nous savons qu'ils existent.

Enfin, n'oubliez pas de nous renvoyer votre carte d'enregistrement afin que nous puissions vous tenir informé de nos nouveaux produits.

a lowly apprentice production, inc.
5963 La Place Court – Suite 206
Carlsbad, CA 92008-8823 USA

Tél. : 619-438-5790
Fax : 619-438-5791

AppleLink - ALAP
CompuServe - 74742,2064
Internet - support@alap.com
America Online - AlapOnline



A. K. W. L. Y. I. P. P. R. O. D. U. C. T. I. O. N. S.

5963 LA PLACE COURT • SUITE 206 • CARLSBAD • CALIFORNIA • 92008