

Transparence

L'utilisation de l'effet de transparence sur un objet cause sa translucidité mais laisse aussi apparaître les autres objets situés au dessous de ce premier objet. Un exemple classique de l'utilisation de la transparence est le transfert d'ombre. La transparence d'un objet peut être définie de différentes façons.

L'utilisation d'un effet de transparence est possible pour certaines applications graphiques. Il existe plusieurs façons d'expliquer le terme « transparence », mais l'exemple de pleine transparence, c'est-à-dire que l'objet est absolument invisible, est la façon la plus facile. La transparence partielle, ou bien translucidité, est beaucoup plus compliqué. Car l'effet résultant est un graphique partiellement transparent (on peut le comparer à un verre coloré). Étant donné qu'au final, un point de l'image ne doit être défini que par une seule couleur (du produit imprimé jusqu'à l'écran d'un moniteur ou d'une télévision), la transparence partielle est toujours simulée à partir d'un mélange de couleurs. Il existe de nombreuses façons de mélanger les couleurs, à cause de cela la transparence n'est alors pas uniforme dans tout les cas.



Combinaison de transparence

Le problème de la transparence est sa reproduction à l'impression. Malheureusement, aucune RIP ne supporte l'utilisation de la transparence. Si vous souhaitez maintenir dans vos éléments des effets de transparence, il est nécessaire de les écarter à l'aide de la combinaison avec un graphique de fond.

De façon simplifiée – le procédé de combinaison (d'écartement) de la transparence transforme tout les objets qui se superposent en un groupe d'objets non transparents, qui nous apparaissent au premier coup d'oeil comme l'original.