

Технологические требования

1. Размеры полосы. В программе верстки задайте размер полосы, равный предполагаемому обрезному формату издания.
 2. Вывод изображения за край листа. Если изображение в вашем макете печатается «под обрез», необходимо вывести его за край печатного поля на 3 мм. Если этого не сделать, даже незначительный сдвиг ножа при резке приведет к возникновению белой полосы по краю листа. Если в макете не предусмотреть вывод изображения за край, это придется сделать нам, при этом: а) возникнут искажения, связанные с непропорциональным позиционированием; б) могут «зрезаться» важные элементы изображения.
 3. Количество краски. Сумма всех красок в заливке насыщенного цвета не должна превышать 320%. Заливок типа C:100-M:100-Y:100-B:100 быть не должно! Такая «плашка», не высохнет и отпечатается на обратной стороне лежащего сверху листа («перетиснется»). «Нюансы» черной краски. При верстке оригинал-макетов полноцветной продукции необходимо учитывать следующее: а) относительно небольшие объекты черного цвета (текст кеглем до 20 пт, линии и т.д.) всегда должны печататься поверх остального изображения; б) большие объекты черного цвета (тексты больших кеглей, большие плашки) необходимо раскрашивать «составным черным» (C:55-M:45-Y:45-B:100). В противном случае мы получим плашку либо «лысую», т.е. серую, либо прозрачную, т.е. из-под нее будет проглядывать фон.
- Обращаем внимание, что «оверпринт черного» выполняет при растривании на фотонаборе, и любой черный от 95% будет автоматически выводиться оверпринтом. Если ваш дизайн категорически это воспрещает, обращайтесь наше внимание на эти нюансы.

Общие требования к макетам

Формат изображений

1. Все полноцветные изображения должны иметь формат TIFF CMYK. При верстке в QuarkXPress наличие изображений RGB может привести к непредсказуемым результатам, а при импортировании таких изображений в CorelDRAW плохой результат вообще неизбежен. TIFF RGB уместно использовать только в InDesign.
2. Нет никакой необходимости (что бы об этом ни говорили!) передавать полноцветные изображения в формате Photoshop EPS. Делая это, Вы только замедляете (причем зачастую существенно) процесс RIPования Вашего файла. Применять формат Photoshop EPS допустимо лишь в случае наличия в файле, кроме CMYK, плашек других цветов (например, лак, серебро и т.д.) для верстки в QuarkXPress.
3. При передаче полутоновых файлов для печати «плашечными» цветами (т.е. цветами шкалы PANTONE) с количеством четыре и менее необходимо, чтобы в файле присутствовали лишь триадные цвета. При этом Вы должны установить (и обязательно сообщить нам) жесткое соответствие между каждым цветом триады и цветом PANTONE (например, Cyan = Pantone 2655, Magenta = Pantone Green, Yellow = Pantone Rubine Red, Black = Pantone Black). Имейте в виду: если Вы раскрасили в файле изображение триадными оттенками и просите нас заменить используемый Вами триадный зеленый (C:95-M:7-Y:78-B:12) «плашечным» цветом Pantone 3288, у нас не будет никакой возможности сделать это! (Хотя сделать это мы скорее всего сможем, но у Вас не будет никакой возможности оплатить эту работу!)
4. Разрешение полутонового изображения при его размере 1:1 должно лежать в пределах 225–300 dpi. В общем случае разрешение может быть рассчитано умножением линиатуры растра на 1.5. В редких случаях (например, изображение картины с множеством мелких деталей) этот коэффициент может быть увеличен до 2. Разрешение свыше 400 dpi никак не влияет на качество, приводя лишь к увеличению временных затрат.
5. Следует всячески избегать передачи штриховых изображений (логотипы, рисованные знаки, схемы, диаграммы и т.д.) в полутоновом формате. Для получения максимального качества такие изображения следует «векторизовать», т.е. отрисовывать в векторной программе (Corel Draw, Adobe Illustrator). Нужно отдавать себе отчет, что отсканированный логотип неизбежно будет выглядеть хуже отрисованного, а логотип, взятый с Web-сайта соответствующей фирмы (GIF 72 dpi), вообще приведет к получению отпечатка недопустимо низкого качества.
6. Важно внимательно следить за тем, чтобы в растровом файле, содержащем штриховые элементы, был правильно цветоделен черный цвет. Весьма часты случаи, когда рисованное в

графическом пакете изображение затем экспортируется в TIFF RGB, а уже потом переводится в СМУК. При этом неизбежно будет получен «мутный» черный (например, C:72-M:89-Y:97-B:58). Объекты, напечатанные таким цветом, будут выглядеть нечеткими, заплывшими, будут иметь оттенок (например, коричневатый).

7. Пожалуйста, не встраивайте в полутоновые изображения цветовые профили, если только Вы не представляете совершенно четко, что делаете! (Кто бы и что ни говорил Вам о новых методах работы с цветом). Мы не используем системы управления цветом в пакетах верстки. Поверьте — так гораздо надежнее!

8. (Относится только к макетам на PC).

Ни в коем случае не используйте файлы в формате eWindows Metafile (WMF) или Enhanced Metafile (EMF). Эти файлы:

- а) обычно не вполне корректны;
- б) содержат в себе цвета только в формате RGB.

Ни в коем случае не используйте «связанные и внедренные объекты» (OLE). Эти объекты появляются в макете после использования команды ...Insert Object'... или «Специальная вставка». При внешнем удобстве эти объекты всегда приводят к плохим результатам.

Использование цветов

1. При выборе триадных и плашечных цветов не стоит ориентироваться на изображение Вашего монитора. Воспроизведение цветов программами верстки не имеет никакого отношения к реальному виду цвета на печати. Даже качественно откалиброванный профессиональный монитор не в состоянии абсолютно точно воспроизвести тиражный цвет.

2. При выборе триадных и плашечных цветов не стоит ориентироваться на отпечаток, полученный на струйном принтере. Воспроизведение цветов струйными (и цветными лазерными) принтерами не имеет никакого отношения к реальному виду цвета на печати. Более того, очень часто Заказчику нравятся именно те кричащие и ядовитые оттенки, которые наименее точно соответствуют тиражным цветам. Даже качественно откалиброванная профессиональная цветопроба не в состоянии абсолютно точно воспроизвести тиражный цвет в силу неизбежных различий, связанных с разницей в процессах получения изображения. Поэтому в полиграфии единственным достоверным документом признается оттиск, полученный на пробопечатном станке.

3. Чтобы получить представление о том, как будет выглядеть выбранный Вами триадный цвет, пользуйтесь шкалами цветового охвата, а для выбора плашечного цвета — шкалой Pantone Color Formula Guide. При этом удостоверьтесь, что Вы используете правильную шкалу (соответствующую типу бумаги). Не следует использовать для определения плашечных цветов шкалу Pantone Process Color Guide.

Треппинг

Если Вы не вполне четко представляете себе теорию вопроса, действуйте по одному из двух вариантов:

- а) используйте установки по умолчанию;
- б) отключите треппинг вообще. Любой из этих вариантов гораздо лучше использования неверных установок треппинга.

Шрифты

1. Если существует возможность избежать наличия шрифтов в публикации, ее нужно использовать. При отсутствии такой возможности необходимо предоставить нам все используемые в макете шрифты.

2. Мы выделяем 5 групп шрифтов: а) хорошие PostScript- и OTF-шрифты; б) хорошие TrueType-шрифты; в) плохие TrueType-шрифты; г) плохие PostScript-шрифты; д) системные шрифты. Качество и предсказуемость конечного результата неуклонно падает при движении от «а» к «д». При верстке на PC крайне желательно использование шрифтов группы «а» и крайне нежелательно, но допустимо — шрифтов группы «б». Под шрифтами групп «а» и «б» понимаются «фирменные шрифты», т.е. созданные производителями шрифтов для коммерческого использования. Рас-

познают их обычно так: их покупают в специализированных фирмах за деньги.

Тем же, кто прибегает к иным способам получения шрифтов, можно предложить три способа их распознавания:

1) в названии шрифта присутствует набор символов, говорящий о его происхождении (например, PragmaticaC, NewtonCTT, AGHelvetica, BirchBT); 2) при просмотре шрифта соответствующей программой выдается информация об авторских правах (например, «(c) Zsoft. 1995» или «Copyright Intermicro 1992»); 3) шрифт проверен многократным выводом на различных PostScript-устройствах. Следует заметить, что ни один из этих способов не может дать полной гарантии качества шрифта. Под шрифтами группы «д» понимаются шрифты, входящие в комплект операционной системы (например, Arial Cyr, Times New Roman Cyr для Windows и Chicago, Charcoal для MacOS). Использование таких шрифтов абсолютно недопустимо.

Проблемы, которые может вызвать использование плохих шрифтов, весьма разнообразны — от «падения» программы верстки до видимых только при выводе (замена шрифта на Courier, неправильный кернинг, заплывание очка литеры и т.д.). Во избежание ненужных расходов (от перевывода пленок до перепечатки тиража) пользуйтесь только хорошими шрифтами!

Замечания по конкретным программам QuarkXpress, Adobe InDesign

1. При заверстывании в полосу векторных изображений в формате EPS следите за тем, чтобы в этом файле присутствовали только используемые вами цвета. При этом они должны называться так же, как они называются в файле верстки. Например, если в верстке триадный голубой цвет носит название «Голубой», а в файле EPS — «Cyan», то велика вероятность, что при выводе они будут находиться на разных пленках.
2. Шрифты, содержащиеся в файле EPS, должны быть конвертированы в кривые.
3. Надо четко представлять себе способ, которым будет воспроизводиться тот или иной цвет, и в зависимости от этого устанавливать его атрибуты. Атрибут Spot должен устанавливаться лишь тогда, когда предполагается печатать этот цвет отдельным прогоном; в противном случае должен быть установлен атрибут Process.
4. Во избежание недоразумений удалите из файла верстки все не используемые цвета.
5. Полутоновые файлы (TIFF, Photoshop EPS, DCS), заверстываемые в полосу, ни в коем случае не должны содержать лишних каналов и путей.
6. Не используйте линии толщиной Hairline. Выводное устройство может вывести такую линию как самую тонкую из возможных (т.е. толщиной в 1 пиксел). Если Вам нужна тонкая линия, установите ее толщину в 0.3 pt.
7. Никогда не сохраняйте изображения внутри публикации. Все импортируемые изображения должны иметь атрибут «External Link». Исключением могут служить только совсем маленькие векторные изображения (не больше 10–15 KB).

CorelDRAW

Полное рассмотрение всех нюансов макетирования в этом пакете выходит за рамки настоящего обзора. Если Вы можете верстать не CorelDRAW, пожалуйста, не верстайте в нем! Без значительного опыта работы с этим пакетом добиться предсказуемых результатов очень трудно. Для тех, кто по разным причинам хочет верстать в CorelDRAW, несколько основных положений.

1. Ни в коем случае не используйте:

- а) двух- и многоцветных текстурных заливок;
- б) импорта полутоновых изображений с включенным атрибутом External Link;
- в) мягких теней;
- г) полутоновых изображений с прозрачным фоном.

Не нужно злоупотреблять такими эффектами, как линзы и PowerClip. Чем меньше специальных эффектов Вы используете, тем выше вероятность удачи.

2. В файле не должно быть объектов, раскрашенных цветами палитры иных, чем CMYK или

Pantone Matching System Color. Ни в коем случае не используйте палитры RGB и CMYK255.

3. Конвертируйте все шрифты в кривые.

4. Внимательно следите за тем, чтобы в файле не было кривых с количеством узлов больше 700–800. Вероятность нормального вывода кривой с количеством узлов более 1024 равна нулю.

Если у вас еще остались вопросы,
звоните (8182) 20-4444, 20-5555
пишите vermolin@ommedia.ru