



# Требования к передаваемым в препресс файлам верстки

1. Виды принимаемых носителей информации
2. Виды принимаемых публикаций
3. Общие требования:
  - 3.1 - к составу публикации
  - 3.2 - к изображениям в публикации
  - 3.3 - к шрифтам в публикации
  - 3.4 - к векторным элементам в публикации
4. Ограничения и особенности подготовки файлов публикаций:
  - 4.1 - Adobe Illustrator
  - 4.2 - Free Hand
  - 4.3 - Corel Draw
  - 4.4 - QuarkXpress
  - 4.5 - Page Maker
5. Мера ответственности
6. Примечания

## 1. Виды принимаемых носителей информации.

- **FD 3,5" 1,44 MB** (перед записью обязательно форматируйте дискеты, делайте два экземпляра).
- **5,25" SyQuest 44/88 MB.**
- **Imega ZIP 100 MB.**
- **CD-ROM, CD-RW.**
- **MO 3,5" 230 MB и 640 MB.**
- **IDE** - винчестеры (обязательна этикетка - инструкция по переключению режимов Master/Slave).
- Любые **внешние SCSI-устройства** (обязательна этикетка - инструкция по переключению номера устройства).
- При использовании других носителей, необходимо принести с собой устройство считывания и драйвер для установки в систему. Не забудьте о необходимых интерфейсных кабелях, в том числе и о сетевом.
- Все носители информации должны быть отформатированы на той платформе, данные которой они содержат. (Не создавайте ненужных проблем – MO для PC должно быть в формате PC, для Mac – в формате Mac (имеется возможность чтения MO в формате Mac на PC и наоборот, но это работает не всегда). Если MO предполагается использовать на PC, то и форматировать ее необходимо на PC, если же она будет размечена на Mac в формате PC, то иногда может случиться так, что она не будет больше читаться ни там, ни там.)
- При архивации файлов не пользуйтесь экзотическими архиваторами. Всегда найдется WinZIP и WinRAR на PC, а для MAC стандартом де-факто является Unstuff.
- **Не делайте самораспаковывающиеся архивы! Мы их не принимаем!**

На время выполнения заказа носители остаются у оператора.

**Убедительная просьба - пожалуйста подписывайте свои носители во избежании недоразумений. Мы не занимаемся идентификацией неподписанных носителей и их поиском среди имеющихся.**

## 2. Виды принимаемых публикаций.

Принимаются файлы верстки из следующих программ на платформах PC/Mac:

- Adobe PageMaker (версия до 6.52/6.5),
- QuarkXPress (версия до 4.11/4.03),
- Adobe Illustrator (версия до 9.02/8.01),
- Macromedia FreeHand (версия до 9.02/8.01),
- CorelDRAW (версия до 9.0)

## 3. Общие требования.

### 3.1 - К составу публикации

- **Обязательно наличие цветной или ч/б распечатки публикации** при передаче Вашей работы в препресс на вышеуказанных носителях. При отсутствии распечаток соответствие шрифтов и иллюстраций не контролируется!
- Ваша публикация на носителе должна выглядеть **структурированной**, т.е. в ней должны присутствовать, как минимум, каталог с используемыми в публикации шрифтами и каталог с подлинкованными в публикацию картинками. Вас может не оказаться рядом, чтобы объяснить, где что лежит, что нужно, а что - нет.  
! Наличие папки со шрифтами, используемыми в публикации (PostScript и True Type) обязательно!
- **Графика должна быть в цветовом охвате CMYK, Grayscale или Black&White.**
- При поименовании Ваших файлов **не используйте в именах русские буквы и спецсимволы:** для PC, Macintosh и UNIX они разные, и, в лучшем случае, имена Ваших файлов будут переведены на неведомый язык (если они были подлинкованы к программе верстки, то все связи, естественно, будут потеряны). В худшем случае (как обычно и происходит), они станут недоступны для операционной системы (их даже нельзя будет скопировать).  
Недопустимые символы в FAT: / \ : | \* = ? [ ] , ^  
Недопустимые символы в NTFS: / \ : | \* ? « < >  
Даже если Вы твердо уверены, что Ваша работа будет приниматься на компьютере с идентичной операционной системой, лучше все-таки придерживаться старого доброго правила 8.3(8 символов имени.3 символа расширения).

- Не оставляйте ничего на “рабочем столе” - только выводимая информация!
- Только один, последний файл Вашей публикации должен присутствовать на передаваемых в препресс носителях. **Никаких лишних файлов промежуточных результатов!**
- Если верстка выполнена в Adobe Illustrator, FreeHand или Corel Draw на носителе должны присутствовать 2 файла - файл “в шрифтах” и файл “в кривых”. Добавьте в конце имени файла в кривых \_с или \_cur. И не забудьте приложить папку с используемыми в публикации шрифтами.
- Размер страницы Вашей публикации должен быть равен обрезному формату в величинах, кратных 1 мм (без десятых, сотых, тысячных долей).
- Если публикация содержит несколько однотипных объектов с одинаковыми размерами, разместите объекты каждый на отдельной странице (или в отдельном файле, что предпочтительнее, в случае этикетки, коробки, листовки...)
- Все элементы публикации, выходящие за обрезной формат, должны иметь вылеты за обрез 3 мм.
- При использовании Spot-цветов, они должны быть заданы явно. (Имена - по веером Pantone, атрибут - spot color, визуальное представление цвета - в соответствии с веером Pantone). Допускается использование имен: **Silver** - для серебряной краски, **Bronza** - для бронзовой краски, **Foil** - для фольги.

### 3.2 - К изображениям в публикации.

#### цветовая модель.....

- CMYK, только CMYK, всегда CMYK! Ну, если это, конечно, не Monotone-Duotone-Tritone-Quadtone

#### разрешение видов (tiff/bitmap/grayscale).....

- Разрешение растровых объектов для высококачественной цветной печати должно быть, в зависимости от характера изображения и метода растрирования, от 1,5 до 2 раз больше линейной выводу и, желательно, кратно разрешению вывода. Коэффициент 2 дает несколько лучший результат только при печати плашкоподобной графики и при выводе с низкими линейными ( $< 100 \text{ lpi}$ ), при печати полутоновой графики необходимо и достаточно использовать коэффициент 1,5 (если точнее, то 1,41...).

Например, если вывод осуществляется с линейатурой 175 lpi, разрешение TIFF должно быть от 250 до 350 dpi. Большие значения допустимы только для штриховых изображений (до 600–1200 dpi), для полутоновых это приведет только к неоправданному увеличению объема файлов, понижению контрастности изображения и очень существенному увеличению времени обработки.

#### сжатие.....

- Нельзя использовать JPEG, поскольку при этом методе компрессии происходит потеря данных, причем при каждом сохранении заново. Исключение можно сделать только для неответственных изображений газетного качества, но при этом необходимо сохранять их в JPEG только один раз (со степенью сжатия не более 2), например, для транспортировки на ограниченных по объему носителях, после чего перевести обратно в TIFF.

#### каналы и пути.....

- В TIFF не забудьте удалить ненужные альфа-каналы (если они не используются для обтравки в QuarkXPress 4 и Corel Draw) и пути (контуры).

#### форматы.....

Из растровых графических форматов можно использовать только следующие:

- CMYK/Grayscale/bitmap TIFF. Желательно без компрессии - обычные изображения не очень-то и ужимаются, но времени на обработку отнимают изрядно. Разница между кодированием для Mac и для PC заключается только в порядке следования старшего и младшего байтов и может вызывать лишь незначительную разницу в скорости обработки.
- CMYK/Grayscale/Duotone в формате PhotoShop EPS с кодировкой ASCII или Binary (но не JPEG) для иллюстраций с Clipping Path.
- CMYK/CMYK+Pantone в формате DCS-1 и DCS-2 соответственно.

- Изображения из библиотек PCD перед употреблением переводите с помощью PhotoShop в TIFF.
- Внутренние файлы PhotoShop (PSD) выводятся только из него самого, для передачи в другие приложения они переводятся в TIFF или EPS. Результатом их вывода из Corel Draw вполне может стать испорченная пленка, в этом случае необходимо очень тщательно перепроверить работу.

#### масштаб.....

- Размер изображения задавайте непосредственно в Photoshop, а не в программе верстки. Допустимое превышение размера реального изображения над размером в верстке 20%.
- Масштабирование изображения в полосе программы верстки приводит к увеличению затрат вычислительной мощности процессора во время печати файла
- Если это TIFF изображение, то его масштабирование в полосе программы верстки может привести к снижению качества изображения при выводе.

#### повороты и зеркало.....

- Все изображения, которые должны быть повернуты или отзеркалены, должны быть повернуты или отзеркалены не средствами программы верстки, а в PhotoShop'e перед завершением их в полосу.
- Поворот изображения в полосе программы верстки приводит к увеличению затрат вычислительной мощности процессора во время печати файла.
- Если это TIFF изображение, то его поворот в полосе программы верстки может привести к снижению качества изображения при выводе.

#### профили.....

- - не надо, а ?!

### 3.3 - К шрифтам в публикации.

В DTP используются шрифты трех типов: PostScript Type 1, True Type и Open Type. Шрифты True Type описываются на языке разметки страниц TrueImage при помощи сплайнов второго порядка. Шрифты Type 1 описываются на языке разметки страниц PostScript кривыми Безье. Сплайны рисуются быстрее, а кривые Безье печатаются четче. Open Type – новый стандарт, который должен объединить все положительные стороны PostScript и True Type. Но реально Open Type – это завтрашний день, мы же живем в дне сегодняшнем, поэтому далее о нем не продолжаем. В системе должна присутствовать только одна версия конкретного шрифта – или Type 1, или TrueType, если это не так, удалите один из них.

#### не используйте системные шрифты.....

- Очень не рекомендуется использовать для верстки системные шрифты (Font Core), устанавливаемые вместе с Windows: Arial, Courier и Times New Roman – в разных Windows они разные, поэтому при переносе на другую машину всегда возникают проблемы с «уползанием» верстки, кроме того, не все программы корректно обрабатывают ссылки на разные кодовые страницы в одном шрифте, поэтому, при одновременном выводе, например, Arial CE и Arial Cur может произойти подмена одного шрифта на другой. Также, в случае передачи Вашей работы за три моря вполне реально переделать ее еще раз – в тихой китайской деревушке может просто не найтись ни желания, ни возможности вручную устанавливать Font Substitutes.

Корректно с системными шрифтами работают только Corel Draw и Adobe PageMaker. Что характерно, Adobe Illustrator о существовании системных шрифтов не знает вообще....

#### старайтесь не использовать True Type шрифты.....

- Шрифты True Type обеспечивают лучшее соответствие экранного представления и печати на не-PostScript (например, PCL) или TrueImage принтере. Для PostScript-устройства лучший результат дают шрифты Type 1.

При печати шрифтов True Type на PostScript-принтере, драйвер печати конвертирует их в PostScript-совместимые

(Type 1, Type 3). При переводе с языка TrueImage на PostScript теряется или искажается часть информации о форме шрифта, толщине линий, хинтинге. Только при печати на TrueImage PostScript принтере, способном использовать данные True Type, либо содержащем растеризатор True Type, драйвер печати ничего не конвертирует и, следовательно, не искажает.

При печати шрифтов True Type на PCL принтере, драйвер посылает их непосредственно на принтер, либо преобразует в растровые изображения.

#### не используйте “смесь” True Type и Type1 в одной публикации.....

■ PS-драйвер очень часто не может “принять” такую смесь и просто “сходит с ума”. Результат - девственно чистые страницы PS-файла без намека на какие-либо шрифты...

#### всегда прикладывайте все используемые шрифты и начертания....

■ !!!!!

### 3.4 - К векторным элементам в публикации.

■ Для обмена векторными объектами между программами можно использовать только один формат – EPS, preview для Mac должно быть PICT или TIFF, для PC – TIFF или WMF.

■ Лучше переведите все шрифты в кривые. Текст без внедренных шрифтов в EPS предполагает вывод с той же машины – даже наличие таковых на другой машине не позволяет гарантировать правильность вывода из программы верстки (речь идет только о проверенных шрифтах Type 1, при использовании True Type результатом вывода будет испорченная пленка).

■ Внедрение шрифтов в EPS позволяет выводить их из программы верстки на другой машине, но не позволяет их редактировать при отсутствии таковых в системе (шрифт будет подменен на системный). В этом случае возможно использование и True Type (которые будут преобразовываться в Type 1 с переименованием имени шрифта), но лучше не испытывать судьбу.

■ Если EPS помещается в программу верстки, то цвета и трэппинг (в частности, overprint для black) должны быть заданы в самом EPS.

■ Если EPS экспортировался из Corel Draw, то потом следует пересохранить его через Adobe Illustrator и очень тщательно перепроверить работу.

#### разрешение импортированных векторных объектов.....

Всегда проверяйте в Adobe Illustrator разрешение импортированных и вставленных через Clipboard векторных объектов и текста в кривых. Допустимый нижний предел - 800 dpi (лучше, конечно - 2400dpi).

#### число узлов в кривой.....

■ Следите за тем, чтобы число узлов в каждой кривой не превышало 1500 (для “очень кривой” – желательно не более 700).

#### цвет, градиент, заливки.....

■ Результат цветоделения WMF и ему подобных форматов, не поддерживающих CMYK, предсказуем только в одном – черный цвет будет состоять из четырех красок и под ним будет вырезка. Поэтому их (чисто теоретически) можно использовать только для черно-белой печати.

■ Градиентные заливки лучше делать в растровом виде и добавлять раздельно по цветовым каналам, в которых присутствует краска, по 1–4% шума для устранения поперечных полос при печати. Растяжки будут лучше, если они состоят из нескольких красок, но изменяется только одна. Лучше не делать переходов в 100% (например, в растяжке от голубого к синему вместо перехода от CMYK 100-0-0-0 до CMYK 100-100-0-0 лучше сделать градиент от CMYK 100-10-0-0 до CMYK 100-90-0-0) для устранения грубых переходов в начале и в конце. Если в градиентной заливке изменяется черный цвет, то растяжку следует задавать для черного, например, заливку от Blue до Black следует выполнять от CMYK 95-40-0-5 до CMYK 95-40-0-95, в противном случае, если черный задать как CMYK 0-0-

0-100, между синим и черным появится грязно-серый участок.

■ Отслеживайте суммарную плотность красок (C+M+Y+K) не выше 300–320 для мелованной и не выше 240–280 для немелованной бумаги.

■

#### цвет и толщина линий.....

■ Нельзя использовать линии толщиной Hairline. Желательно задавать толщину линий не менее 0,10 мм.

■ Линии толщиной 0,10 - 0,3 мм должны быть в одну краску, аналогично, выворотка тоньше 0,3 мм должна ложиться на одну краску. Черный текст меньше 30 пунктов должен ложиться поверх фона без выворотки, что достигается окрашиванием его в CMYK 0-0-0-100 и задания ему Overprint.

## 4. Ограничения и особенности подготовки файлов публикаций.

### 4.1 - Adobe Illustrator.

■ Для использования файлов Illustrator в программах верстки:

- переведите текст в кривые.

- задайте Overprint для черного либо вручную, либо через соответствующий plug-in (Filter\ Colors\ Overprint black);  
- удалите неиспользуемые Brushes и Swatches. В соответствующих панелях через треугольник выберите Select All Unused и перетащите выделенное в корзину;

- сохраните Вашу работу как Illustrator EPS. В PageMaker 6.5 можно вставлять непосредственно AI, при этом preview (с прозрачностью) сделает сам PageMaker, можно выбрать разрешение preview, например, 72 или 300 dpi.

■ С точки зрения скорости, Illustrator лучше использовать только для работы с векторными объектами, а растровые подкладывать под EPS в программе верстки. Если необходима работа также и с растровыми объектами, то следует использовать не TIFF, а EPS/DCS. Если использовать TIFF, то при выводе в каждом цвете PostScript-файла будет присутствовать информация о всех цветах TIFF, что вызовет увеличение объема файла в четыре раза (и существенное увеличение времени печати в файл).

■ EPS/DCS лучше сохранять как Binary, так компактнее. Не используйте кодирование JPEG!

■ Наиболее удобна следующая схема работы – работа делается с подлинкованными (для уменьшения размера файла) TIFF (достоинство – высокая точность позиционирования, печать с высоким разрешением на не-PostScript принтере), после чего изображения перелинковываются на EPS/DCS (достоинство – очень высокая скорость деления файла, время тратится, практически, только на переписывание частей DCS в PRN, в четыре раза меньший объем PRN).

### 4.2 - Free Hand.

■ FreeHand некорректно работает с системными шрифтами. На экране все отображается замечательно, но при выводе, например, Arial CE и Arial Cyr, происходит подмена одного шрифта на другой, поэтому в этом случае просто необходимо перевести текст в кривые.

■ Единственное, чего не стоит делать – это выполнять во FreeHand монтаж и цветоделение – многие RIP не воспринимают установки углов поворота раstra и выводят все цвета с одним углом. По завершении работы переведите все шрифты в кривые, задайте, где нужно, Overprint для черного, экспортируйте Вашу нетленку в EPS with TIFF Preview и сделайте монтаж в PageMaker или в QuarkXPress. Если используются Spot-цвета, то в EPS установите опцию Convert Colors to CMYK and RGB. Если установить Convert Colors to CMYK, то Spot-цвета будут преобразованы в CMYK.

### 4.3 - Corel Draw.

Общие замечания

- Corel Draw может при выводе давать систематическую ошибку в размерах 0,375 мм на каждые 100 мм. Это судьба.
- Ничто так не развивает смекалку, как трэппинг в Кореле. Единственная предусмотренная возможность маскирования — создать у объекта обводку того же цвета, что и заливка, и задать ей Overprint (т. е. выполнить Spreading). При выводе это можно сделать автоматически для объектов, окрашенных сплошным цветом и не имеющих обводки. Более никаких функций не предусмотрено.
- При работе с Corel Draw нужно исходить из того, что вывод будет происходить из самого Corel Draw — уж слишком часто экспорт в EPS ни к чему хорошему не приводит. Использование Lens и переменной полупрозрачности автоматически закрывает возможность передачи объекта в другую программу (кроме как в виде TIFF).
- Начиная с версии 8.369, можно более-менее корректно сохранять работу без спецэффектов в AI (после чего желательно пересохранить через Illustrator).
- При экспорте в EPS не отрабатывается команда Selected Only, поэтому придется удалить ненужные объекты. Также, должна быть только одна страница — хоть в EPS страниц и не бывает, Corel с упорством, достойным лучшего применения, описывает их присутствие, что недопустимо по правилам PostScript и может вызвать сбой при выводе такого EPS из программы верстки.
- Если предполагается надобность в редактировании импортированного EPS, то его нужно помещать в Corel Draw как PostScript Interpreter, но при этом произойдет искажение цвета растровых изображений. Если поместить EPS как EPS, то он, скорее всего, будет нормально выводиться (только очень долго), но в случае непредвиденных осложнений сделать уже будет ничего нельзя — Corel не даст его ни редактировать, ни экспортировать нормально.
- При работе с векторными изображениями следите, чтобы число точек в каждой кривой не превышало 1500, а в контуре PowerClip либо в любом помещенном в него объекте — не более 300.
- В PowerClip помещайте только те объекты, которые действительно в этом нуждаются.
- С точки зрения RIP минимальная толщина окрашенной линии обратно пропорциональна половине линиатуры, следовательно, при выводе 170 lpi нельзя делать обводку тоньше 0,076 мм — RIP может зависнуть (особенно чревато для старых RIP). Поэтому, для линиатуры 170 lpi минимальная длина растяжки с 256 градациями равна 19 мм, при меньшей длине линии, ее составляющие, становятся недопустимо тонкими, про последствия см. выше. Особую опасность представляют радиальные градиентные заливки, не злоупотребляйте неумеренным их использованием — при большом их количестве можно так и не дожидаться вывода. Вообще, полезнее растяжку делать в растровом виде и добавить ей немного шума для устранения поперечных полос при печати.
- При работе в CorelDraw не стоит стремиться использовать все его возможности на одной странице — легким движением руки можно сделать картинку, файл печати (либо файл подкачки при его создании) которой будет измеряться в гигабайтах и выводиться несколько суток (а верней всего не выводиться вообще). Нельзя делать вложенные PowerClip. Использование PatternFill — наиболее удобный способ подвесить RIP фотонабора. Не нужно злоупотреблять Lens — маленькая линзочка увеличивает файл печати в десятки раз и, соответственно, время вывода, кроме того, результат работы линзы будет представлен в цветовой модели RGB, а CorelDraw — не та программа, которой можно доверять перевод в CMYK. Лучше отказаться от использования Blend, если объекты пересекаются друг с другом (никогда не делайте Blend из растяжек — можно просто не дожидаться их вывода, для Bevel есть PhotoShop). Вообще, все сложные объекты лучше экспортировать как TIFF и поместить обратно (в Corel Draw 7 и выше растеризовать в нем самом).
- Очень тщательно проводите досмотр кореловских ClipArt — их никто и никогда не проверял перед включением в библиотеку. Мало того, что в них большая часть объектов окрашена в RGB, там сплошь и рядом в самых неожиданных местах без разбору задан Overprint — на принтерной распечатке все будет пристойно, а заметите Вы это в лучшем случае только на цветопробе, сделанной с пленок (за которые уже заплачено).
- PatternFill и подобные заливки при вращении объекта всегда сохраняют свою ориентацию — если предполагается монтаж с поворотом, переведите его в Bitmap от греха подальше. При обтравке ситуация может быть еще веселее — изображение будет повернуто, а обтравка — нет, причем увидите Вы это только на пленке...

- Если горькая судьбина принуждает Вас использовать TextureFill, то хоть задайте ей bitmap resolution 266 dpi и maximum tile width 2049 pixels, поскольку при установках по умолчанию она будет состоять из кубиков, а при редактировании ее в сервисном бюро может измениться рисунок (да и не обязаны там их редактировать). Учтите, что TextureFill от рождения RGB, часто Indexed (всего 256 цветов, никаких плавных цветовых переходов не ждите), и результат цветоделения совершенно непредсказуем. Без проблем их можно использовать только для экранных презентаций.

Обводки

- При экспорте в EPS все обводки должны иметь определенный размер. Если же они будут Hairline, то в Corel Draw они будут иметь толщину 0,076 мм, а, например, в PageMaker — 0,001 мм.
- Обводки для безопасности должны иметь закругленные Corners и Line caps (№2 в списке), Stretch=100%, Angle=0. Иначе они могут вывестись, как Бог на душу положит.
- Кривые обводки толще 2 мм (очень кривые — при любой толщине) могут выводиться некорректно, дешевле обвести их путями в Illustrator (FreeHand), поскольку встроенных функций для этого в Corel Draw нет (после применения Contour Вы просто напачечтесь).
- Кстати, не задавайте лишний раз обводку тексту — мало того, что Вы лишаетесь единственной возможности трэппинга, на долю таких объектов приходится значительная часть сбоев при выводе.
- Тонкие белые линии могут выводиться на экран и на принтер как черные, фотонабор же честно нарисует их белыми.
- Если несколько точек одной кривой имеют одинаковые координаты, то при выводе RIP может проигнорировать атрибуты обводки и вывести ее с нулевой толщиной. Наиболее часто такая ситуация может произойти при импорте DXF, AI и EPS как PostScript Interpreter.

Растровые изображения

- Растровые изображения можно изменять в размерах не более чем на 20%, в противном случае их вывод не гарантирован, и наоборот, при изменении размера более чем в два-три раза практически гарантировано их отсутствие на выведенной пленке.
  - Растровые изображения при импорте не связываются с файлом, а встраиваются вовнутрь, поэтому, если предполагается использование растровых изображений объемом более 90 Mb (больше А3 формата), либо работа состоит сплошь из одних TIFF на куче страниц, то ее лучше сразу делать в PageMaker или QuarkXPress. Возможность связывания с файлом высокого разрешения добавлена в версии 8, но при этом нормально выводится только одно изображение, все остальные могут выйти с благородным экранным разрешением.
- Проблема, похоже, решена в CorelDraw 8.369, во всяком случае несколько таких работ уже вышло нормально (но в них на каждой странице в многостраничном документе лежало только одно изображение).
- Встраивание растровых изображений вовнутрь породило еще одну проблему — если они нуждаются в редактировании, то их очень сложно достать. Частично проблема решена в CDR 7, где такое изображение можно открыть в Corel PhotoPaint непосредственно из Corel Draw, только следует учесть, что в сервисном бюро PhotoPaint может отсутствовать.
  - Также, 32-битные TIFF из PhotoPaint (замечено для PhotoPaint 6) иногда могут не открываться в PhotoShop, где, собственно, и обрабатываются растровые изображения. Из этой ситуации есть два выхода. Во-первых, если это был CMYK TIFF (а других форматов и не должно быть), и он не подвергался никаким изменениям, в Properties можно узнать размер выделенного изображения в пикселях и его разрешение, а затем точно задать их при экспорте в 32-битный TIFF, при этом сглаживание должно быть обязательно отключено. Во всех остальных случаях изображение придется экспортировать в 24-битный TIFF (RGB), после чего перевести обратно в CMYK в PhotoShop (это связано с тем, что Corel при обработке все переводит в свою внутреннюю цветовую модель).
- Проблема решена в CorelDraw 8.
- Если все-таки было импортировано растровое RGB-изображение и нет возможности переделать работу, то предупредите об этом сервисное бюро — подбором профиля печати положение можно поправить (при



негарантированным результате), иначе по умолчанию будет применен профиль 'GCR with VERY Maximum Black'... Проблема частично решена в CorelDraw 8.

■ Интерактивные тени в Corel Draw 8 можно использовать исключительно в том случае, если они ложатся только на белый фон и не пересекаются с другими объектами, иначе результат цветоделения Вас несколько удивит. Если конкретнее – тень должна уменьшать освещенность (яркость) лежащего под ней объекта. В PhotoShop это не проблема – делаете тень отдельным слоем и задаете ему режим наложения Multiply, при этом произойдет поканальное суммирование цветов тени и фона. В Corel Draw все несколько сложнее. Во-первых, тень будет накладываться с вырезанием лежащего под ней цвета, в результате чего она может стать светлее объекта. Во-вторых, так как подобные возможности не поддерживаются PostScript level 2, Corel Draw при выводе производит растривание подобного элемента, результатом которого является новый растровый объект, содержащий тень и кусок лежащих под ней элементов. Вот тут-то все и начинается... Перевод в CMYK – весьма тонкая материя. По всей видимости, в Corel Draw для внутреннего представления используется, исходя из анализа результатов цветоделения, цветовая модель, похожая на Lab или YCC (возможно, что и RGB, но так плохо я о них не думаю). И в результате происходит стыкование цветоделенного Lab-объекта (тень с куском фона) с самим фоном, заданным в другой цветовой модели. А результат их конвертации всегда будет различен, что и проявляется в виде прямоугольника на границах стыковки.

Проблема частично решена в версии 8.369.

■ Начиная с седьмой версии, можно изменить цветовую модель растровых изображений непосредственно в Corel Draw, но при этом нет возможности настроить профиль преобразования – не стоит таким образом переводить RGB в CMYK, эту операцию стоит доверять, в основном, только PhotoShop.

■ Для обтравки изображений, сохраненных в TIFF, можно использовать альфа-каналы (кроме Corel Draw 7). Растушевка края альфа-канала теоретически позволяет осуществить плавное обрезание с переходом к прозрачности, а практически это один из верных способов так и не дожидаться вывода Вашей работы – для подобных вещей существует PhotoShop.

■ Особое предупреждение – очень осторожно относитесь к декларируемой возможности Corel Draw 7 импортировать внутренние файлы PhotoShop (PSD) с сохранением обтравок и полупрозрачности. Такие объекты не поддерживаются PostScript, и при обработке Corel Draw разбивает PSD на отдельные растровые строки. При этом легко превышает ограничение программы на максимальное число объектов, после чего на экране все будет вполне пристойно, но на самом деле эти элементы будут отсутствовать даже для самого Corel Draw, пусть даже и занимая место в файле, и немалое! Вы их видите, но их нет. Так что, если при импорте PSD уменьшился в размерах в 100 раз – не пытайтесь его растянуть – это Corel Draw предупредил, что обработать изображение не сможет. Также, в PSD произойдет сильное искажение цвета.

## Текст

■ Черный цвет для шрифтов и тонких линий – CMYK 0, 0, 0, 100!!! Сразу после установки Corel Draw, задайте именно этот цвет для текстов по умолчанию – иначе Paragraph Text будет окрашен в RGB Black.

■ Кстати, не переводите, пожалуйста, RGB Black в CMYK Black при помощи Replace color model – после этого он, в соответствии с профилем цветоделения, установленным по умолчанию, превратится в четырехцветный черный. Используйте для этого функцию Replace color: выберите цвет поиска RGB 0, 0, 0 и цвет замены CMYK 0, 0, 0, 100, после чего выполните Replace All для Fill; для Outline лучше используйте пошаговую замену, либо потом проверьте все объекты – при Replace All может измениться толщина обводок.

■ Полное устранение проблем со шрифтами – перевести текст в кривые (если текста не очень много и не будет надобности в его редактировании). Обязательно сделайте это для текста с эффектом FitToPath (если работа полностью подготовлена к выводу). Не забудьте после этого проверить число точек во вновь образованных кривых и, при необходимости, разбить их на более мелкие. Наиболее быстрый способ перевести Paragraph Text в кривые – экспортировать в EPS (Export Text as Curves) и поместить обратно как PostScript Interpreter. Кстати, обязательно проделайте эту операцию на своем компьютере для внедренных таблиц из Excel.

Из CDR 8.369 можно экспортировать как AI – при этом не произойдет конвертации CMYK в RGB.

Есть еще одна возможность – Break Text Apart (Ctrl-K) / Convert to Artistic Text / Convert to Curves (Ctrl-Q), но работает это не всегда, также для осуществления средней операции нужно выбирать последовательно каждую

строку, а строк может быть и сотня...

К слову, у Corel Draw есть важное достоинство – при печати текст можно автоматически выводить как кривые, что позволяет безбоязненно использовать многие (но не все) проблемные шрифты TrueType. Но у медали две стороны – не будь этой возможности, уже редко кто использовал бы ту грязь, что под видом шрифтов распространяется на пиратских CD-ROM.

■ При переводе в кривые происходит объединение путей разных символов с образованием белой дырки на месте пересечения. Лечится либо разбиением путей (Break apart, Ctrl-K) с последующим объединением элементов отдельных символов (Combine, Ctrl-L), либо экспортом/импортом текста через AI.

■ В подготовленной к выводу работе должно быть только три стиля – Default Artistic Text, Default Paragraph Text и Default Graphic. Это необходимо для того, чтобы Corel Draw при открытии файла сообщал только о действительно недостающих ему шрифтах, а не о всем том мусоре, который забит в неведомо кем определенных и, согласитесь, никогда Вами не используемых стилях.

Совет: при установке Corel Draw отключите Templates и Styles, и таблица стилей останется девственно чиста.

Сервисное бюро лучше предупредить, если: импортировалось нечто растровое, отличное от TIFF CMYK; необходимо совершать любые действия со слоями; есть TextureFill; использовались Lens и интерактивные тени (в CDR 8). В противном случае, если этого случайно не заметят, результат вывода останется только Вашей проблемой.

Из всего вышесказанного не следует, что в Corel Draw совсем нельзя ничего сделать – отнюдь, опыт каждодневного вывода из него позволяет утверждать, что есть огромное множество работ, которые не вызвали никаких проблем. Но! Это работы людей, которые неоднократно обжигались прежде, которые загубили не один десяток метров пленки... И в этих работах используется хорошо если только 5% богатых возможностей этой своеобразной программы.

## 4.4 - QuarkXpress.

■ Если необходимо использовать начертание Bold или Italic – убедитесь, что у Вас установлены данные шрифты (например, гарнитура Times должна включать отдельные шрифты Times Bold и Times Italic). Если это не так и Вы попытаетесь изменить начертание с помощью управляющей палитры (программа никаких предупреждений не выдает), то все будет прекрасно выглядеть на экране и даже распечатываться на принтере, но на фотонаборе, в лучшем случае, выведется шрифт с исходным начертанием.

■ Дешевле никогда не применять к тексту эффекты Outline и Shadow.

■ Нельзя использовать одновременно шрифты, заключенные в FontCore, например Arial CE и Arial Cyr – они представляют собой разные кодовые таблицы одного и того же шрифта, которые QuarkXPress не различает, и при выводе один шрифт будет подменен на другой.

■ Для текста с эффектом Outline и Shadow не выполняется трэппинг, в данном случае его лучше сделать вручную через EPS.

■ Для изображений используйте EPS, желательно в формате Binary, неплохо использовать DCS – этот формат разрабатывался специально для QuarkXPress; при использовании TIFF бокс не должен быть прозрачным или повернутым.

■ Изображения по размеру должны быть немного (на 0,1–0,2 мм) больше, чем бокс, в противном случае могут появиться тонкие просветы по краям.

■ Обязательно проверяйте, чтобы у всех цветов был включен флаг «Process», если они, конечно, не печатаются отдельным прогоном. Удаляйте неиспользуемые цвета.

■ В принесенной на вывод работе все связанные файлы должны быть в одной директории с публикацией. Наиболее удобно собрать все файлы вместе, выполнив Collect For Output. Нелишне напомнить, что для этого используемые файлы не должны иметь одинаковых имен.

■ Не стоит стремиться устанавливать в систему все найденные на пиратских CD-ROM Xtensions – в сервисных бюро используются только проверенные лицензионные продукты, а при отсутствии у них соответствующего расширения

Ваш файл может просто не открыться.

Установки, которые следует сделать «по умолчанию» (необходимо, чтобы при этом были закрыты все документы):

- Параметры управления переносами (Edit/H&J). Установите максимальное число следующих друг за другом переносов (hyphens in a row) равным 3. Параметры растяжения (justification space) – 85, 95, 105%.
- В стиле Normal измените трекинг на -2 или -3. Значение по умолчанию, равное нулю, приводит к слишком рыхлому набору.
- Удалите цвета Red, Green и Blue из таблицы цветов (Edit/Colors).

#### 4.5 - Page Maker.

- Перед началом работы с PageMaker необходимо задать целевой принтер (фотонаборный автомат, на котором в итоге будут выводиться пленки) и разрешение вывода, которое используется, в том числе, и в качестве сетки, по которой отсчитываются координаты и размеры объектов, поэтому при его изменении в уже готовой работе может «уехать» верстка. Уточните эти данные в Вашем сервисном бюро. Если нет соответствующего драйвера, в принципе можно задать любой другой PostScript принтер, но обязательно с нужным разрешением. Более никогда их не меняйте!
- Можно использовать только один векторный формат – EPS, лучше всего, если он сгенерирован во FreeHand или Illustrator. Обратите внимание – цвета и трэппинг (в частности overprint для black) должны быть заданы в самом EPS!
- Растровые изображения лучше помещать как TIFF – этот формат разрабатывался фирмой-создателем PageMaker.
- Желательно, чтобы в одной строке не было большой разницы в кегле, иначе при выводе текст может «осыпаться».
- Если необходимо, чтобы у фрейма не было обводки, ее нужно окрасить в CMYK 0-0-0-0 и задать ей Overprint. Если же просто установить None, то результатом обычно будет серый четырехцветный прямоугольник, проявляющийся только при выводе на пленку. Возможно, здесь вина не столько PageMaker, сколько драйвера печати или даже RIP, но, раз место падения известно, стоит подстелить немного соломки.
- Так же, как и в QuarkXPress, если необходимо использовать начертания Bold или Italic – убедитесь, что у Вас установлены соответствующие шрифты, поскольку при их отсутствии никаких предупреждений программа не выдает, и если Вы попытаетесь изменить начертание с помощью управляющей палитры, то все будет прекрасно выглядеть на экране, изредка распечатается на принтере, но на фотонабор, опять таки, в лучшем случае будет выведен шрифт с исходным начертанием.
- Внешние рамки в TBL, прекрасно видимые на мониторе, не обязаны выводиться на ФНА в силу особенностей представления данных в PageMaker.
- При цветной печати TBL 2.5 можно использовать только следующим образом: из TableEditor экспортировать графику как WMF, WMF втянуть, например, в Corel Draw, все цвета перевести из RGB в CMYK, задать Overprint для черного цвета, полученное изображение экспортировать в EPS и поместить в PageMaker через Place. Такова суровая правда жизни. TableEditor 3.0, поставляемый с PageMaker 6.5, позволяет экспортировать графику как EPS, но при этом возникают проблемы со шрифтами, поэтому лучше повторить приведенные выше операции.
- Наиболее действенный способ борьбы со Adobe Table (предполагается, что все операции совершаются на одном компьютере во избежание проблем с шрифтами и OLE:
  1. таблица делается в Adobe Table и вставляется в документ PageMaker;
  2. из PageMaker таблица через Clipboard вставляется в Corel Draw 8.433;
  3. из Corel Draw 8.433 таблица сохраняется через Save As как Adobe Illustrator [6, 7], текст в кривых, версия для Macintosh (почему-то работает корректнее, чем версия PC, хоть и отличается от последней только символом перевода строки);
  4. в Adobe Illustrator через Edit / Select Same [Fill, Stroke] color перекрашиваются цвета RGB в CMYK, после чего документ сохраняется как EPS;
  5. EPS вставляется в PageMaker через Place;

- Через Clipboard можно вставлять только текст. Все объекты следует помещать из файлов через Place, копию в публикации не хранить. Все связанные файлы должны быть в одной директории с публикацией. Наиболее удобно собрать все файлы вместе, выполнив SaveAs в новую директорию, включив опцию All Linked Files. В PageMaker 6.5 появилась функция Save for Service Provider, которая позволяет собрать вместе все связанные файлы и, самое важное, все использованные в публикации шрифты.

#### 5. Мера ответственности.

- Предполагается, что клиент демонстрирует полную меру своей ответственности, выбирая тот или иной инструмент или технический прием для исполнения работы. Например, CorelDRAW, или "самодельные" шрифты, или TrueType шрифты, или помещение в верстку OLE объектов, или еще какую-либо скомпрометированную технологию.
- Мы настоятельно и категорически рекомендуем проверять пленки перед запуском их в тираж.
- Мы, несомненно, отвечаем за дефекты на пленках, возникшие по нашей вине. Такие дефекты подлежат безусловному возмещению в виде перевывода пленок именно этого заказа. Возмещение в виде вывода другого заказа не допускается и не производится.
- Мы, несомненно, никак не отвечаем за дефекты на пленках, возникшие не по нашей вине.
- Мы, несомненно, никак не отвечаем за последствия запуска в тираж дефектных пленок.

**Цитата:** "Никакие объяснения дорожной бригады, проведшей разделительную полосу по трупу собаки, лежащему на шоссе, не могут быть приняты во внимание."