ПОДГОТОВКА
ФАЙЛОВ ДЛЯ UV ПЕЧАТИ

tech.kz

ВАШ ИНФОРМАЦИОННЫЙ ПОРТАЛ
В МИР ПОЛИГРАФИИ РК

ОБОРУДОВАНИЕ
И РАСХОДНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

ИНСТРУКЦИИ

ЛАЙФХАКИ

ПОЛЕЗНАЯ ИНФОРМАЦИЯ

ДОСКА ОБЪЯВЛЕНИЙ
Б/У ОБОРУДОВАНИЯ

ВСПОМОГАТЕЛЬНОЕ УЧЕБНОЕ ПОСОБИЕ

Общая информация

Создание плашечных цветов (Spot Colors)
в популярных программах Photoshop,
Illustrator, InDesign, CorelDraw.

Специальные цвета должны быть
в одном документе, на той странице,
где они используются, но на новом слое.

Размер файла должен соответствовать реальному
(обрезному) размеру!

Специальные цвета создаются как плашечные
(Spot Color) и должны иметь следующие названия
во всех приложениях:
Белая краска – «1» и «2» (два слоя обязательно)
Лак – «3» и «4» (два слоя обязательно)

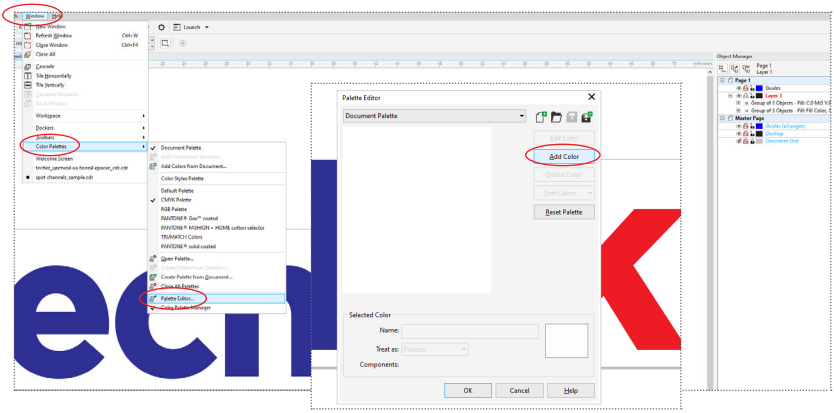
Важно! Создание двух слоев требуется согласно
технических характеристик UV-машины.

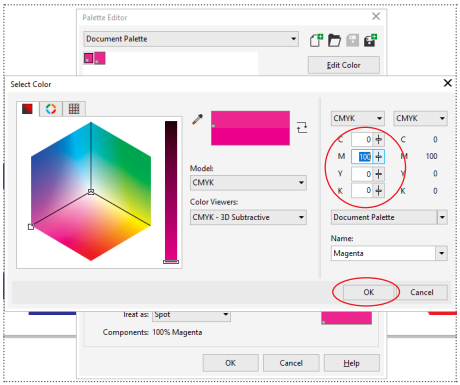
Переименуйте специальные цвета
соответственно нашим требованиям
перед отправкой в типографию.

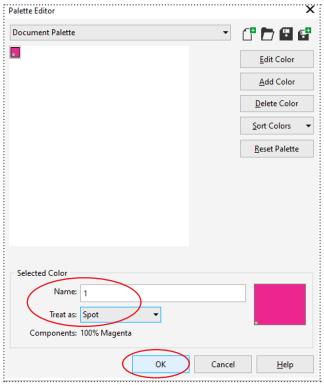
Важно! Если на белую краску надо будет печатать цвет,
необходимо сделать треппинг вручную (уменьшить графику на
дополнительном слое под белую краску на 2-3 px (0,5-0,8 мм)

Не используйте для обозначения специальных
цветов Pantone из библиотек установленных на
вашем компьютере, даже если они очень похожи.
Растровый процессор преобразует их в CMYK,
руководствуясь собственными таблицами Pantone.

CorelDraw

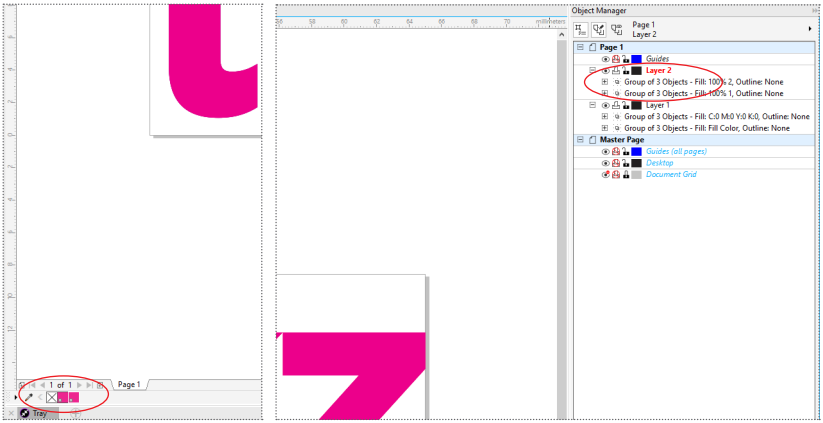


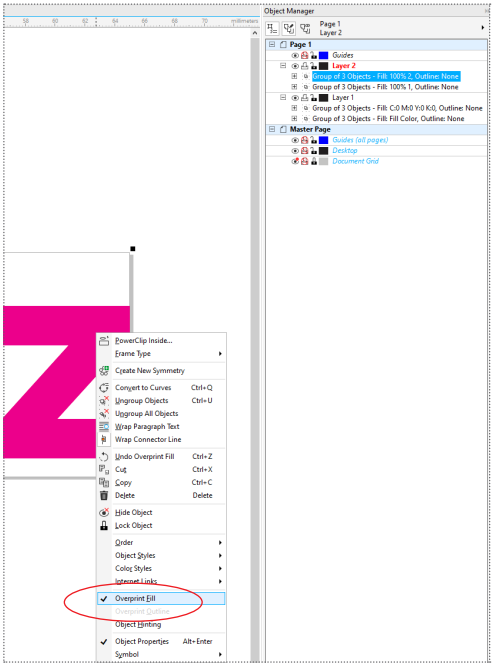




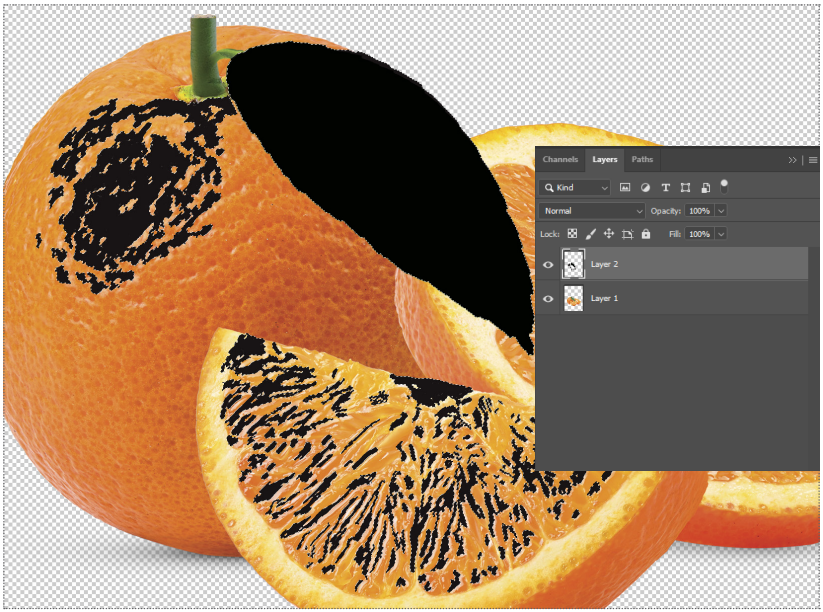
1. В меню Окно (Window) > Цветовые палитры (Color Palettes) > Редактор палитр (Palettes Editor) > Палитра документа (Document Palette) > Добавить цвет (Add color) создаем новый образец цвета для белой краски (или лака).
2. Необходимо создать два таких цвета с Именами (Name): 1 и 2 для белой краски (100% Magenta); 3 и 4 (100% Cyan) для лака. Выставляем: Рассматривать как (Treat as): Плашечные (Spot).
3. Обычно объекты покрываемые лаком совпадают или перекрывают основную графику, поэтому удобнее создавать их на отдельном слое страницы.
4. В Диспетчере Объектов (Окно (Window) > Окна настройки (Dockers) > Диспетчер Объектов (Object Manager)) добавим новый слой. Скопируем в него графику, которую следует покрыть лаком или белой краской. Назначим заливкам и линиям цвет 1 и 2 (для белого цвета), 3 и 4 (для лака).

   Важно! Если на белую краску надо будет печатать цвет, необходимо сделать треппинг в ручную (уменьшить графику на дополнительном слое под белую краску на 2-3 px (0,5-0,8 мм)

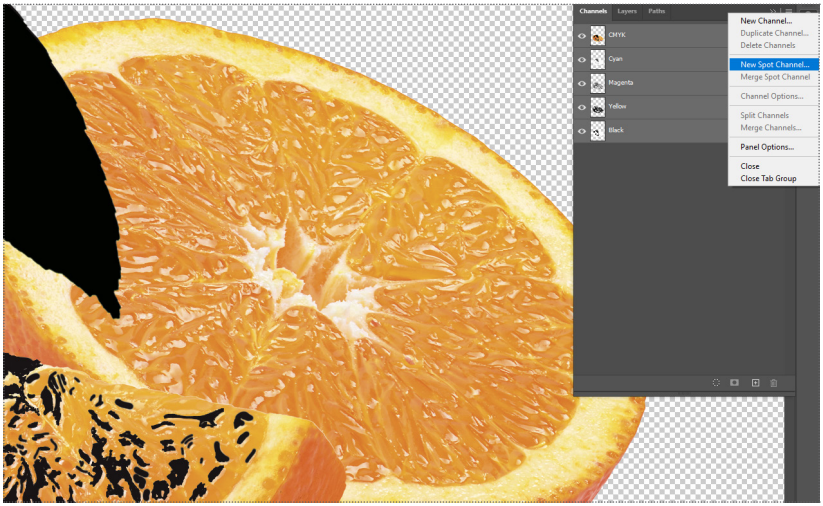




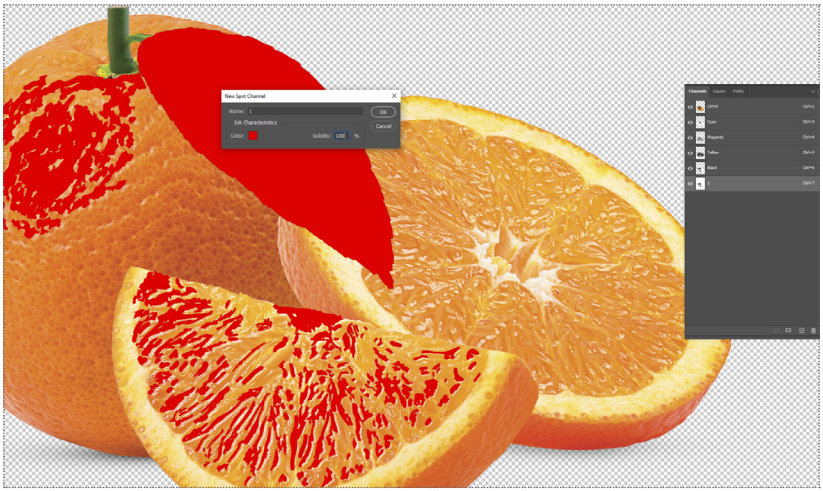
5. После размещения элементов со специальным цветом в макете необходимо установить для них атрибут – Наложение заливки и абриса (Overprint fill, Overprint stroke).
6. Для просмотра пересекающихся элементов макета, имеющих атрибут наложение, надо включить их просмотр в меню Вид (View) > Моделировать наложение (Simulate overprint).
7. Готовый файл > Опубликовать в PDF (File > Publish to PDF).

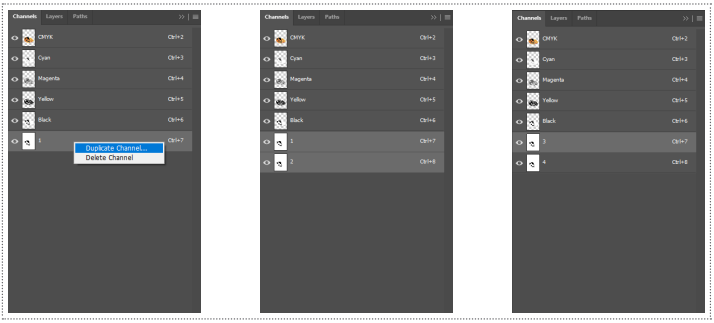


1. Создаём новый слой в закладке Слои (Layers).
   Необходимые фрагменты изображения закрашиваем любым цветом.
2. Выделяем содержимое слоя, кликнув с Ctrl в его миниатюру.



3. Переходим к закладке Каналы (Channels). В выпадающем меню выбираем Новый плашечный канал (New Spot Channel). Заливка будет создана автоматически в выделенных пределах (Opacity 100%).





4. Задаем название цвета 1 и 2 для белого цвета, 3 и 4 для лака.

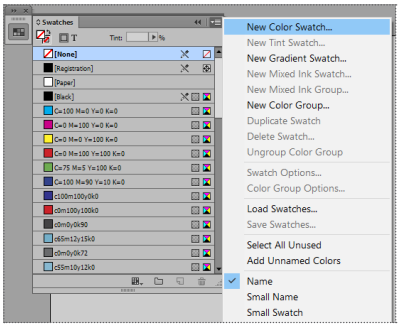
   Важно! создать два дублирующих слоя
   и назначить им цвета 1 и 2 (белый цвет), 3 и 4 (лак)

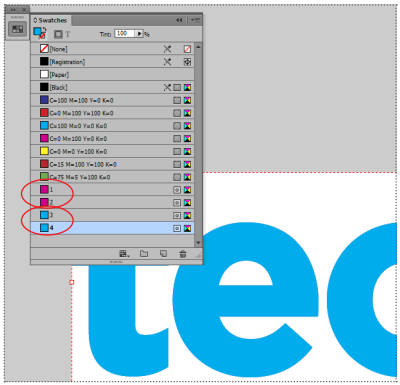
5. Готовый файл сохраняем как PDF (Save as).

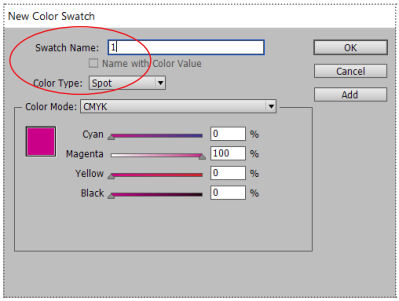
Файл можно поместить в программу верстки (InDesign):

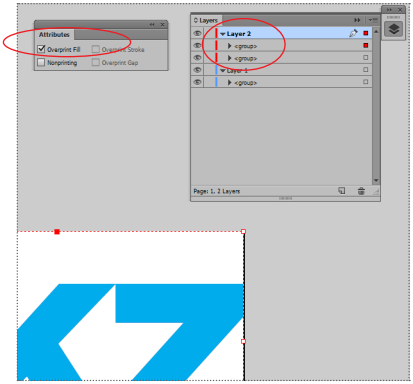
1. Удаляем дополнительный слой с цветом и сохраняем файл в любом из форматов поддерживающем спотовые цвета:
   PSD, TIF, EPS (DSC 2.0). Обязательно отмечаем галочкой Spot Color.
2. Помещаем картинку с лаком, созданную в Photoshop, в программу верстки и используем для своего дизайна.
3. Spot каналы (с именами 1, 2 или 3, 4) будут автоматически добавлены в палитру цветов, их можно использовать для создания других элементов (лак или белый цвет) в верстке.

Adobe InDesign



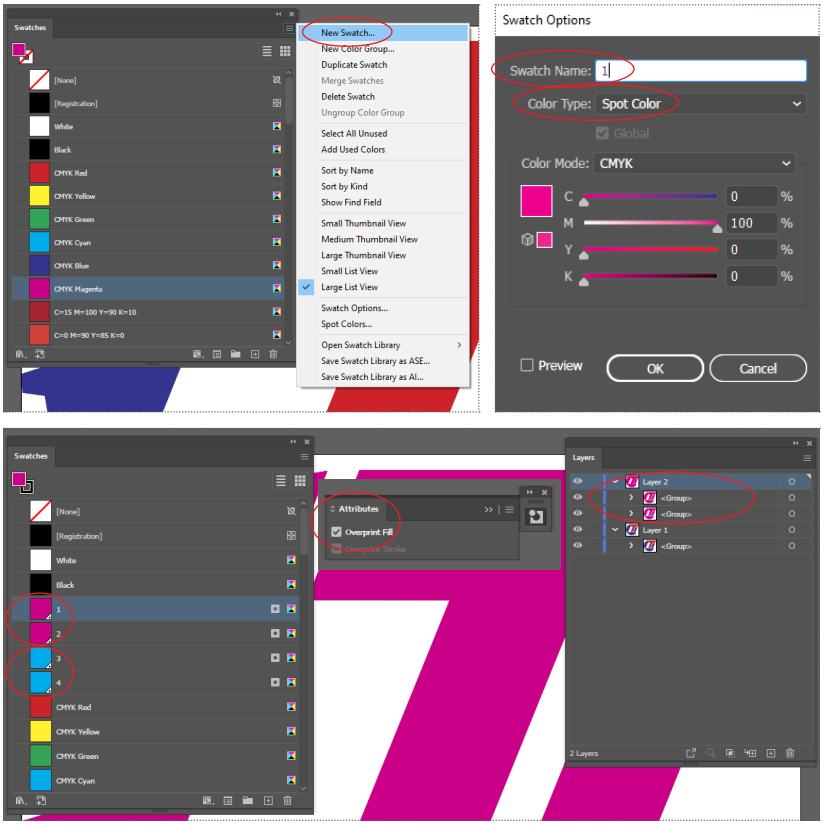






1. Главное меню Window > Swatches.
   В выпадающем меню панели Swatches выбираем New Color Swatch.
2. Присваиваем имя – 1 и 2 (белый цвет), 3 и 4 (лак), назначаем тип цвета Spot. Цветовая модель и состав цвета в данном случае значения не имеют – просто делаем его, отличным от цветов используемых в публикации (magenta 100% для белого цвета и cyan 100% для лака).
3. Дублируем слой с объектами, которые следует покрыть лаком или напечатать белой краской, называем их – 1 и 2 (белый цвет) или 3 и 4 (лак). Важно! создать два дублирующих слоя и назначить им цвета 1 и 2 (белый цвет), 3 и 4 (лак)
4. Для всех объектов, областей, линий, водяных знаков выполняемых только лаком, определяем параметры наложения:
   Window > Attributes отмечаем галочкой Overprint Fill и Overprint Stroke.
5. Проверяем результат: View > Overprint Preview.
6. Готовый файл экспортируем в PDF (File > Export).

Adobe Illustrator



1. Главное меню Window > Swatches.
   В выпадающем меню панели Swatches выбираем New Swatch. Присваиваем имя – 1 и 2 (белый цвет), 3 и 4 (лак), назначаем тип Spot Color. Цветовая модель и состав цвета в данном случае значения не имеют – просто делаем его, отличным от цветов используемых в публикации (magenta 100% для белого цвета и cyan 100% для лака).
2. Дублируем слой с объектами, которые следует покрыть лаком. Для этого в ниспадающем меню панели Layers выбираем Duplicate "Layer ..." Важно! создать два дублирующих слоя и назначить им цвета 1 и 2 (белый цвет), 3 и 4 (лак)
3. Для всех объектов воспроизводимых лаком или белой краской установить параметры наложения:
   Window > Attributes выбираем Overprint Fill и Overprint Stroke.
   Можно просмотреть и проконтролировать результат через:
   View > Overprint Preview.
4. Готовый файл сохраняем как PDF (Save as).