



Brak spadów w dokumencie grzech pierwszy

SPADY – to ta część arkusza drukarskiego, która w trakcie procesu introligatorskiego zostaje odcięta od głównej pracy i ląduje na makulaturze.

Jeżeli w Twoim projekcie są elementy graficzne (np. tło, zdjęcia) sięgające do samej krawędzi, zadbaj aby wysunąć je poza pracę „na spad” o 2–3 mm. Po ich odcięciu uzyskasz idealnie równo zadrukowaną krawędź brzegową.

Pamiętaj: Jeśli na przykład projektujesz wypełnioną tłem ulotkę A4 o wymiarze 210x297 mm – twój projekt powinien mieć wymiar 214x301 mm – ze spadami po 2 mm z każdej strony. Na tych spadowych 2 mm także powinno znajdować się tło, które stosujesz dla całej pracy.



Istotne elementy graficzne zbyt blisko krawędzi cięcia

grzech drugi

MARGINES – to ta część strony, która oddziela teksty i istotne elementy graficzne od jej krawędzi.

Stosowanie marginesów w projekcie strony znacznie poprawia jej czytelność oraz estetykę. Jednocześnie nie ryzykujesz, że istotne treści zostaną przycięte, lub schowają się w grzbiecie publikacji.

Pamiętaj: Wielkość marginesu nie jest sztywno określona i zmienia się w zależności od formatu projektowanej strony. Przykładowo, jeżeli projektujesz stronę A4 przyjmij minimum 7 mm marginesu z każdej strony, dla wizytówki, 3 mm. Wszelkie zdjęcia i teksty wychodzące na spód, gdy wymaga tego zamysł artystyczny, komponuj z pełną świadomością.

Apla

C 0%
M 0%
Y 0%
K 100%



Jadzia

C 80%
M 60%
Y 60%
K 100%

Czarna apla tylko z koloru czarnego grzech trzeci

CZARNA APLA – tak w żargonie poligraficznym określa się duże powierzchnie wypełnione jednolitym czarnym tłem. Jeżeli w pracy drukowanej z kolorów CMYK przewidziałeś w projekcie taki element, warto zadbać aby czerń była zbudowana nie tylko z koloru czarnego, ale wzbogacona o procentowy udział pozostałych kolorów triady. W efekcie powinieneś uzyskać dużo głębszą i pełniejszą czerń.

Pamiętaj: Kolory triady CMY, o równych wartościach procentowych, dają w efekcie szarość o ciepłym czerwonym odcieniu, dla uzyskania zbalansowanej szarości wzmacnij udział cyanu o ok. 20–30 procent względem magenty i yellow. Przykład prawidłowej budowy składowych koloru czarnego w apli prezentuje Monika, na ilustracji obok.



Brak fontów w dokumencie

grzech czwarty

FONT – nazwa oznaczająca w tradycyjnym zecerstwie komplet czcionek, przyjęła się jako termin określający pliki komputerowe zawierające informacje o kształcie znaków pisma. Generując pliki dla drukarni nie zapomnij o zapisaniu użytych przez Ciebie fontów w dokumencie (opcja: załącz użyte czcionki do dokumentu / embed fonts)

Pamiętaj: Studio prepress dokonujące impozycji i naświetleń może dysponować fontami o tej samej nazwie, lecz pochodzącymi od innego producenta. Efektu podmiany fontów na RIP-ie nie można w tym przypadku przewidzieć. Jeśli nie jesteś pewny czy wykorzystane w pracy fonty dobrze się zRIP-ują, zawsze bezpieczniej jest zamienić je na krzywe.

Brak nadruku w czarnych tekstach grzech piąty

NADruk CZARNEGO – popularny overprint black, to nadrukowanie czarnego tekstu na tło lub inne elementy graficzne. W procesie druku, papier, przesuwa-
jąc się przez poszczególne głowice, nabiera wilgoci i zmienia nieco swoją objętość, przez co utrudnione jest idealne spasowanie poszczególnych rozbarwień. Stosując nadruk czarnego tekstu unikniesz tzw. „świec-
nia”, czyli przypadkowych, białych obwódek wokół liter w przygotowanej przez Ciebie publikacji.

Pamiętaj: Stosowanie nadruku czarnego tekstu gwarantuje, że wydrukowane wydawnictwo znacznie zyska na estetyce wykonania.



Zdjęcia i grafika w RGB

grzech szósty

MODEL KOLORU – to sposób zapisu informacji o kolorze. Dwa najbardziej popularne tryby to RGB i CMYK. Tryb RGB stosowany jest np. przy wyświetlaniu obrazu na wszelkiego rodzaju monitorach komputerowych i telewizyjnych. W trybie RGB są także zapisywane zdjęcia z aparatów cyfrowych. W poligrafii używany jest przede wszystkim tryb CMYK. Nawet najpiękniej zaprojektowana praca w trybie RGB wyjdzie zupełnie inaczej w druku niż się spodziewaliśmy, jeżeli konwersja na tryb CMYK nie będzie kontrolowana przez projektanta.

Pamiętaj: Zanim prześlesz swoją pracę do drukarni sprawdź czy wszystkie jej elementy są zamienione na CMYK-a.

Zbyt mała rozdzielczość zdjęć

grzech siódmy

ROZDZIELCZOŚĆ ZDJĘĆ – jest to parametr określający wielkość bitmap. System Windows, dla prawidłowego wyświetlenia obrazu na monitorze, potrzebuje bitmapy o rozdzielczości 100 dpi. Poligrafia jest w tej mierze bardziej wymagająca. Przyjmuje się, że minimalna rozdzielczość bitmap, w rozmiarze 1:1, powinna być o 1,5 raza większa od przyjętej w druku liniatury. Czyli jeśli Twoja praca drukowana będzie z typową liniaturą 175 lpi, zdjęcia powinny mieć rozdzielczość ok. 260 dpi.

Pamiętaj: Powiększenie zdjęcia w komputerze nie powoduje faktycznego wzrostu jego rozdzielczości. Jeśli chcesz aby zdjęcia w Twoim wydawnictwie były ostre i wyraziste, zadбай o ich odpowiednią wielkość na etapie skanowania lub wykonywania zdjęcia aparatem cyfrowym.



Brak korekcji tonalnej zdjęć grzech ósmy

KOREKCJA TONALNA – to szereg zabiegów zmierzających do poprawy ostrości, kolorystyki, jasności i kontrastu, nasycenia barw oraz tonalności zdjęć. Najpopularniejszym programem do obróbki zdjęć jest w tej chwili Adobe Photoshop, choć do uzyskania pożądanego efektu można użyć tańszego oprogramowania. Nigdy nie publikuj zdjęć bez ich wcześniejszej kontroli. Wiele tanich aparatów cyfrowych, z niskiej klasy lampami błyskowymi, przebarwia zdjęcia i nie potrafi oddać np. koloru skóry, czego efektem końcowym są tzw. „indianie” – ludzie o czerwonych twarzach.

Pamiętaj: Kilka naprawdę prostych zabiegów, w programie do obróbki zdjęć, może znacząco poprawić jakość publikowanych fotografii.



Traktowanie zwykłego monitora i drukarki jako proofera

grzech dziewiąty

PROOF – to wydruk pokazujący najwierniej jak kolory, które użyłeś wyjdą w druku offsetowym. To co widzisz na ekranie lub wydrukujesz na kolorowej drukarce może całkowicie odbiegać od faktycznego efektu w druku. Uzyskanie na ekranie zgodności z drukiem wymaga sprzętu wysokiej klasy i nieustannej jego kalibracji uwzględniającej warunki oświetlenia a także parametry techniczne publikacji (np. rodzaj papieru). Podobnie rzecz się ma z drukarkami kolorowymi. Praktycznie żadne z popularnych modeli nie są w stanie wydrukować pracy w kolorach zgodnych z drukiem offsetowym.

Pamiętaj: Dla prac, które wymagają wierności kolorystycznej, wykonuj wcześniej proof cyfrowy. Unikniesz nieprzyjemnych rozczarowań przy odbiorze gotowego nakładu.

Czarny tekst z kolorów składowych grzech dziesiąty

CZARNY TEKST: Często konwertując tekst z Worda uzyskujemy przypadkowo czarny tekst składający się z wszystkich czterech składowych CMYK-a. To błąd powodujący, że w druku ostrość rysunku czcionki zostanie zaburzona i tekst może wyjść mniej lub bardziej rozmazany. Stopień tego rozmazania jest ściśle powiązany ze stanem ducha drukarza i stanem technicznym maszyny drukarskiej. Lepiej więc nie ryzykować, bo drukarze to ludek neurotyczny.

Pamiętaj: W czarnych tekstach używamy zawsze czerni zwykłej – czyli tylko 100% blacka.





Błędy w przygotowaniu druków z kolorami dodatkowymi

grzech jedenasty

KOLORY DODATKOWE – „SPOTOWE” – pozwalają zarówno na rozszerzenie reprodukcji barw, poza te, oferowane przez paletę CMYK, jak i optymalizację kosztów, jeśli np. wizytówka składa się tylko z dwóch kolorów. Zastosowanie farby srebrnej lub złotej może „uszlachetnić” naszą publikację. Musisz jednak pamiętać, że w druku offsetowym, tylko farba srebrna jest w 100 procentach farbą kryjącą. W przypadku użycia innych kolorów ze skali PANTONE, konieczne jest wybranie tła oraz zastosowanie odpowiednich załewek.

Pamiętaj: Kolor dodatkowy powinien być zdefiniowany w pliku jako spotowy z możliwością osobnej separacji. Zwróć również uwagę na jego prawidłowe oznaczenie. Prosta pomyłka w numerze PANTONE może spowodować przykrą niespodziankę przy odbiorze wydrukowanego nakładu.



Raster w maskach lakieru UV grzech dwunasty

MASKA NA LAKIER – to dodatkowa warstwa dokumentu zawierająca te elementy pracy, które chcemy mieć polakierowane wybiórczo. Maski mogą być częścią pracy głównej i wtedy winna być tworzona kolorem dodatkowym najlepiej o nazwie „maska na lakier” z włączonym nadrukiem (tzw. overprint). Można także przygotować ją jako osobny plik i wtedy kolor maski jest dowolny. Najczęściej stosuje się składowy kolor czarny o wartości 100 procent.

Pamiętaj: Lakier nie zachowuje się tak jak farba drukarska i maski nie powinny być rastrowane i zadawane na zbyt małe elementy. Bez względu na to czy zadasz je kolorem CMYK czy Pantone, winny posiadać 100 procent zaciernienia, bez stosowania jakichkolwiek rastrow.