

Weiße Spot-Daten in Photoshop erstellen

Einführung

In diesem Abschnitt wird erklärt, wie Bilder, die weiße Spot-Daten enthalten, mit rasterbasierten Bildbearbeitungs-Anwendungen wie Photoshop® vorbereitet werden. Um mit weißer Tinte drucken zu können, müssen Sie ein Material vollständig für die Verwendung weißer Spot-Daten konfiguriert haben (*'Material für Druckaufträge mit weißer Tinte erstellen'* auf Seite 219). Dieses Materialmodell muss mindestens einen Layer enthalten, der als weiße Spot-Farbe konfiguriert wurde.

Um dem Bild Spot-Farbdaten in PhotoShop hinzuzufügen, müssen Sie einen Layer in dem Bild erstellen, der als neuer Spot-Kanal dient. Es ist möglich, mehrere Spot-Elemente in einem Bild zu verwenden, allerdings muss sich jedes Element in dem gleichen Spot-Kanal befinden. Es muss daher den gleichen Opazitätsgrad aufweisen, da ProductionHouse das gespeicherte Dokument andernfalls als Trenndatei behandelt. CMYK ist der bevorzugte Bildmodus, da die zur Erzeugung von Spot-Daten erforderlichen Schritte einfacher sind als bei RGB.



Hinweis:

Sie können auch andere rasterbasierte Anwendungen zur Bildbearbeitung als Photoshop verwenden. Es muss lediglich die Möglichkeit zur Erstellung von Spot-Kanälen bestehen.

Zweck

Wenn Sie ein rasterbasiertes Bild bearbeiten, bei dem ausgewählte Bereiche weiß erscheinen sollen, wenn das Material nicht-weiß oder durchsichtig bzw. durchscheinend ist, dann können Sie einen Spot-Kanal für die Weiß-Daten in Photoshop vorbereiten.

Zeitpunkt

Der erste Schritt im Arbeitsablauf für weiße Tinte ist die Vorbereitung des Quellbildes zur Verwendung des Kanals für weiße Tinte. Die Daten für weiße Tinte müssen vollständig in einem separaten Kanal (entweder als Spot-Kanal-Layer oder als benutzerdefinierte Spot-Farbe) erstellt werden, um durch den Onyx-RIP erkannt zu werden. Der Name, den Sie diesem Spot-Kanal-Layer oder der benutzerdefinierten Spot-Farbe zuweisen, muss "Spot 1" lauten. Dies ist der wichtigste Schritt bei der Vorbereitung der Datei. Der so benannte Kanal ermöglicht es RIP-Queue zu ermitteln, ob die Daten im Quellbild in dem Spot-Weiß-Kanal ausgegeben werden sollen. Bei der Vorbereitung Ihrer Datei können nur Sie selbst entscheiden, was Sie mit weißer Tinte als Teil Ihres Designs drucken möchten, und die Farbe zuweisen, wie in diesem Dokument beschrieben. Unter Verwendung ihres Grafikprogramms können Sie die Daten für weiße Tinte verhältnismäßig einfach oder auch komplex gestalten. Dies kann von Vektorformen und Text bis zu Halbton-Bitmap-Bildern reichen.

Bild in Photoshop vorbereiten

Führen Sie folgende Schritte durch, um einen neuen Spot-Kanal-Layer zu erstellen:

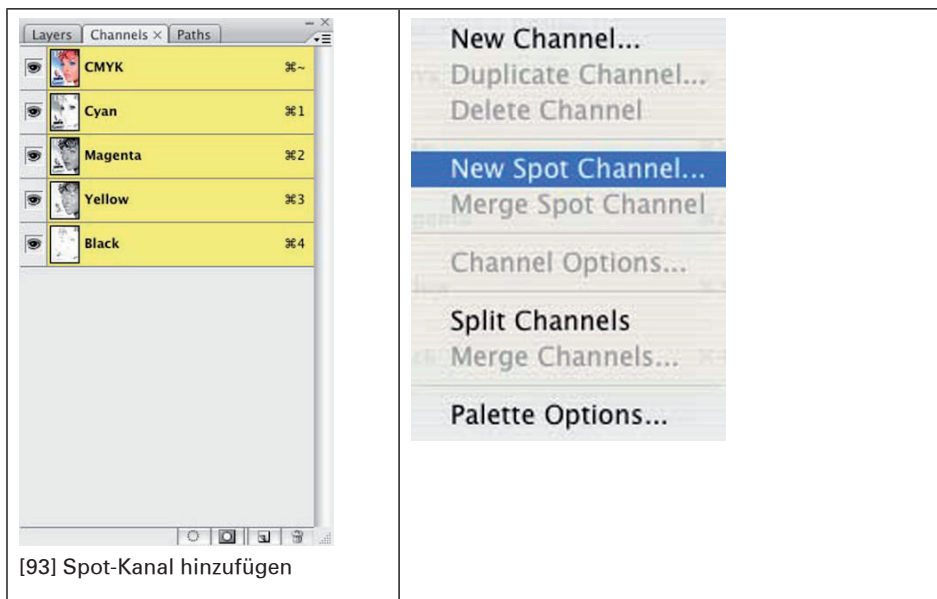
1. Öffnen Sie die entsprechende Datei in PhotoShop. Falls die Datei im RGB-Format vorliegt, konvertieren Sie sie in das CMYK-Format.
2. Verwenden Sie das gewünschte Auswahlwerkzeug (bspw. "Magic Wand"), um den Bereich des Bildes auszuwählen, auf dem Sie mit weißer Tinte drucken möchten.



Hinweis:

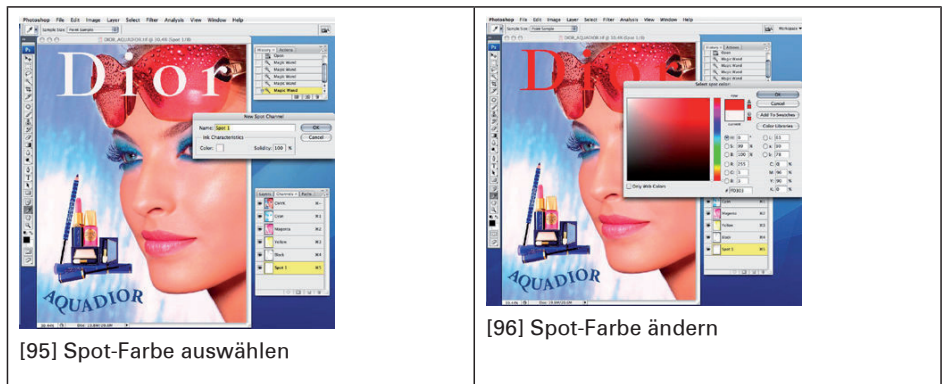
Die in diesem Beispiel verwendete Bilddatei dient lediglich der Veranschaulichung. Um beste Ergebnisse bei der Arbeit mit Text zu erzielen, wird die Verwendung eines vektorbasierten Programmes wie Adobe Illustrator empfohlen.

3. Stellen Sie in PhotoShop sicher, dass die Kanalregisterkarte angezeigt wird. Klicken Sie hierzu im Fenstermenü auf "Channels" (Kanäle).
4. Klicken Sie auf der Registerkarte "Channels" auf den Pfeil, um das Kanalmenü anzuzeigen.
5. Wählen Sie im Kanalmenü "New Spot Channel" (neuer Spot-Kanal) aus, um das Dialogfeld zum Hinzufügen von Spot-Kanälen anzuzeigen.



6. Geben Sie im Dialogfeld zum Hinzufügen von Spot-Kanälen die folgenden Informationen ein:

- **Name** – Geben Sie den Namen "Spot 1" ein. Dieser Name ist in RIP-Queue speziell für diese Art von Arbeitsablauf reserviert. Bei Verwendung eines beliebigen anderen Namens sind weitere Schritte erforderlich, um die Spot-Informationen für die RIP-Software verfügbar zu machen.
Hinweis: Hinweise dazu, wie Sie andere Namen als "Spot 1" verwenden können, finden Sie im Unterabschnitt "Spot-Daten benennen" am Ende dieses Abschnittes.
- **Opacity** (Opazität) – Stellen Sie die Opazität auf 100 % ein.
- Bearbeiten Sie den Kanal **COLOR**, indem Sie auf das Farbfeld doppelklicken. Stellen Sie die Spot-Farbe in PhotoShop auf eine Farbe ein, die der Spot-Tinte in Ihrem Drucker gleicht. Da Weiß nur schwer zu erkennen ist, können Sie für diese Farbe einen beliebigen Wert verwenden, der Ihnen hilft, das Design besser zu erkennen.

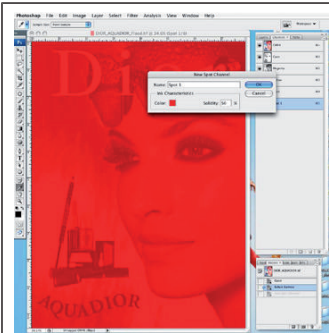


7. Klicken Sie auf "OK", um Ihre Änderungen zu speichern, und schließen Sie das Dialogfeld zum Hinzufügen von Spot-Kanälen.
8. Sie können einen Flut-Layer auf die gleiche Weise erstellen, indem Sie den gesamten Arbeitsbereich auswählen und dann den Spot-Kanal zufügen, wie zuvor beschrieben. Das folgende Beispiel zeigt, wie Ihr Arbeitsbereich mit einer Flutfüllung von 50 oder 100 % aussehen kann. Falls Sie Ihr Bild zur Bearbeitung anzeigen möchten, deaktivieren Sie einfach die Anzeige des Spot-Kanals.

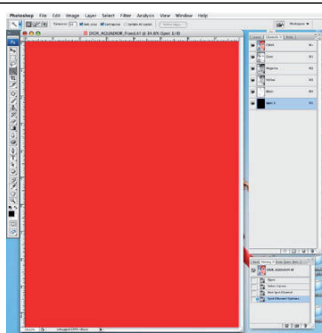


Hinweis:

Bei der Verarbeitung dieser Datei in ProductionHouse müssen die Material-Layer so eingestellt sein, dass diese Daten durch einen Spot-Layer dargestellt werden. Dies deshalb, da das Programm die Daten als Spot-Layer und nicht als Flut erkennt.

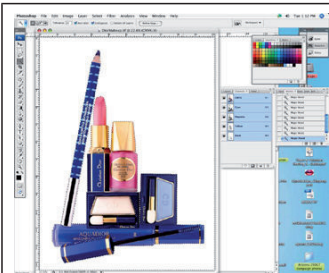


[97] Flut 50 PSD

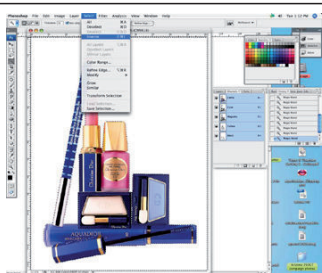


[98] Flut 100 PSD

9. In manchen Fällen kann es einfacher sein, den Bereich auszuwählen, in dem keine Daten für weiße Tinte vorhanden sein sollen, um dann die Auswahl umzukehren.

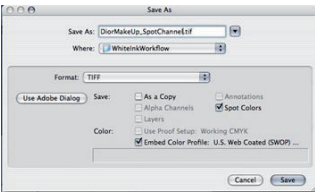


[99] Auswahl



[100] Auswahl umkehren

10. Es ist auch möglich, den Spot-Kanal ähnlich wie andere Daten in PhotoShop-Dokumenten auch zu bearbeiten, wobei Werkzeuge wie "Eraser" (Löschwerkzeug) verwendet werden können.
11. Speichern Sie Ihr Bild entweder im TIFF- oder im PSD-Format. Nachfolgend erfahren Sie, wie Sie das beste Format auswählen.



[101] Option zur Speicherung mit Spot

- Falls Sie diese Datei in einer vektorbasierten Anwendung wie Illustrator verwenden wollen, speichern Sie sie als PSD-Datei, damit alle Kanalinformationen übertragen werden. Die weiße Spot-Farbe wird in der Reihenfolge gedruckt, in der sie in der Kanalpalette aufgeführt wird. Hierbei erfolgt der Spot-Kanal-Druck unter den CMYK-Daten. Bei einem Export als PSD-Datei in Illustrator werden diese Daten jedoch über den Bilddaten angezeigt. Dies ist das korrekte Formatprotokoll für Illustrator.
- Speichern Sie als TIFF-Datei, und stellen Sie sicher, dass die Option für Spot-Farben aktiviert ist, falls Sie dieses Bild direkt in ProductionHouse verwenden möchten.
- Es ist auch möglich und manchmal vorzuziehen, direkt aus PhotoShop an RIP-Queue zu drucken. Weitere Informationen hierzu finden Sie auf der Onyx-Website in dem Dokument "Printing From a Mac" (Drucken mit Macintosh), das auch Informationen zum Drucken mit Windows-basierten Systemen enthält.

Weißer Spot-Daten in Illustrator erstellen

Einführung

In diesem Abschnitt wird erklärt, wie Bilder, die weißer Spot-Daten enthalten, mit vektorbasierten Bildbearbeitungs-Anwendungen wie Adobe Illustrator® vorbereitet werden. Um mit weißer Tinte drucken zu können, müssen Sie ein Material zunächst vollständig für die Verwendung weißer Spot-Daten konfiguriert haben (*'Material für Druckaufträge mit weißer Tinte erstellen'* auf Seite 219). Dieses Materialmodell muss mindestens einen Layer enthalten, der als weißer Spot-Farbe konfiguriert wurde.

Um dem Bild Spot-Farbdaten in Illustrator hinzuzufügen, müssen Sie einen Layer in dem Bild erstellen, der als neuer Spot-Kanal dient. Es ist möglich, mehrere Spot-Elemente in einem Bild zu verwenden, allerdings muss sich jedes Element in dem gleichen Spot-Kanal befinden. Es muss daher den gleichen Opazitätsgrad aufweisen, da ProductionHouse das gespeicherte Dokument andernfalls als Trenndatei behandelt. CMYK ist der bevorzugte Modus, da die zur Erzeugung von Spot-Daten erforderlichen Schritte einfacher sind als bei RGB.



Hinweis:

Sie können auch andere vektorbasierte Anwendungen zur Bildbearbeitung als Illustrator verwenden. Sie müssen lediglich über die Überdruckfunktion verfügen und eine Möglichkeit zur Erstellung von Spot-Farben vorsehen.

Zeitpunkt

Der erste Schritt im Arbeitsablauf für weißer Tinte ist die Vorbereitung des Quellbildes zur Verwendung des Kanals für weißer Tinte. Die Daten für weißer Tinte müssen vollständig in einem separaten Kanal (entweder als Spot-Kanal-Layer oder als benutzerdefinierte Spot-Farbe) erstellt werden, um durch den Onyx-RIP erkannt zu werden. Der Name, den Sie diesem Spot-Kanal-Layer oder der benutzerdefinierten Spot-Farbe zuweisen, muss "Spot 1" lauten. Dies ist der wichtigste Schritt bei der Vorbereitung der Datei. Der so benannte Kanal ermöglicht es RIP-Queue zu ermitteln, ob die Daten im Quellbild in dem Spot-Kanal ausgegeben werden sollen, in diesem Fall in dem Kanal für weißer Tinte. Bei der Vorbereitung Ihrer Datei können nur Sie selbst entscheiden, was Sie mit weißer Tinte als Teil Ihres Designs drucken möchten, und die Farbe zuweisen, wie in diesem Dokument beschrieben. In Illustrator können die Daten für weißer Tinte verhältnismäßig einfach oder auch komplex sein. Dies kann von Vektorformen und Text bis zu Halbton-Bitmap-Bildern reichen.

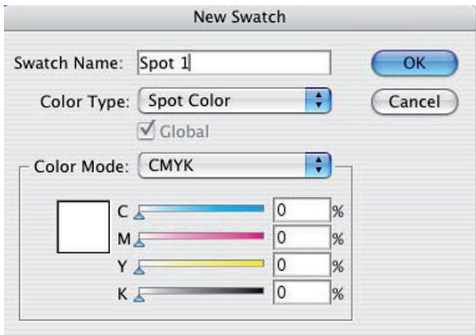
Bild in Adobe Illustrator vorbereiten

Führen Sie folgende Schritte durch, um eine Datei für Adobe Illustrator zur Verwendung mit weißer Tinte zu konfigurieren:

1. Stellen Sie in Illustrator sicher, dass die Registerkarte "Swatches" (Farbfelder) angezeigt wird. Klicken Sie hierzu im Menü "Window" auf "Swatches".
2. Klicken Sie auf der Registerkarte "Swatches" auf den Pfeil, um das Farbfeldmenü anzuzeigen.
3. Wählen Sie im Farbfeldmenü "New Swatch" (neues Farbfeld) aus, um das Dialogfeld zum Hinzufügen von Farbfeldern anzuzeigen.
4. Geben Sie im Dialogfeld zum Hinzufügen von Farbfeldern die folgenden Informationen ein:

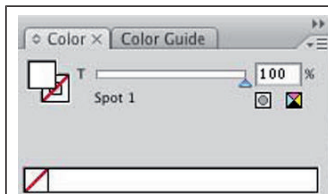


[102] Neues Farbfeld

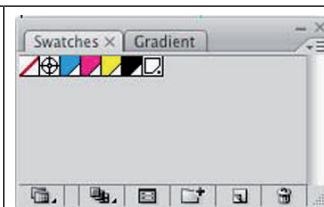


[103] Name des neuen Farbfelds

- **Name** – Geben Sie den Namen "Spot 1" ein.
Hinweis: Hinweise dazu, wie Sie andere Namen als "Spot 1" verwenden können, finden Sie im Unterabschnitt "Spot-Daten benennen" am Ende dieses Abschnittes.
 - **Color Type** (Farbtyp) – Verwenden Sie das Dropdown-Menü, um "Spot Color" (Spot-Farbe) auszuwählen.
 - **Palettenfarbe** – Verwenden Sie die Regler, um die Farbe der Palette anzupassen. Es empfiehlt sich, eine Farbe auszuwählen, die der Spot-Tinte des Druckers ähnelt. Da Weiß nur schwer zu erkennen ist, können Sie für diese Farbe einen beliebigen Wert verwenden, der Ihnen hilft, das Design besser zu erkennen.
5. Klicken Sie auf "OK", um Ihre Änderungen zu speichern, und schließen Sie das Dialogfeld zum Hinzufügen von Farbfeldern. Sie sollten nun über eine neue Spot-Farbe in Ihrer Farbfeldpalette verfügen, was durch einen kleinen Punkt unten rechts in der Palette angezeigt wird.

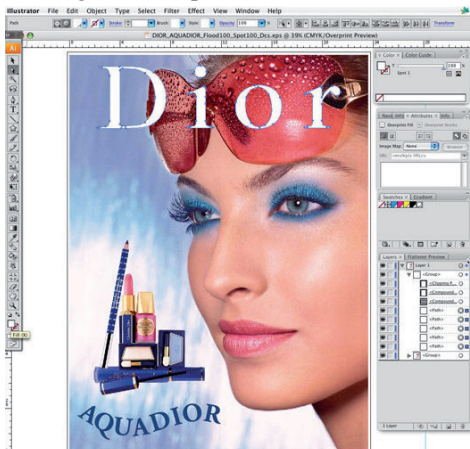


[104] Farbfeld



[105] Spot-Farbfeld

6. Verwenden Sie das neue Farbfeld für alle Objekte oder Füllungen, die mit weißer Tinte gedruckt werden sollen. Durch das Klicken auf ein neues Spot-Farbfeld wird dieses zur Standard-Füllfarbe für dieses Dokument. Wählen Sie das Element aus, das mit den Spot-Informationen bearbeitet werden soll, und wählen Sie das Füllfarbfeld aus. Beachten Sie das folgende Beispiel.



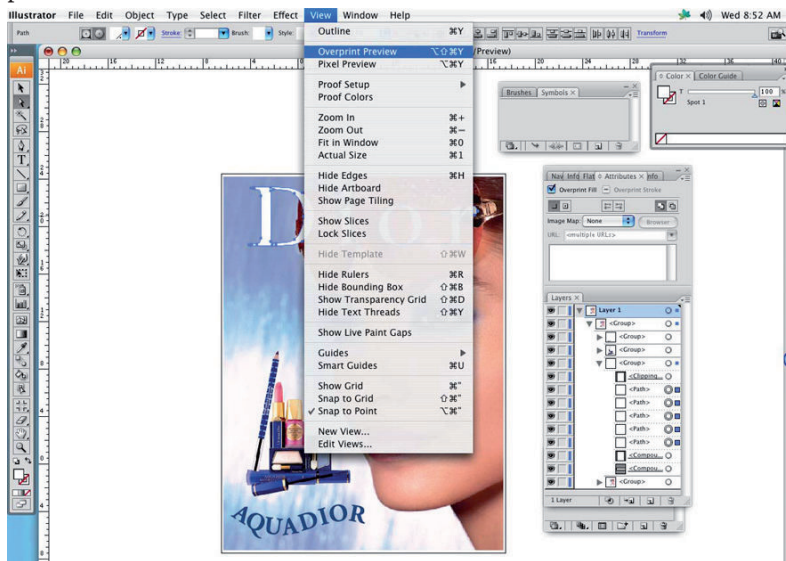
[106] Spot-Füllung auswählen

7. Wenn Sie weiße Tinte als neue Spot-Farbe für Ihr Quellbild festgelegt haben, speichern Sie Ihre Arbeit.

Spot-Daten in Illustrator überdrucken

Beim Drucken mit opaken, überlappenden Farben überlagert bzw. überschreibt die obere Farbe standardmäßig den darunterliegenden Farbbildbereich (schneidet sozusagen ein Loch hinein). Beim Überdrucken wird dieses Überschreiben (Freistellen) vermieden. Farbige Bilddaten können über der anderen verwendeten Farbe gedruckt werden, in diesem Fall also über Weiß. Das Überdrucken bietet sich an, wenn die Grafik oben über Weiß gedruckt werden soll. Dies ist normalerweise der Fall, wenn der Schichtträger nicht Weiß ist und daher Weiß erforderlich ist, um die Bilddaten genau zu berechnen.

1. Wählen Sie die Objekte für weiße Tinte aus, die Sie überdrucken möchten, und platzieren Sie diese über dem Bilddaten-Layer, den Sie drucken möchten. Oder, falls sich die Objekte für weiße Tinte in demselben Layer befinden sollen, sollten Sie sie vor den Bilddaten positionieren.



[107] Überdruckvorschau ("Overprint Preview")



Hinweis:

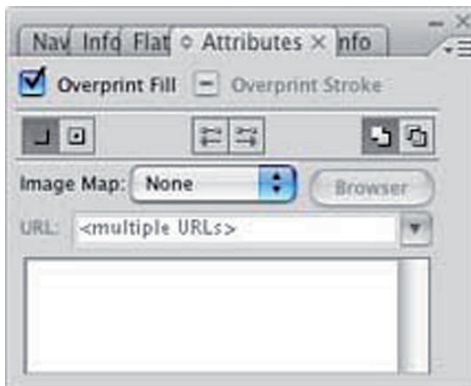
Nachdem Sie die Überdruckoptionen eingestellt haben, sollten Sie den Modus "Overprint Preview" (Überdruckvorschau: Menü "View" > "Overprint Preview") verwenden, um eine Schätzung anzuzeigen, wie die Überdruckfarben gedruckt werden. Dies wird durch eine Art "Tintenvorschau" erreicht, die eine Schätzung davon erstellt, wie Transparenz und Überdruck in der Ausgabe aussehen werden.

2. Wählen Sie in der Registerkarte "Attributes" (Attribute) die Option "Overprint Fill" (Überdruck Füllung), "Overprint Stroke" (Überdruck Strich) oder beide aus.



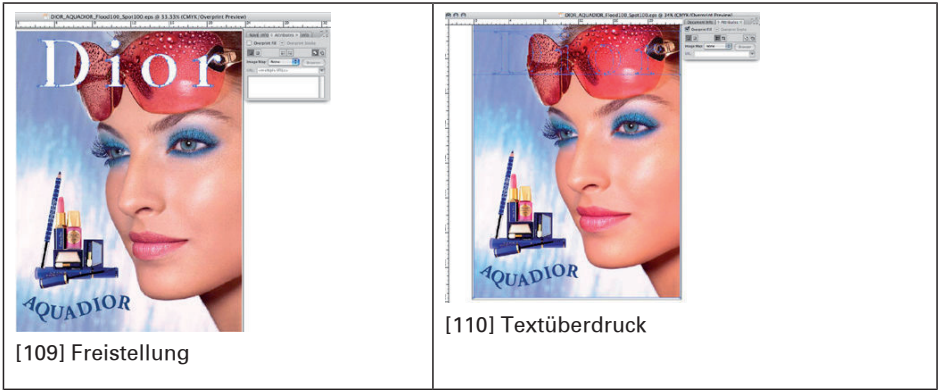
Hinweis:

Obwohl es möglich ist, die Überdruck-Opazität auf einen Wert unter 100 % einzustellen, verarbeitet ProductionHouse die Daten mit voller Opazität. Die Opazität regulärer Freistellungs-Weißdaten kann wie gewünscht eingestellt werden.



[108] Überdruckattribute

Die folgenden Abbildungen zeigen weiße Spot-Daten mit Freistellung und Überdruck. In diesem Fall sollen die Spot-Daten eine Freistellung erzeugen, um im finalen Dokument als Weiß zu erscheinen.



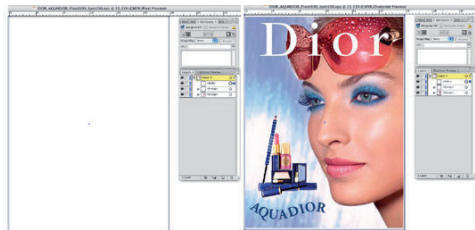
Weiße Flutfüllungs-Layer

Falls in dieser Datei ein weißer Flutfüllungs-Layer benötigt würde, wäre es erforderlich, die Flutdaten über dem Layer mit den Bilddaten zu platzieren, damit der RIP die Spot-Daten richtig verarbeiten kann. In diesem Fall müsste hierzu Überdruck ausgewählt werden, damit die Bilddaten nicht durch die weißen Flutdaten gelöscht werden. Und das Bild richtig anzuzeigen, stellen Sie sicher, dass die Überdruckvorschau ("Overprint Preview") ausgewählt ist. In den folgenden Abbildungen wird gezeigt, wie das Ergebnis aussehen würde.



Hinweis:

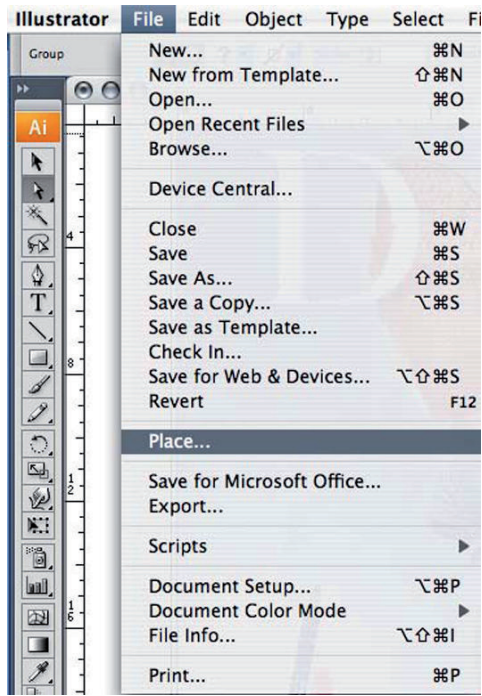
Bei der Verarbeitung dieser Datei in ProductionHouse müssen die Material-Layer so eingestellt sein, dass diese Daten durch einen Spot-Layer dargestellt werden. Dies deshalb, da Illustrator die Daten als Spot-Layer und nicht als Flut-Layer erkennt.



[111] Pixelvorschau Flutfüllung

Rasterbilder in Illustrator einfügen

- 1. Fügen Sie zunächst die gewünschte Datei ein. Es wird die Verwendung von PSD-Dateien empfohlen.



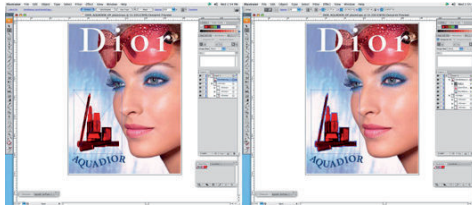
[112] Datei einfügen

- 2. Wenn die Datei in das Programm eingelesen wurde, klicken Sie auf die Schaltfläche "Embed" (Einbetten), um die Datei in dem Illustrator-Dokument einzufügen. Dieser

Schritt ist erforderlich, um alle Kanaldaten verwenden zu können, die in der Datei enthalten sind.



[113] Datei einbetten



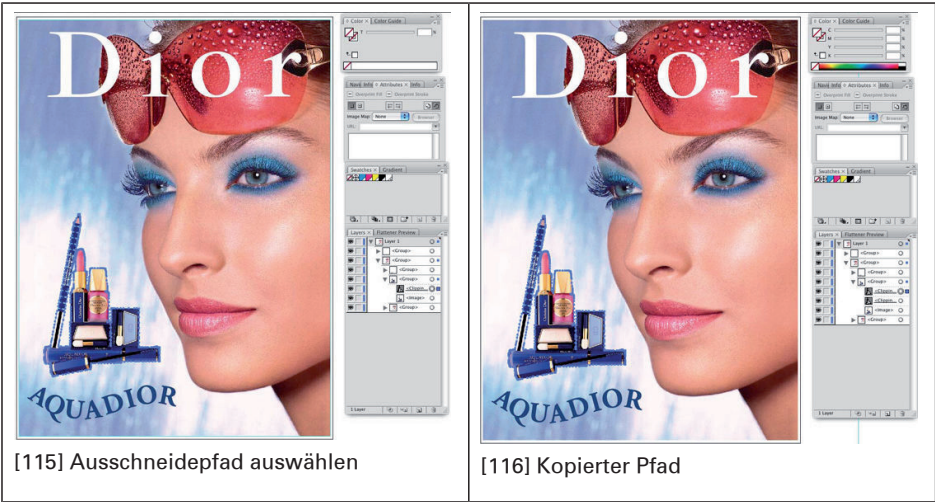
[114] Einbetten, eingefügt

3. Beachten Sie die Informationen in der Layer-Palette der Datei vor und nach dem Einbetten. Die Spot-Kanaldaten befinden sich in dem Layer nun über den Bilddaten, das erforderliche Protokoll in Illustrator.

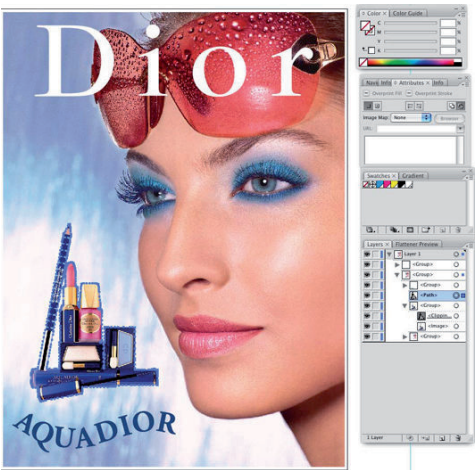
Spot-Kanalfad in Illustrator erstellen

Es ist auch möglich, eine Rasterdatei in Ihrem Illustrator-Dokument einzubetten und unter Verwendung der Pfaderstellungs-Werkzeuge Spot-Daten in Illustrator zu erstellen. Verwenden Sie die Daten als Hilfsmittel, um den Pfad zu erstellen. Dann füllen Sie diesen Pfad mit der Farbe "Spot 1". Dieser gefüllte Pfad sollte in der Layer-Palette über dem Bild positioniert werden. In diesem speziellen Fall empfiehlt es sich möglicherweise, den Auswahlpfad aufgrund seiner Komplexität in PhotoShop zu erstellen. Bei einfacheren Objekten ist Illustrator gegebenenfalls die geeignetere Anwendung.

1. Wählen Sie zunächst den Ausschneidepfad aus und erstellen Sie eine Kopie.

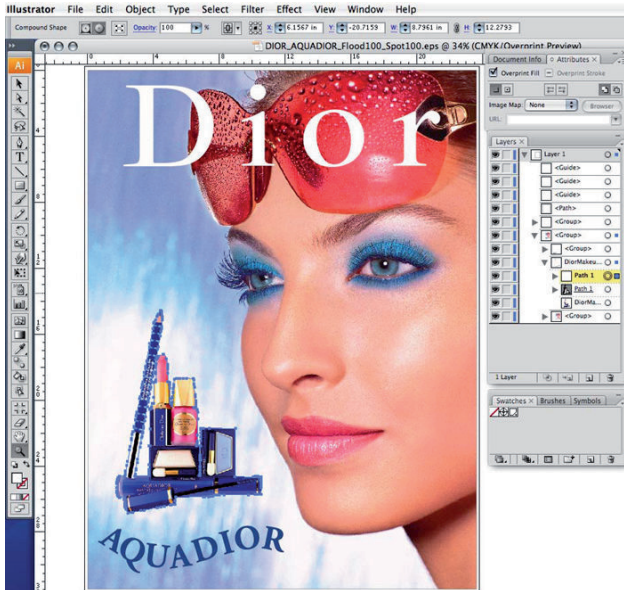


2. Bewegen Sie den neuen Layer dann aus der aktuellen Gruppe heraus, um ihn vom Ausschnidepfad zu lösen.



3. Wer er sich außerhalb der Gruppe befindet, stellen Sie sicher, dass der Pfad ausgewählt ist und füllen Sie ihn mit der Farbe "Spot 1".

4. Nach diesem Schritt ersetzen Sie den Pfad in der Gruppe über dem Bild und den Ausschneidepfad-Layern. Stellen Sie sicher, dass Überdruck ("Overprint") aktiviert ist.



[118] Pfad in Gruppe ersetzen

5. Speichern Sie die Datei.



Hinweis:

Es hat sich herausgestellt, dass EPS das geeignetste Dateiformat ist. Es können auch Postscript- und PDF-Dateien verwendet werden, wobei hier ggf. weitere Einstellungen erforderlich sind. Stellen Sie sicher, dass beim Speichern der Datei "Preserve Overprints" (Überdrucke beibehalten) aktiviert ist.

Es ist auch möglich und manchmal vorzuziehen, direkt aus Illustrator an RIP-Queue zu drucken. Weitere Informationen hierzu finden Sie auf der Onyx-Website in dem Dokument "Printing From a Mac" (Drucken mit Macintosh), das auch Informationen zum Drucken mit Windows-basierten Systemen enthält.

6. Öffnen Sie die Datei in ProductionHouse.

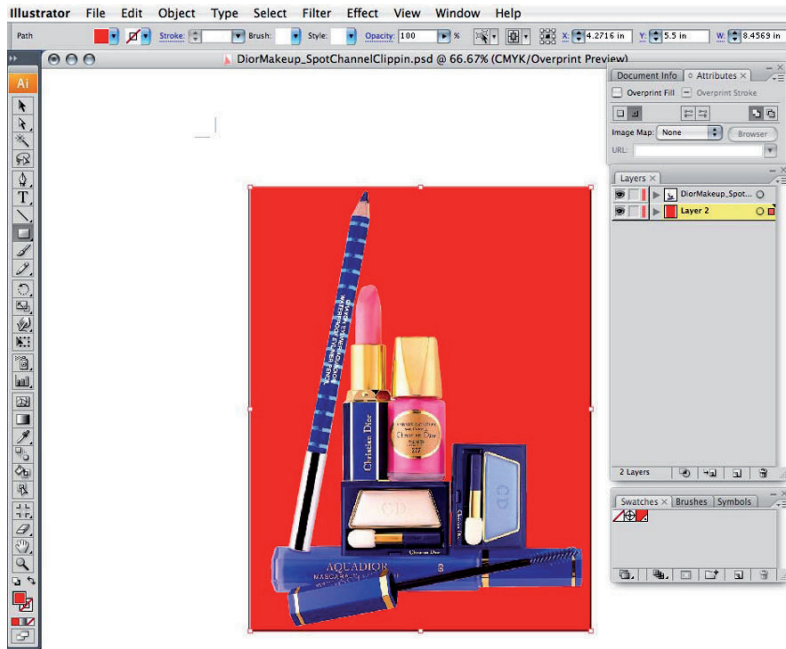
Datei für das Spot-Layer-Werkzeug in Preflight vorbereiten

Mit dem Spot-Layer-Werkzeug in Preflight können auch Masken für Daten erstellt werden. Dies kann in manchen Fällen die vorzuziehende Methode zur Erstellung von Spot-Layern sein. Um sicherzustellen, dass die Maskenauswahl in Preflight erfolgt, ohne Teile des Bildes mit derselben Farbe auszuwählen, ist es erforderlich, einen Layer in Illustrator zu erstellen, der als Maske dient.

1. Erstellen Sie einen Rahmen um Ihr Bild, indem Sie das Rechteck-Werkzeug oder ein anderes, passendes Werkzeug verwenden.
2. Vergewissern Sie sich, dass dieser neue Rahmen ausgewählt ist. Wählen Sie dann die Farbfeldfüllung unten in der Illustrator-Werkzeugleiste aus. Hierdurch wird der Rahmen mit Farbe gefüllt. Durch Doppelklicken auf dieses Farbfeld wird ein Dialogfeld angezeigt, in dem die Farben geändert werden können. Stellen Sie sicher, dass die ausgewählten Farben an keiner anderen Stelle des Bildes vorkommen. In diesem Beispiel wurde Rot verwendet (zusammengesetzt aus 100 % Cyan und 100 % Gelb).
3. Positionieren Sie dieses Rechteck nach Ihren Bilddaten, entweder unterhalb der Daten oder in einem neuen Layer darunter. Es ist nicht erforderlich, Überdruckattribute für diesen Layer auszuwählen.

Ergebnis

Die vorbereitete Datei sollte dem im Folgenden gezeigten Beispiel ähneln.

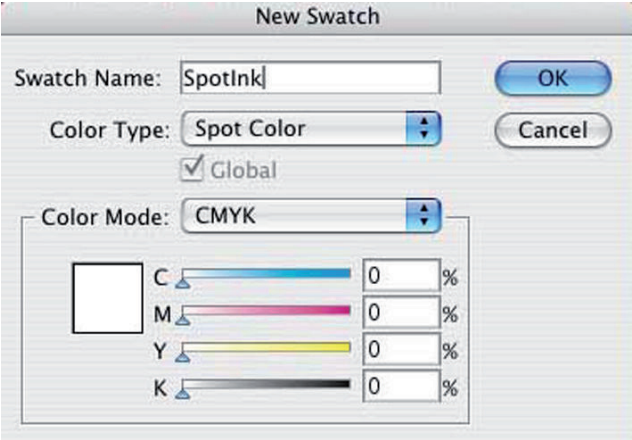


[119] Rote Maske

Spot-Daten benennen

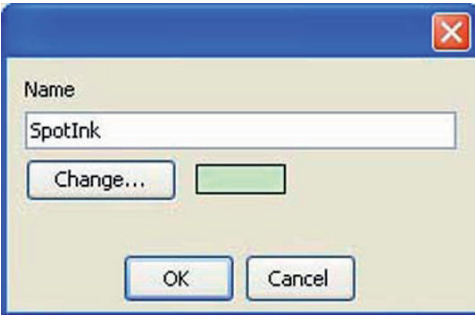
Damit ProductionHouse Spot-Daten korrekt unterscheiden und adressieren kann, müssen die Namenskonventionen dieser Daten befolgt werden, und zwar sowohl bei der Bilderstellung als auch für den RIP-Vorgang. Obwohl die Verwendung des Standardnamens "Spot 1" die einfachste Möglichkeit mit der geringsten Anzahl an Schritten darstellt, treten möglicherweise Situationen ein, in denen die Verwendung anderer Bezeichnungen wünschenswert wäre. Falls Daten beispielsweise durch eine Person erstellt und durch eine andere Person gedruckt werden, kann die richtige Benennung der Spot-Daten die gewünschten Ausgabeergebnisse deutlicher machen. Falls Englisch nicht Ihre Muttersprache ist, können Sie außerdem eine Bezeichnung verwenden, die in Ihrer Muttersprache eindeutiger ist. Bitte verwenden Sie nicht die Bezeichnung "White", da hierdurch ProductionHouse veranlasst wird, besondere Schritte zu unternehmen, die für diesen Arbeitsablauf nicht erwünscht sind.

- 1. Wenn Sie ein neues Spot-Farbfeld in Illustrator erstellen, bearbeiten Sie den Namen und ersetzen Sie ihn durch Ihre bevorzugte Bezeichnung.



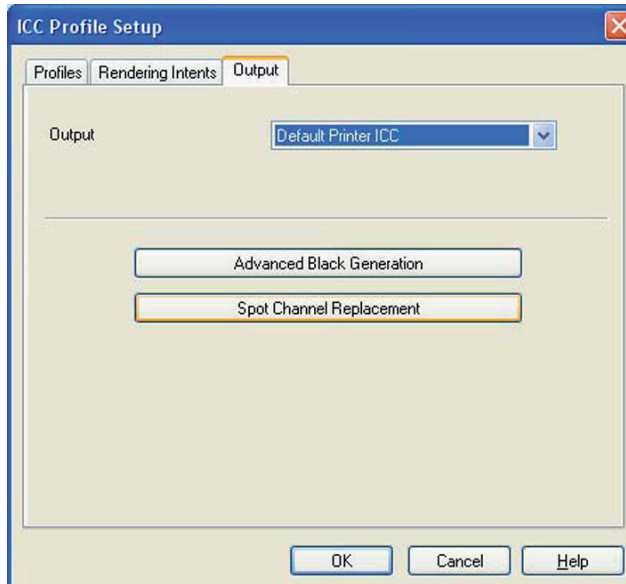
[120] Spot-Tintenfarbfeld

- 2. Bearbeiten Sie das Material, das für diese Daten im Materialmanager verwendet werden soll, indem Sie den Standardnamen "Spot 1" durch die neu erstellte Bezeichnung ersetzen.



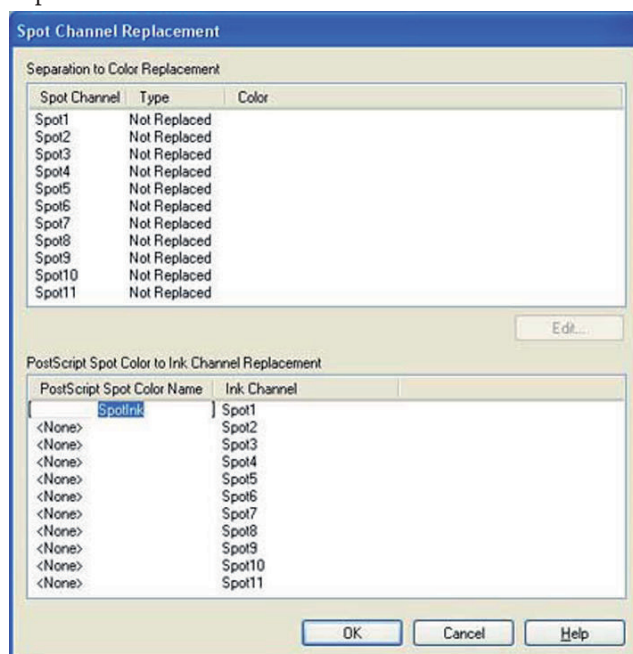
[121] Name ändern

3. Öffnen Sie die Datei in Preflight und zeigen Sie die Registerkarte für Farbverwaltung und Profilbearbeitung an. Klicken Sie auf die Schaltfläche "Spot Channel Replacement" (Spot-Kanal ersetzen).



[122] Spot-Kanal ersetzen

4. Geben Sie den neuen Namen in der Spalte "PostScript Spot Color Name" am Platz von "Spot 1" ein.



5. Klicken Sie auf "OK", um Ihre Einstellungen zu speichern.