

ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПАРАМЕТРОВ КОНВЕРТАЦИИ

Значения, которые появляются в окне *Select* и окне *Preferences*, помогают определить как конвертировать PostScript файл в работу Scitex. PS/M позволяет вам определять все эти параметры.

Когда вы открываете приложение PS/M первый раз, параметры в окнах *Select* и *Preferences* - это параметры по умолчанию. Вы можете переустановить системные параметры или определить свои для выделенного файла в очереди. См. Главу 2 для более детального изучения.

Примечание: Если вы печатаете на диск, используя VIPSetup, и затем отправляете файл в очередь, параметры определяются VIPSetup, заменяя системные параметры по умолчанию.

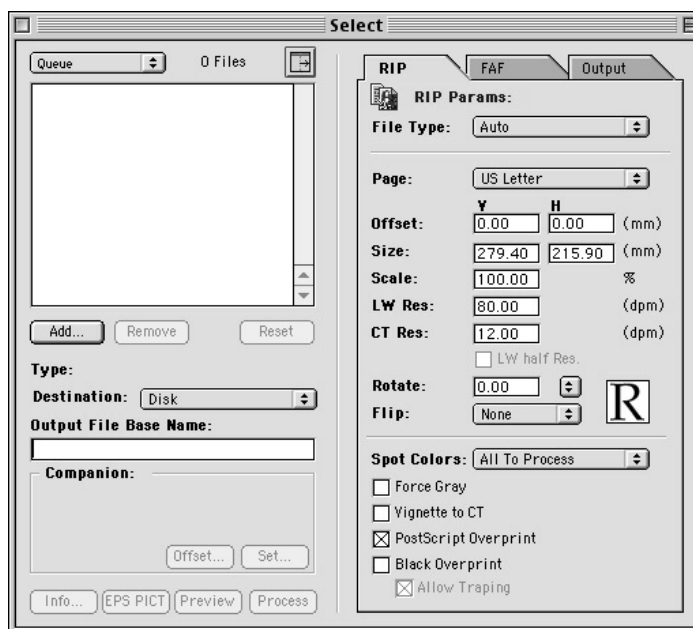
Окно Select

Когда вы открываете PS/M, автоматически появляется окно Select.

Чтобы переключаться между видимым и невидимым режимом окна Select:

- Из меню **Window** выберите **Select**.

Пока вы не измените их, в окне *Select* появятся параметры, установленные по умолчанию. Пока не указано другое, опции, обсуждаемые в этой главе, вы найдете в окне *Select*.

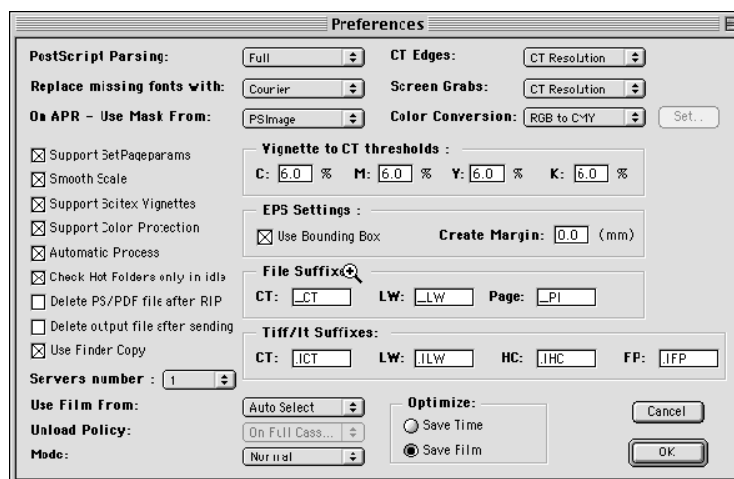


Окно Preferences

Опции, определенные в окне *Preferences*, применяются к файлам, которые в текущий момент находятся в очереди и будут применены ко всем файлам, которые в эту очередь попадут, пока вы не измените установки. В этой главе описываются опции из окна *Preferences*.

Чтобы открыть окно Preferences:

- Из меню **Setup** выберите **Preferences**. Появится окно *Preferences*.



Определение разрешения и типа файла вывода

Тип файла вывода и его разрешение определяются в табуляторе RIP окна *Select*.

Тип файла

File Type указывает тип файла/ов, получаемых в результате растеризации.

В большинстве случаев используется **Auto** - установки по умолчанию.

В некоторых случаях может быть предпочтителен какой-то определенный тип файла вывода. Например, если вы выводите только векторные элементы, выберите LW.

Auto

Выберите **Auto** для создания LW/CT файлов для каждой страницы PostScript файла.

Следующие файл/лы создаются:

- Один LW/NLW файл для *композиционного* PostScript файла *или* один LW/NLW файл для каждого цветоделения *цветоделенного* PostScript файла.

Если страница содержит растровые изображения:

- Прозрачные фреймы появляются в соответствующих местах в LW файле/ах.
- Один CT файл для *композиционного* PostScript файла *или* один CT файл для каждой цветоделенной формы *цветоделенного* PostScript файла.
- В дополнение к этому, если страница содержит растровые элементы в чистых цветах, создается по одному NCT файлу для каждого цвета.

LW

Выберите **LW**, и только эти файлы (Scitex Linework files) будут создаваться в процессе RIP.


Когда вы обрабатываете композитные PostScript файлы, создается по одному LW или NLW файлу на страницу.

Для каждой страницы цветоделенного PostScript файла создается один LW для каждого цвета.

Если страница содержит растровые элементы, появятся фреймы в LW файле, но CT файл создан не будет.

CT

Выберите CT, и только эти файлы (Scitex Continuous Tone) будут создаваться в процессе RIP. Помните, пожалуйста, что чистые цвета не поддерживаются в этом режиме.

 CT содержит все элементы PostScript файла (текст, графику и изображения)

Для каждой страницы композитного PostScript файла создается один CT файл.

Для каждой страницы цветоделенного PostScript файла создается один CT для каждого цвета. (Если будет найден чистый цвет, то он выведется как черная плашка.)

LW Res

Значение в поле *LW Res* определяет разрешение вывода файла. Чем выше разрешение, тем больше файл вывода.

По умолчанию установлено 80 dpm.

- Введите нужное значение LW разрешения в поле, значение будет использовано по обеим осям, пока активна *Anamorphic Scale* в меню *Edit. См. стр. 7-8*.

Если *Destination* (назначение вывода) определено как *Disk*, вы можете установить любое разрешение. Если, однако, вы хотите выводить файл на ФНА, установите разрешение, которое поддерживает ваш ФНА.

Если назначение вывода *ФНА Dolev* или *Disk (Ready for expose)*, поле *LW Res* автоматически отобразит LW разрешение, определенное текущим форматом экспонирования. См. Главу 10, *Форматы экспонирования*.

CT Res

Значение поля *LW Res* определяет разрешение выводимого файла. Чем выше разрешение, тем больше размер файла.

По умолчанию разрешение 12 DPM обеспечивает хорошее качество с оптимальным временем для обработки и требованиями к дисковому пространству.

- Введите нужное CT разрешение в поле. См. ниже.
 - Для работ высокого качества и линиатуры (175 LPI и выше) используйте значения в пределах 14-16.
 - Для работ более низкого качества и низкой линиатуры (120 LPI и ниже) используйте значения 8-10.

Anamorphic Scale

PS/M позволяет вам устанавливать различные значения *разрешения* по горизонтали и вертикали и *масштаб*. Эта опция используется, в основном, при создании флексопластин.

По умолчанию эта опция отключена, и значения разрешения по горизонтали и вертикали одинаковые.

Чтобы установить масштаб:

- Из меню **Edit** выберите **Anamorphic Scale**. Появится значок ✓ слева от опции, и в окне *Select* появится дополнительное поле для каждой из опций: *Scale*, *LW Res* и *CT Res*.
- Для перехода к пропорциональному масштабу и разрешениям из меню **Edit** выберите **Anamorphic Scale**; значок ✓ пропадет, и режим Anamorphic Scale отключится.

Smooth Scale (Установки)

Когда PostScript файл содержит несколько изображений CTs, отсканированных при различных разрешениях, или повернутые CTs, выбирайте *Smooth Scale* для получения наилучшего качества изображения. Эта опция также обеспечивает хорошее качество изображения, когда разрешение помещенных изображений отличается от CT разрешения, установленного в PS/M в окне *Select*.

Независимо от вводимого файла и конфигурации вашего Macintosh, эта опция может замедлить процесс RIP.

По умолчанию выбран *Smooth Scale*. Отключение данной опции может увеличить скорость обработки.

Force Gray

Force Gray говорит RIP обрабатывать композитные PostScript файлы так, как если бы они были цветоделенными, получая на выводе файл в градациях серого. *Force Gray* не применим для цветоделенных файлов. По умолчанию *Force Gray* отключен.

Для растеризации композитного PostScript файла как файла в градациях серого, выберите *Force Gray*.

Когда выбран *Force Gray*, опции *Spot Colors*, *Vignette to CT* и установки *FAF* не доступны.

Если PostScript файл идентифицирован PS/M как цветоделенный файл, *Force Gray* становится неактивным, и файл растеризуется как цветоделенный.

Vignette to CT

Vignette to CT обрабатывает файлы, которые содержат заливки (или бленды), сделанные с помощью различных DTP программ.

По умолчанию *Vignette to CT* отключена.

Если вы выбираете *LWResolution* в *CTEdges* и/или *Screen Grabs* (в окне *Preferences*), *Vignette to CT* не применяется.

Перед использованием *Vignette to CT* в окне *Preferences* определите AVR (Automatic Vignette Recognition) параметры.



Примечание:

Когда выбран *Vignette to CT* из FAF.

- Выберите *Vignette to CT* так, чтобы LW изображения в PostScript файле были определены и проконвертированы в CT (AVR).
- Отключите *Vignette to CT*, чтобы оставить заливки неизменными.

Поддержка Scitex Vignette (Установки)

PostScript градиент есть источник получения ступенчатости заливки, особенно когда незначительное изменение цвета происходит на большой области. PS/M RIP содержит Scitex алгоритм, который добавляет “шум” в градиент, таким образом формируя плавные переходы цвета.

Для запуска этого алгоритма вы должны использовать Scitex Blends XTention для QuarkXPress или приложение UserPrep для MacroMedia FreeHand. Градиент, созданный с использованием этих утилит, называется Scitex Vignettes.

Поле *Vignette to CT* в табуляторе *RIP* окна *Select* не должен быть выбран для обработки Scitex Vignettes как CT, но *Support Scitex Vignettes* **должен** быть выбран в окне *Preferences*.

QuarkXPress

PS/M распознает и конвертирует в CT градиенты QuarkXPress, созданные с помощью Scitex Blends XTention (напечатанные на диск или сохраненные как EPS файлы).

FreeHand

PS/M распознает и обрабатывает различные типы FreeHand градиентов.

PS/M обрабатывает FreeHand градиенты, помещенные в другие DTP программы, стандартным образом, если градиент не является одновременно радиальным и линейным. А если он является радиально-линейным, то Fill конвертируется в стандартную FreeHand заливку и обрабатывается PS/M как CT.

- Если вы работаете с FreeHand версией 3.x, скопируйте файл *UserPrep* из папки PS/M *Scitex Utilities* в папку программы FreeHand.
- Если вы работаете с FreeHand версией 4.0, Scitex алгоритм уже встроен в программу FreeHand (поэтому вам не нужна папка *UserPrep*).
- Если вы работаете с FreeHand версией 5, 7, 8 и выше, перетащите файл *scitex.prp* из папки PS/M *Scitex Utilities* в папку *UserPrep* программы FreeHand.

Vignette to CT Thregolds (Установки)

Стандартные DTP программы (такие как FreeHand и Adobe Illustrator) создают цветной градиент, смешивая два элемента различных цветов. В результате этого градиент является серией примыкающих друг к другу объектов (шагов), каждый с легким отличием в цвете, покрывающие заданную область.

По умолчанию в процессе RIP PS/M конвертирует этот тип градиентов в LW элемент.

PS/M поддерживает Automatic Vignette Recognition (AVR). AVR автоматически определяет тип градиента в соответствии с определенными пользователем *Vignette to CT thregolds* значениями и трансформирует его в CT слой.

Выводимый файл, в котором градиенты были конвертированы в CT, меньше чем выводимый файл, в котором градиенты были преобразованы в LW.

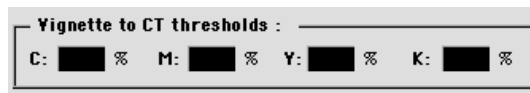
Вы можете контролировать как градиенты конвертируются в СТ и LW элементы, определяя *Vignette to CT thresholds*.

PS/M анализирует различия цветов между смежными PostScript элементами. Если различия меньше, чем это определено *Vignette to CT thresholds* (как описано ниже), эти цвета конвертируются в СТ.

Примечание: *Vignette to CT thresholds* уместны только, когда в диалог-боксе *Select File Type* определен как *Auto*.

Для использования AVR проделайте следующее:

1. Перед обработкой градиента определите *Vignette to CT Thresholds*.



По умолчанию значения для всех цветов 6%. Это означает, что градиент с разницей цветов до 6%, обрабатывается как СТ.

Когда вы увеличиваете значения порога, большее число элементов конвертируются в СТ. Увеличивая значения порога, можно в какой-то момент получить, что элементы с близкими цветами будут некорректно идентифицированы как градиент.

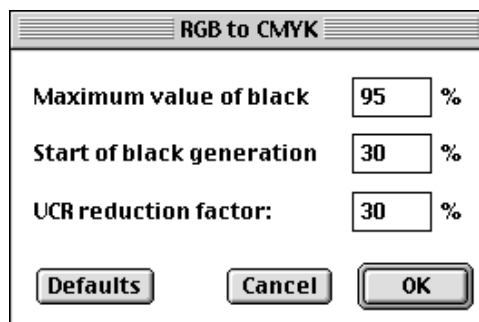
2. Нажмите **ОК** для закрытия окна *Preferences*.
3. Чтобы включить AVR для специальных файлов из табулятора *RIP* в окне *Select* выберите **Vignette to CT**.

Color Conversion (Установки)

Эта опция позволяет вам определить как RGB цвета будут конвертироваться - в CMY или в CMYK. В большинстве случаев по умолчанию конвертация определяется опцией RGB to CMY и получается наилучший результат. Специалисты по цвету могут выбрать RGB to CMYK и установить специальную конвертацию, введя в диалоговое окно значения, описанные ниже.

Примечание: Мы настоятельно рекомендуем использовать опцию RGB to CMY.

1. Из всплывающего меню Color Conversion выберите **RGB to CMY** или **RGB to CMYK**; если вы выбрали RGB to CMYK, **Set** станет активной.
 - **RGB to CMY** конвертирует Red, Green и Blue PostScript файла в Cyan, Magenta и Yellow (без черного).
 - **RGB to CMYK** конвертирует Red, Green и Blue PostScript файла в Cyan, Magenta, Yellow и Black.
2. Нажмите **Set** для определения как будет выполняться конвертация RGB to CMYK.



3. Установите значения, как описано ниже, и нажмите ОК.

- **Maximum value of black** (по умолчанию 95%)
определяет максимальное количество черного (0-100%),
которое будет создано, если Cyan, Magenta и Yellow 100%.
- **Start of Black generation** (по умолчанию 30%)
определяет минимальное значение (0-100%) самого
светлого цвета - точку, в которой система начинает
создавать черный цвет.

Если например, это значение определено как 30 %, когда
для CMY значения 60%, 80% и 28%, Black не создается.
Однако, для CMY значения 40%, 35%, 50%, Black создается.

- **UCR reduction factor** (по умолчанию 30%) определяет
как много будет удалено CMY (0-100%), в зависимости от
значения созданного черного.

Например, для значений CMY 50%, 70% и 90%, система
создаст 40% черного.

Если значение **UCR reduction factor** равно 50%, это
означает, что 50 % от 40% будет вычтено из CMY значений.
 $(50 * 40) / 100 = 20$.

Окончательный результат: **C=30, M=50, Y=70, K=40**

CT Edges and Screen Grabs (Установки)

Эти параметры задают качество СТ элементам. Оба параметра имеют смысл только, если *File Type* определен в табуляторе *RIP* окна *Select* как *Auto*.

Так как FAF (относится только к LW элементам) выполняется до применения этих параметров, CT Edges и Screen Grabs не подвергаются треппингу.

Ограничения

Если вы установите хотя бы один из этих параметров для *LW разрешения*, опция *Support Scitex Vignettes* в окне *Preferences* и опция *Vignettes to CT* в табуляторе *RIP* окна *Select* становится неактивной, и Scitex Vignettes не поддерживается.

Если один/оба параметра заданы в LW разрешении, то выполняется процесс CTResolve.

CT Edges (Установки)

Когда два (2) элемента примыкают друг к другу или перекрываются, пограничная область может неравномерной. Этот параметр позволяет вам указывать с каким разрешением будет растриваться пограничная область.

- Из всплывающего меню **CT Edges** выберите **LW** или **CT разрешение**.

CT разрешение	Растривание пограничной области или области перекрытия производится с CT разрешением. Это значение по умолчанию.
----------------------	--

LW разрешение	Растривание пограничной области или области перекрытия производится с LW разрешением, что позволит устранить неравномерность..
----------------------	--

Screen Grabs (Установки)

Screen Grabs это изображения или часть их, захваченная с экрана компьютера и импортированные в DTP программы. Эта опция позволяет вам определять как эти элементы растеризуются, используя LW или CT разрешение.

- Из всплывающего меню **Screen Grabs** выберите **LW** или **CT разрешение**.

LW разрешение	RIP будет обрабатывать Screen Grabs, используя LW разрешение (для лучшего качества).
----------------------	--

Примечание: Когда вы выбираете эту опцию, CT Edges параметры автоматически переключаются на LW разрешение и становятся неактивными.

CT разрешение	RIP будет обрабатывать Screen Grabs, используя CT разрешение. Это установка по умолчанию.
----------------------	---

Support Color Protection (Установки)

Элемент может иметь одно из следующих значений: Black Overprint, Protect Small Text, Vignette to CT или White Frame Support.

Если элемент выбран, векторная графика, являющаяся результатом работы RIP, будет автоматически создаваться в NLW формате, даже если LW файл содержит мало цветов и не имеет форм чистых цветов.

Опция *Support Color Protection* выбрана по умолчанию. Если вы отключите ее, элементы не будут помечаться для White Frame Support или защищаться от FAF.

Примечание: Отключение *Support Color Protection* не нужно в случае предотвращения создания NLW формата. (Если файл содержит более 255 цветов или более 4 цветоделений, то в любом случае такой файл будет преобразован в NLW формат.)

No Noise CT (Установки)

No Noise CT - скрытая опция, доступ к которой возможен через окно *Preferences* при нажатой клавише *Option*.

Эта опция позволяет создать CT файл без шумов. Когда вы выводите LW и CT элементы вместе, CT шумы не видны. CT шумы появляются только на пленке или цветопробе, когда вы выведете CT элемент без LW элемента. Если вы собираетесь выводить CT элемент сам по себе, и вы хотите минимизировать шумы, отрастеризуйте файл, выбрав опцию *No noise CT*. Растеризация с опцией *No noise CT*, требует большее время на процесс растеризации.

Чтобы выбрать опцию No noise CT:

1. Если окно *Preferences* уже открыто, закройте его.
2. Убедитесь, что режим **Caps Lock** на клавиатуре Macintosh выключен.
3. Нажмите клавишу <**Option**> и из меню **Setup** выберите **Preferences**; появится окно *Preferences* с опцией *No noise CT*, которая отобразится рядом с *Servers Number*.
4. Выберите **No noise CT**.

PostScript Overprint

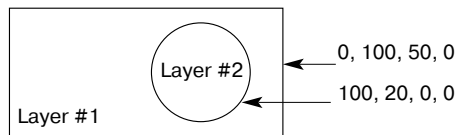
Композитные цветные PostScript файлы, созданные в DTP программах, обычно не поддерживают оверпринт. Вместо этого, каждый уровень вырубает уровень, который ниже него. PS/M предлагает метод защиты печати оверпринт как это было определено в DTP приложении.

- Для поддержки оверпринт нужно определить элемент как оверпринт в исходной программе и затем выбрать **PostScript Overprint** в табуляторе *RIP* окна *Select* (Это определено системой по умолчанию).

PS/M обрабатывает каждый цвет, имеющий значение ноль (0) и лежащий под ним слой, как если бы он был прозрачный (в процессе растеризации, результирующие цветоделение получает значение нижнего слоя).

Если нижнего слоя не существует, цветоделение остается неизменным.

Например:



Элементы до оверпринт

		C	M	Y	K	
Layer #1	Rectangle	0	100	50	0	
Layer #2	Circle	100	20	0	0	Overprinted
Final values	Circle	100	20	50	0	

Как видно из таблицы выше, Yellow и Black имеют нулевые значения в слое 2, PS/M даст результирующей форме значение нижнего слоя (Y: 50, K: 0). Обратите внимание на то, что Cyan и Magenta не изменились.

Black Overprint

Этот параметр позволяет вам определить черный оверпринт. *Black Overprint* - это частный случай использования оверпринта для избегания проблем сведения.

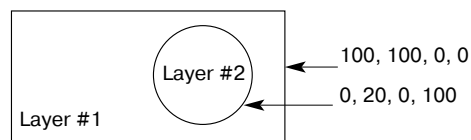
Black Overprint применяется преимущественно к тексту, графике, где используется черный как цвет границы (outline).

Более детально см. стр. 7-16.

По умолчанию Black Overprint *выключен*.

Выберите *Black Overprint* для того, чтобы PS/M для каждого цветоделенного элемента, имеющего 100% Black, назначил значение элемента нижнего слоя ноль (0%).

Пример:



Элементы до *black overprint*

		C	M	Y	K
Layer #1	Rectangle	100	100	0	0
Layer #2	Circle	0	20	0	100
Final values	Circle	100	20	0	100

Black Overprint checked

Так как Black круга был 100%, Black Overprint управляет этим элементом (прямоугольник не затрагивается). Cyan и Yellow круга 0%, поэтому кругу назначены значения нижнего элемента (слой #1). Magenta круга - 20% не изменяется.

Если **Black Overprint** не выделен, результатом будет вырубка.

Final values	Circle	0	20	0	100
Black Overprint unchecked					

Allow Trapping

Использование опции *Allow Trapping* возможно при включенном *Black Overprint*. Обычно, Black Overprint элементы защищены от FAF.

Если вы выбрали *Allow Trapping*, Black Overprint элементы могут подвергаться треппингу.

Отключив *Allow Trapping*, Black Overprint элементы будут отмечены как защищенный текст и не будут обрабатываться.

Примечание: Эта особенность применима только для ПО FAF 2.1 и выше.

Определение параметров FAF

Установки FAF

Установки FAF обеспечивают прямую связь с программой Scitex Full Auto Frames для автоматического, контролируемого пользователем треппинга. *(Для более полного описания программы FAF и PS/M FAF установок см. Руководство пользователя FAF).*

Треппинг выполняется в фоновом режиме, пока PS/M продолжает обрабатывать другие файлы.

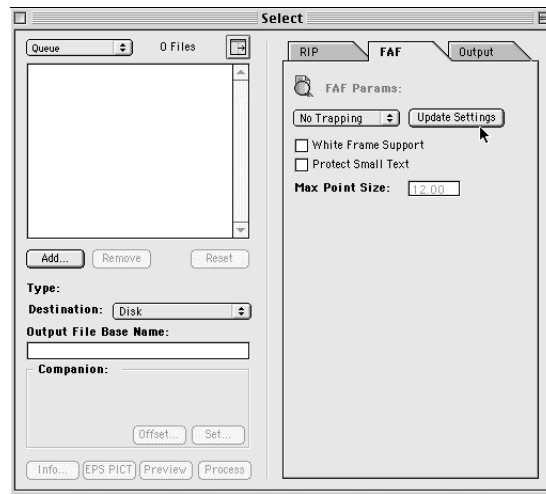
✎ Если вы планируете использовать Scitex FAF, программа должна быть установлена на Macintosh, на котором установлена PS/M или на удаленном Macintosh.

В процессе обработки FAF делает следующее:

- Запоминает первоначальный файл как резервную копию.
- Находит все цветовые пары,
- Выбирает цветные пары для треппинга.
- Определяет направление фрейма (то есть указывает какой цвет помещается во фрейм).
- Определяет значения фрейма.
- Просчитывает цвет фрейма.

Примечание: Так как FAF выполняется до Screen Grabs и CT Edges, эти элементы не подвергаются треппингу. См. стр. 7-14.

Установки FAF первоначально определяются в табуляторе FAF окна *Select*.



Чтобы добавить FAF к параметрам обработки файла, находящегося в очереди, или к параметрам обработки, установленным по умолчанию, из всплывающего меню табулятора *FAF* окна *Select* выберите нужную опцию. Либо установленную по умолчанию Scitex, либо определенный пользователем набор параметров, созданный в программе FAF.

- Выберите **Scitex Default** для треппинга файлов в соответствии с FAF параметрами, установленными по умолчанию.
- **Custom FAF Parameter Sets**
В приложении FAF вы можете создать свой набор параметров треппинга.

Если вы создаете новый набор FAF параметров в FAF программе, пока работает PS/M, нажмите кнопку **Update Setting List** в окне *Select* программы PS/M для обновления всплывающего меню **FAF Settings**.

- Выберите **No Trapping** для выключения автоматического треппинга.

(Когда включен *No Trapping* и опция *Combine* отключена, *Destination: Disk* будет доступна для LW файлов в очереди.)

Поддержка белого фрейма

Когда вы выбираете *White Frame Support*, элементы текста отмечаются так, что программа FAF может решить размещать или нет белый фрейм вокруг текста, размещенного поверх цветного СТ.

Когда выбрана эта опция, в процессе RIP цвета могут быть отмечены для FAF обработки. Когда цвета в файле отмечены как *White Frame Support*, RIP автоматически создает NLW формат. См. *Поддержка цветовой защиты, стр. 7-15*.

Примечание: Эта особенность применима только к программе FAF 2.1 и выше.

Защита мелкого текста

Когда вы выбираете *Protect Small Text*, любые элементы текста, которые равны или меньше чем размер точки, определенной в поле *Max Point Size*, отмечаются так, чтобы программа FAF не размещала фрейм вокруг текста.

Когда выбрана эта опция, в процессе RIP цвета могут быть отмечены для FAF обработки. Когда цвета в файле отмечены как *White Frame Support*, RIP автоматически создает NLW формат. См. *Поддержка цветовой защиты, стр. 7-15*.

Примечание: Эта особенность применима только к программе FAF 2.1 и выше.

Комбинирование

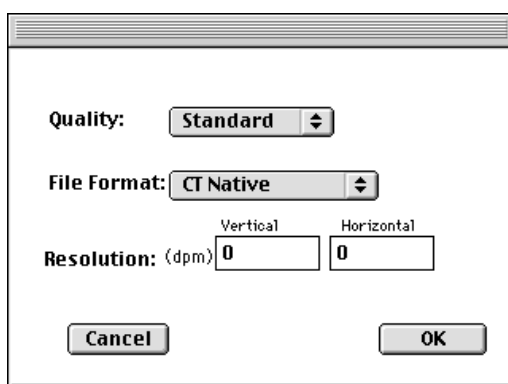
Super Combine - это программа, которая готовит работы, содержащие СТ/NCT и LW/NLW файлы, для цветопробы, используя алгоритм Super Combine. Этот алгоритм анализирует неровные границы LW элементов и выполняет функцию сглаживания над ними, давая возможность вывода текста и графики высокого качества.

(За подробностями обращайтесь к представителям фирмы Scitex.)

Параметр Combine может быть добавлен к параметрам конвертации, и будут созданы Scitex Job файлы и файлы, готовые для цветопробы. Scitex Job файлы создаются в *Output Folder*, а комбинированные файлы - в *Super Combine Output Folder*.

Чтобы добавить операцию Super Combine к параметрам конвертации:

1. Из табулятора *Output* в окне *Select* выберите опцию **Combine**; кнопка *Set* станет активной.
2. Нажмите **Set**, чтобы определить параметры обработки *Super Combine*; появится следующее диалоговое окно.



3. Определите параметры Super Combine.

- **Quality** определяет качество созданного файла в процессе комбинирования. Вы можете установить *Highest* или *Standart*.

Обычно, режим *Standart* дает адекватные результаты. Если *Standart* не соответствует вашим требованиям, выберите *Highest* как более точный алгоритм. Но имейте ввиду, что в режиме *Highest* операция Super Combine займет больше времени.

- Используйте **File Format** для определения формата файла, созданного с помощью Super Combine. Вы можете определить *CT HandShake*, *CT Native* или *Tiff*.

Выберите *CT HandShake*, если вы собираетесь работать с получившемся файлом в программе на Macintosh.

Выберите *CT Native*, если вы собираетесь обрабатывать файл на станции Whisper.

Выберите *Tiff* для создания файла в формате, который поддерживается различными платформами.

Значения в поле **Resolution** должны соответствовать разрешению, с которым файл будет напечатан.

4. Нажмите **ОК**; файл будет подготовлен к цветопробе в соответствии с установленными параметрами.

✓ **Примечание:**

Когда используется Super Combine для полной автоматизации рабочего процесса, вы можете определить папку Super Combine Output как IQPro Hot Folder или Brisque Hot Folder, который определяет операцию Proof.

TIFF/IT-P1

Формат файла TIFF/IT-P1 (Tag Image File Format for Image Technology) был создан для облегчения процесса предпечатной подготовки, чтобы упростить передачу электронного вида изображений между типографиями, принтерами, препресс-бюро, дизайнерами и фотографами.

TIFF/IT-P1 сопоставим с TIFF/IT, но обеспечивается меньшим набором опций, которые позволяют упростить выполнение, когда полный набор опций TIFF/IT не требуется. PS/M позволяет вам конвертировать композитные файлы, которые не содержат чистых цветов, в TIFF/IT-P1 формат. *Опция TIFF/IT-P1 - дополнительная опция. За подробностями обращайтесь к вашим Scitex представителям.*

Чтобы использовать опцию TIFF/IT-P1:

1. Из списка файлов выберите PostScript файл или работу, которую вы хотите перевести в TIFF/IT-P1 формат, или убедитесь, что список пуст, если вы определяете параметры по умолчанию.
2. В табуляторе *Output* окна *Select* выберите опцию **TIFF/IT-P1**.
3. Из меню **Setup** выберите **TIFFIT Output Folder**, появится браузер.
4. Используйте браузер для назначения Output Folder.
5. Запустите обработку; если входной файл является PostScript файлом, а работа создана в назначенной Output Folder, то TIFF/IT-P1 файл, полученной из этой работы, будет помещен в TIFFIT Output Folder.

Если входной файл является Scitex работой, то TIFF/IT-P1 файл, полученной из этой работы, будет также помещен в TIFFIT Output Folder.

☐ Заметьте, пожалуйста, что параметры TIFF/IT-P1 файла, так же как и LW разрешение, берутся из рабочего файла. Поэтому, если входной файл PostScript, параметры конвертации, которые вы определили для PostScript файла, будут применены к TIFF/IT-P1 файлу.

TIFF/IT-P1 расширения

TIFF/IT-P1 файлы получают расширение в процессе обработки. Следующие расширения определены по умолчанию:

Для Scitex файлов

Формат	Расширение
LW	ILW
NLW	IHC
CT	ICT
FP	IFP

Для изменения расширений, определенных по умолчанию, из окна *Preferences* наберите нужное расширение в полях **TIFF/IT Suffixes**.

TIFF/IT Suffixes:

CT:	<input type="text" value=".ICT"/>	LW:	<input type="text" value=".ILW"/>	NLW:	<input type="text" value=".IHC"/>	FP:	<input type="text" value=".IFP"/>
-----	-----------------------------------	-----	-----------------------------------	------	-----------------------------------	-----	-----------------------------------

Определение параметров страницы

Page

Информация о размерах страницы может содержаться в комментарии Bounding Box и/или в Setpage команде в PS файле. Вы можете задать, чтобы программа PS/M обращалась за параметрами в Bounding Box, к команде Setpage или в оба места.

✓ Мы рекомендуем выбирать и *Support SetPageparams*, и *Use Bounding Box* в окне *Preferences*.

Если вы выбрали и **Support SetPageparams**, и опции **Use Bounding Box** в окне *Preferences*, PS/M будет осуществлять поиск размеров страницы в обоих местах. Если информация будет найдена в обоих местах, то будут использованы команды Setpage.

Если информация не будет найдена нигде, вы можете определить размеры страницы во всплывающем меню **Page** и/или полях окна *Select*.

Для задания размеров страницы, независимо от того, что определено в PS файле, отключите обе опции и используйте только поля всплывающего меню **Page**.

Bounding Box

Bounding Box - это прямоугольная область, в которой располагается изображение.

✓ Bounding Box комментарий в EPS файле может выглядеть так:
%%Bounding Box: 0 0 540 648. Числа (0 0) указывают координаты нижнего левого угла Bounding Box; числа (540 648) указывают координаты верхнего правого угла Bounding Box.

Если PS/M находит комментарий Bounding Box в PS файле и **Use Bounding Box** выделена в EPS Settings окна *Preferences*, *Bounding Box* становится активным во всплывающем меню *Page*, и размеры страницы, определенные Bounding Box, появляются в полях *Size* (поверх текущих значений).

Примечание: Пожалуйста, помните, что если опция *Support set-pageparams* была также выделена в окне *Preferences*, и информация о размерах страницы была найдена там же, то *set-pageparams* информация заменит *Bounding Box* информацию.

PS/M поддерживает следующие PostScript комментарии:

- BoundingBox, находящийся во всех EPS файлах.
- HighResBoundingBox, находящийся в EPS файлах, созданных в Adobe Photoshop.
- PageBounding Box, находящийся в файлах, созданных в QuarkXPress.
- ImpositionPaperSize, находящийся в файлах, созданных в Ultimate Imposition.
- ADO_PaperArea, ADO_ImageableArea, используемые в файлах, созданных в Adobe PSPrinter driver.

Setpage

Setpage - это команда в PostScript файлах, которая определяет оптимальный размер и ориентацию выводимого файла из информации о печатном размере, заданном в DTP приложении, использованном для создания PostScript.

✓ Если вы пытаетесь изменить размер или ориентацию изображения, пока активен *setpage*, система попросит подтвердить вас, что вы действительно хотите переписать размеры поверх уже определенных параметров.

Когда создается PostScript файл, DTP приложение должно использовать корректные описания принтера (PPDs), поставляемые с PS/M.

После просмотра файла, если PS/M находит *setpage* команду в PostScript файле, а в окне *Preferences* выделена **Support setpageparams** опция, *setpage* становится активной во всплывающем меню *Page*, и размеры страницы определяются параметрами *setpage*, которые появляются в полях *Size* (поверх текущих значений).

Support setpageparams (Установки)

Выберите **Support setpageparams**, когда вы хотите использовать размер страницы и ориентацию, определенную DTP приложением, использованным для создания PostScript файла. *Setpageparams* отменяет определенные пользователем кадрирование и/или поворот.

В случае использования *setpageparams* приложение, в котором создан PostScript файл, должно использовать описание принтера, поставляемое с PS/M.

Специальный размер страницы

В случаях, когда *Setpage* и *Bounding Box* не уместны, либо обе опции были отключены в окне *Preferences*, либо нигде в них не указана информация о странице, тогда в табуляторе *RIP* окна *Select* во всплывающем меню **Page** можно выбрать значения стандартных размеров страницы.

- Выберите размер страницы из всплывающего меню или выберите *Other*; и наберите значения высоты и ширины в полях *Size*.

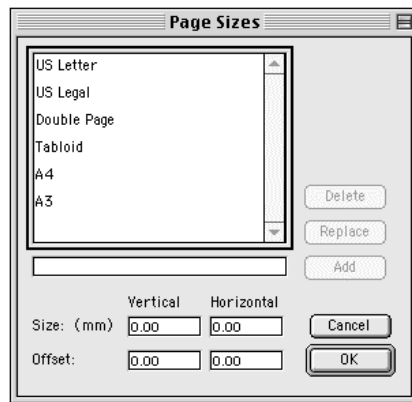
Примечание: Если вы выбрали размер страницы из меню *Page* и затем изменили размеры или ориентацию просмотренного изображения, кнопка меню *Page* автоматически отобразит **Other**.

Редактирование опций во всплывающем меню Page

Вы можете редактировать параметры опций, которые уже есть во всплывающем меню Page, добавлять или удалять опции, изменять порядок, в котором они появляются в меню.

Чтобы редактировать опции, которые есть во всплывающем меню Page:

1. Из меню **Setup** выберите **Page Size**; появится диалоговое окно *Page Size*.



2. Добавьте новый размер страницы, измените или удалите уже существующий или измените порядок размеров страницы, как описано ниже.
3. Нажмите **OK**; изменения зафиксируются в табуляторе *RIP* окна *Select* во всплывающем меню *Page*.

Чтобы добавить размер страницы:

1. Наберите имя в поле, которое появится ниже списка существующих размеров страницы в окне *Page Size*.
2. Введите значения в поля *Vertical* и *Horizontal*, *Size* и *Offset*.
3. Нажмите **Add**; новый размер страницы добавится к списку размеров страницы.

Чтобы изменить размер страницы:

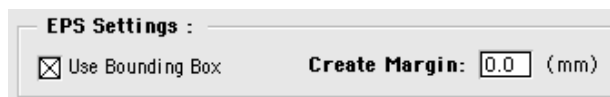
1. Выберите размер страницы из списка в окне *Page Sizes*.
2. Отредактируйте поля *Name*, *Size* и *Offset* как указано.
3. Нажмите **Replace**; размер страницы изменится на отредактированный.

Чтобы удалить размер страницы:

- Выберите размер страницы из списка в окне *Page Sizes* и нажмите **Delete**.

EPS Setting (Установки)

Используйте эти опции для управления размерами EPS файлов для процесса RIP и для процедуры Preview.



По умолчанию выбран *Use Bounding Box* и поле *Create Margin* имеет значение ноль (0).

- Выберите **Use Bounding Box** для использования размеров, определенных в комментарии Bounding Box EPS файла для процессов RIP или Preview.
- Отключите **Use Bounding Box**, чтобы проигнорировать комментарии Bounding Box EPS файла.
- Для добавления стандартного отступа, когда обрабатывается EPS файл, введите значение в поле *Create Margin*.

Offset

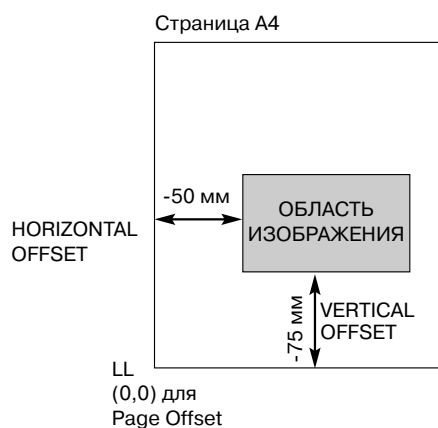
Поля Offset в табуляторе *RIP* позволяют вам перемещать область изображения вертикально или горизонтально относительно определенной страницы.

- Введите нужное значение в поля Vertical и/или Horizontal.

Как показано ниже, offset - это расстояние между нижним левым углом изображения и нижним левым (LL) углом страницы.

- Положительные значения перемещают изображение влево и вниз.
- Отрицательные значения перемещают изображение вправо и вверх.

✓ Когда вы кадрируете просматриваемое изображение, значения Offset меняются соответственно. См. раздел Кадрирование и просмотр файла в Главе 5.



Size (*размер*)

Поля **Size** *Vertical* и *Horizontal* отображают установленную высоту и ширину страницы.

Когда вы обрезаете просматриваемое изображение, обрезанный фрейм отрисовывается на экране и размеры поля **Size** изменяются соответственно.

Scale (*масштаб*)

Используйте Scale для увеличения или уменьшения размера области изображения относительно PS файла. Масштабирование действует для просмотра и обработки.

По умолчанию масштаб равен 100% (нет масштаба).

- Введите значение в поле; масштабирование произведется по обоим направлениям, если в меню **Edit** включен *Anamorphic Scale*. См. стр. 7-6.

Примечание: Масштабирование не влияет на поле Size (оно отображает оригинальный размер).

Rotate (*поворот*)

Используйте *Rotate* для изменения ориентации области изображения. Поворот действует для просмотра и обработки.

По умолчанию значение этого поля равно нулю (не поворачивать).

- Выберите значение из всплывающего меню **Rotate**.

Или введите любое значение в поле *Rotate*.



Normal



Rotate 180

Примечание: Поворот не влияет на значения поля *Size*. Независимо от того, какое значение поворота вы определили, поля *Vertical* и *Horizontal* будут отображать оригинальный размер.

Flip (*зеркальное отражение*)

Используйте *Flip* для изменения ориентации области изображения. Отражение действует на просмотр и обработку.

По умолчанию в этом поле указано *None* (это означает, что ориентация выводимого файла такая же как и в оригинальном PostScript файле).

- Выберите значение из всплывающего меню *Flip*.
 - **None** оставляет изображение в его оригинальной ориентации.
 - **Horizontal** отражает область изображения горизонтально.
 - **Vertical** отражает область изображения вертикально.
 - **Both** отражает изображение и горизонтально, и вертикально.

Обработка чистого цвета

Приложение, создающее PostScript файл определяет и *дает имена* чистым цветам. Когда вы работаете с цветными файлами, вы можете “научить” PS/M обрабатывать чистые цвета в файлах одним из трех способов: *конвертирование всех чистых цветов в триадные, обрабатывать каждый чистый цвет как дополнительную цветodelенную форму или обрабатывать каждый чистый цвет отдельно* в соответствии с определенными пользователем параметрами.

Эти опции не относятся к B&W (цветodelенным) файлам. Они относятся только к композитным файлам.

Всплывающее меню Spot Colors

Используйте всплывающее меню *Spot Colors* в табуляторе *RIP* окна *Select* для установки указаний PS/M по обработке чистых цветов файла: **All Top Process, All To Spot, Specific Info.**

Добавочные опции могут появляться во всплывающем меню, если вы создали и сохранили таблицу, определяющую параметры обработки цвета. *См. Главу 8.*

Если вы определили **Specific Info**, будет создана таблица **Colors for filename**, и она появится во всплывающем меню Spot Colors. Если вы определили *Specific Info* и затем выбрали опцию *Save as Defaults* из меню *Setup*, будет создана *Default Table*, которая появится во всплывающем меню *Spot Colors*.

Примечание: Scitex разрабатывает QuarkXPress Spot Colors XTension для версии 3.3.1 и выше с поддержкой функции Spot Colors. Когда вы используете QuarkXPress Spot Colors XTension, в PostScript файл добавляются соответствующие комментарии, позволяющие PS/M использовать по умолчанию эти установки для файла, заменяя ими любые параметры, определенные в диалоговых окнах PS/M, и устраняет необходимость определять Spot Colors параметры в PS/M. (Другие приложения, такие как Adobe Illustrator и FreeHand не требуют таких XTension.) Детально см. документ 399Z8H185A, Spot Colors XTension for QuarkXPress.

All To Process

Когда вы выбираете эту опцию, все чистые цвета, которые определены в файле, конвертируются в триадные цвета, используя процентное соотношение CMYK. Это определено системой по умолчанию.

All To Spot

Когда вы выбираете эту опцию, все чистые цвета, которые определены в файле, остаются чистыми цветами. Для каждого чистого цвета создается своя цветоделенная форма.

Specific Info

Specific Info дает указания RIP обрабатывать каждый чистый цвет согласно установкам, которые вы определите в окне *Spot Colors Info*.

Опция *Specific Info* доступна только тогда, когда выбранный файл является композитным и когда параметр *PostScript Parsing* в окне *Preferences* установлен как *Full*. Эта опция не доступна, когда вы определяете установки PS/M.

Используйте опцию *Specific Info* для:

- Определения какой чистый цвет конвертировать в триадные, а какой оставить чистым.
- Объединения цветоделенных форм
- Переопределения значений прозрачности
- Определения нужен ли каждому чистому цвету оверпринт
- Определения лака и базы как специальных цветоделений

Дополнительно PS/M позволяет вам сохранять эти параметры как цветовую таблицу, которая может быть использована для будущих работ. См. Главу 8.

Save as Defaults

Если вы хотите определить конкретные параметры обработки цвета для группы файлов, определите их для одного файла, а затем используйте опцию *Save as Defaults* из меню *Setup*, чтобы добавляемые в очередь файлы автоматически обрабатывались в соответствии с теми же параметрами обработки.

1. Выберите **All To Process, All To Spot** или имя цветовой таблицы, которую вы создали, из всплывающего меню *Spot Colors*. Или выберите **Specific Info** и определите вашу обработку цвета.
2. Из меню **Setup** выберите **Save as Defaults**, в дальнейшем отображается окно *Select*, выбранная опция появляется как параметр по умолчанию *Spot Colors*.

В дополнение к этому может появиться другая опция **Default Table**.

Default Table использует параметры, которые вы определили в диалоговом окне *Specific Info* до выбора **Save as Defaults**.

- Чистый цвет, определенный в Default Table, но не найденный в обрабатываемом файле, игнорируется.
- Чистые цвета, найденный в обрабатываемом файле, но не указанный в Default Table, конвертируется в триадные.

On APR - Use Mask From *(установки)*

В APR маски высокого разрешения и PSImages файлы могут быть различными.

Эта опция позволяет вам задать какой путь отсечения использовать, когда файл с высоким разрешением и PSImages файлы определяют различные маски.

Эта опция поддерживает только EPSF файлы высокого разрешения.

Выберите одну из следующих опций из всплывающего меню:

PSImages	даст указания системе использовать маску, определенную PSImage файлом и игнорировать маску, определенную файлом с высоким разрешением. Эта опция устанавливается по умолчанию.
High Resolution	даст указания системе использовать маску, определенную файлом с высоким разрешением и игнорировать маску, определенную PSImage файлом.
Both	даст указания системе использовать только те маски в файле с высоким разрешением, которые перекрывают области маски PSImage файла.

Соглашение по наименованию растровых файлов

Базовое имя файла вывода

Имя обрабатываемого файла содержит две части: основное имя и расширение, которое добавляется в процессе растеризации.

По умолчанию основное имя идентично имени вводимого PostScript файла за исключением следующего:

- Все строчные буквы заменяются на прописные.
- Все неалфавитно-цифровые символы, кроме (.) и (_), удаляются.
- Основное имя укорачивается так, чтобы конечное имя файла, не считая расширения, добавляемого в процессе растеризации, содержало максимум 14 символов. (Когда назначение вывода *Scitex*, имя файла может содержать не более 9 символов.)

Чтобы изменить основное имя файла, который будет результатом обработки выбранного файла в очереди:

1. Выберите файл из очереди.
2. Наберите нужное имя в поле *Output File Base Name* окна *Select*.

File Suffixes (Установки)

Имена обрабатываемых файлов состоят из двух частей: собственно имя файла и расширение, которое PS/M добавляет в процессе растеризации для идентификации типа выводимого файла.

По умолчанию имя файла идентично имени входного PostScript файла. Однако, существуют ограничения по длине имени файла, и если необходимо, имя файла может быть сокращено. Вы можете изменить имя файла в окне Select.

Следующие расширения приняты по умолчанию:

- _LW для Scitex Linework/ NLW файлов (например, **HORSE.PS_LW** для PS файла с именем **horse.PS**).
- _CT для Scitex continuos-tone файлов (например, **HORSE.PS_CT** для PS файла с именем **horse.PS**).
- _PI для PG/ LAYT файлов (например, **HORSE.PS_PI** для PS файла с именем **horse.PS**).
- Чтобы изменить эти установки, введите расширение в соответствующем поле *File Suffixes*.

Пре-цветоделенные файлы

Тип цветоделения добавляется к имени каждого файла (перед расширением, описанного выше).

Например, ***HORSE.PS_KLW*** - это имя черной цветоделенной формы PS файла с именем ***horse.PS***. Другие цветоделенные формы называются соответственно: ***HORSE.PS_2CLW***, ***HORSE.PS_3MLW***, ***HORSE.PS_4YLW***.

Многостраничные файлы

Число страниц добавляется к имени каждого файла (перед расширением, описанного выше).

Например, ***DOG.PS_1LW*** - это имя первой страницы PS файла с именем ***dog.PS***, ***DOG.PS_2LW*** - это имя второй страницы, соответственно имена других страниц - ***DOG.PS_3LW*** и ***DOG.PS_4LW*** и т. д.