

ТЕХНИЧЕСКИЕ ТРЕБОВАНИЯ ДЛЯ ПОДГОТОВКИ ВЁРСТКИ, POSTSCRIPT ИЛИ PDF-ФАЙЛОВ,

ПРЕДОСТАВЛЯЕМЫХ ДЛЯ ОФСЕТНОЙ ПЕЧАТИ

ВНИМАНИЕ!!!

- При приеме макетов осуществляется автоматическая проверка файлов, которая выявляет не все перечисленные ниже ошибки. В связи с этим мы не гарантируем их стопроцентное отслеживание;
- макеты, не соответствующие данным требованиям, могут быть доработаны типографией без согласования с заказчиком;
- при возникновении брака ввиду несоблюдения технических требований, вся ответственность ложится на сторону, предоставившую некорректный макет;

ФОРМАТЫ ФАЙЛОВ

Присылайте макет только в одном формате. При предоставлении одного макета в нескольких форматах увеличивается время на проверку всего высланного и в печать может пойти любой файл из предоставленных.

Форматы в порядке предпочтения:

- PDF/X-1a,
- PS Level 2 и PDF 1.3;

Если макет сделан в программе, отсутствующей в нижеследующем списке, не пользуйтесь встроенными средствами для создания PDF, т.к. в этом случае типография не несёт ответственности за возможный брак (пропавшие объекты и т.п.). Создавайте PDF с помощью Adobe PDF принтера.

- TIFF или PSD без слоёв (не рекомендуется для изображений, содержащих элементы малого размера, в т.ч. мелкий текст);
- Adobe Illustrator CS5 и ниже;
- Adobe InDesign CS5;
- CorelDRAW X5;
- файлы обязательно должны иметь расширение той программы, в которой были сделаны (ai, cdr, indd и т. д.);
- Macromedia FreeHand мы открываем в Adobe Illustrator CS5 (компания Macromedia прекратила своё существование в 2005 году, будучи купленной Adobe). Обычно никаких проблем и слетевших объектов не возникает, но мы рекомендуем убедиться, что ваш файл откроется нормально.

ОБЩИЕ ПРАВИЛА ВЁРСТКИ

- Располагайте макет по центру листа. Размер листа должен быть равен послеобрезному формату (то есть не нужно класть, например, визитку 90x50 на лист А4 – положите её на лист 90x50). оборот кладите на следующий лист или в другой файл, а не рядом с лицом.
- Комментарии к макету, содержащиеся в файле вёрстки, игнорируются. Пожалуйста, пишите их менеджеру в сопроводительном письме.
- На макет с последующей вырубкой должен быть наложен контур вырубного штампа (на отдельном слое).
- Выборочный лак, конгрев, тиснение и т. п. должны быть в векторном виде, окрашены в 100% чёрного и находиться на отдельном слое, точно над той областью в макете, на которую наносятся.
- Если какой-либо элемент верстки вплотную подходит к краю, то он должен быть выпущен за обрез. Вынос за обрезной формат должен быть 2 мм, для многостраничных изданий – 3 мм.
- Располагайте значимую информацию не ближе 3 мм от линии реза, корешка или скругления. Радиус скругления – 8мм. Гарантированные допуски по резке и скруглению: без ламината не более 1мм, с ламинатом не более 1,5мм.
- Мы печатаем лицо и оборот, исходя из расположения и порядка полос в вашем файле. Недопустимо предоставлять лицо и оборот в разных ориентациях (например, лицо календарика – в портретной, а оборот – в ландшафтной).
- Для корректной фальцовки в буклетах с двумя фальцами третья (внутренняя) полоса должна быть меньше на 2-3 мм (например, полосы в евробуклете: оборот 100x100x97, лицо 97x100x100, неправильно: 99x99x99).
- В CorelDRAW недопустимо оставлять в макете объекты типа "symbol", нужно разбивать их на объекты. В противном случае не гарантируется корректная печать макета.
- Не пользуйтесь для создания надписей, изображений и прочих объектов в pdf родными инструментами Acrobat, такими, например, как comment tool, typewriter tool, multimedia tools. Они не выводятся на печать.

КРАСОЧНОСТЬ и ОВЕРПРИНТЫ

- Все объекты должны быть в CMYK. Нельзя использовать RGB и другие цветовые модели, это приведёт к искажению цвета.
- Если необходима печать дополнительными красками, в том числе металлизированными, такими как серебро и бронза, они указываются в макете по шкале PANTONE solid. Их использование оговаривается с нашим менеджером.

- Сумма красок не должна превышать 300%. В противном случае возможно небольшое искажение цвета.
- Процент содержания каждой краски должен быть не менее 5%, цветозаполнение 1%-4% не гарантируется.
- Крупные по площади чёрные объекты красьте глубоким чёрным (c25 m20 y20 k100). Никогда не окрашивайте в составной чёрный мелкий текст.
- Необходимо представлять себе действие опции «overprint» (наложение одного цвета поверх другого); если эта опция необходима, следует информировать об этом менеджера, в противном случае в макете не должно быть оверпринтов. По умолчанию со всех объектов оверпринт снимается.
- Не рекомендуется в растяжках комбинировать разные цветовые пространства. Например, растяжка из c100m0y0k0 в grayscale:100 (голубой в чёрный) может стать чёрно-белой.
- Не обозначайте в pdf спотовыми цветами лак, тиснение, штампы и прочую постпечатную обработку. При приёме макета автоматика может некорректно обработать такие файлы, и что-нибудь может слететь. Вместо этого лак, штампы высылайте отдельными pdf'ками.

РАСТРОВЫЕ ФОРМАТЫ И СВЯЗАННЫЕ С МАКЕТОМ ФАЙЛЫ (линки)

- Разрешение картинок должно лежать в диапазоне 260–350ppi. Мы оставляем за собой право уменьшить избыточное разрешение до 350ppi.
- Запрещается использовать OLE-объекты (таблицы Excel, текст из Word, картинки, скопированные через клипборд (ctrl+c / ctrl+v) в вёрстку).
- Все связанные с макетом файлы должны быть собраны в одну папку, эта же папка должна содержать файл верстки.
- Нельзя при работе в CorelDRAW пользоваться внешними линками (Externally linked bitmap). Все изображения должны быть внедрены в вёрстку.
- Не рекомендуется использовать в вёрстке EPS, особенно в CorelDRAW. При выводе pdf из такого файла могут слететь любые объекты. Если очень хочется – делайте pdf самостоятельно и присылайте нам только этот pdf.
- Нельзя сохранять в растровом файле слои (Layers), альфа-каналы и цветовой профиль (ICC Profile). Склейте слои командой Flatten layers, при записи снимите галку "Include ICC-profile". Если изображение в макете содержит ICC-профиль, оно будет сконвертировано в профиль ISO Coated ECI с TIL=300 через цветовую модель LAB. Такой подход гарантирует качественную печать макета, однако следует отметить, что возможно некоторое изменение цвета.

– Не применяйте LZW-компрессию в изображениях. Это усложняет автоматическую проверку макета и может привести к пропаже картинки.

ЭФФЕКТЫ И ОБТРАВЛЕННЫЕ ИЗОБРАЖЕНИЯ

– Недопустимо использование встроенных Pattern, Texture и Postscript заливок, элементы с такими заливками необходимо растривать с фоном в единый Bitmap.

– При использовании таких эффектов, как прозрачность, тень, линза, gradient mesh и т.п. все элементы, содержащие перечисленные эффекты, необходимо растривать с фоном в единый Bitmap (особенно это касается CorelDRAW и прозрачностей с режимом наложения, отличным от «normal»), иначе мы не гарантируем корректный вывод макета.

– В CorelDRAW увидеть, как примерно будет выглядеть макет, можно только после включения галки Tools->Proof Colors. Иначе отображение цветов (и эффектов) может не соответствовать действительности.

– Не используйте прозрачность с растровыми объектами, окрашенными в спотовые цвета (monotone, duotone и т.д.). Это может привести к пропаданию объектов.

ЛИНИИ и МЕЛКИЕ ОБЪЕКТЫ

– Мелкие объекты, мелкий текст и тонкие линии выглядят лучше, если они окрашены только одной из четырех составляющих CMYK (или пантоном с плотностью краски 100%). Составной цвет может привести к появлению цветных ореолов вокруг покрашенных им объектов.

– Не рекомендуется делать мелкие белые объекты, мелкий белый текст и тонкие белые линии на фоне, состоящем из нескольких красок, так как они могут не пропечататься или пропечататься частично.

– Толщина одноцветной линии должна быть больше 0,05 мм (0,15pt), линии меньшей толщины могут не пропечататься или пропечататься частично. При использовании в макете столь тонких линий учтите, что мы автоматически увеличиваем толщину всех линий до 0,15pt, если она меньше этого значения. Толщина многоцветных линий и белых линий на составном фоне должна быть не меньше 0,5pt.

– Если не избежать использования в линиях нескольких цветов или цвет один, но не 100%, делайте толщину линий максимально возможной.

– У наших менеджеров можно получить флаер с примерами печати тонких линий и мелких шрифтов.

ШРИФТЫ

- Наличие шрифтов допустимо только в программе InDesign или в PS-/PDF-файлах. Во всех остальных случаях переводите шрифты в кривые.
- Не используйте системные шрифты, такие как Arial, Courier, Times, Symbol, Windings, Tahoma и т.п.

МНОГОСТРАНИЧНЫЕ ИЗДАНИЯ

- Каждая полоса каталога должна быть на отдельной странице, нельзя предоставлять полосы разворотами (1-2, 2-3 и т.д.) или спуском (8-1, 2-7 и т.д.). Исключение – каталоги с нестандартной фальцовкой (например, лесенкой).
- При печати каталога в сборнике мы не делаем компенсацию сползания. Особенно внимательно следите за тем, чтобы колонцифры и прочие элементы дизайна, расположенные близко к краю, были удалены от него как минимум на 5мм.

POSTSCRIPT И PDF-ФАЙЛЫ

- Для генерации композитного PDF из программ пакета Adobe используйте наши настройки, которые можно взять у нас на сайте. Цветоделённые PS и PDF мы не берём в работу.
- Для генерации PDF из CorelDRAW воспользуйтесь стандартным пресетом PDF/X-1a.
- Лицо и оборот одного изделия должны быть на отдельных страницах, разные изделия должны быть в разных файлах.
- PS и PDF файл нужно сохранять без цветового профиля (ICC Profile), т.е. опция «внедрить цветовой профиль» должна была отключена.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ТРЕБОВАНИЯ К МАКЕТАМ ПОЛИЭТИЛЕНОВЫХ ПАКЕТОВ.

ТРАФАРЕТНАЯ ПЕЧАТЬ НА ПОЛИЭТИЛЕНОВЫХ ПАКЕТАХ

- Макеты предоставляются в программах CorelDRAW и Adobe Illustrator в векторном виде в масштабе 1:1.
- Минимальная толщина линии – 0,5 мм.
- Цвета указываются по шкале PANTONE. Если цвета будут в CMYK, то их перевод в PANTONE производится автоматически. Макеты в цветах RGB в работу не принимаются.
- Использование растровых изображений и сложных цветовых совмещений возможно, но такие макеты обязательно должны согласовываться с менеджером.
- В макете следует избегать заливок, которые составляют больше 30 % от площади пакета.

- Технологические отступы от краев пакета: снизу 5 см, сверху 13 см, с боков по 2 см.
- При печати на цветных пакетах следует учитывать, что выбранный цвет (PANTONE) может изменить свой оттенок.

ФОРМАТЫ БУМАГИ

