

## ТЕХНИЧЕСКИЕ ТРЕБОВАНИЯ ДЛЯ ПОДГОТОВКИ ВЕРСТКИ, POSTSCRIPT или PDF ФАЙЛОВ, ПРЕДОСТАВЛЯЕМЫХ ДЛЯ ОФСЕТНОЙ ПЕЧАТИ

- 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;
- гарантированный срок хранения принесенной верстки, Postscript и PDF файлов – 1 месяц.

### ЭЛЕКТРОННЫЕ НОСИТЕЛИ

- CD и DVD диски или любые накопители с USB-интерфейсом;
- носители должны быть совместимы с платформой IBM PC;
- макеты можно выслать по электронной почте или выложить на FTP-
- мы не принимаем самораспаковывающиеся архивы (расширение .exe).

### ФОРМАТЫ ФАЙЛОВ (в порядке предпочтения)

- PS Level 2,3 и PDF 1.3.(press quality) Макет должен располагаться строго по центру бумаги; TIFF-файлы (не рекомендуется для изображений, содержащих элементы малого размера, в т.ч. мелкий текст);
- Adobe® Illustrator® 16.0 (CS6) и ниже;
- Adobe® InDesign® 6.0 (CS6);
- CorelDRAW® 16.0 (X6) и ниже;
- обязательно наличие контрольных распечаток, для многостраничного издания распечатка должна быть собрана в готовый макет (соблюдение оригинального размера в распечатках необязательно);
- форматы файлов должны быть совместимы с ОС Windows®;
- файлы обязательно должны иметь расширение той программы, в которой были сделаны (ai, cdr, indd и т. д.);
- **не принимаются** в работу файлы **PageMaker**.

### ОБЩИЕ ПРАВИЛА ВЕРСТКИ

- Макет должен быть в одном экземпляре, в масштабе 1:1 (не раскладываете макеты на печатный лист самостоятельно).
- Обрезной формат изделия должен быть указан в верстке **размером листа**, если внутри одного файла 2 или более макетов – размещайте их на нескольких листах или нескольких слоях; направляющие, рамки и т.п. **не являются** показателем обрезного формата.
- На макет с последующей вырубкой должен быть наложен контур вырубного штампа (на отдельном слое). При этом нужно понимать, что штамп мы изготавливаем согласно вашему контуру. Поэтому если у вас в штампе должна быть биговка, её нужно показать пунктирной линией, а не сплошной. В противном случае такая линия воспринимается как вырубной нож. – Выборочный лак, конгрев, тиснение и т. п. должны быть в векторном виде, окрашены в 100% и находиться на отдельном слое, точно над той областью в макете, на которую наносятся.
- Вся другая непечатная информация (направляющие, метки биговки, обрезные метки и т.п.), также должна быть на отдельном, непечатном слое.
- Макет не должен содержать избыточных объектов (т.е. объектов, находящихся за пределами макета или лежащими под макетом).
- Если Вы предоставляете макет в формате PDF, в нём не должно быть слоёв.
- Если какой-либо элемент верстки вплотную подходит к краю, то он должен быть выпущен за обрез. Вынос за обрезной формат должен быть одинаков со всех сторон и составлять 2 мм, для многостраничных изданий – 3 мм.
- Не рекомендуется располагать значимую информацию вблизи корешка и по краям (на полях), так как резка имеет допуски по точности, а корешок может уходить в сгиб издания. Располагайте значимую информацию не ближе 3 мм от линии реза или корешка.
- Головы лицевой и оборотной сторон должны быть расположены относительно друг друга именно так, как будут в готовом изделии (т.е. если изделие с перевёрнутым оборотом, то в файле одна из сторон также должна быть вверх ногами). Мы печатаем лицо и оборот, исходя из расположения в Вашем файле. Недопустимо предоставлять лицо и оборот в разных ориентациях (например, лицо календарика – в портретной, а оборот – в ландшафтной).
- При вёрстке обложки изделия под термоклей не забывайте о корешке.
- Если Вы предоставляете верстку в EPS, проконтролируйте её корректное открытие в Illustrator'e, мы будем открывать EPS именно этой программой.

– Не используйте комментарии по красочности, тиражу и т.п. непосредственно внутри рабочего файла. Любые пояснения пишите в письме менеджеру или в файле readme.txt, если выкладываете архив с макетом на FTP.

### **КРАСОЧНОСТЬ И ОВЕРПРИНТЫ**

– При полноцветной печати используется только цветовая модель **СМΥК**, все отличные модели (RGB, Duotone, Pantone, и т.п.) должны быть преобразованы в СМΥК, не преобразованные цвета переводятся автоматически, при этом возможно искажение цвета.

– Если необходима печать дополнительными красками, в том числе металлизированными, такими как серебро и бронза, они указываются в макете по шкале PANTONE solid. Эти цвета должны появляться в меню печати (т.е. создавать их надо как Spot color, а не Process color); кроме того, их использование оговаривается с нашим менеджером.

– Сумма четырех красок СМΥК ни в одной точке не должна превышать 296%. В случае превышения на областях, больших 1 см<sup>2</sup>, проводится автоматическое преобразование изображения в профиль US Web Coated (SWOP) v2 с Total Inc Limit = 296 через цветовую модель LAB. Такой подход гарантирует качественную печать макета, однако следует отметить, что возможно некоторое изменение цвета.

– Процент содержания каждой краски должен быть не менее 5%, цветозаполнение 1-4% не гарантируется.

– При создании макета следует избегать больших полей с равномерной заливкой или со слабым градиентом. Такие объекты могут печататься неровно. Если такие поля необходимы, то стоит использовать заполнение от 15 до 25% в каждой краске, либо искусственно внести шум или текстуру.

– Для создания глубокого (составного) черного мы рекомендуем добавлять четверть тона остальных красок (C25-M20-Y20-K100); никогда не окрашивайте в составной черный мелкий текст.

– Необходимо представлять себе действие опции «overprint» (наложение одного цвета поверх другого), если эта опция ненужна, следует информировать об этом менеджера. По умолчанию, все векторные объекты, окрашенные в 100% черного, печатаются поверх других красок (оверпринт на чёрное включен), со всех остальных объектов оверпринт снимается.

– Проследите, чтобы под крупными по площади чёрными векторными объектами не было объектов другого цвета или покрасьте их в глубокий чёрный. В противном случае они могут проступить из-под черной краски.

### **РАСТРОВЫЕ ФОРМАТЫ И СВЯЗАННЫЕ С МАКЕТОМ ФАЙЛЫ (линки)**

– Растровые объекты могут быть в цветовых моделях СМΥК, Grayscale или Bitmap. Мы рекомендуем использовать формат TIFF (без JPEG-компрессии).

– Для растровых объектов необходимым и достаточным является разрешение, в 1,5–2 раза превышающее линиатуру (в нашей типографии 175lpi) и соответственно должно находиться в диапазоне 260–350dpi, кроме Black&White объектов (до 1200ppi). Мы оставляем за собой право уменьшить избыточное разрешение до 300dpi.

– Нельзя использовать в макетах растровые изображения, предназначенные для интернета или взятые с сайтов (GIF, PNG, Bitmap (Paletted) и т.п.). При использовании таких изображений **не гарантируется** корректное открытие и печать файла.

– Запрещается использовать OLE-объекты (например, файл MS Word, вставленный в программу верстки как единый объект) и вставку через буфер обмена между 2-мя разными программами; используйте команду "Import" ("Place").

– Растровые изображения в CorelDRAW желателно внедрять в публикацию, в остальных программах – связывать с публикацией (подлинковывать).

– Все связанные (подлинкованные) файлы должны иметь отличные друг от друга имена и при передаче макета должны быть собраны в одну папку, эта же папка должна содержать файл верстки и не должна содержать никаких лишних файлов.

– 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 US Web Coated (SWOP) v2 с Total Inc Limit = 296 через цветовую модель LAB. Такой подход гарантирует качественную печать макета, однако следует отметить, что возможно некоторое изменение цвета.

– Растровый файл должен быть сохранен в режиме 8 bit (в программе Photoshop это можно проверить в меню Image\Mode). – Мы не гарантируем корректный вывод макетов с линками в формате Photoshop (PSD). Вы можете оставить PSD-файлы только под свою ответственность.

### **ЭФФЕКТЫ И ОБТРАВЛЕННЫЕ ИЗОБРАЖЕНИЯ**

– Растровые изображения с прозрачным фоном и/или повернутые на угол, отличный от 90, 180 или 270 градусов, должны быть растриваны с фоном в единый Bitmap.

– Недопустимо использование в качестве обтравочных контуров альфа-каналы и файлы в формате Photoshop, такие элементы необходимо растривать с фоном в единый Bitmap.

– 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.
- В Illustrator при вызове окна печати в пункте меню "Summary" не должно появляться предупреждение "flattening". Это предупреждение означает, что какие-то элементы в верстке требуют растривания в Bitmap.
- В CorelDRAW все эффекты (кроме PowerClip) и сложные градиенты должны быть отделены командой Break Apart или растриваны в Bitmap. С контейнера PowerClip нельзя снимать блокировку содержимого (Lock Contents to PowerClip): при перемещении PowerClip содержимое должно перемещаться вместе с ним.
- Максимальное количество точек в векторном объекте не должно превышать 3000, в противном случае подобный объект должен быть упрощен или разбит на несколько. Большое количество точек может привести к потере объекта на пленках, даже если он печатается настольным принтером.

### **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 0,1мм, линии меньшей толщины могут не пропечататься или пропечататься частично..
- Если не избежать использования в линиях нескольких цветов или цвет один, но не 100%, делайте толщину линий максимально возможной.

### **ШРИФТЫ**

- Наличие шрифтов допустимо только в программе InDesign (файлы шрифтов должны быть приложены к верстке) или в PS-/PDF-файлах. Во всех остальных случаях переводите шрифты в кривые.
- Желательно использовать только проверенные PostScript (Type 1) или OpenType (OTF) шрифты.
- Не используйте **системные шрифты**, такие как Arial, Courier, Times, Symbol, Windings, Tahoma и т.п.: всем им, как правило, существует визуально адекватная замена среди OTF или T1 шрифтов (например, Times отлично можно заменить на Newton). Проблема заключается в том, что в разных версиях Windows используются разные версии этих шрифтов, и верстка может «поплыть».
- Импортированные в верстку EPS-файлы также не должны содержать шрифты.

### **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)**
- Если все полосы находятся в одном файле, проследите, чтобы их последовательность, включая обложку, была верной. Мы определяем последовательность полос, исходя из Вашего файла.
- Если каждая полоса предоставляется в отдельном файле, именовать файлы необходимо следующим образом: (издание до 99 страниц) 01.pdf, 02.pdf ... и т.д. или (издание от 100 страниц) 001.pdf, 002.pdf ... и т.д.
- Обложка для сборки на термоклей должна предоставляться разворотом (4+1, 2+3 страницы обложки) с учетом толщины корешка. На внутренней стороне корешок плюс 3 мм слева и справа от него должны быть белыми (без краски, лака и др. нанесений), т.к. на это место будет наноситься клей и обложка будет как бы «охватывать» блок издания. Если у Вас на внутренней полосе обложки и полосе блока свёрстана картинка разворотом – учтите эти пропадающие 3 мм с тем, чтобы на границе обложки и блока картинка состыковывалась как должно.

### **POSTSCRIPT И PDF ФАЙЛЫ**

- PS- и PDF-файлы должны генерироваться с выключенной опцией цветоделения (композиционные). Из Adobe Illustrator можно просто записать (Save as...) файл в формате PDF.
- При генерации PS и PDF обязательно нужно включить опцию центрирования изображения на формате выбранной бумаги (опция "center of page" или ей подобная) и выключить опцию масштабирования (Fit to page).
- 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.

### **ТИСНЕНИЕ**

- Ширина линий тиснения должна быть не менее 0,5 мм, расстояние между линиями тиснения должно быть не менее 0,8 мм. Расстояние от плашки до тонкой линии должно быть не менее 1 мм. В противном случае типография не гарантирует четкости при тиснении.

**УФ-лак**

– Минимальная толщина линии 1 мм. Вылеты 2 мм. В местах фальцовок, биговок и на корешке каталогов на скрепку необходимо делать выборку 1,5-2 мм. Для каталогов на термоклей необходима выборка по всей площади корешка плюс по 3 мм для клея с обеих сторон корешка. Клеевые клапана у диджипаков, ключниц, коробок, папок не должны лакироваться.

– Требования к объемному лаку: максимальная площадь сплошной заливки 50x50 мм, минимальная толщина линий для объемного лака – 1 мм. При подготовке макета нужно помнить, что лак не должен доходить до линии реза на 1,5-2 мм, в местах биговок, фальцовок обязательна выворотка 3-4 мм. Клеевые клапана у диджипаков, ключниц, коробок, папок не должны лакироваться.

**КОРОБКИ**

– Клеевой клапан на коробках должен быть пустым: ни краска, ни лак не могут присутствовать в месте, где