

Технические требования к файлам готовых оригинал - макетов:

1. Макеты принимаются в следующих форматах: Illustrator(.AI, .EPS), Acrobat (.PDF), Photoshop (.PSD, .TIF), CorelDraw(.CDR)

2. Платформа – PC.

3. Общие параметры для всех форматов:

- размер полосы (PageSize, ArtboardSize, TrimBox) должен соответствовать обрезному формату + припуски 2 мм (или 5 мм – в случае многостраничной публикации)

- цветность – CMYK + смесевые цвета (если есть); наличие, количество и номера смесевых цветов указываются в техзадании заказа

- многостраничные/однотипные макеты рекомендуется делать либо многостраничными, либо многофайловыми с внятной нумерацией/названиями;

не рекомендуется самостоятельно делать спуск полос (относится ко всем видам продукции, включая визитные карточки)

- черный текст (меньше 18 пт) и тонкие элементы дизайна (< 2 мм) не должны быть сделаны «составным черным»; рекомендуется использовать одну краску – К

- цветоделение растровых изображений (RGB/Lab → CMYK) заказчик осуществляет самостоятельно; цветовые профили цветоделенных изображений (не только растровых, в том числе) должны быть отсоединены, иначе возможны непредсказуемые сдвиги цвета

- не допускается наличие элементов дизайна (например, плашек, текста итп), расположенных слишком близко (<5 мм) к краю реза; рекомендуется либо их отодвинуть дальше, либо пустить на вылет

- разрешение растровых изображений должно быть 300 dpi; не рекомендуется масштабировать их в программах верстки

- не допускается использование отличных от английских символов (русских, национальных или иных спец-символов) в названиях файлов

- смесевые цвета должны быть выражены в палитрах PANTONE C, U, M, недопустимо использование старых палитр (CVC, CVU и т.д.)

- рекомендуется проверить публикацию на наличие оверпринтов там, где их быть не должно

- суммарное количество краски не должно превышать 320% для продукции на мелованных бумагах и 290% для продукции на офсетных бумагах

- по возможности, рекомендуется оставлять векторные элементы публикации векторными, не переводя их в растр (трепинг внутри растровых элементов в 90% случаев невозможен)

- недопустимо использование тонких линий толщиной менее 0.1мм

4. Параметры для отдельных форматов:

.AI> шрифты должны быть переведены в кривые; растровые изображения должны быть предоставлены дополнительно отдельными файлами или внедрены; не допускается использование EPS DCS; однобитные монохромные изображения не должны иметь разрешение более чем 3000 dpi

.EPS> шрифты должны быть переведены в кривые; растровые изображения могут быть внедренными; не допускается использование EPS DCS; однобитные монохромные изображения не должны иметь разрешение более чем 2540 dpi

.PDF > шрифты должны быть внедрены в публикацию или переведены в кривые; недопустимо наличие растровых и векторных изображений в цветовом пространстве, отличном от «CMYK+необходимые смесевые цвета»; файл публикации должен быть композитным; недопустимо использование JPEG-компрессии для растровых изображений, а так же использование Downsampling'a; недопустимо использование толщины линии «Hairline»

.PSD> слои со шрифтами должны быть отрастрированы, т.е. наличие шрифтов «в шрифтах» недопустимо; наличие альфа-каналов и обтравочных контуров недопустимо; цветовое пространство должно быть «CMYK+необходимые смесевые цвета», цветовое пространство Multichannel недопустимо

.TIF> недопустимо наличие слоев, альфа-каналов, обтравочных контуров; цветовое пространство должно быть «СМΥК+необходимые смесевые цвета», цветовое пространство Multichannel недопустимо

.CDR> шрифты должны быть переведены в кривые; недопустимо наличие растровых и векторных изображений в цветовом пространстве, отличном от «СМΥК+необходимые смесевые цвета»; недопустимо использование прозрачностей, линз и прочих эффектов (эффекты необходимо преобразовать в имиджи); недопустимо использование толщины линии «Hairline»

ВНИМАНИЕ!!! Использовать программу CorelDraw для создания полиграфических макетов можно, но с величайшей осторожностью. Нельзя использовать растровые эффекты (тени, линзы, прозрачности), встроенные в CorelDraw, в конечном продукте (макете). Также следует обратить внимание на особенности работы этой программы с цветами растровых изображений. Любые цвета (будь то СМΥК, RGB или Lab) преобразовываются внутри публикации по алгоритмам, известным только создателям CorelDraw. Поэтому нет никакой уверенности в том, что, поставив в свой макет отлично откорректированную фотографию, на печати вы получите адекватный оттиск.

5. Общие замечания:

- макеты в форматах, отличных от вышеприведенных, не принимаются
- цвета на мелованных и офсетных бумагах отличаются
- для публикаций в одну краску (т.н. «чернуха») возможен прием файлов в формате MicrosoftWord; шрифтовое соответствие и, соответственно, целостность верстки не гарантируется
- версии программных пакетов не выше: CDR – 16, PSD, EPS, AI, INDD –CS5
- «пантоны» в печати будут соответствовать нашим веерам
- оборот макета рассматривается по «книжному правилу»: переворот вокруг вертикальной оси, справа налево
- нет необходимости ставить обрезные метки, приводные кресты и прочие подобные вещи – они только осложняют обработку макета, т.к. удалять их приходится в «ручном» режиме
- толщина линий выворотки для металлизированных «пантонов» рекомендуется в районе 0.4 ~ 0.5мм
- объекты лакировки и тиснения должны присутствовать в самом макете, а не отдельно от него; для этого нужным объектам назначается «пантон» типа LAK, TISN или любой другой с говорящим названием, а так же атрибут «overprint»

6. Верстка в QuarkXPress не принимается

Все отклонения при печати от норм, осуществляются только в присутствии заказчика, либо при наличии утвержденной клиентом цветопробы, изготовленной на нашем оборудовании. В случае невыполнения вышеуказанных условий, желаемый результат не может быть гарантирован и ответственность полностью ложится на клиента.