

# ТЕХНИЧЕСКИЕ ТРЕБОВАНИЯ

## ПО ПОДГОТОВКЕ МАКЕТА К ПЕЧАТИ

### Обращаем ваше внимание!

В силу того, что при выводе форм файлы обрабатываются автоматически, существуют установки по умолчанию – оверпринт black 100%, выворотка под остальные цвета, треппинг 0,15 pt.

Если вы задаете в файлах свои установки треппинга и оверпринта, они при выводе снимаются.

Поэтому, если у вас в файлах установки, отличные от вышеперечисленных, сообщите нам, мы с удовольствием оставим ваши установки в неприкосновенности под вашу ответственность.

### Форматы принимаемых файлов

Предпочтительный формат файлов — композитный **PDF**. Цветоделенные файлы не принимаются.

Если Вы уверены в своих силах, но не знаете, как правильно записать PDF для печати, обязательно проконсультируйтесь с нашим отделом препресс. Также Вы можете воспользоваться готовым пресетом Starlin.joboptions

Кроме того, мы можем принять файлы верстки в форматах:

- QuarkXPress 8.1 - 9.1 (PC, Mac)
- Adobe Illustrator CS3-CS5.5 (PC, Mac) но не CS6!!!
- Adobe InDesign CS3-CS5.5 (PC, Mac) но не CS6!!!
- TIFF CMYK (слитый на background)
- Corel DRAW! 9.0 - X5 (PC), но это крайне нежелательно.
- В случае многостраничной верстки TIFF и eps необходимо заверстать с помощью любой программы верстки.
- При передаче материалов в перечисленных форматах Вам необходимо предварительно проконсультироваться с отделом препресс (во избежание недоразумений при использовании различных опций). В особенности это касается программы Corel DRAW.
- К файлам необходимо приложить подписанную распечатку последней версии верстки. На распечатке должны быть пронумерованы все полосы, на которых нет номеров страниц. Так же должны быть пронумерованы полосы обложки.
- Если у Вас нет возможности передать нам распечатку, к файлам должен быть приложен PDF-файл в просмотрном формате. Порядок страниц в этом файле должен соответствовать действительному порядку страниц.
- Примите, пожалуйста, к сведению, что у нас нет возможности принимать верстку в новейших версиях программ, а также в программах, не указанных в списке.
- Файлы Microsoft Word, Exel, Power Point мы принимаем только в качестве материалов для верстки. К тому же, все иллюстрации, использованные в таких файлах, требуют работы по цветокоррекции, порой довольно трудоемкой.

### Способы передачи файлов

Мы принимаем верстку на следующих носителях:

- CD-R/RW • DVD-R/RW • Любые USB-устройства

### Обращаем Ваше внимание на крайне важную деталь: формат носителя и записанных на нем файлов должны совпадать.

В первую очередь это касается верстки. Верстка, созданная на Mac, не должна быть записана ни при помощи PC, ни на носитель, отформатированный под PC. FTP-сервер тоже является носителем, отформатированном под PC. Верстку, созданную на Mac, рекомендуем передавать в виде запакованного (на Mac!) файла. Недопустимо использование русских букв, умляутов и тому подобных символов в названиях файлов и папок.

## Технологические требования

1. Спуск полос. Отдел препресс нашей типографии осуществляет профессиональный спуск полос любой сложности. Поэтому Вам не требуется делать это самим. Исключение может быть сделано для работ, предназначенных для вырубки или другой послепечатной обработки, производимой не в нашей типографии. В этом случае вся ответственность за корректность спуска ложится на его создателя. Также нет необходимости записывать файлы разворотами, как ложными, так и спусковыми.

2. Обрезной формат. Размер полосы должен быть равен предполагаемому обрезному формату издания.

3. Припуск под обрез. Если изображение в Вашем макете печатается «под обрез», необходимо вывести его за край печатного поля на 3 мм.

4. Черный цвет. Большие плашки, напечатанные одной лишь черной краской, дают непрезентабельный серый цвет, и вдобавок не имеют 100% кроющей способности. Т.е. элементы разного цвета, находящиеся под этой плашкой, будут видны на печати. Большие объекты черного цвета необходимо закрашивать составным черным (С:60—М:50—У:50—К:100), разумеется с вывороткой под ним.

5. Количество краски. Сумма всех красок в заливках насыщенных цветов не должна превышать 300%. Что касается полутоновых изображений, то в них максимальная сумма красок не должна превышать 330% для мелованной бумаги и 250% для офсетной бумаги. Цвет вроде С:100—М:100—У:100—К:100 использовать недопустимо.

Если Вы хотите получить максимально насыщенный черный цвет, используйте С:60—М:50—У:50—К:100.

6. Треппинг. Величину и направление треппинга мы задаем сами. Если у вас в файлах установки треппинга и оверпринта, которые вы хотите сохранить, сообщите нам, мы с удовольствием оставим ваши установки в неприкосновенности под вашу ответственность.

7. Выборочный лак, конгрев, тиснение, вырубка. При наличии в работе перечисленных операций Вы должны передать нам соответствующее изображение либо в отдельном векторном файле, либо в отдельном слое с соблюдением следующих условий:

- изображение должно быть закрашено (обведено — для контура штампа);
- если лак должен совмещаться с изображением, он должен быть на 0,5 pt больше изображения;
- если для перечисленных операций Вы готовите сложный файл — с текстом, тонкими линиями и т. п., обязательно проконсультируйтесь с нами;
- если по каким-то причинам у Вас растровое изображение — позвоните нам; возможно, оно подойдет, если дело касается лака, в остальных случаях растровые изображения не годятся для работы.

## Форматы полутоновых изображений

1. Все полноцветные полутоновые изображения должны иметь формат TIFF CMYK.

2. Разрешение полутонового изображения при использовании его в верстке 1:1 должно лежать в пределах 225—300 dpi. Использование разрешения свыше 400 dpi никак не повлияет на качество, но несомненно увеличит время обработки ваших файлов.

3. Не встраивайте в полутоновые изображения цветовые профили. Они будут удалены на этапе автоматизированной проверки файла.

4. Всегда обращайтесь внимание на то, как у вас поделится черный цвет при переводе изображения из RGB в CMYK. При такой процедуре неизбежно появление «мутного» черного — например С:72—М:89—У:97—К:58. Штриховые элементы такого цвета будут выглядеть непрезентабельно и иметь, как правило, коричневатый оттенок.

5. Избегайте передачи штриховых изображений (шрифты, логотипы, линии, диаграммы и т. п.) в полутоновом формате. Чтобы получить максимальное качество, такие изображения следует

отрисовать в векторной программе (например, Adobe Illustrator). Это единственный способ, если у вас нет опыта работы в программах-трассировщиках.

6. Единственный случай, когда оправдано использования формата Photoshop EPS — это использование в полутоновых изображениях дополнительных цветов. Обязательно проконсультируйтесь с нами в этом случае. Во всех других случаях формат Photoshop EPS лишь замедляет процесс.

### **Форматы векторных изображений**

1. Все полноцветные векторные изображения должны быть в цветовой модели CMYK.
2. По возможности избегайте использования сложных фильтров и эффектов (линз, прозрачностей, теней) в векторных файлах. В особенности это касается программы Corel DRAW. Как правило, намного проще и качественнее создать необходимое изображение, например, в программе Photoshop, а затем наложить на него текст и другие векторные элементы в программе верстки.
3. Все шрифты в векторных файлах должны быть переведены в кривые.
4. Не используйте атрибут hairline, чтобы задать толщину линии. Если хотите получить тонкую линию, задайте ей толщину 0,2 pt. Толщина более тонких линий будет автоматически увеличена до данного значения. Имейте в виду, что такие тонкие линии качественно воспроизводятся, только если они закрашены одной краской.
5. Во избежание недоразумений удаляйте неиспользуемые цвета. Если не предполагается использование дополнительных плашечных цветов — не используйте их в верстке.

### **Верстка**

1. При подготовке верстки к печати используйте возможности Ваших пакетов верстки для сбора всех изображений и шрифтов. Обратите внимание на то, что в соответствующей папке могут присутствовать не все шрифты, используемые в публикации. Посмотрите, все ли изображения обновлены и используются.
  2. Недопустима передача «collect'a», где иллюстрации разложены по разным папкам (например, по разделам, главам и т. д.). Совершенно недопустимо наличие файлов с одинаковыми именами.
  3. Также как и в векторных изображениях, в верстке не должно быть лишних цветов. Особое внимание обратите на использование плашечных (spot) цветов — если Вы не предполагаете ими печатать, их не должно быть в верстке. Если же они все-таки присутствуют — убедитесь, что в верстке и в используемых изображениях они называются одинаково. Например, PANTONE 148 C и PANTONE 148 CVC гарантированно выведутся на разных формах. Не советуем Вам придумывать названия для существующих плашечных цветов. Это может вызвать значительные трудности при подготовке вашего издания в печать.
- Как правило, серебро — PANTONE 877, золото, бронза — PANTONE 871 — PANTONE 876 (от светлого золота до темной бронзы).
4. Полутоновые файлы (TIFF, Photoshop EPS) ни в коем случае не должны содержать лишних каналов и путей.
  5. Если Вы предполагаете печать полутоновых изображений плашечным цветом, обязательно проконсультируйтесь с нами. Возможно, после этого мы сможем избежать недоразумений.
  6. Никогда не сохраняйте изображения внутри публикации. Исключением могут служить только очень маленькие векторные изображения — 10-15 Kb.

### **Шрифты**

1. Если существует возможность не использовать в публикации шрифты, ее нужно использовать. При отсутствии такой возможности необходимо предоставить нам все используемые шрифты. Если у Вас нет и такой возможности, то предоставленный вами макет может рассматриваться нами лишь как материал для верстки с последующим утверждением (если, конечно, у нас найдутся похожие шрифты).

2. Если вы не используете лицензионные шрифты, приобретенные лично Вами или Вашей организацией непосредственно у производителя, гарантировать корректность вывода шрифтов мы не можем.

3. Абсолютно недопустимо использование в верстке системных шрифтов (Arial Cyr, Times New Roman Cyr — для Windows, Chicago, Charcoal — для MacOS).

## Цвет

Прежде всего, нужно отдавать себе отчет в том, что даже самая хорошая цветопроба не дает полного представления о реальном цвете печати. На цвет влияет довольно большое количество факторов, зачастую субъективного характера. Это и качество света, в котором просматривается образец, и способность различения цвета, которая у каждого человека особенная, и сочетания цветов в конкретном цветовом контексте. Исходя из всего этого, при прогнозе цвета на первый план выходит вопрос коммуникации — чем больше информации о том, что Вы желаете видеть напечатанным, получит типография, тем лучше она сможет реализовать Ваш идеал, — разумеется, при условии корректной подготовки иллюстраций.

В общих случаях следует помнить о следующем:

- ближе всего к реальному цвету находится хорошо откалиброванная цифровая цветопроба;
- цветопроба на плашечные цвета не делается;
- даже очень хорошо откалиброванные профессиональные мониторы не дают полного представления о цвете;
- цветные офисные принтеры сильно искажают цвет;
- воспроизведение очень ярких, кричащих, «ядовитых» цветов невозможно без использования специальных красок;
- далеко не все плашечные цвета можно без видимого ущерба для цвета перевести в CMYK. Чтобы получить представление о результате, необходимо воспользоваться специальным веером Solid to process guide;
- чтобы понять, как триадный цвет будет выглядеть на печати, воспользуйтесь шкалами цветового охвата, а для выбора плашечного цвета — шкалой Pantone Color Formula Guide для соответствующего типа бумаги;
- производители плашечных цветов не дают гарантии точного попадания в цвет от партии к партии;
- ламинация и лакирование изменяют цвет (как правило, в сторону повышения контраста);
- при печати по тонированной, фактурной и другой дизайнерской бумаге цвет непредсказуем, но воспроизводим при соблюдении всех параметров предыдущего тиража.