

Технические требования

Общие требования

- Предпочтительна цветовая модель CMYK. Возможность и необходимость использования пантонов оговаривается отдельно и зависит от способа печати. Цветовые модели RGB, HSV и Lab при некоторых способах печати вообще неприменимы, а в других случаях могут дать непредсказуемые искажения.
- Размер листа в макете должен соответствовать конечному размеру изделия, плюс вылеты по 3—5 мм за границу реза.
- Файл не должен содержать нерастрированных прозрачностей (в том числе эффектов «теней», «свечения» и т.п.) — такие элементы приводят к ошибкам при обработке и, как следствие, цветным прямоугольникам вокруг объектов.
- Если для вас важно абсолютное соответствие отдельных цветов и оттенков каким-либо имеющимся образцам — необходимо сделать и подписать пилотный экземпляр или цветопробу, в ином случае претензии не принимаются.
- В форматах PDF, AI и CDR поддерживается многостраничность — используйте её, чтобы сдавать многополосные макеты постранично в одном файле.
- Текст и другие значимые элементы рекомендуется располагать в 3—5 мм от линий реза, фальцовки, биговки, перфорации, надсечки и т. п.
- Не принимаются в работу без согласования макеты, в которых использованы стандартные системные шрифты: Times New Roman, Arial, Courier New, Comic Sans и т. п. без перевода их в кривые — версии этих шрифтов в разных системах могут различаться, из-за чего текст в макете может «поехать».
- При необходимости печати пантонами, белилами и т. п. необходимо использовать спот-цвета на той же странице, что и остальное изображение. Для тиснения или выборочной лакировки, изображение размещается на следующей странице в один 100% цвет (использование полутонов недопустимо) в векторе или 1-битном растре разрешением 1200 dpi.
- Макеты вырубных ножей делаются в векторе линиями толщиной 0,5 pt. 100% Magenta — режущий нож, 100% Cyan — бигующий. Лучше всего, если для изделия будут присланы три файла — макет печатного изображения, макет вырубного ножа, и превью (можно невысокого качества), показывающее расположение контура вырубки на листе с изделием.
- Сотрудники типографии проверяют только соответствие макетов техтребованиям. Мы не вычитываем тексты на наличие орфографических, пунктуационных, стилистических и фактических ошибок. Пожалуйста, проверяйте тексты перед отправкой макета в типографию.

Форматы файлов

- Лучше всего для печати подходят файлы в формате PDF. Для макетов листовых или многополосных изделий также подходят векторные форматы EPS, AI, CDR, для многополосных — QXD/QXP и INDD, но в этих случаях необходимо дополнительное согласование, так как из-за несоответствия версий программ и шрифтов верстка может поехать. Использование растровых форматов изображений (TIFF, PSD, JPEG и т.п.) допустимо для широкоформатной печати, но крайне нежелательно для других видов. Файлы в форматах MS Office (DOC, XLS, PPT и их обновленные версии) сильно сжимают изображения и тоже могут менять конфигурацию текста — лучше экспортировать их в PDF.
- Файлы можно приносить на CD, DVD, внешних дисках и флэшках и присылать почтой в виде вложений и ссылок (если у вас нет своего FTP, мы рекомендуем пользоваться файлообменниками [DropBox](#), [Яндекс.Диск](#) или [Google Drive](#). Пожалуйста, не используйте «Файлы@Mail.ru» — этот сервис достаточно сильно ограничивает скорость скачивания).
- Для именования файлов и папок лучше всего использовать латиницу. Старайтесь давать файлам конкретные названия, например: vizitki-ivanov.ai, book-companyname-verstka.indd, book-companyname-cover.pdf. Файлы с именами типа «logo.eps» или «businesscard.pdf» бывает очень сложно найти, когда они оказываются срочно нужны через полгода.

Многополосные изделия

- Количество полос в изделиях, собираемых на скобу, должно быть кратно четырем
- Макет блока для многополосных изделий должен быть сделан пополосно — одна страница в файле должна соответствовать одной странице изделия — спуски мы сделаем сами, а ложные развороты (допустим, когда на странице в файле лежат 2 и 3 полосы изделия, на следующей — 4 и 5, и т. д.) усложняют работу и могут стать причиной появления паразитных изображений на соседних полосах.

- Макет обложки для изданий, скрепляемых клеевым бесшвейным и ниткошвейным способами и другими, когда присутствует выраженный корешок, должен предоставляться в виде страницы, включающей переднюю и заднюю обложки, корешок и вылеты. Вылеты для мягкой обложки — 5 мм, загиб для переплета — не менее 16 мм.
- Размер корешка для своего изделия вы можете уточнить у специалистов типографии.
- Если полосы обложки одного формата с полосами блока (например, у брошюр, скрепляемых на скобу, болты или пружину) — они могут быть предоставлены в одном файле.
- Для продукции, скрепляемой клеевым ниткошвейным или бесшвейным способом, следует учитывать, что боковая проклейка корешка уменьшает полезную площадь внутренних полос обложки, первой и последней страниц блока примерно на 7 мм со стороны корешка.
- Оборот корешка и 2—5 миллиметров вокруг него с внутренней стороны обложки при клеевом соединении должны быть белыми для надежного соединения с блоком.
- При изготовлении макетов изделий, собираемых на пружину или болты, не забывайте учитывать поле для скрепления, не менее 10 мм
- Количество изделий, собираемых ниткошвейным или швейно-клеевым способом должно быть кратно 8, 16 или 32 в зависимости от формата и объема изделия — уточните этот момент у вашего менеджера.

Цвет

- Все элементы черного цвета (СМΥК-0/0/0/100), расположенные на однородном фоне, должны иметь атрибут – «overprint», т. е. наложение.
- Для всех черных плашек цветовые значения по СМΥК должны составлять 30/30/0/100. В случае несоблюдения этих требований и подготовки черных плашек с другим составом по СМΥК черный цвет может передавать оттенки других цветов. Если черный цвет подготовлен по составу 0/0/0/100, то плашка будет выглядеть серой, а не черной, т. к. офсетная черная краска характеризуется большой степенью прозрачности; возможно появление на плашках при печати большого количества «марашек». Мы не проверяем способ подготовки черных плашек и изготавливаем продукцию в соответствии с предоставленными файлами.

Растровая графика

- Оптимальное разрешение для цветных и полутоновых изображений — от 300 до 600 dpi. Слишком низкое разрешение приведет к появлению на печати артефактов сжатия, дефектов изображения и пиксельной сетки («квадрачения»). Избыточное разрешение — увеличивает время обработки файла, но редко когда улучшает качество печатной продукции.
- Разрешение для монохромных (черно-белых 1-битных, не путайте с градациями серого, Grayscale) изображений: 800–1200 dpi.
- Минимальное разрешение для растровых макетов, содержащий текст кеглем меньше 12-го — 600 dpi, иначе при печати он может получиться размытым, а при размере в 6 и менее пунктов — и вовсе нечитаемым.
- Форматы: TIFF, PSD.
- Цветовая модель — СМΥК, Grayscale (или Monotone), Bitmap.
- Сумма красок в изображении должна быть в пределах 300%, оптимально — не более 280%.
- При сохранении файла TIFF не используйте алгоритм сжатия JPEG.

Векторная графика

- Весь текст должен быть переведен в кривые, в том числе и невидимые символы (пробелы, символы табуляции и т. п.)
- Изображение в файле должно находиться в одном слое. В других слоях могут быть размещены линии реза и биговки и т.п.
- Все прозрачности должны быть растрированы.
- Overprint Fill применяется только к тексту черного цвета, дополнительные требования по треппингу фиксируются в письменном виде при сдаче материала.

Уточнения по программам

Adobe Illustrator

- В идеале векторные файлы в формате EPS, созданные не в Иллюстраторе, должны быть открыты и сохранены в Иллюстраторе. Вся неиспользуемая информация, все посторонние элементы с монтажного стола должны быть удалены.

- Растровые изображения должны быть приложены или внедрены в файл, шрифты — переведены в кривые.
- Все растровые изображения, вставленные в файл, должны быть в цветовой модели CMYK и разрешении не менее 300 dpi, одинаковым по обеим осям — непропорциональное растягивание растровых изображений недопустимо.
- Обязательно растрируйте все тени и эффекты, а так же прозрачности импортированных растровых изображений.
- Не используйте Spot-цвета для модели CMYK и не забывайте добавлять их для Pantone.
- Старайтесь удалять лишние цвета из палитры Swatches и не забывайте добавлять туда нужные, это сильно упрощает работу с макетом.

Adobe InDesign

- Для передачи «живой» верстки в InDesign, используйте функцию сборки (File > Package) — она соберет макет, все используемые шрифты и изображения в одну папку.
 - Сборка не должна содержать никаких лишних файлов (в том числе — промежуточных результатов работы). В файле верстки не должно быть лишних объектов (например, изображений, помещенных на монтажный стол за пределами публикации).
 - Все изображения должны быть прилинкованы, избегайте внедрения объектов.
 - Используйте стили и мастер-страницы, это позволит сохранить единообразие оформления в макете.
 - Многополосные изделия должны быть сверстаны с использованием параметра «Facing pages» (компоновка разворотами), однополосные — нет. При верстке лифлетов, буклетов и других двухсторонних изделий, не забывайте о том, что левый край лицевой стороны соответствует правому краю оборотной, и наоборот.
- Adobe Photoshop (PSD, TIFF, другие растровые форматы изображений).
- Все неиспользуемые каналы, слои и пути должны быть удалены. Если не требуется доработка макета, файл должен состоять из единственного фонового слоя.

Adobe Acrobat (PDF).

- В файле может использоваться только сжатие алгоритмом ZIP, либо никакого вообще.
- Для цветных и полутоновых иллюстраций — растрирование до 300 dpi. Для монохромных изображений — до 1200 dpi (не пользуйтесь функциями OPI).
- Файл должен быть многостраничным, страницы должны быть одного размера, иметь одинаковую ориентацию и идти в правильном порядке. Дурной тон — высылать вместо одного многостраничного файла папку с составляющими (хотя бы и пронумерованными) одностраничными файлами.
- Многополосные макеты должны быть присланы пополосно — развороты и спуски мы соберем сами.
- В макетах не должно быть меток реза, технологических шкал и пр., это только усложнит нам работу.

CorelDRAW (без ограничения по версиям).

- Файлы должны быть с внедренными растровыми изображениями и шрифтами «в кривых».
- Все применённые эффекты должны быть сконвертированы в битмап, CMYK, 300 dpi.
- Для работы с цветом используйте только палитры CMYK или Pantone.

Файлы, подготовленные в программах пакета MS Office и других аналогичных, растровые файлы разрешением менее 300 dpi при натуральном размере (кроме крупных широкоформатных изделий), чертежи CAD/CAM-приложений и т. п. не годятся для печати, но мы можем помочь вам их подготовить.

Офсетная печать

- Сумма красок не в изображении должна быть в пределах 300%, оптимально — не более 280%. Если сумма красок окажется выше — есть риск отмарывания, когда эти тёмные участки отпечатываются на обратной стороне следующего листа.
- По умолчанию Spot-цвета выводятся с тем же углом наклона, что и Black.

Цифровая печать

- Используемый стандартный формат бумаги — 320×450 (SR-A3). Максимальный — 470×330, но использование этого формата должно быть оговорено отдельно, и такая бумага не всегда есть в наличии.
Если вам необходимо изделие крупнее этого формата — обсудите это с нашими менеджерами, есть достаточное количество альтернатив.

Широкоформатная печать

- Допускается использование цветовой модели RGB, но цвета при этом несколько искажаются
- Разрешение файла и разрешение печати — разные понятия. Пожалуйста, не создавайте файлы с избыточным разрешением. Для цветных изображений — не больше 300 точек на дюйм (или 120 точек на сантиметр).
- Максимальный размер изделия — 1550 мм по короткой стороне (если изделие большего размера, то оно будет собираться из нескольких частей, макет на части самостоятельно не разбивайте) для баннерной ткани и постерной бумаги, 1550 мм для самоклеящейся пленки. Для фотобумаги, холста, перфорированной самоклеящейся пленки уточняйте ширину у менеджера
Длина изделия ограничена только длиной рулона материала, 25 и более метров.
- Если предполагается изготовление крепежных элементов — не забывайте указывать это, в том числе шаг установки люверсов или размеры и расположение карманов (направляющими, но не линиями в макете).

Шелкография

- В макете допустимо использование только чистых цветов, 100% пантоны, а так же чистые Cyan, Magenta, Yellow и Black.
- При использовании нескольких перекрывающихся плашек, обязательно уточняйте порядок нанесения.
- В макете недопустимо смешивание красок и использование полутонов и градиентов.

Персонализация

- Макет под персонализацию состоит из двух файлов — макета в PDF и базы переменных, подготовленной в Excel.
- PDF файл не должен содержать меток реза, приготовлен на примере одной из переменных из базы. Макет должен включать в себя не менее чем трехмиллиметровые вылеты по 3 мм во все стороны, что больше обрезного формата по высоте и по ширине (т. е. Trim Box — обрезной формат, а Media Box — дообрезной, который больше на указанные выше значения). Все шрифты должны быть внедрены!
- Таблица базы для персонализации должна содержать столько столбцов, сколько переменных полей используется в макете. Самая верхняя ячейка каждого столбца с данными должна содержать название поля подстановки, использованного в макете. Файл должен содержать только один лист. Текст в ячейках должен быть в том падеже, числе, со знаками пунктуации, с нужным количеством пробелов, что и на готовом изделии. Таблица не должна содержать незаполненных ячеек во всех использованных столбцах и строках. Мы не несем ответственности за некорректность данных и формата данных, представленных в ячейках базы. Не должно быть скрытых столбцов. Не должно быть лишних пробелов, если после информации из ячейки в готовом изделии стоят другие символы (например, «!»). Если необходимо разделение по полу, то в отдельном столбце должно располагаться «Обращение»: например, «Уважаемая, Уважаемый».