

ТЕХНИЧЕСКИЕ ТРЕБОВАНИЯ К МАКЕТУ.

1. В работу принимаются макеты, сделанные в следующих программах:

- Adobe Illustrator (до CS2),
- Adobe Photoshop (формат TIFF; 300 dpi),
- Adobe InDesign (до CS2),
- Quark Xpress (до 5.x),
- CorelDraw (до 10),
- а также файлы PDF (стандарт PDF/X-1a).

Если Вы работаете в более высоких версиях, то пересохраните созданные файлы в указанные версии или экспортируйте их в формат PDF (стандарт PDF/X-1a).

Мы всегда готовы ответить на Ваши вопросы связанные с подготовкой макетов для передачи их в нашу типографию.

2. Работы могут передаваться на:

- дискетах 3,5", CD-R, CD-RW, DVD+-R, DVD+-RW,
- внешних накопителях, подключаемых к порту USB.

3. Носитель должен сопровождаться подписанной распечаткой макета с указанием на ней:

- обрезных размеров изделия в миллиметрах,
- имени файла, содержащего утвержденный макет.

4. Требования ко всем макетам:

- Сумма красок не должна превышать 320%;
- Нежелательно размещение нескольких страниц или нескольких видов продукции в одном файле (кроме Quark Xpress и Adobe InDesign);

5. В работу не принимаются:

- макеты сделанные в Adobe Pagemaker, Macromedia Freehand, Microsoft Word, Microsoft Excel и других программах, не указанных в пункте 1 данных технических требований.

Несоответствие макета данным техническим требованиям может привести к появлению брака в готовой продукции. Кроме того, нам приходится переделывать Ваш макет. Это приводит к увеличению сроков выполнения заказа, дополнительному расходу Ваших средств и нервов.

Дополнительная информация:

ИДЕАЛЬНЫЙ МАКЕТ:

- в одном файле - один макет.
- если присутствует растровое и векторное изображение, то растровый фон, включающий в себя все растровые изображения должен быть в TIF-е, вектор - в EPS-е. Совмещаться файлы должны абсолютным центрированием (TIF помещается на задний план).
- размер страницы ровно по обрезному формату.
- вылеты не меньше 2 мм, одинаковые во все стороны.
- отступ значимых элементов дизайна от линии реза не меньше 2 мм.
- треппинг по цветам 0,1 - 0,3 пт .
- точное соответствие количества цветов макета и предполагаемой печати.
- для фольговых красок черный цвет композитный (70-50-50-100), градации серого тоже комозит!
- правильно расставленные метки фальцовки, биговки, сверления, штамповки и проч.

Требования к макету, сверстанному в Quark Xpress или Adobe InDesign:

- вместе с файлом верстки обязательна передача всех используемых в макете шрифтов и иллюстраций;
- все используемые иллюстрации должны быть скопированы в одну папку; проследите, чтобы в верстке не использовались различные иллюстрации с одинаковыми именами;

- формат документа должен соответствовать обрезному формату готовой продукции;
- элементы, стоящие в край, должны иметь вылеты за пределы обрезного формата не менее 2 мм для листовой продукции, не менее 5 мм для многополосных изделий;
- все значащие элементы макета (тексты; логотипы; картинки, стоящие не на вылет) должны отстоять от линий реза не менее, чем на 2 мм.
- шрифты, используемые в документе, должны быть postscript (использование true type нежелательно);
- обязательна передача outline файлов (файлов поддержки принтера) всех используемых шрифтов;
- не допускается использование в документе несуществующих начертаний шрифта (пример: шрифт FreeSet не имеет начертаний Italic и Bold Italic, использование этого шрифта допустимо только в начертаниях Bold и Plane);
- не допускается использование "капителей" (если вам необходимо, чтобы текст был набран большими буквами, перенаберите его);
- при использовании: функций outline и shadow; нестандартных треппингов и кернинга; привязке текста к базовым линиям; автонумерации страниц; связанных текстовых блоков, находящихся на разных страницах - необходимо отдельно сообщить об этом;
- недопустимо использование с не 100% заливками (пример: С - 100%, М - 70%, Y - 0%, К - 15%) линий шириной менее 0,5 pt, рубленых шрифтов кеглем менее 6 pt, засечных шрифтов кеглем менее 7 pt;
- недопустимо на композитных выворотках использование линий шириной менее 0,5 pt, рубленых шрифтов кеглем менее 6 pt, засечных шрифтов кеглем менее 7 pt;
- все используемые spot-цвета должны иметь имена с указанием их номера по шкале PANTONE;
- все неиспользуемые spot-цвета должны быть поделены в CMYK или удалены из документа;
- градиентные заливки от пантона до белого должны ставится от PANTONE 100% до PANTONE 0% (постановка от PANTONE 100% до White недопустима);
- фон бокса, в который вставлена картинка в формате TIFF, должен быть покрашен цветом (ситуация: цвет фона - none недопустима);
- картинки в формате TIFF не должны иметь координаты в боксе x=0, y=0 (в случае если картинка становится в край бокса задавайте небольшие отрицательные координаты, например, x = -0,1; y = -0,1);
- недопустимы повороты и флипы картинки внутри бокса (выполняйте эти операции в графических программах);
- масштабирование картинок допускается в диапазоне от 50% до 150%, эффективное разрешение иллюстрации при этом должно быть не меньше 250 и не больше 1000 dpi, рекомендуется для CMYK и Grayscale - 300 dpi, Bitmap - 600 dpi;
- растровые картинки должны быть сохранены в форматах TIFF, EPS или DCS 2.0 (только при наличии дополнительных spot-цветов в файле). Использование других форматов не допускается.
- использование картинок в цветовой модели RGB не допускается;
- все альфа-каналы должны быть удалены;
- все пути (за исключением пути имеющего атрибут clipping path) должны быть удалены;
- если на путь задается атрибут clipping path поле Flatness должно оставаться пустым;
- при сохранении в формате TIFF наличие слоев и LZW-компрессия не допускаются;
- при сохранении в формате EPS - в окне диалога должны быть отключены все опции (transfer function, halftone screen и т.д.);
- векторные картинки должны быть сохранены в формате EPS;
- все шрифты в EPS файлах должны быть переведены в кривые;
- в случае, если в векторный файл вставлены растровые картинки (что нежелательно), обязательна передача данных картинок отдельно;
- недопустимо использование путей с количеством узлов более 1024;
- все неиспользуемые в EPS файлах spot цвета должны быть удалены;
- все цвета (за исключением spot-цветов, используемых при печати) должны быть в цветовой модели CMYK или Grayscale;
- мелкий шрифт черного цвета и тонкие черные линии должны стоять overprint;

Требования к макету, сверстанному в Adobe Illustrator:

- файл должен быть сохранен в формате EPS;
- каждый макет (для многополосных макетов - каждая полоса) должен передаваться в отдельном файле;
- линии реза должны быть обозначены кроп-марками;
- формат макета должен соответствовать формату готовой продукции
- элементы, стоящие в край, должны иметь вылеты за пределы обрезного формата не менее 2 мм;
- за исключением элементов стоящих на вылет, никакие элементы не должны находиться за пределами обрезного формата;
- все значащие элементы макета (тексты, логотипы, картинки, стоящие не на вылет) должны отстоять от линий реза не менее, чем на 2 мм;
- недопустимо использование с не 100% заливками (пример: С - 100%, М - 70%, Y - 0%, К - 15%) линий шириной менее 0,5 pt, рубленых шрифтов кеглем менее 6 pt, засечных шрифтов кеглем менее 7 pt;
- недопустимо на композитных выворотках использование линий шириной менее 0,5 pt, рубленых шрифтов кеглем менее 6 pt, засечных шрифтов кеглем менее 7 pt;
- все шрифты должны быть переведены в кривые;

- все используемые spot-цвета должны иметь имена с указанием их номера и правильного триадного состава по шкале PANTONE solid to process;
- в случае, если в векторный файл вставлены растровые картинки, необходимо прилагать эти изображения отдельно;
- недопустимо использование путей с количеством узлов более 1024;
- все неиспользуемые spot цвета должны быть удалены;
- все цвета (за исключением spot-цветов, используемых при печати) должны быть в цветовой модели CMYK или Grayscale;
- мелкий шрифт черного цвета и тонкие черные линии должны стоять overprint;
- все графические элементы должны иметь разрешение не менее 800 dpi

Требования к макету, сверстанному в Adobe Photoshop:

- файл должен быть сохранен в цветовой модели CMYK в формате TIFF с разрешением 300 dpi, использование LZW-компрессии не допускается;
- обязательно наличие вылетов 2 мм с каждой стороны;
- по линиям реза в файле должны стоять guide lines;
- все значащие элементы макета (тексты, логотипы, картинки, стоящие не на вылет) должны отстоять от линий реза не менее, чем на 2 мм;
- недопустимо использование с не 100% заливками (пример: C - 100%, M - 70%, Y - 0%, K - 15%) линий шириной менее 0,5 pt, рубленых шрифтов кеглем менее 6 pt, засечных шрифтов кеглем менее 7 pt;
- недопустимо на композитных выворотках использование линий шириной менее 0,5 pt, рубленых шрифтов кеглем менее 6 pt, засечных шрифтов кеглем менее 7 pt;
- все профили должны быть удалены;
- все альфа-каналы должны быть удалены;
- все пути должны быть удалены.

Внимание! Так как макет, сделанный в Adobe Photoshop, уже является растровой картинкой, контуры всех элементов (буквы, значки, линии и т.д.) не являются в нем абсолютно ровными. Особенно сильно это проявляется на мелких элементах. Внимательно проверяйте свой макет на наличие “рванины” и “лохматостей” на контурах элементов. Претензии по качеству, связанные с четкостью и ровностью контуров элементов макета, принимаются только, если эти элементы были переданы в векторном виде.

Например:

1. Сделайте растровую подложку в Photoshop.
2. Подставьте ее в Illustrator.
3. Расставьте текст, логотипы и значки в векторном виде.
4. Проверьте макет на соответствие п.5 данных технических требований.
5. Передайте нам макет, сделанный в Illustrator и подложку, сделанную в Photoshop.

Требования к макету, сверстанному в CorelDraw, (т.к. вывод пленок из Corel Draw не производится, макет будет переделан под вышеописанные требования. Это влечет за собой дополнительное время на обработку макета и отдельную оплату):

- формат макета должен соответствовать формату готовой продукции;
- не должны использоваться Corel-прозрачности, прочие подобные спецэффекты, а также Corel градиент и его текстурные и PS-заливки. В противном случае такой блок будет попросту переведен в TIFF.
- в случае, если в файл вставлены растровые картинки, обязательна передача данных картинок отдельно;
- все шрифты должны быть переведены в кривые, желательно отдельными текстовыми блоками. (Не делать Control A + Control Q, а выделять текстовый блок - Control Q).