

## ТЕХНИЧЕСКИЕ ТРЕБОВАНИЯ К МАКЕТАМ

### ФОРМАТЫ ПРИНИМАЕМЫХ ФАЙЛОВ

Мы принимаем файлы следующих форматов:

- Adobe InDesign CS5
- Adobe Illustrator 7.0-8.0 \*.ai, \*.eps (PC, Mac). Если требуется провести цветокоррекцию, то все растровые изображения, включенные в верстку, обязательно должны быть приложены отдельно;
- TIFF, CMYK.

В любом случае необходимо предоставить подписанную полную распечатку макета. Либо заказать ее у нас. При отсутствии распечатки заказчика претензии о пропавших элементах в макете не принимаются.

Файлы Microsoft Word, Excel, Power Point не могут быть приняты в качестве оригинал-макета. Иногда возможно преобразование таких файлов в вид, пригодный для вывода и последующей печати, однако в общем случае они принимаются лишь в качестве исходных текстов, проводится комплексная работа по перевёрстке этих файлов в стандартную форму макета (Adobe Illustrator), (Adobe InDesign) и др.

Формат	Стандарт	Максимум
A6	105x148	125x168
A5	148x210	168x240
A4	210x297	240x330
A3	297x420	330x448
A2	420x594	448x630
A1	594x840	630x870

### ВЫВОД ИЗОБРАЖЕНИЯ ЗА КРАЙ ЛИСТА

Если изображение в вашем макете печатается «под обрез», необходимо вывести его за край печатного поля на 3 мм. Если этого не сделать, даже незначительный сдвиг ножа при резке приведет к возникновению белой полоски по краю листа. Если в макете не предусмотреть вывод изображения за край, это придется сделать нам, при этом:

- возникнут искажения, связанные с непропорциональным позиционированием;
- могут «зарезаться» важные элементы изображения.

### КОЛИЧЕСТВО КРАСКИ

Сумма всех красок в заливке насыщенного цвета не должно превышать 300%. Заливок типа C:100-M:100-Y:100-B:100 быть не должно! Такая «плашка», скорее всего, не высохнет и отпечатается на обратной стороне лежащего сверху листа («перетиснется»).

При верстке оригинал-макетов полноцветной продукции необходимо учитывать следующее:

- относительно небольшие объекты черного цвета (текст кеглем до 20 пт, линии и т.д.) всегда должны печататься поверх остального изображения, (т.е. Blak Overprint);
- большие объекты черного цвета (тексты больших кеглей, большие плашки) необходимо раскрашивать так называемым «составным черным» (C:50-M:40-Y:30-B:100). В противном случае мы получим плашку либо «лысую», т.е. серую, либо прозрачную, т.е. из-под нее будет проглядывать фон.

## ФОРМАТ ИЗОБРАЖЕНИЙ

- Все полноцветные изображения должны иметь формат TIFF CMYK без LZW-компрессии. При верстке в QuarkXPress наличие изображений RGB может привести к непредсказуемым результатам, а при импортировании таких изображений в CorelDRAW плохой результат вообще неизбежен.
- (Относится только к макетам на PC.) Ни в коем случае не используйте файлы в формате Windows Metafile (WMF) или Enhanced Metafile (EMF). Эти файлы: а) обычно не вполне корректны; б) содержат в себе цвета только в формате RGB.
- (Относится только к макетам на PC.) Ни в коем случае не используйте так называемые «связанные и внедренные объекты» (OLE-objects). Эти объекты появляются в макете после использования команды Insert Object... или Специальная вставка... . При внешнем удобстве эти объекты всегда приводят к плохим результатам.
- Следует всячески избегать передачи штриховых изображений (логотипы, рисованные знаки, схемы, диаграммы и т.д.) в полутоновом формате. Для получения максимального качества такие изображения следует «векторизовать», т.е. отрисовывать в векторной программе (Corel Draw, Adobe Illustrator), либо переводить в векторный формат с помощью программ-трассировщиков типа Adobe Streamline (второй способ гораздо хуже первого). Нужно отдавать себе отчет, что отсканированный логотип неизбежно будет выглядеть хуже отрисованного, а логотип, взятый с Web-сайта соответствующей фирмы (GIF 72 dpi) вообще приведет к получению отпечатка недопустимо низкого качества.
- Важно внимательно следить за тем, чтобы в растровом файле, содержащем штриховые элементы, был правильно цветоделен черный цвет. Весьма часты случаи, когда рисованное в графическом пакете изображение затем экспортируется в TIFF RGB, а уже потом переводится в CMYK. При этом неизбежно будет получен так называемый «мутный» черный (например, C:72-M:89-Y:97-B:58). Объекты, напечатанные таким цветом, будут выглядеть нечеткими, заплывшими, будут иметь оттенок (например, коричневатый).

## ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЦВЕТОВ

- При выборе триадных и плашечных цветов не стоит ориентироваться на изображение Вашего монитора. Воспроизведение цветов программами верстки не имеет никакого отношения к реальному виду цвета на печати. Даже качественно откалиброванный профессиональный монитор не в состоянии абсолютно точно воспроизвести тиражный цвет.
- При выборе триадных и плашечных цветов не стоит ориентироваться на отпечаток, полученный на струйном принтере. Воспроизведение цветов струйными (и цветными лазерными) принтерами не имеет никакого отношения к реальному виду цвета на печати. Более того, очень часто заказчику нравятся именно те кричащие и ядовитые оттенки, которые наименее точно соответствуют тиражным цветам. Даже качественно откалиброванная профессиональная цветопроба не в состоянии абсолютно точно воспроизвести тиражный цвет в силу неизбежных различий, связанных с разницей в процессах получения изображения. Поэтому в полиграфии единственным достоверным документом признается оттиск, полученный на пробопечатном станке.
- Чтобы получить представление о том, как будет выглядеть выбранный Вами триадный цвет, пользуйтесь шкалами цветового охвата, а для выбора плашечного цвета — шкалой Pantone Color Formula Guide. При этом удостоверьтесь, что Вы используете правильную шкалу (соответствующую типу бумаги). Не следует использовать для определения плашечных цветов шкалу Pantone Process Color Guide.

## ШРИФТЫ

Если существует возможность избежать наличия шрифтов в публикации, ее нужно использовать. При отсутствии такой возможности необходимо предоставить нам все используемые в макете шрифты.

Мы выделяем 5 групп шрифтов:

- хорошие PostScript-шрифты;
- хорошие TrueType-шрифты;
- плохие TrueType-шрифты;
- плохие PostScript-шрифты;
- системные шрифты.

Качество и предсказуемость конечного результата неуклонно падает при движении вниз по списку. При верстке на Mac допускается использование только шрифтов первой группы, при верстке на PC крайне желательно использование шрифтов первой группы и крайне нежелательно, но допустимо — шрифтов второй группы.

### РАСШИФРОВКА:

Под шрифтами первой и второй групп понимаются «фирменные» шрифты, т.е. созданные производителями шрифтов для коммерческого использования. Распознают их обычно так: их покупают в специализированных фирмах за деньги. Тем же, кто прибегает к иным способам получения шрифтов, можно предложить три способа их распознавания:

- в названии шрифта присутствует набор символов, говорящий о его происхождении (например, PragmaticaC, NewtonCTT, AGHelvetica, BirchBT);
- при просмотре шрифта соответствующей программой выдается информация об авторских правах (например, «(c) Zsoft. 1995» или «Copyright Intermicro 1992»);
- шрифт проверен многократным выводом на различных PostScript-устройствах.

Следует заметить, что ни один из этих способов не может дать полной гарантии качества шрифта.

Под шрифтами последней группы понимаются шрифты, входящие в комплект операционной системы (например, Arial Cyr, Times New Roman Cyr для Windows и Chicago, Charcoal для MacOS). Использование таких шрифтов абсолютно недопустимо.

Проблемы, которые может вызвать использование плохих шрифтов, весьма разнообразны — от «падения» программы верстки до видимых только при выводе (замена шрифта на Courier, неправильный кернинг, заплывание очка литеры и т.д.). Во избежание ненужных расходов (от перевывода форм до перепечатки тиража) пользуйтесь только хорошими шрифтами!

### PDF, PS- ФАЙЛЫ

Мы принимаем файлы в формате Pdf и PS, если у вас есть возможность и опыт работы с этими приложениями, то вы намного облегчите нам процесс подготовки ваших макетов к печати. Если у вас нет уверенности, что вы верно задаёте все установки печати при генерации PS-файлов, то вам необходимо проконсультироваться с нашим специалистом по допечатной подготовке, или использовать приложение по созданию файлов в формате PS, прикрепленное ниже. Также рекомендуем скачать и установить наш драйвер.

### ЗАМЕЧАНИЯ ПО ПРОГРАММАМ

Полное рассмотрение всех нюансов макетирования в этом пакете выходит за рамки настоящего обзора. Если Вы можете верстать не в CorelDRAW, пожалуйста, не верстайте в нем! Без значительного опыта работы с этим пакетом добиться предсказуемых результатов очень трудно. Для тех, кто по разным причинам хочет верстать в CorelDRAW, несколько основных положений.



- Не используйте CorelDRAW версии 9.0. Не используйте CorelDRAW версии 8.0, не обновив его с помощью обоих выпущенных разработчиком Service Pack'ов. Не используйте CorelDRAW версии 7.0, не обновив его с помощью всех имеющихся Service Pack'ов. Не пользуйтесь русскими версиями CorelDRAW 8.0 и 9.0 — это пиратские русификации, они не работают, кто бы ни утверждал обратное!
- Ни в коем случае не используйте:
  1. двух- и многоцветных текстурных заливок;
  2. импорта полутоновых изображений с включенным атрибутом External Link (для версий 8.0 и 9.0);
  3. мягких теней (для версий 8.0 и 9.0);
  4. полутоновых изображений с прозрачным фоном.
  5. Не нужно злоупотреблять такими эффектами, как линзы и PowerClip. Чем меньше специальных эффектов Вы используете, тем выше вероятность удачи.
- В файле не должно быть объектов, раскрашенных цветами палитр иных, чем CMYK или Pantone Matching System Color. Ни в коем случае не используйте палитры RGB и CMYK255.
- Конвертируйте все шрифты в кривые.
- Внимательно следите за тем, чтобы в файле не было кривых с количеством узлов больше 700-800. Вероятность нормального вывода кривой с количеством узлов более 1024 равна нулю.

## **ТРЕБОВАНИЯ К НОСИТЕЛЯМ**

Мы принимаем верстку на следующих носителях:

- CD-ROM (Mac, PC)
- любых устройствах с интерфейсом USB.

Формат носителя и формат записанных на нем файлов должен совпадать.

Например: совершенно недопустимо передавать Mac-овскую верстку на носителе, отформатированном и записанном на PC!

Файлы и папки не должны иметь пробелов и русских букв в названии.

## **ПЕРЕЧЕНЬ РАСПРОСТРАНЕННЫХ ОШИБОК**

### **ПРЕДОСТАВЛЕНИЕ ОРИГИНАЛ-МАКЕТА БЕЗ ПРИНТЕРНОЙ РАСПЕЧАТКИ**

При предоставлении готового оригинал-макета совершенно необходимо приложить правильную распечатку, представляющую последний вариант вашего файла. Любое изменение в макете должно сопровождаться новой распечаткой. Если Вы не можете сделать последнюю распечатку, то хотя бы внесите окончательные исправления от руки.

Файл, который мы откроем на нашем компьютере, с большой степенью вероятности в чем-то будет отличаться от оригинального макета. Это может касаться переносов, разрывов строки, расстояния между строками, словами и буквами, обтекания изображений текстом и т.д. Без распечатки мы не сможем устранить эти изменения.

В отсутствие предоставленной Вами правильной распечатки единственным документом, определяющим вид заказанной продукции, будет сделанная нами распечатка за Вашей подписью. Таким образом, если Вы не заметите ошибки или изменения, возникшего при открытии Вашего файла на нашем компьютере, эта ошибка или изменение будет присутствовать на изготовленной продукции.

### **ОТСУТСТВИЕ ШРИФТОВ, ИСПОЛЪЗУЕМЫХ В ОРИГИНАЛ-МАКЕТЕ**



Хотя наша библиотека шрифтов весьма велика, мы не в состоянии иметь все из десятков тысяч существующих в природе шрифтов. Более того, даже если у нас и есть шрифт соответствующего названия, это еще не означает, что он идентичен Вашему. Незначительные отличия в версиях шрифтов могут оказать существенное влияние на обтекание текстом изображений, переносы и т.д. и в конечном счете полностью испортить вид Вашего заказа.

«Легкий» способ решения этой проблемы, предлагаемый некоторыми — использование стандартных шрифтов Windows (Arial, Times New Roman, Tahoma и т.д.) — также чреват многими проблемами, причем зачастую не поддающимися решению. Например, в случае неверных региональных установок у клиента нам, возможно, не удастся добиться корректного отображения шрифтов. Кроме того, шрифты, скажем, Windows 95 и Windows 2000 не идентичны друг другу.

### **ОТСУТСТВИЕ ИЗОБРАЖЕНИЙ, ИСПОЛЪЗУЕМЫХ В ОРИГИНАЛ-МАКЕТЕ**

Многие пакеты верстки, и прежде всего QuarkXpress, включают в файл верстки лишь preview изображения, и перед печатью обращается к его оригиналу. Мы не сможем начать изготовление заказа до тех пор, пока у нас не будет всех необходимых для печати файлов.

Причем решить эту проблему раз и навсегда очень просто: надо установить для себя правило каждый раз перед записью работы на носитель выполнять операцию «Collect for Output». Поверьте, не стоит доверять своей памяти в вопросах, какие файлы в какой директории лежит. Дайте возможность программе самой с этим разобраться.

### **ОТСУТСТВИЕ ОБРАЗЦА СЛОЖЕНИЯ/СКРЕПЛЕНИЯ**

Очень часто кажущаяся «очевидность» того, как следует складывать или скреплять заказанную работу, приводит к тому, что в конце концов она выглядит совсем не так, как Вы ее задумали. Для того, чтобы избежать подобных проблем, всегда прикладывайте к файлу не просто распечатку, а склеенный или скрепленный образец, однозначно определяющий место и порядок сложения или скрепления работы.

Не следует забывать и о том, что в случае взаимного вложения полос (как, например, в буклете с двумя сгибами) полосы должны иметь разную ширину: внешняя должна быть немного шире, а внутренняя — уже. Это называется «напуском». Его точная величина зависит от плотности бумаги, на которой продукция печатается.

Пожалуйста, проконсультируйтесь с нашими технологами, прежде чем начинать делать подобный макет!

### **ПОЛУТОНОВЫЕ ИЗОБРАЖЕНИЯ В ФОРМАТЕ RGB**

Очень распространенная ошибка. Можно сказать, просто беда. Многие пакеты неправильно интерпретируют или не интерпретируют вообще RGB-изображения. В частности, QuarkXpress выводит их как черно-белые, а CorelDraw цветоделит абсолютно неудобоваримым образом.

Тщательнейшим образом проверяйте, что все ваши полутоновые изображения имеют формат CMYK, и только потом импортируйте их в программу верстки. Проверить это несложно. В частности, Pagemaker пишет в окне информации о линкованных объектах характеристики их цветовых пространств; CorelDRAW сообщает об этом в окне сведений о документе; в Illustrator'e тоже есть такое окно. Не любит пользователя только QuarkXpress — в нем это посмотреть никак нельзя и приходится использовать сторонние программы типа Flight Check.

### **НЕПРАВИЛЬНОЕ РАЗРЕШЕНИЕ ПОЛУТОНОВЫХ ИЗОБРАЖЕНИЙ**

Большое количество проблем возникает из-за слишком низкого разрешения предоставляемых растровых изображений (например, взятых из Интернет). Довольно часто нам приносят и файлы слишком большого разрешения. Они увеличивают занимаемое макетом дисковое пространство и существенно замедляют обработку макета (а в некоторых случаях приводят к невозможности такой обработки).

Пожалуйста, помните: оптимальное разрешение bitmap'a — 300dpi. Если Вам нужна повышенная детализация (скажем, картина с мелкими штрихами), разрешение можно поднять до 400dpi. Если размер исходника слишком мал, допустимо уменьшить разрешение до 250 и даже до 220dpi без существенных потерь в качестве.

Все, что меньше или больше — плохо.

### **ОТСУТСТВИЕ ВЫНОСА ЗА ОБРЕЗНОЙ ФОРМАТ**



Если вы хотите, чтобы изображение печаталось «в край», пожалуйста, не забывайте выводить его на 3 мм за обрезной формат. Если Вы этого не сделаете, это придется делать нам, а такая операция часто бывает невозможна без деформации изображения или вывода за край важных деталей.

Что будет, если этого вообще не сделать? В этом случае Вы рискуете получить продукцию, на которой по самому краю будет идти тонкая белая полоска, возникающая из-за незначительного сдвига ножа при резке готовой продукции. Поверьте, это очень некрасиво.

## НЕПРАВИЛЬНЫЙ ОБРЕЗНОЙ ФОРМАТ

Поверьте, это не наша прихоть — просто на бумаге, продающейся в самом расхожем «и дешевом» формате 620x940мм, невозможно напечатать продукцию стандартного чертежного формата А4 и при этом уместить на печатном листе обрезные кресты и шкалы.

Очень часто Клиентам, которые об этом забывают, приходится переделывать макет или доплачивать за бумагу.

## ФАЙЛЫ EPS С МНОГОУРОВНЕВЫМ ВЛОЖЕНИЕМ

Не экспортируйте из CorelDRAW или Illustrator'a файлов EPS, содержащих растровые изображения. Не делайте этого, как бы ни было велико искушение упростить себе жизнь. Поверьте нашему опыту, а еще лучше — спросите рекламщиков их цветных журналов: они-то знают, что из этого может выйти.

Эта очень распространенная ошибка плохо поддается диагностике и исправлению, а на практике приводит: в лучшем случае — к резкому увеличению времени вывода, в худшем — файл не выведется вообще и никогда.

## ИСПОЛЬЗОВАНИЕ СПЕЦИАЛЬНЫХ ЭФФЕКТОВ CORELDRAW

Никогда не используйте спецэффекты, которыми так богат этот пакет: тени, сложные бленды, растровые заливки и особенно линзы. Применяя их, Вы резко увеличиваете вероятность неправильного вывода или полного невывода Вашей работы.

Если в Вашем файле уже использован какой-либо из перечисленных эффектов, лучше переведите область, содержащую его в bitmap. При этом не стоит доверять CMYK-алгоритмам CorelDRAW; лучше всего перевести эту область в RGB-bitmap, затем экспортировать его в TIFF, внимательно просмотреть и перевести его в CMYK в Photoshop, а затем импортировать обратно.

## ПРОЗРАЧНЫЕ BITMAP'Ы В CORELDRAW

Не стоит поддаваться искушению импортировать в файл CorelDRAW многослойный PSD-файл или преобразовать кореловский объект в прозрачный bitmap. Все это великолепие, скорей всего, не выведется на пленку.

Не стоит также сливать прозрачный bitmap с фоном прямо в CorelDraw. Если же Вы все-таки решились на этот отчаянный поступок, то хотя бы внимательно и скрупулезно просмотрите полученное полутоновое изображение. Очень часто по краям прозрачного bitmap'a появляются тонкие линии и другой мусор. Возможны также искажения по цвету.

Самой простой способ избежать таких проблем — всегда вставлять в кореловский файл цельный CMYK TIFF без дополнительных слоев и обтравочных контуров.

## НАША ОТВЕТСТВЕННОСТЬ

- Являясь исполнителем заказа, мы несем безусловную и полную ответственность за допущенные нами при исполнении заказа ошибки.
- В том случае, если Заказчик является частичным или полным исполнителем оригинал-макета, мы действуем в неизбежном предположении, что он будет нести безусловную и полную ответственность за ошибки, допущенные при его исполнении. Если Заказчик не уверен, что он обладает необходимыми знаниями и опытом для исполнения полиграфического макета, он не берется за эту задачу, а доверяет ее профессионалам, готовым взять всю полноту ответственности на себя.



- Мы обязуемся приложить все усилия для выявления и устранения ошибок в предоставленном оригинал-макете. Доработка макета и устранение ошибок оплачиваются отдельно. Цена зависит от параметров и сложности в каждом конкретном случае. Тем не менее, будучи ограничены временными и техническими рамками, мы не в состоянии гарантировать устранение всех ошибок.
- Прием в печать предоставленного вами оригинал-макета ни в коем случае не означает, что мы гарантируем полное выявление и устранение имеющихся в нем ошибок.
- Мы гарантируем исполнение пункта 3 исключительно в рамках излагаемого ниже определения ошибки. Все, что выходит за эти рамки, как правило, оставляется нами на усмотрение Заказчика.
- В случае возникновения разногласий мы руководствуемся нормами и технологическими рамками, используемыми в полиграфии.

#### **К НИМ ОТНОСЯТСЯ:**

- цветопроба;
- денситометрические нормы и величины, используемые в печати;
- допустимые величины отклонения от нормативных значений;
- характеристики используемого нами оборудования (в том случае, если это оборудование — типовое);
- характеристики бумаги и расходных материалов, используемых при выполнении заказа (в том случае, если эти материалы — типовые).

#### **ЧТО ТАКОЕ ДЛЯ НАС ОШИБКА?**

Под ошибкой в данной декларации понимается:

- грамматическая или орфографическая ошибка;
- технологическая ошибка, приводящая к объективному снижению качества получаемой продукции или к полной невозможности ее использования по прямому назначению. Распространенными примерами таких ошибок может служить предоставление полутоновых изображений в цветовой модели RGB или наличие в макете объектов, окрашенных в цвет C100M100Y100K100, и т.п.

Любые недостатки, относящиеся к индивидуальным предпочтениям Заказчика или к его субъективному восприятию качества продукции, выходят за рамки этого термина. Выражения «Я хотел, чтобы этот цвет был темнее» или «Почему у людей такие зеленые лица?» не рассматривается как констатация допущенной ошибки.

