

GOOD PRIME

СТУДИЯ ДИЗАЙНА И ПЕЧАТИ

ТЕХНИЧЕСКИЕ ТРЕБОВАНИЯ



РАЗРЕШЕНИЕ И ЦВЕТОВАЯ МОДЕЛЬ

Подготовка макета к печати начинается прямо с создания макета в графическом редакторе. Самый первый шаг - выбрать правильное разрешение для печати и подходящую цветовую модель.

- 300 dpi (dots per inch, точки на дюйм) - это разрешение, с которым работает большинство печатных машин. Если задать разрешение меньше, то картинка рискует получиться на печати размытой, особенно если в макете есть мелкие элементы, и исправить это в типографии уже никак не смогут. Если разрешение больше, то, скорее всего, это никак не скажется на качестве печати.

- CMYK - это цветовое пространство, используемое всеми печатными машинами. Каждый из основных его цветов соответствует одной из красок, используемых печатной машиной: Cyan - голубой, Magenta - малиновый, Yellow - желтый, black - черный. В силу физики смешения красок CMYK включает в себя меньше оттенков, чем используемый дисплеями RGB. Например, в нём нет наиболее ярких, неоновых-кислотных оттенков, поскольку их невозможно получить из четырёх базовых цветов. Если вы с самого начала создаёте файл в CMYK, вы будете выбирать только из цветов, которые может воспроизвести печатная машина, и сможете избежать сильного расхождения между картинкой на мониторе и готовым изделием. Также следует помнить, что не все цветовые профили CMYK одинаковые: некоторые из них созданы для печати газет на тонкой, не способной впитать большое количество краски бумаге, включают в себя ещё меньше оттенков. Мы рекомендуем использовать профиль **Offset_Glos90_D=1.35-1.35-1.25-1.80_inkLim320_D50v4_iSiS_6004_300614.icm**

- RGB - это цветовое пространство, здесь каждый цвет задаётся в виде трёх координат. Смешение цвета происходит по аддитивному принципу - если сложить все три основных цвета, то результат будет не чёрным, а белым. Поэтому RGB используется в системах, построенных на излучении света, что делает её самой распространённой - с ней работают все экраны.

Цветовой оттенок в RGB создаётся смешиванием красного (Red), зелёного (Green) и синего (Blue) каналов с разной интенсивностью излучения. Яркость каждого из трёх основных цветов закодирована числом от 0 до 255, то есть занимает 256 бит или 32 байта.

Например, RGB (90, 0, 157) соответствует фиолетовому, а RGB (255, 223, 0) — жёлтому.

ФОРМАТЫ ФАЙЛОВ И СОХРАНЕНИЕ

Наиболее подходящий формат для макета полиграфического изделия - это .pdf. Именно с ним всегда работают специалисты препресс, делая раскладку на печатный лист. Этот формат одинаково сохраняет в себе как векторные, так и растровые элементы без потери качества и даёт гарантию того, что все они будут одинаково отображаться на любом компьютере.

Помимо .pdf вы также можете передать макет в типографию в формате графического редактора, в котором работаете. Это форматы .ai, .cdr, .indd, .psd. Однако в данном случае есть несколько важных нюансов, которые следует учесть:



1. Шрифты. Все текстовые объекты обязательно нужно перевести в кривые, если вы работаете в векторном редакторе, или в смарт-объект, если работаете в растровом.



2. Встроенные изображения. Если вы работаете в редакторе, позволяющем встроить в макет изображение, лежащее в отдельной от него папке (linked objects в Indesign или Illustrator), то такие изображения обязательно нужно отправить в типографию вместе с макетом: иначе они не будут отображаться в макете.



3. Версия программы. У большинства графических редакторов нет обратной совместимости. Это значит, что более старые версии программы будут открывать файлы, созданные в более новых версиях, с ошибками, или не откроют вовсе. К счастью, при сохранении файла в более новой версии всегда можно выбрать опцию «сделать файл совместимым с версией...».

Также макет можно сохранить и просто как обычное растровое или векторное изображение - в форматах .tiff или .eps. Главное - убедитесь, что файл имеет корректный размер и разрешение, и не забываете о вылетах.

Лучше всего:

- каждая страница / сторона на отдельной странице файла
- размер страницы соответствует размеру изделия вместе с вылетами



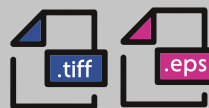
Также можно:

- шрифты в кривых
- все встроенные изображения приложены к макету



Или:

- каждая страница / сторона отдельным файлом



Цветовые пространства

RGB

RED, GREEN, BLUE



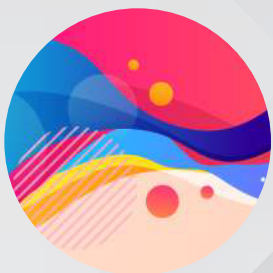
CMYK

CYAN, MAGENTA, YELLOW, BLACK



Каждый из этих цветов соответствует краске в печатной машине.

Превод из RGB в CMYK

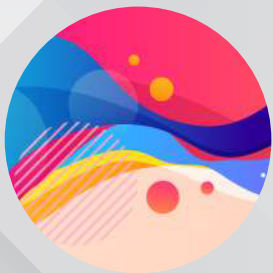


RGB

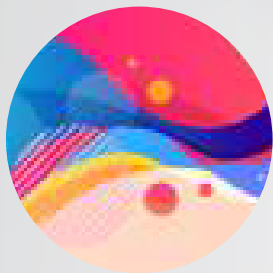


CMYK

Если вы создали очень яркое изображение в RGB, при переводе в CMYK для печати его цвета потеряют свою яркость, поскольку их невозможно воспроизвести из четырёх базовых красок печатной машины. Самый верный способ избежать этого - сразу работать в CMYK.



300 dpi



72 dpi

Для печати изображений в высоком качестве необходимо, чтобы их разрешение было не менее 300 dpi. Если разрешение меньше, картинка получится размытой, и это никак нельзя будет исправить.

ИНТЕРЬЕРНАЯ ПЕЧАТЬ

Краткие требования

Все файлы должны поступать в работу в формате TIFF

Требования к файлу:

Размеры: По техническому заданию

Разрешение: 300 dpi

Цветовая схема: CMYK

Сжатие: LZW

Прозрачность, альфа каналы и пр.: нет

Файлы предоставляются с расширением CDR, PDF, TIFF, предпочтение слитые растровые файлы без прозрачностей и слоев в формате TIFF.

Макет должен быть сделан в размер (без вылетов под обрез).

Разрешение для растровых файлов: до 1 м - 300dpi, от 1 м до 2 м - 150 dpi, более - 100 dpi и меньше.

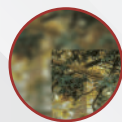
Итоговый файл на печать должен весить не более 500-600 Мб.

Цветовое пространство - CMYK.

Картины на холсте

На основной размер изображения добавляются припуски по 40 мм с каждой стороны, необходимые для натяжки на торцы и загиб на заднюю часть подрамника.

Самый простой и эффективный способ «наращивания» изображения - через Photoshop, командой - «Заливка с учетом содержимого» (таким образом было наращено изображение на примере выше и ниже).



Неправильно

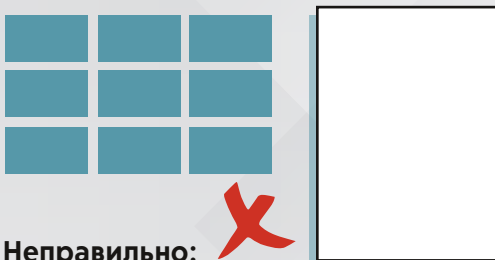
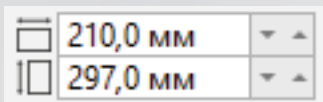


Правильно

Внутри файла: рабочие области и страницы

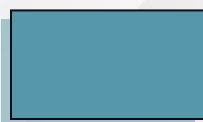
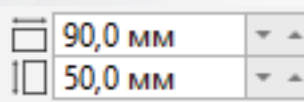
Если вы делаете макет в векторном редакторе, следите за тем, чтобы размер страницы (CorelDraw) или рабочей области (Illustrator) соответствовал обрезному формату изделия.

В CorelDraw:



Неправильно:

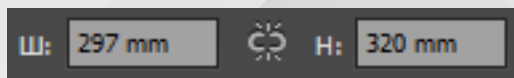
Размер листа - А4, сбоку от него расположены 9 разных макетов визиток



Правильно:

Размер листа соответствует размеру визитки (90x50), каждая визитка расположена на отдельной странице

В Illustrator:



Неправильно:

большая монтажная область произвольного размера, на ней расположены 9 разных макетов визиток



Правильно:

каждый из макетов расположен на отдельной монтажной области соответствующего размера (90x50)

ВЫЛЕТЫ И ОТСТУПЫ



Вылеты - это участки цветного фона или картинок, которые выходят за обрезной край изделия. Они должны быть **не менее 2 мм с КАЖДОЙ стороны**.

Линия реза или обрезной край - соответствует размеру готового изделия.

Отступы от обрезного края - это расстояние от важных элементов макета до обрезного края. **Должны быть не менее 4 мм с КАЖДОЙ стороны**.

Вынос за обрезной формат должен быть одинаков со всех сторон и составлять для односторонних изделий 2 мм (Например, для стандартной визитки 90x50 мм размер оригинал-макета должен быть 94x54 мм). Значимые элементы макета должны располагаться не ближе 4 мм к границам формата готового изделия. Для многостраничных изданий вынос за обрезной формат желательно делать 5 мм.

Не располагайте значимую информацию (текст, телефоны, линейки и пр.) ближе 4 мм от линии реза или скругления. Гарантированные допуски по резке материалов без ламината – 1-1,5 мм, с ламинатом – 1,5-2,0 мм.

Не располагайте рамочные элементы ближе 4-5 мм от линии реза.



Лист формата A4
(210x297 мм)



Лист формата A4
с вылетами 2 мм
(214x301 мм)



Отступы: за их пределами не стоит размещать важную информацию



Если в макете нет вылетов, то при сдвиге лезвие гильотины попадает на белую часть листа и на готовом изделии остаются белые полосы по краям.

КОНТУРНАЯ РЕЗКА

При помощи контурной резки можно создавать множество полиграфических изделий самой нестандартной формы: от наклеек и стикерпаков до магнитов и упаковки. Вы создаёте в макете векторный контур, и следуя ему, лезвие плоттера вырезает из бумаги (или картона, или магнитной основы) самый разные фигуры.

О чем следует помнить при подготовке к печати фигурного макета?



1. Все правила, касающиеся вылетов и отступов, остаются в силе. Даже на самых маленьких наклейках от края реза до значимых элементов дизайна должно оставаться расстояние не менее 2-3 мм. Помните, что чем мельче изделие, тем больше может быть заметна погрешность при резке.



2. Контур для плоттерной резки - это векторная линия. Он не может быть растровым и не может быть тоненьким объектом с заливкой: иначе плоттер просто не сможет его распознать и использовать.



3. Режущие плоттеры не всемогущи и имеют свои ограничения по возможностям резки.

Слишком мелкие элементы рискуют не прорезаться, поскольку ножу плоттера не останется места для маневров и он надорвет бумагу. При резке очень плотных материалов (картоны, магнитная основа) маленькие округлые элементы могут получиться немного бугристыми.

Если вы планируете вырезать очень сложное, ажурное изделие - сперва покажите контур менеджерам и проконсультируйтесь.

В качестве альтернативы плоттерной резки также существуют вырубные штампы. Они представляют собой своего рода формы, которые опускаются на стопку бумаги и вырезают из неё множество фигурных изделий. Штампы хороши для больших тиражей, а также позволяют избежать некоторых недостатков плоттерной резки, описанных в пункте 3.

Общие правила



Контур реза:

- векторный
- кривая, а не объект
- замкнутый
- толщина 0,1 мм (сверхтонкий абрис)

Припуски:

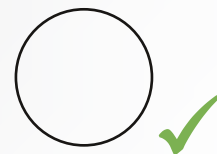
- как обычно 2 мм
- Для стикерпаков тоже!

Отступы:

- 2-3 мм от края реза

Заливка

Контур



Заливка

Контур



Другие формы

Квадрат или прямоугольник



Те же правила касательно припусков и отступов.

НО: если и длина и ширина изделия равно 30 мм и больше, контур реза не нужен.

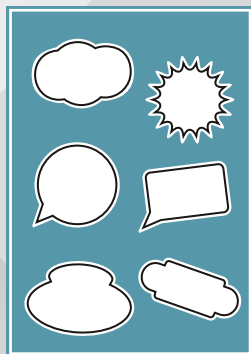
Сложные фигурные контуры



Те же правила касательно припусков и отступов.

НО: существуют ограничения по некоторым наиболее мелким элементам. Сложные макеты лучше сперва показать менеджеру и проконсультироваться.

Стикерпаки



Основа для стикерпака - обычный листовой макет.

Припуски - 2 мм.

Край реза

Отступы - 3 мм



Каждый стикер на нём готовим так же, как и отдельные наклейки или вырубные изделия.

Если в контур реза уходит фон, контрастный основе, - делаем ему припуски.