

# 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.

# Цветовые пространства

## RGB

RED, GREEN, BLUE



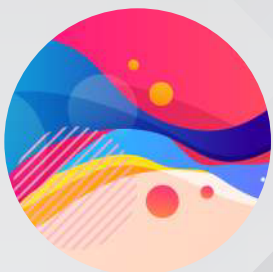
## CMYK

CYAN, MAGENTA, YELLOW, BLACK



Каждый из этих цветов соответствует краске в печатной машине.

## Превод из RGB в CMYK

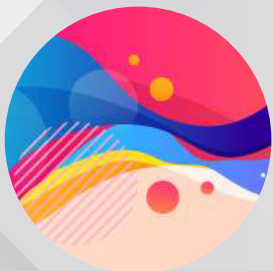


RGB



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



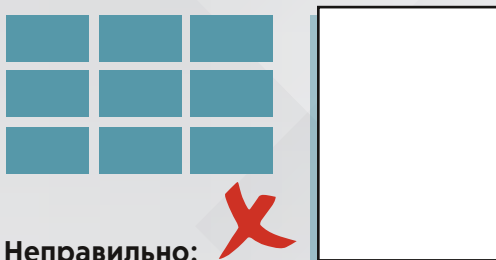
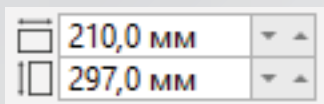
72 dpi

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.

# Внутри файла: рабочие области и страницы

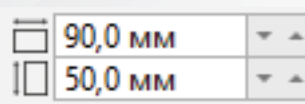
Если вы делаете макет в векторном редакторе, следите за тем, чтобы размер страницы (CorelDraw) или рабочей области (Illustrator) соответствовал обрезному формату изделия.

## 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

# 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

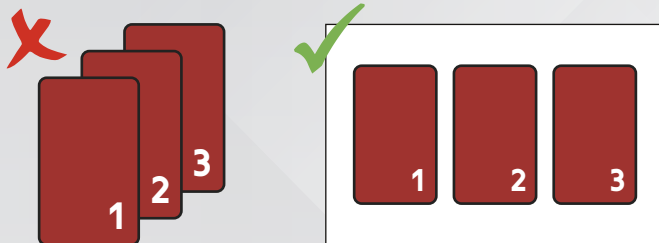


Если в макете нет вылетов, то при сдвиге лезвие гильотины попадает на белую часть листа и на готовом изделии остаются белые полосы по краям.

# УФ-ПЕЧАТЬ



Файлы для УФ-печати должны поступать в формате CDR (не более 21 версии). Также должно быть превью общего вида макета в JPEG.



## Многостраничность не допускается!

При наличии нескольких видов изделий под УФ-печать, все макеты располагается на одном листе.

### На БЕЛОЙ бумаге:

- все объекты в векторе
- минимальная толщина линий - 0,19 мм
- УФ-лак располагается на отдельном макете рядом с основным макетом, на основном макете его нет. Цвет у лака - зеленый.

### На ЧЕРНОЙ ИЛИ ЦВЕТНОЙ бумаге:

- все объекты в векторе, под каждым объектом должна быть белая подложка, кроме тех элементов, которые заливаются лаком
- минимальная толщина линий - 0,19 мм
- если картинка растровая, то под ней должна быть белая подложка, повторяющая контур картинки
- лак располагается на отдельном макете рядом с основным макетом, на основном макете его нет. Цвет у лака - зеленый
- белый цвет обозначается красным, располагаться должен на отдельном макете рядом с основным макетом
- последовательность макетов:
  - все белые или черные элементы
  - все цветные элементы
  - все элементы под лак.

На прозрачном материале чаще всего макеты готовят как под белую бумагу, но если нужно, что бы с одной стороны не было видно печатных элементов, то делаем рядом с основным макетом белую подложку.

Обязательно уточняйте у менеджера такую возможность.  
Максимальный размер нанесения - 900x600 мм.

### Пример макета, печать на черной бумаге:

