

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.

ПОДГОТОВКА К ОФСЕТНОЙ ПЕЧАТИ

1. Документ не должен содержать цветовую модель RGB.
2. Геометрический размер изображения должен соответствовать размеру печатного оттиска.
3. Сумма красок (Total ink limit) не должна превышать 300%. В противном случае мы осуществим конвертацию вашего макета, что может привести к сильному искажению цветов.
4. Максимальная сумма красок на отдельных элементах фотографий может быть 280-300% — не больше.
5. Не допускается применение эффектов «Линза», «Интерактивная прозрачность», «Тени», «Текстурные заливки» и т. п. Они должны быть переведены в растровое изображение.
6. Внедренные в файл растровые изображения должны быть конвертированы в один растровый объект (без слоев).
7. Вылеты под обрез должны быть не менее 5 мм.
8. Все значимые элементы, находящиеся внутри полосы, должны располагаться на расстоянии не менее 5 мм от обрезного формата. При наличии рамок на полосах — расстояние не менее 10 мм от обрезного формата.
9. Процент содержания каждой краски должен быть не менее 5% (Желательно от 7-8%), цветозаполнение 1-4% не гарантируется.
10. Черный текст необходимо покрасить в односоставной черный цвет (c0 m0 y0 k100).
11. Крупные по площади чёрные объекты необходимо покрасить в глубокий чёрный цвет (c40 m30 y20 k100). Запрещается окрашивать в составной чёрный мелкий текст и линии.
12. По умолчанию опция Overprint при цифровой печати отключена, поэтому в офсетной печати overprint обязателен.
13. Никогда не используйте опцию Overprint для белых объектов, это может привести к их пропаданию при печати.
14. Градиенты – запечатка градиентов менее 5% не гарантируется, для избежания полошения рекомендуем добавлять в градиенты шум (add noise).
15. Толщина линий должна быть не менее 0,25 pt, минимальная толщина негативных линий (выворотки) 1 pt (листовая и ролевая журнальная печать). Не рекомендуется использовать линии с атрибутом Hairline, так как на выводном устройстве они могут «пропасть».
16. Если требуется печать дополнительными красками, в том числе металлизированными, такими как серебро и бронза, они указываются в макете по шкале PANTONE. Необходимо оговорить использование специальных красок с менеджером типографии.

Что такое OVERPRINT

Оверпринт — наложение одного цветного элемента на другой без создания выворотки в процессе электронного монтирования цветного материала на допечатной стадии полиграфического процесса. Выворотка - инверсное начертание текста.

Причина, по которой машина идет сложным путем, вместо того, чтобы напечатать одну краску прямо поверх другой, состоит в том, что используемый ею тонер не плотный, а полупрозрачный. Если напечатать один элемент поверх другого без выворотки, краски наложатся друг на друга и смешаются. Этот эффект и называется “оверпринт”.

Макет с использованием оверпринтов будет выглядеть на экране компьютера точно так же, как и без них. Если вы не будете их специально искать, вы никогда не узнаете об их существовании.

Как посмотреть, есть ли в макете оверпринт?

Для этого достаточно включить в настройках просмотра симуляцию оверпринта. После этого ваш графический редактор покажет вам, какая получится картинка при печати. Если какие-то объекты пропадут или резко поменяют свой цвет, значит время искать и отключать оверпринты.

- Для Corel Draw: View -> Simulate Overprints
- Для Adobe Illustrator: View -> Overprint Preview

Как отключить оверпринт?

- В Corel Draw: выберите любой объект и зайдите в меню Object -> Overprint Fill (либо Object -> Overprint Stroke, если это обводка). Цвета с оверпринтом имеют значок в нижней части панели.
- В Adobe Illustrator: выберите любой объект и откройте панель Window -> Attributes. На это панели можно при помощи галочек включать и выключать оверпринт заливки и обводки. За пределами панели Attributes наличие оверпринтов никак не будет показано в макете.



**GOOD
PRIME**
СТУДИЯ ДИЗАЙНА И ПЕЧАТИ

**Оверпринт
выключен**



**GOOD
PRIME**
СТУДИЯ ДИЗАЙНА И ПЕЧАТИ

**Оверпринт
включен**

Цветовые пространства

RGB

RED, GREEN, BLUE



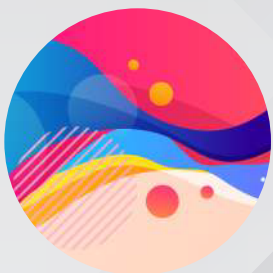
CMYK

CYAN, MAGENTA, YELLOW, BLACK



Каждый из этих цветов соответствует краске в печатной машине.

Превод из RGB в CMYK

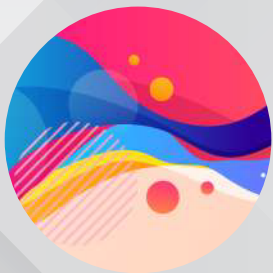


RGB

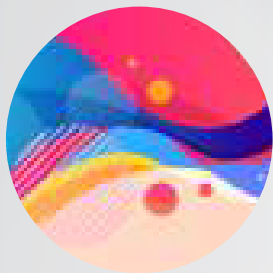


CMYK

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.

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:

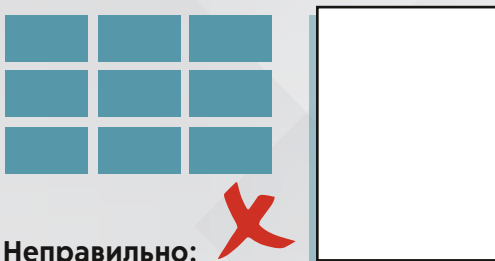
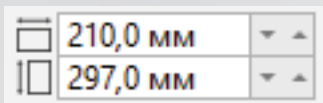
- каждая страница / сторона отдельным файлом



Внутри файла: рабочие области и страницы

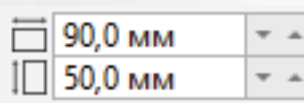
Если вы делаете макет в векторном редакторе, следите за тем, чтобы размер страницы (CorelDraw) или рабочей области (Illustrator) соответствовал обрезному формату изделия.

В CorelDraw:



Неправильно:

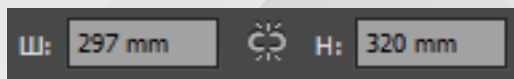
Размер листа - А4, сбоку от него расположены 9 разных макетов визиток



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.

Краткие требования к вёрстке



Вылеты - не менее 2 мм с КАЖДОЙ стороны.

Линия реза или обрезной край - соответствует размеру готового изделия.

Отступы от обрезного края - Должны быть не менее 4 мм с КАЖДОЙ стороны.

Отступы под пружину / склейку должны составлять не менее 15 мм от обрезного края, важную информацию здесь размещать нельзя.

Количество страниц



Скрепление на пружину: **кратное 2**



Скрепление на термоклей: **любое**

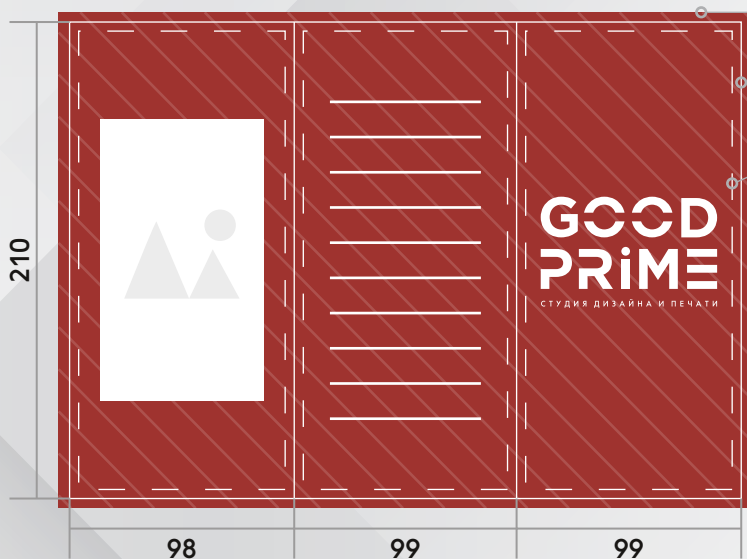


Скрепление на скрепку: **кратное 4**

Не стоит делать:

- Самостоятельно добавлять метки реза
- Делать рамку по обрезному краю
- Делать рамку по краям листа

Буклеты (лифлеты) в 2 сложения и более



Вылеты - не менее 2 мм с КАЖДОЙ стороны.

Линия реза или обрезной край - соответствует размеру готового изделия.

Отступы от обрезного края - Должны быть не менее 4 мм с КАЖДОЙ стороны.

Буклет А4, Евробуклет, особые требования к размеру сложений. Первая часть размером 99 мм в ширину, вторая часть, по-середине - 99 мм и третья часть, которая складывается внутрь - 98 мм. Это позволяет складывать буклет 2 фальца. Размеры на примере даны для лицевого оборота, где самая правая часть - лицо всего буклета.