

## ОБЩИЕ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРНЫМ ОРИГИНАЛАМ, передаваемым для предпечатной подготовки или в печать.

Нижеследующие правила сформулированы, основываясь на опыте работы с материалами клиентов более, чем за 15 лет. Соблюдение этих требований позволит нам выполнить Ваш заказ быстрее и с максимально высоким качеством.

### 1. Требуемые материалы.

- 1.1. Файлы-оригиналы (непосредственно верстка).
- 1.2. Отдельно все внешние относительно верстки файлы, импортированные (прилинкованные) в файл оригинала (EPS, PSD, TIF и т.д.), за исключением монтажей (спусков), готовых для вывода.
- 1.3. **ОБЯЗАТЕЛЬНО!!!** Файлы шрифтов, использованных в оригинале. Если текста в файле – "в кривых", то обязателен список использованных при верстке шрифтов.
- 1.4. Чертеж штампа (либо в верстке, либо отдельным файлом). В верстке обязательно и в любом случае должны присутствовать обрезные метки (по крайним ножам штампа или линиям реза).
- 1.5. Желательно наличие исходных файлов PSD со слоями, помещенных (прилинкованных) в файл.
- 1.6. Желательно предоставить цветную распечатку, цветопробу, цветной печатный образец, с подписью об утверждении. Электронные версии и сканы в точном воспроизведении цвета не помогут!
- 1.7. **ВНИМАНИЕ!! НЕДОПУСТИМО** отправлять файлы для допечатной подготовки, сохраненные в самых последних версиях векторных редакторов. Желательно – для CorelDraw в версии не выше 13, для Illustrator не выше CS2. Это требование связано со стабильностью работы полиграфической компании (любой) и качеством печати и печатной продукции. Стабильность результатов и отсутствие программных ошибок достигается приблизительно после 1,5-2-х лет с момента выхода новой версии. Кроме того, не все компании могут позволить себе покупать свежие версии редакторов по мере их выпуска.
- 1.8. **ОБЯЗАТЕЛЬНО** к отправляемым файлам прикладывать текстовый комментарий:
  - размер реза или чертежа выкройки по самым крайним линиям или точкам – Ш\*В (размер не дизайна, а предполагаемого штампа или реза), либо, формат печати, если он известен;
  - обозначить кол-во цветов печати, перечислить названия цветов печати (если из CMYK, то только кол-во);
  - название и версия программы, в которой был создан файл (с учетом п.1.7).

### 2. Требования к файлам

- 2.1. При наименовании самого файла рекомендуется в названии использовать явно указанный номер версии программы, использованной при создании верстки, например: plakat.CS2.ai (для Illustrator CS2), plakat.CS5.pdf (для Illustrator CS5), plakat.13.cdr или plakat.X3.cdr (для CorelDraw X3).
- 2.2. Название файла не должно превышать 30 знаков и должно содержать только латинские буквы. Для разделения слов и знаков должен использоваться знак подчеркивания «\_». Использование пробелов и других знаков не желательно. Для удобства в работе название файла может примерно соответствовать его содержанию. Например, plakat\_p15.ai.
- 2.3. В именах файлов используйте **ТОЛЬКО** латинские буквы (при передаче файлов по FTP серверы Linux часто не понимают русских букв, и отвечают отказом на прием файлов). Файлы, подготовленные на старых MAC (до 2002 г), не переписывайте через PC. Всегда приписывайте расширение, используемое для этих файлов на PC (\*.ai, \*.fh8, \*.tif, и т.п.)
- 2.4. Все элементы оригинала должны быть выполнены в тех цветах, которыми они будут печататься. **Недопустимо использование цветовой модели RGB.**  
Например: если работа печатается только триадными красками (CMYK без заказных красок), все элементы дизайна должны быть выполнены только цветами CMYK. В этом случае должны отсутствовать Pantone (и также параметр Global в Illustrator-e). Исключение составляет цвет края (штампа) коробки на отдельном слое (не забудьте краю присвоить атрибут 'Overprint').  
**Сканированные изображения перед версткой обязательно перевести в CMYK** (желательно с помощью Photoshop. Особенность такой конвертации – см. п. 2.30, 2.31).
- 2.5. Нежелательно использование непроверенных или кустарно изготовленных шрифтов.
- 2.6. При работе на PC убедитесь, что нет шрифтов PS и TrueType с совпадающими именами.
- 2.7. Убедитесь, что импортированные в файл верстки файлы EPS не содержат шрифтов.
- 2.8. Не рекомендуется использовать дополнительные начертания шрифтов (bold, italic, outline, shadow и т.п.) созданных средствами программы верстки (artificial style).
- 2.9. Недопустимо использование системных шрифтов Arial, Courier и Times New Roman. (исключение могут составлять шрифты OpenType в системах WinXP и выше).

- 2.10. Векторные изображения могут быть созданы в Adobe Illustrator, CorelDRAW или FreeHand и экспортированы в формат EPS. Используемые в них триадные цвета должны быть сохранены как CMYK. Шрифты должны быть преобразованы в кривые.
- 2.11. Не рекомендуется делать большое количество вложенных файлов EPS. Например: Вы создали в Illustrator EPS-файл, его прилинковали, сохранили в другой EPS файл, и снова прилинковали в Illustrator.
- 2.12. Любые импортированные элементы должны быть либо EPS, либо в TIFF формате (недопустимо использовать JPEG компрессию, Halftone Screen, Transfer Function). Запрещается помещать в верстку объекты с помощью Windows-технологий DDE, OLE, copy-paste, через Clipboard и т.п. В Illustrator (10 и выше) возможно прилинковывать рабочие файлы PSD с прозрачностью. Copy-paste нормально работает только в собственной среде векторного или растрового редактора, с которым Вы работаете в данный момент.
- 2.13. Все изображения должны быть повернуты, отмасштабированы и обрезаны в программе обработки изображения (например, Photoshop) перед вставкой в верстку. Нежелательно масштабирование TIFF, EPS(AI) файлов средствами программ верстки.
- 2.14. **Недопустимо** (для Corel ниже версии 12, Illustrator ниже 10-ой):  
- использование в качестве обтравочных контуров альфа-каналов изображения;
- 2.15. При использовании сложных растровых макетов, а также при использовании формата DCS (Desktop Color Separations) желательно дополнительно сохранять для передачи файлы со слоями PSD).
- 2.16. Объекты верстки типа "Clipping Path" (с растровыми изображениями, либо без них) не должны быть закрашены. Недопустимо к таким объектам применение прозрачности и эффектов типа "Lens".
- 2.17. **НЕДОПУСТИМА** вложенность больше 1 для объектов типа "Clipping Path" (PowerClip)!!!
- 2.18. Нежелательно использовать векторные элементы с эффектом прозрачности (для версий ниже X3 и CS).
- 2.19. Вообще, работать с "прозрачностями" при подготовке макета для полиграфии можно только имея соответствующий опыт, Особенно, в работах, где используются Pantone. Например, используя PSD с прозрачным фоном над (или под) объектом, окрашенным в Pantone, любая векторная программа перед выводом на печать сообщит, что это ошибочное решение. Объясняется это тем, что любой растровый процессор (вывод пластин или пленок) заказной цвет (Pantone), находящийся под (или над) объектом с прозрачностью преобразует в CMYK. На печати граница, образованная между преобразованным и не преобразованным цветом, может сильно отличаться оттенком.
- 2.20. Недопустимо использование градиентов, в которых использованы разные цветовые модели (напр. PAN->CMYK) или разные цвета системы Pantone (напр. Pan280 -> Pan485). Между такими цветами при печати Вы можете получить непредсказуемые оттенки. В таких случаях градиент одного цвета помещают под градиент другого, верхнему градиенту задается Overprint.
- 2.21. "Тонкие" и длинные векторные растяжки, состоящие из 1-го или 2-х цветов (например, K от 0 до 10 и длиной ~100 мм), необходимо делать растровой растяжкой и только в Photoshop. В противном случае, на печати такие растяжки получаются заметными "ступеньками" (на этой картинке специально увеличена контрастность, но ступеньки будут видны примерно также):



*Растривание на RIP: верхний градиент сделан в Photoshop (link в файле), нижний – векторный.*

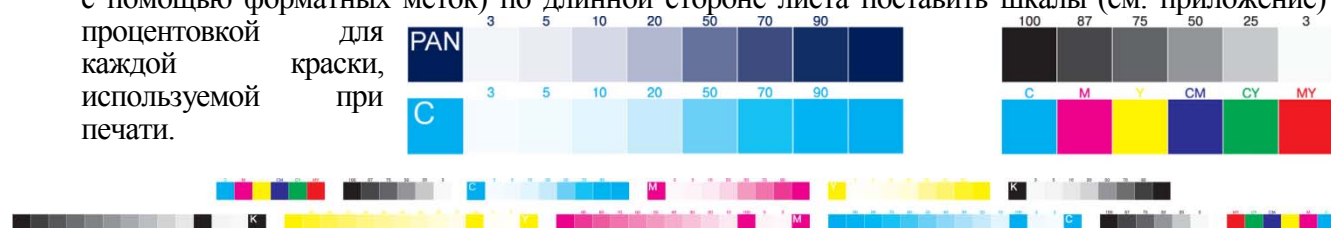
- 2.22. Проверьте разрешения всех растровых изображений. Не следует его делать более 300 dpi для CMYK (для плакатов можно 150 или 200) (304,8 dpi – такое разрешение не будет преобразовываться на выводном устройстве), и 1200 dpi – для Bitmap (black & white), большие значения только «утяжеляют» файлы, а лучшего качества на выводе Вы все равно не получите.
- 2.23. Все рамки, текст, элементы оформления, товарные знаки, логотипы должны находиться не ближе 2-2,5 мм от линии реза, вырубки, биговки.
- 2.24. Для упаковки или коробки все элементы рисунка, текста, рамки должны быть отцентрированы в гранях чертежа высечки, вырубки (кроя, "штрихового").
- 2.25. Чертеж штампа высечки, вырубки (кроя, "штрихового") – поместить на отдельный слой, покрасить в любой, удобный Pantone, и включить Overprint.
- 2.26. Фон должен выходить за обрезной (вырубной) формат на 2,5-3 мм.
- 2.27. Выворотные (светлое на темном) шрифты и линии должны быть толщиной не менее 0.2 мм.

- 2.28. При печати текста или других мелких элементов вывороткой необходимо задавать вокруг текста, или объекта контурную линию толщиной минимум 0,2 мм, окрашенную в 100% цвет одной из самых "темных" сепараций, или в черный цвет. Это необходимо для избегания эффекта «размытия» текста из-за не приводки при печати при расположении такого текста на фоне, состоящего из более чем одного чистого триадного цвета.
- 2.29. Треппинг в элементах векторной графики должен составлять 0.2-0.5 мм в зависимости от работы (в очень редких случаях можно использовать 0,8-0,12).
- 2.30. Черный цвет должен состоять C0M0Y0K100, кроме некоторых случаев, когда дизайн требует более насыщенного черного (например, C30M30Y30K100 или C49M49Y49K100).
- 2.31. **НЕДОПУСТИМО** использование цвета с суммой красок более 320 (во избежание эффекта «отмарывания» на печати), а для этикетки более 270.
- 2.32. Основные триадные цвета (Cyan, Magenta, Yellow, Black) не должны переопределяться и использоваться в качестве дополнительных плашечных цветов (например, Global в Illustrator < v10).
- 2.33. Для определения триадных цветов наиболее близких по цвету к смесевым цветам рекомендуется использовать каталог Pantone Process Color Imaging Guide ("веер").
- 2.34. **В макете необходимо указать краски, используемые при печати, в виде плашек, окрашенных в цвета, использованные в верстке, и обозначить названия соответствующих им «печатных» красок.**

Для конгрева, выборочного лакирования, тиснения фольгой, места в макете, где предусмотрен тот или иной вид отделки необходимо выделить особым цветом (Pantone) и указать его в списке цветов. При печати на фольге или прозрачных материалах белила также необходимо выделить особым цветом (Pantone), включить для всех объектов (белила) Overprint и поместить на отдельный слой.

- 2.35. При подготовке оригинала желательно ввести в файл метки обрезного формата - форматные метки (размер красочного поля на монтаже). Все метки реза, обрезного формата должны быть окрашены в цвет "рисующей" краски (самая темная, обычно K100). Форматные метки, используемые на печатном листе, должны быть во всех красках (в Illustrator CS и выше – можно использовать Registration).

- 2.36. При подготовке монтажа печатного листа необходимо в 3-4 мм от формата (обычно указываются с помощью форматных меток) по длинной стороне листа поставить шкалы (см. приложение) с помощью форматных меток



Например, воспользоваться верхним или нижним вариантом:

### 3. Штрих-код.

- 3.1. Штрих-код нельзя масштабировать свыше пределов, указанных в ГОСТе (70-200%), так как это может привести к ошибкам при чтении кода на кассовых сканерах. Минимальная читаемая сканером высота штрих-кода (короткие штрихи) не менее 10 мм, поэтому предпочтительней его обрезать по высоте, чем масштабировать до нечитаемого размера.
- 3.2. Нечитаемые цветовые сочетания штрих-кода и фона:
- золото и светло-серый на белом;
  - красный на синем;
  - красный на зеленом;
  - черный, или оранжевый на золоте;
  - синий на зеленом;
- 3.3. **НЕДОПУСТИМО** ИСПОЛЬЗОВАТЬ ШТРИХ-КОД В РАСТРЕ, ЯРКО-КРАСНОЙ, ОРАНЖЕВОЙ, СВЕТЛО-КОРИЧНЕВОЙ И ЯРКО-ЖЕЛТОЙ КРАСКАХ.
- 3.4. **НЕДОПУСТИМО** ИСПОЛЬЗОВАТЬ ШТРИХ-КОД В КАЧЕСТВЕ OLE-ОБЪЕКТА (как это делает CorelDraw, например), все элементы штрих-кода, цифры, должны иметь явно векторный вид! Один из способов создания "правильного" штрих-кода описан в п.5.9.

### 4. Архивирование

- 4.1. Рекомендуется использовать наиболее распространенные архиваторы (zip; arj; rar, 7z, sit), предпочтительней WinRAR и 7zip (они лучше сжимают).
- 4.2. В программах IllustratorCS и выше, при архивации верстки вместе с линкованными файлами, желательно при сохранении в формате \*.ai отключать опцию "Create PDF compatible file", таким способом вы уменьшите размер самого файла верстки и, собственно, архива.

## 5. Особенности CorelDraw!

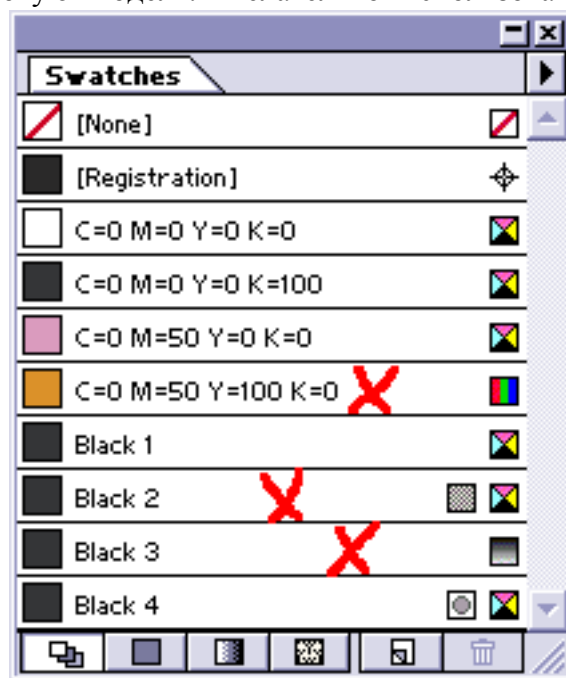
- 5.1. При окраске объектов правильно выбирайте цветовую модель. Желательно использовать CMYK и PANTONE MATCHING SYSTEM - Coated (В редакторе они обозначаются буквами 'C' или 'CVC'). Не рекомендуется использовать другие цветовые модели (CMYK255, RGB, HSL, Grayscale и т.п.). Помните, что заливка в системе Grayscale не эквивалентна полутонам черного цвета в системе CMYK!
- 5.2. Избегайте использования специальных заливок (векторные (паттерны), текстурные, PostScript-овские). Помните, что текстурная заливка CorelDRAW! не поддерживает цветовую модель CMYK. Даже при принудительном назначении составляющим текстуру цветам модели CMYK, при повторном открытии меню Вы все равно увидите модель RGB. Рекомендуется экспортировать объект, содержащий такую заливку, в EPS, далее открыть его в Photoshop'e и, после преобразования в CMYK и необходимой цветовой коррекции, обратно импортировать в CorelDRAW!
- 5.3. Эффекты типа "lens", "Interactive Tools", "Transparency" примененные к импортированным объектам растровой графики, предпочтительнее выполнять в PhotoShop'e.
- 5.4. Эффекты типа "lens", "Interactive Tools", примененные к векторным объектам, необходимо преобразовывать в растровые объекты. **Запрещается** использовать векторные элементы с эффектом прозрачности ("Transparency") (за исключением версии редактора 13 и выше).
- 5.5. **Запрещается** использовать градиентные заливки с числом шагов градиента, превышающим линиатуру вывода (2540).
- 5.6. **ВАЖНО!** Необходимо редактировать форму очень сложных кривых, полученных после трассировки растровых изображений для снижения количества узлов в них. Такие объекты значительно "утежеляют" сам файл, работу с ним и могут привести к ошибкам при выводе на печать. Многосвязные сложные кривые рекомендуется разбивать на простые. В случае множества таких объектов, используемых, например, в составе фоновых изображений, такие объекты лучше преобразовывать в ч/б Bitmap (с дальнейшей его окраской необходимым цветом), либо полностью фон в растровое изображение CMYK.
- 5.7. В свойствах линий (outline) опция "Scale with image" должна быть отключена, "Nib shape" – установлена по умолчанию (Default). Использовать "Behind fill" – не рекомендуется.
- 5.8. При открытии и сохранении файлов следует обращать внимание на сообщения о содержании связанной с данным файлом палитры стилей; неправильные ответы на предлагаемые запросы могут привести к перезаписи в файл всех стилей, установленных на данном компьютере, далее - к перезаписи всех стилей файла в другой компьютер, и т.д. Это существенно увеличивает объем файла и замедляет работу с ним. Рекомендуется просматривать содержимое своей палитры стилей Styles (Ctrl+F5) и, при наличии там большого количества лишних стилей - удалять их. Оптимальным способом является удаление палитры стилей, используемой по умолчанию (приблизительное местонахождение - C:\Corel\Draw\Template\coreldrw.cdt), и повторный запуск программы. При этом автоматически создается новая палитра с минимальным набором стилей. После открытия файла через меню Styles необходимо загрузить этот минимальный набор (load styles) и сохранить файл.
- 5.9. **Чтобы создать штрих-код** с помощью программы BARcode wizard, поставляемой с CorelDRAW, по окончании формирования штрих-кода на вопрос "Вставить в верстку или скопировать в буфер" отвечаете "В буфер" (Clipboard). Затем необходимо открыть любой другой векторный редактор (не Corel, так как в Corel все равно вставится как OLE-объект) и вставить в новый файл штрих-код из буфера (Ctrl+V). Сохранить лучше в формате AI или EPS любой "старой" версии (универсальное расширение, которое понимает любой векторный редактор). После вставки штрих-кода в верстку обязательно проверьте, чтобы элементы штрих-кода не были окрашены цветом Registration (состоящим из всех цветов CMYK).
- 5.10. **ЗАПРЕЩАЕТСЯ** в любых версиях Corel именовать «самоделльные» заказные цвета (PANTONE) названиями и номерами из стандартной встроенной библиотеки Pantone.
- 5.11. **ВНИМАНИЕ!** Еще раз - НЕ используйте другие цветовые модели кроме CMYK и PANTONE MATCHING SYSTEM - Coated (В редакторе они обозначаются буквами 'C' или 'CVC'). Использование других цветовых палитр может привести к ошибкам программы и ошибкам цветопередачи. Особенно в Corel DRAW!



## 6. Особенности Adobe Illustrator.

6.1. При окраске объектов правильно выбирайте цветовую модель. Желательно использовать CMYK и PANTONE MATCHING SYSTEM - Coated. Не рекомендуется использовать другие цветовые модели (CMYK255, RGB, HSL, Grayscale и т.п.). Помните, что заливка в системе Grayscale не эквивалентна полутонам черного цвета в системе CMYK!

6.2. В палитре Swatches обращайте внимание на опции используемых цветов:  
 - обязательно - Non global (для версии выше CS снимается);  
 - выбранная цветовая модель – CMYK.  
**Обратите внимание**, на рисунке показаны 4 разные черные краски. Красными крестами обозначены недопустимые для полиграфической верстки цвета.



6.3. Не забывайте пользоваться удалением пустых текстовых полей и одиночных точек (Object>Path>Cleanup...>Stray points & Empty text paths), а также неиспользуемых красок в меню палитры “Swatches”>Select All Unused + Delete Swatch для проверки количества использованных красок при верстке.

6.4. При использовании градиентной заливки обратите внимание на крайние (0% и 100%) ползунки в палитре Gradient. Вариант на правом рисунке – **НЕДОПУСТИМ!**



6.5. В свойствах документа и в палитре Attributes укажите линиатуру 2540 для правильной интерпретации растрирующим процессором векторных объектов (для Illustrator9 и ниже).

6.6. ВАЖНО (для версий выше CS) – при сохранении файла в формате “Совместимый с PDF” вы существенно утяжеляете файл, а передав его другому дизайнеру, создаете невозможность открыть его в иллюстраторе в полном объеме (программа будет запрашивать линкованные растровые объекты). Это же относится и к PDF, сохраненному из любой программы, в том числе и из Adobe Illustrator-a.

*Если же ваш рабочий файл будет с расширением \*.ai, сохраненным с выключенной опцией ‘Create PDF compatible’ (Создать PDF совместимый...), размер комплекта файлов вашего дизайна может быть существенно меньше, чем тот же файл, сохраненный как PDF. (Для практики, попробуйте создать файл, где одна и та же растровая картинка будет использована несколько раз и по-разному этот файл сохранить).*

Сохранять PDF из Illustrator целесообразно (при препресс и дизайне в полиграфии):

- для вывода форм печати (готовый файл для вывода пленок или пластин);
- для просмотра цветodelения или согласования;
- как рабочий файл при отсутствии в файле больших (тем более, повторяющихся) растровых объектов.

Внимательно проверяйте опции при сохранении PDF для каждого конкретного случая.

**ВНИМАНИЕ!** В этом файле прикреплены в помощь ПРИЛОЖЕНИЯ

(если вложения не видны – в меню ‘Просмотр’->‘Панели навигации’->‘Вложенные файлы’):

- профили для конвертации файла в Acrobat Distiller для возможности проверки выводных файлов (файл ‘forAdobeDistiller.zip.txt’ – при (после) сохранении убрать расширение .txt – должно остаться forAdobeDistiller.zip)
- описание профиля для записи корректного и готового для отправки на «вывод» PDF-файла из программы CorelDRAW (файл 'PDF-Corel.HI press OUT-15mm (JPEGmax).txt')
- профили выводных устройств ScitexDolev800 и Brisque для вывода PS файлов (при (после) сохранении убрать расширение .txt)

При возникновении к.-л. затруднений Вы можете задать вопрос по e-mail [spin2\(at\)mail.ru](mailto:spin2(at)mail.ru), либо по тел (812) 992-29-45 (Олег).