

**ОБЩИЕ ТРЕБОВАНИЯ К ГОТОВЫМ  
ОРИГИНАЛ-МАКЕТАМ, ПРЕДОСТАВЛЯЕМЫМ  
ЗАКАЗЧИКОМ**



## 1. ТРЕБОВАНИЯ К НОСИТЕЛЯМ И ТИПАМ ФАЙЛОВ

Готовые оригинал-макеты принимаются от заказчика на следующих носителях:

1. CD-R(W), DVD-R(W), DVD+R(W)
2. USB-Flash – накопители
3. По электронной почте info@tipograf.md
4. Через FTP сервер. [Подробнее здесь...](#)

Макеты принимаются в следующих программах:

1. CorelDraw (PC, версия не выше 13)
2. QuarkXpress (PC, версия не выше 5) для окончательной сборки полноцветных макетов (верстка)
3. Adobe Photoshop (файлы TIFF) - для подготовки полноцветных иллюстраций.
4. Adobe Illustrator (PC, версия не выше 10 – формат EPS 8.0)
5. Adobe InDesign (PC, версия не выше 3)

Многополосная верстку необходимо сдавать только в программах QuarkXPress, Adobe InDesign. Отдельные файлы EPS или TIFF подходят только для макетов листовой продукции.

Готовыми макетами не являются макеты, созданные в приложениях, не поддерживающие PostScript CMYK цветоделения и не учитывающие особенности допечатной подготовки (например: Microsoft Powerpoint, Microsoft Exel, Microsoft Word и т.п.).

## 2. ОСНОВНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

1. НАЛИЧИЕ РАСПЕЧАТКИ (ч/б или цвет) с указанием формата макета.
2. Формат документа в программе должен ТОЧНО соответствовать обрезному формату макета
3. НЕ допускать использования цветowych моделей кроме CMYK, Pantone - (RGB, HSB, LAB)
4. ВЫЛЕТЫ ЗА ОБРЕЗ (как минимум по 2 мм для листовой продукции и 5 мм для многополосной продукции), если макет в EPS или TIFF вылеты должны быть симметричными
5. В макетах, сверстанных в программах Corel, Illustrator ВСЕ ШРИФТЫ должны быть в КРИВЫХ
6. Разрешение для растровых изображений должно быть НЕ МЕНЕЕ 300 dpi
7. В верстке должны быть использованы ТОЛЬКО файлы EPS и TIFF, за исключением Adobe InDesign, где допускается использование файлов PSD.
8. При верстке буклетов более чем с 1-м фальцем учитывайте что ширина внутренних полос будет меньше внешних.

## 3. ОБЩИЕ ЗАМЕЧАНИЯ К ВЕРСТКЕ

### 3.1 ШРИФТЫ

По возможности используйте шрифты Type I. Если Вы используете шрифты TrueType и Type I, убедитесь в том, что имена шрифтов TrueType и Type I не совпадают, иначе можно получить непредсказуемый результат. Ни в коем случае не используйте системные шрифты! Используйте ТОЛЬКО проверенные шрифты.

Если Вы не уверены в качестве шрифта и не планируете вносить изменения в текстовую

информацию после передачи нам оригинал-макета, обязательно переведите текст в кривые, при этом количество узлов в блоке должно быть от 800 до 1200.

### 3.2 ЦВЕТА

Все цвета, которые Вы используете в публикации, необходимо перевести в CMYK (CMYK Process). Ни в коем случае не оставляйте элементы верстки, окрашенными цветами системы RGB!

Если какой либо цвет должен быть отпечатан дополнительным прогоном, он должен быть явно задан как Spot Color. Определяя триадные (Process) и плашечные (Spot) цвета, используйте каталоги образцовых оттисков PANTONE. Даже самые дорогие мониторы не в состоянии точно воспроизвести тиражный цвет. Все черно-белые растровые изображения должны быть сохранены как grayscale изображения, все штриховые изображения должны быть сохранены как bitmap с разрешением от 600 до 1200 dpi.

При верстке с металлизированными пантонами (серебро, бронза, золото: 871 – 877): любым черным объектам, лежащим поверх объектов, покрашенных в любой из металлизированных пантонов должен быть задан цвет 99% Black с целью предотвращения автоматического задания им атрибута Overprint. Если Black задан 100% , то по умолчанию пленки будут выведены с параметром Overprint.

### 3.3 ИЗОБРАЖЕНИЯ

Все элементы оформления и иллюстрации, помещенные в публикацию, должны быть сохранены в форматах TIFF или EPS. При этом недопустимо использование файлов с LZW сжатием. Не принимаются иллюстрации, сохраненных в других форматах (например: JPG, BMP, GIF и т.п.). Недопустимо использование объектов, помещенных в публикацию с использованием OLE и DDE.

Проверяйте разрешение всех используемых иллюстраций - рекомендуется 300 dpi. Разрешение штриховых изображений должно находиться в пределах от 600 до 1200 dpi.

### 3.4 ВЫЛЕТЫ

Обращайте особое внимание на то, что элементы, иллюстрации, фоновые заливки, печатаемые "под обрез", должны иметь "вылет" от 2 мм за линию реза для листовой продукции и от 5 мм за линию реза для продукции многополосной. При этом элементы оформления, текстовые блоки, не идущие под обрез, должны отстоять от линии реза не менее чем на 2-3 мм. Чтобы избежать возможных ошибок, перед началом работы в программе верстки установите размер страницы соответствующий послеобрезному формату (при этом элементы с напуском будут размещаться с вылетом за пределы страницы).

### 3.5 ТОЛЩИНА ЛИНИЙ, ПЛОТНОСТЬ КРАСОК

Все растровые изображения, которые должны быть повернуты, должны быть повернуты не средствами программы верстки, а непосредственно в программе подготовки (например, Photoshop) перед заверстыванием в полосу. Это в полной мере относится также к масштабированию и кадрированию иллюстраций.

Разрабатывая дизайн страницы, учитывайте несовмещение красок при печати. Линии

тоньше 0,3 мм должны быть в одну краску, аналогично, выворотка тоньше 0,3 мм должна ложиться на одну краску, Черный текст меньше 12 пунктов должен ложиться поверх фона без выворотки. Минимальная толщина линий должна быть 0,3 pt. Недопустимо использовать толщину линий Hairline.

При подготовке полноцветных иллюстраций отслеживайте суммарную плотность красок (C+M+Y+K). Допустимые значения – 320 для мелованной бумаги и 280 для немелованной. Процент растровой точки по каждому цвету не должен быть меньше 5. В программах верстки задавайте точные размеры и координаты. 100 мм и 99,927 мм на первый взгляд, различаются незначительно, но если это координаты соприкасающихся плашек, то с результатом Вы сможете ознакомиться на отпечатанном тираже.

## 4. НЕКОТОРЫЕ ЗАМЕЧАНИЯ ПО КОНКРЕТНЫМ ПРОГРАММАМ

### 4.1 Adobe Photoshop

Сохраняя изображение для размещения в публикации, используйте форматы TIFF или EPS. Файл должен соответствовать цветовой модели CMYK. Убедитесь, что файл не содержит в себе каких либо дополнительных каналов, слоев и путей, за исключением пути обтравки (Clipping Path) в файлах EPS. Без необходимости применения сложных эффектов к тексту, не набирайте его в пакетах растровой графики.

Если текст все-таки набран: не меняйте параметров Image Size, будьте готовы к тому, что напечатанный текст (особенно мелкий) может оказаться размытым, неразборчивым, с "рваными" краями. Убедитесь в правильном соответствии линиатуры вывода и разрешения изображения (150 lpi - 300 dpi).

### 4.2 Adobe Illustrator

Для всех векторных объектов разрешение вывода (output) должно быть не менее 800. Окончив работу над файлом, переведите текст в кривые. Переведите элементы изображения на один слой и сохраните отработанный файл в формате Illustrator EPS 8 для дальнейшего размещения его в публикации. Элементы с эффектами прозрачности должны быть растрованы. Убедитесь, что все триадные цвета заданы явно как CMYK Process, а все плашечные цвета, требующие отдельного цветопргона и соответственно отдельной пленки - как Spot Color. КАЖДЫЙ МАКЕТ ДОЛЖЕН БЫТЬ СОХРАНЕН В ОТДЕЛЬНОМ ФАЙЛЕ (Например визитки, лицо-оборот букдета и т.д.)

### 4.3 QuarkXpress

Вместе с файлом публикации должны передаваться все заверстанные изображения и использованные шрифты. В том числе и шрифты, находящиеся в векторных EPS-файлах. В окне Edit Color должны оставаться только те плашечные цвета (Spot Color), которые должны быть выведены на отдельные (не CMYK) пленки.

Все заверстанные в полосы изображения должны иметь в окне Picture Usage статус ОК (не Missing и не Modified!). Отключите используемые Вами во время работы цветковые профили устройств. Не присваивайте файлам, входящим в документ, одинаковых имен - Вы не сможете корректно собрать их командой Collect for Output.

## 4.4 CorelDRAW

При подготовке макета используйте PANTONE Process Color (для триадных CMYK-цветов) и PANTONE MATCHING SYSTEM Color (для цветов, идущих отдельным, не CMYK, прогоном). Все шрифты должны быть переведены в "кривые", если Вы не предполагаете добавление или изменение текстовой информации после передачи нам своего макета. Эффекты ПРОЗРАЧНОСТИ, ЛИНЗЫ и другие эффекты требуется растривать.

## 4.5 Adobe InDesign

Принимается верстка только в версиях 2.0 - 3.0. К верстке должны быть приложены все используемые шрифты и вся импортированная графика. Элементы верстки, помещенные как OLE-объекты или посредством метода «copy-paste» из других приложений НЕ ДОПУСКАЕТСЯ (за исключением текста, помещенного в текстовые блоки и векторных объектов Adobe Illustrator). Сборка для передачи в типографию осуществляется с помощью File -> Package. Некоторые шрифты (русские) в подборку автоматически могут не войти, их следует проверить.

### **ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ! ЧАСТО ВСТРЕЧАЮЩИЕСЯ ОШИБКИ ПРИ ПОДГОТОВКЕ МАКЕТОВ**

Часто из-за мелких упущений в макете весь заказ не может быть запущен в производство. Вот наиболее частые, просим обратить на них особое внимание!

1. Предоставление макета без распечатки.
2. Распечатка не соответствует электронной версии макета.
3. Отсутствие шрифтов используемых в макете.
4. Шрифты не имеют PostScript решения.
5. Отсутствие изображений в макете (часто из-за длинных имен, названий по-русски).
6. Изображения в цветовом режиме RGB.
7. Неправильное разрешение растровых изображений (слишком маленькое/большое).
8. Размер страницы не соответствует обрезному формату изделия, позиционирование не по центру страницы.
9. Отсутствуют вылеты под обрез, метки фальца и биговки.
10. Использование эффектов прозрачности в Adobe Illustrator.
11. Не правильно или некорректно заданы Spot-цвета.
12. Отсутствует overprint на черном цвете.
13. Суммарную плотность красок (C+M+Y+K) выше 300 для мелованной и выше 240 для немелованной бумаги.

В случае обнаружения ошибок при проверке указанных выше параметров электронный оригинал-макет будет возвращен на доработку заказчику или направлен на доработку в отдел допечатной подготовки, что в обоих случаях может привести к срыву сроков сдачи тиража заказчику.

**В случае несоответствия электронного оригинал макета другим техническим требованиям типографии ответственность за качество печати тиража лежит на Заказчике.**

По всем вопросам, возникшим в процессе подготовки макета к сдаче в типографию, обращайтесь к нашим специалистам.

**Наши координаты:**

Tipografia din Balti SRL (Центральная Бельцкая Типография)

Адрес: MD-3100, Молдова, г. Бэлць, ул. 31 Августа 22

Тел/факс: (+373 231) 2-21-31, 2-24-68

E-mail: [info@tipograf.md](mailto:info@tipograf.md)

WWW: <http://www.tipograf.md>

ICQ: 348-971-455