

# Требования к файлам

Покажите эту страницу ответственному за подготовку файла! Мы всегда готовы оперативно проверить Ваш макет на соответствие нашим требованиям. При необходимости мы бесплатно подгоним размеры и сделаем простую доработку файла. Для создания нового макета мы предлагаем воспользоваться нашей услугой по дизайну. Для любого цифрового технологического оборудования для печати и плоттерной резки существуют свои собственные требования к файлам. Мы постарались максимально просто объединить и сгруппировать эти требования. Соблюдение этих требований гарантирует получение предсказуемого результата с высоким качеством любого вида печати или резки.

## Как передать нам файл?

- По электронной почте
- По интернету посредством любого файлообменника
- На флэшке, диске, телефоне или любом съемном носителе по протоколу USB

Требования к файлам для технологий:

1. Широкоформатная печать - баннеры, плакаты, наклейки и т.д.
2. Цифровая печать - визитки, листовки, флаеры, буклеты малыми тиражами
3. Офсетная печать - визитки, листовки, флаеры, буклеты, коробки, мультипаки, этикетки и т.п. большими тиражами.
4. Вырубка
5. Плоттерная резка - наклейки, трафареты
6. Тиснение

Требования к файлам для различных технологий печати во многом схожи, поэтому естественно наблюдать дублирование информации в разных пунктах.

## 1. Широкоформатная печать.

Формат файлов: TIFF (предпочтительнее), CDR, AI, EPS, PSD, PDF.

Размер макета: 1:1 + дозаливки по 5 мм с каждой стороны.

Цветовая модель: CMYK.

Каждый макет предоставляется отдельным файлом.

Суммарные цветовые заливки не должны превышать 210% (большие значения будут автоматически уменьшены растровым процессором).

Черным сплошным заливкам (плашкам) можно задавать цвет 100% черного, без примеси других цветов.

Растровые файлы:

- без альфа-каналов (Channels),
- без путей (Patch),
- LZW-компрессия допускается,
- все слои сведены (Background, один слой),
- оптимальное разрешение: 150 dpi (300 – для высокоточной интерьерной печати),
- для высокоскоростной экстерьерной печати разрешение: 36-72 dpi.

Векторные файлы:

Если требуется масштабирование, то проследите, чтобы в контурах (обводках) была установлена опция - Scale with image (Масштабировать с объектом).

Все шрифты должны быть переведены в кривые.

Связанные с файлом растровые изображения должны быть в палитре CMYK, полностью внедрены в файл, либо прилагаться дополнительно отдельными файлами TIFF.

Градиентные заливки, линзы, тени, прозрачности, рамки, кисти, текстуры, трансформации и т.п. должны быть растрированы в цветовой модели CMYK.

Все растровые элементы, имеющие в своей структуре прозрачность, должны находиться под векторными элементами.

Избегайте множественного пересечения прозрачностей нескольких TIFF. При невозможности – растрируйте в одно общее изображение.

Желательно к макету прилагать дополнительный файл в .JPG для общего просмотра.

#### Советы:

Значимые части изображения не должны располагаться ближе 2 см от краев готового изделия.

Если предполагается использование люверсов – заранее продумайте их размещение и проследите, чтобы люверсы не перекрывали значимую для вас информацию.

Старайтесь не использовать мелкий текст или мелкие элементы дизайна. Точка в широкоформатной печати видна невооруженным глазом.

Как правило, цветовая гамма широкоформатной печати не соответствует цветовой гамме офсетной печати. Наши широкоформатные машины настроены так, чтобы максимально приближенно соответствовать цветовому охвату офсетной печати, однако полной идентичности невозможно добиться в силу особенностей технологии.

Если есть повышенные требования к определенным цветам – вы можете заказать цветопробу. Кроме того, вы можете также предоставить образец цвета для того, чтобы наши специалисты смогли подобрать соответствующий, либо предложить приближенную альтернативу.

Не используйте линии с толщиной Волосная (Hairline).

## 2. Цифровая печать

Формат файлов: TIFF, PSD, EPS, CDR, AI, PDF.

Цветовая палитра: CMYK.

Масштаб: 1:1 + дозаливки. Для листовой продукции – 2 мм, для вырубной продукции – 3 мм, для многостраничной продукции – 5 мм.

Растровые изображения:

- без дополнительных альфа-каналов,
- без путей,
- без LZW компрессии,
- все слои сведены,
- разрешение растровых файлов – 300 dpi.

Векторные файлы:

Все шрифты должны быть переведены в кривые.

Связанные с файлом растровые изображения должны быть в палитре CMYK, полностью внедрены в файл, либо прилагаться дополнительно отдельными файлами TIFF.

Градиентные заливки, линзы, тени, прозрачности, рамки, кисти, текстуры, трансформации и т.п. должны быть растрированы в цветовой модели CMYK.

Все растровые элементы, имеющие в своей структуре прозрачность, должны находиться под векторными элементами.

Избегайте множественного пересечения прозрачностей нескольких TIFF. При невозможности – растрируйте в одно общее изображение.

Макеты многостраничной продукции (за исключением буклетов) должны быть предоставлены в постраничном виде.

Желательно прилагать к макету файлы превью в формате \*.JPG

Черные плашки должны быть заданы композитным цветом (например, 40/30/20/100 CMYK).

Атрибут «Наложение» (Overprint) может быть задан только для чистого черного цвета. Если вы задали такой атрибут для какого-либо другого цвета – вы должны предупредить об этом оператора допечатной подготовки.

Для изделий, предполагающих такие послепечатные процессы как лакирование, выборочное УФ-лакирование, вырубка, плоттерная резка и т.п. необходимо предоставить векторные файлы контуров соответствующих процедур. Контурные должны быть либо размещены и совмещены на отдельных слоях файла с пометкой предназначения объектов, либо на отдельных страницах/документах, но с обязательным указанием точек привязки, позволяющим операторам допечатной подготовки совместить эти контуры.

#### Советы:

Не размещайте значимые элементы дизайна (логотип, текст и т.п.) ближе 3-4 мм от края реза.

Заливки до 5% с высокой долей вероятности не воспроизведутся, либо будут напечатаны более плотным цветом, нежели рассчитано в макете. Это же касается градиентных заливок с уходом в ноль – с высокой долей вероятности в светлых оттенках вы получите не плавный переход, а четкий край заливки.

Помните, что цифровая лазерная печать зачастую полосит (мелкие полосы из более и менее плотного цвета вдоль печатного листа) – это одна из особенностей технологии. Проявляются такие артефакты на больших областях однотонной заливки. Это стильно и вариант для дизайна, когда вся листовка залита одним цветом и где-то посередине размещен логотип со слоганом, но вы должны быть готовы к тому, что получить равномерную плашку в таком варианте будет сложно и, зачастую, невозможно.

Не используйте линии с толщиной Волосьяная (Hairline).

### 3. Офсетная печать

Формат файлов: TIFF, PSD, EPS, CDR, AI, PDF.

Цветовая палитра: CMYK, Pantone.

Масштаб: 1:1 + дозаливки. Для листовой продукции – 2 мм, для вырубной продукции – 3 мм, для многостраничной продукции – 5 мм.

Цвета Pantone должны быть заданы соответствующим цветом из палитры Pantone. Т.е. если у вас предполагается печать элемента Pantone 485, то и цвет этого элемента должен быть задан Pantone 485.

Цвета Pantone должны соответствовать палитре Pantone Formula Guide.

Растровые изображения:

- без дополнительных альфа-каналов,
- без путей,
- без LZW компрессии,
- все слои сведены,
- разрешение растровых файлов – 300 dpi.

Все шрифты должны быть переведены в кривые.

Связанные с файлом растровые изображения должны быть в палитре CMYK, полностью внедрены в файл, либо прилагаться дополнительно отдельными файлами TIFF.

Градиентные заливки, линзы, тени, прозрачности, рамки, кисти, текстуры, трансформации и т.п. должны быть растрированы в цветовой модели CMYK.

Все растровые элементы, имеющие в своей структуре прозрачность, должны находиться под векторными элементами.

Избегайте множественного пересечения прозрачностей нескольких TIFF. При невозможности – растрируйте в одно общее изображение.

Макеты многостраничной продукции (за исключением буклетов) должны быть предоставлены в постраничном виде.

Желательно прилагать к макету файлы превью в формате \*.JPG

Черные плашки должны быть заданы композитным цветом (например, 40/30/20/100 CMYK).

Атрибут «Наложение» (Overprint) может быть задан только для чистого черного цвета. Если вы задали такой атрибут для какого-либо другого цвета – вы должны предупредить об этом оператора допечатной подготовки.

Мелкий текст должен быть в одну краску.

Текст с вывороткой не менее 7 пунктов.

Для изделий, предполагающих такие послепечатные процессы как лакирование, выборочное УФ-лакирование, вырубка, плоттерная резка и т.п. необходимо предоставить векторные файлы контуров соответствующих процедур. Контурные должны быть либо размещены и совмещены на отдельных слоях файла с пометкой предназначения объектов, либо на отдельных страницах/документах, но с обязательным указанием точек привязки, позволяющим операторам допечатной подготовки совместить эти контуры.

#### Советы:

Не размещайте значимые элементы дизайна (логотип, текст и т.п.) ближе 3-4 мм от края реза.

Заливки до 5% с высокой долей вероятности не воспроизведутся, либо будут напечатаны более плотным цветом, нежели рассчитано в макете. Это же касается градиентных заливок с уходом в ноль – с высокой долей вероятности в светлых оттенках вы получите не плавный переход, а четкий край заливки.

Не используйте линии с толщиной Волосьяная (Hairline).

## 4. Вырубка

Формат файлов: EPS, CDR, AI, PDF, в исключительных случаях - PSD.

Контур реза должен быть только векторным абрисом с толщиной линии Волосьяная (Hairline).

Обязательно наличие превью контура реза с наложением на макет изделия.

#### Советы:

Нож для вырубки изготавливается из металлической ленты. Помните, что на производство ножей накладывают ограничения физика веществ и уровень современных технологий. Под некоторыми углами ленту ножа банально невозможно согнуть.

Крайне сложны в производстве, а порой и невозможны несколько чередующихся углов на коротком отрезке. Например, расческу с частым шагом зубцов сделать невозможно.

Избегайте крайне острых углов. Материал застревает в таких местах ножа и может неприятно бархатиться. По этой же причине избегайте сближения ножей в контуре менее чем на 3 мм – нож такой сделать можно, но качество готового изделия будет сильно зависеть от материала.

## 5. Плоттерная резка

Формат файлов: EPS, CDR, AI, PDF, в исключительных случаях - PSD.

Контур реза должен быть только векторным абрисом с толщиной линии Волосьяная (Hairline).

Размер макета должен превышать 1 см<sup>2</sup>. В исключительных случаях и в зависимости от формы макета эта величина может быть уменьшена.

Обязательно наличие превью контура реза с наложением на макет изделия.

#### Советы:

Упрощайте контур по максимуму. Ограничьте количество вершин/узлов в контуре реза. Каждая вершина – это точка остановки ножа. Чем больше вершин – тем дольше резка и больше вероятность появления неровности края реза.

Не делайте острых углов, идущих внутрь изделия – такие углы легче рвутся при эксплуатации. Делайте их закругленными.

В принципе избегайте острых углов. Делайте контур плавным. В идеальном контуре реза каждая вершина – сглаженная.

Руководствуйтесь принципами разумности и соразмерности. Волна с шагом и высотой в полмиллиметра не особо заметна глазу на готовом изделии, но делает его внешний вид не таким аккуратным и добавляет сложности и времени резке.

Помните, что в начале реза нож может опуститься на материал под углом к линии реза. В этом случае получится небольшой «заусенец». Старайтесь размещать начало замкнутого контура в таком месте, в котором этот «заусенец» будет наименее заметен.

## 6. Тиснение

Формат файлов: EPS, CDR, AI, PDF, в исключительных случаях - PSD.

Объект тиснения должен быть только векторным с однородной заливкой.

Наличие абрисов не допускается.

Не допускается наличие пересечения объектов. Все объекты должны отстоять друг от друга не менее, чем на 0,15 мм.

Обязательно наличие превью тиснения с наложением на макет изделия.

## Советы:

Помните, что на производство клише для тиснения накладывают ограничения физика веществ и уровень современных технологий. Некоторые углы или линии банально невозможно воспроизвести.

Диаметр фрезы, изготавливающей клише 0,15 мм. Пробельные элементы или углы, меньше этого диаметра изготовить невозможно.

В принципе избегайте тонких элементов, как элементов тиснения, так и пробельных. Это связано с особенностями поведения фольги для тиснения. Тонкий печатный элемент может не оттиснуться. В свою очередь тонкий пробельный элемент наоборот за счет влияния соседних печатных элементов может забиться фольгой.

Избегайте больших областей со сплошным тиснением. Как правило посередине плашки тиснения могут наблюдаться «выщипы» фольги.

Помните, что равномерность нанесения изображения во многом зависит и от материала. Например, на тканях с ярко выраженной фактурой часть изображений может не пропечатываться.

## Общие замечания

Никогда не используйте цвет Совмещения (Registration). Он не для дизайна!

Panton – специфическая система кодирования цветов. Большую часть цветов Pantone в цветовой модели CMYK воспроизвести невозможно. В принципе никак. Вообще. Можно попытаться подобрать аналог, более-менее подходящий цвет, но точного соответствия не будет. В особенности это касается светлых оттенков.

RGB – система кодирования цвета для экранов (телевизор, монитор, мобильный телефон...) Мы понимаем, что в RGB на экране все смотрится сочнее и ярче, а при переводе в CMYK они как бы блекнут. Но, профессиональное полиграфическое оборудование работает в цветовой модели CMYK. Переводите ваши изображения в CMYK, чтобы получить предсказуемый результат.

Цветовые профили. Проверьте настройки своих графических программ. Профили Japan Color... не подходят для работы в европейских условиях. Они созданы для работы с японскими типографиями. И тем более не используйте профили, оканчивающиеся на Newspaper – они созданы для печати на газетной бумаге, и соответственно на мелованных бумагах вы получите грязную и очень темную печать. Если вы не знаете, какой профиль установить и не совсем разбираетесь в этом вопросе – устанавливайте Coated FOGRA39 – большинство типографий в Беларуси и соседних странах, в том числе и мы, работают в этом пространстве.

В последнее время в дизайнерской среде стало модным изменять характеристики цвета за счет прозрачности. Это некорректно. По возможности старайтесь задавать объектам цвет за счет изменения числовых параметров составляющих цвета, а не изменяя прозрачность объекта. Так вы получите более предсказуемый результат.

Спасибо, что дочитали этот длинный текст до конца! Мы уверены, что сообщая мы добьемся нужного результата!

Команда «Типографии «Плутос»