

1 Способы передачи файлов

Файлы оригинал-макетов принимаются:

на физических носителях: CD, DVD, USB-носителях;

по сети Интернет: через файлообменники, по эл. почте, через ftp типографии
(подробности уточните у менеджера)

2 Форматы предоставляемых файлов

Основной формат принимаемых файлов: **PDF** (композитный)
(pdf/x-1a)

В частных случаях **для листовой продукции** возможны следующие форматы:

- Adobe Illustrator (.ai) *версии не выше CS 5*
- EPS (сохраненный из Adobe Illustrator при настройках версии не выше CS 5; создание EPS из CorelDraw не рекомендуется)
- TIFF (без слоев – flattened)

Работы, выполненные в программах, не указанных в тех. требованиях, в работу не принимаются (за исключением случаев, оговоренных с руководителем pre-press отдела).

Недопустимо использование форматов .JPG, .GIF, .BMP, .PICT

Такие файлы, а также .DOC, .DOCX, .XLS, .XLSX, .PPT, .PPTX (Microsoft Word, Excel, PowerPoint) не принимаются в качестве оригинал-макетов. Такие файлы принимаются лишь в качестве исходных рабочих материалов для верстки (в случае, если типография предоставляет такую услугу).

3 Рекомендации к названиям файлов

Все файлы, относящиеся к одной работе, должны находиться в одной папке.

Папки не должны иметь русских имен; длина названия папки не должна быть больше 8 символов.

Название файла не должно превышать 10 символов.

В именах файлов допускается использование только латинских букв A-Z, a-z и цифр 0-9

Для разделения слов и знаков допускается использование нижнего подчеркивания.

Для удобства в работе рекомендуется, чтобы название файла соответствовало его содержанию, например: cover.pdf (обложка), blok.pdf (блок), vstavka1.pdf (первая вставка в блок, например, цветная вставка в ч/б блок).

Не допускается использование одинаковых имен для разных файлов, относящихся к одной публикации.

4 Распечатки оригинал-макета

Наличие подписанных заказчиком распечаток оригинал-макета с пронумерованными страницами – обязательно.

- Распечатка должна полностью соответствовать электронному оригинал-макету (файлу).
- Все элементы изображения должны читаться.
- Распечатка не должна содержать редакторской и корректорской правки.

- Все страницы должны быть подписаны в печать ответственным лицом заказчика или им самим.
- В бумажной распечатке должны быть указаны все номера страниц и отмечены все пустые полосы. Если на полосе отсутствует колонцифра, на распечатке номер полосы указывается вручную.
- Для обложек под КБС и термонить предоставляется бумажный макет с вычерченным корешком.
- На макете должно быть указано точное месторасположение вклеек и вкладок в издание, а также указан их формат.
- На распечатке должны обязательно присутствовать обрезные метки.
- Если в изделии имеются дополнительная постпечатная обработка (перфорация, биговка, фальцовка и т.д.), их расположение и вид обработки должны быть указаны на распечатке.
- Распечатки полос, содержащих более или менее четырех красок, должны иметь четкую информацию о том, какие именно краски используются для печати данной полосы.

5 Общие требования

- Формат документа должен быть равен обрезному формату страницы готового изделия (для растровых редакторов – в формат документа должны входить и вылеты, для векторных редакторов вылеты задаются отдельно параметром Bleed).
- Элементы макета должны располагаться в файле относительно страницы документа (монтажной области, artboard) так, как в готовом изделии.
- При печати элементов в край (под обрез) в файле должны присутствовать и быть заданы вылеты (припуски, выпуски, выносы, доливки, bleeds) не менее 3 мм (рекомендуется 5 мм).
- Все значимые элементы макета должны быть расположены не ближе 5 мм от края обреза. В многополосных публикациях на скрепку рекомендуется располагать значимые элементы (и нумерацию полос в частности) на расстоянии 5 мм от края обреза и более.
- В макете не должны присутствовать объекты OLE и с OPI-информацией.

5.1 Требования к цветам в публикации

Весь документ целиком и все элементы макета должны принадлежать к следующим цветовым моделям:

- CMYK
- Grayscale
- Bitmap (не менее 1200 dpi)
- Spot-colors (PANTONE)

Допустимо комбинирование вышеперечисленных цв. моделей.

Наличие в макете RGB, Lab, HSB недопустимо.

Рекомендуется работать с макетами, используя цветовой профиль ISOcoated_v2_esi.icc.

- **Цветовой профиль в файл внедрять не нужно, в типографии при наличии его в файле цветовой профиль по умолчанию удаляется (сохраняются все**

числовые значения цветов). Если дизайнер при разработке макета использовал цветовой профиль, отличный от профилей, используемых в типографии, визуальный оттенок может поменяться относительно первоначального замысла дизайнера. При работе над макетом недопустимо использование американских и японских цветовых профилей (например, U.S.WebCoated(SWOP)v2.icc или JapanColor2002Newspaper.icc и др.), в Россию не поставляются краски, на основе которых были построены эти профили.

- Отслеживайте суммарную плотность красок (C+M+Y+K). Допустимые значения для мелованной бумаги – 320%, для немелованной – 250% (TIL = Total Ink Limit).
- При создании цветов во всех программах необходимо учитывать, что допуски при производстве диапозитивов составляют 1,5-2% и при производстве печатных форм 2-3%, то есть 3-4% плашка может быть потеряна.

Все неиспользуемые цвета в публикации должны быть удалены из палитры Swatches перед созданием PDF-файла для печати.

Для черных плашек большой площади используйте состав черного 60/50/40/100. (СМΥК).

В случае использования при печати дополнительных (плашечных, spot) цветов определение цвета может производиться только по каталогам стандартных цветов. Для определения триадных Process-цветов должны использоваться каталоги PANTONE Process, смесевых – PANTONE Formula Guide, соответствующие типу бумаги (С – мелованная, U – офсетная, подробную информацию смотрите на официальном сайте PANTONE).

По умолчанию Spot-цвета выводятся с углом наклона Black. Если вы используете два и более Spot-цвета, углы наклона растра должны быть отличны друг от друга.

Особенности работы с пантонами:

1. Пользуйтесь веером Color Formula Guide для выбора цвета, так как монитор некорректно отображает большую часть цветов из библиотеки PANTONE (разные программы отображают такие цвета так же по-разному).
2. Перед началом работы над макетом с использованием пантонов создайте сразу в палитре набор предполагаемых цветов, в противном случае переокраска из СМΥК в соответствующие пантоны займет ощутимое количество времени и чревата проблемами (во множестве слоев, градиентом и паттернов).
3. Все одинаковые Spot-цвета, используемые в разных иллюстрациях одного издания должны иметь одинаковое наименование (названия Pantone ### и PANTONE ### даже при одинаковых номерах – разные).
4. Тонкие линии, сделанные процентом от пантона, выводятся растровой точкой. Поэтому если вам нужна «светлая» линия – задавайте ее размер не менее 0,5 pt, а если нужна очень тонкая линия – 0,1-0,5 pt, но обязательно ее цвет должен быть **только 100%** пантона.
5. Черная и металлизированная краски являются кроющими; при встрече их друг с другом иногда необходимо отказаться от атрибута overprint и выполнить для них «выворотку» и треппинг (trapping).

6. Даже если Adobe Illustrator показывает на экране Overprint Preview (в палитре Separation Preview), тем не менее обязательно проверять сепарированный вариант (каждый цвет, соответствующий отдельной форме), так как частая ошибка – наличие CMYK в макете, печатаемом только пантонами (равно как и наоборот).
7. Нельзя применять overprint к объектам одного цвета в случае их пересечения и наложения друг на друга (RIP может некорректно обрабатывать эти участки).
8. Нельзя применять эффекты, связанные с прозрачностью и способами наложения, к объектам, покрашенным в пантон (подобные эффекты непредсказуемы, спрогнозировать на мониторе поведение пантонов при печати в этих случаях невозможно).
9. **Конечный результат не напечатать на принтере, не сделать цветопробу, сложно увидеть адекватное отображение на мониторе.**

5.2 Требования к растровому содержимому публикации

Растровые изображения могут быть предоставлены в формате:

- TIFF (без слоев (flattened); допускается LZW или ZIP компрессия/сжатие)

Достаточным разрешением для растрового изображения является 300 dpi.

(Изображения с разрешением ниже 220 dpi с большой вероятностью при печати получатся ненадлежащего качества – нерезкие, замыленные, мутные, возможны квадратики-пиксели)

Для штриховых изображений – 600-1200 dpi.

Использование растровых изображений в программах верстки в масштабе менее 80% и более 120% не допускается.

Убедитесь, что файл не содержит в себе никаких дополнительных каналов (Channels – кроме Multichannels), слоев (Layers) и путей (Paths – за исключением пути обтравки Clipping Path, поле Flatness в этом случае необходимо оставить пустым).

Режим Multichannel используется для сохранения в растровом файле пантона (или другой дополнительной краски).

Duotone сохраняйте только как Multichannel-файлы с настройками:

Photoshop DCS 2.0 (*.EPS)

- Preview: TIFF (8 bit/pixel)
- DCS: Single или Multiplate File DCS, No Composite
- Encoding: Binary
- Без Halftone Screen и Transfer Function

Не рекомендуется размещать и работать с текстом в растровых редакторах. Собирайте макет с текстом в редакторах для верстки (например, Adobe Indesign). Растровый текст всегда получится хуже, нежели векторный текст.

Файлы и слои в среде программы называйте латинскими буквами (избегайте русской раскладки при сохранении файла).

5.3 Требования к шрифтам

- Рекомендуется использовать **Postscript** шрифты.
- Не следует использовать системные шрифты (которые устанавливаются в операционную систему в процессе инсталляции Windows или MacOS). Предоставляйте только те шрифты, которые использованы в публикации (используйте функцию сборки верстки Package или Collect, не присылайте один и тот же шрифт в разных форматах и версиях – только тот, что используется).
- Все необходимые начертания используемого в публикации шрифта должны быть внедрены в файл PDF.
- Каждая гарнитура должна содержать весь набор имеющихся начертаний (Regular, Bold, Italic, Bold-Italic, Thin, Condensed и т.д.).
- Не рекомендуется использование функции All Caps и Small Caps (капитель) для перевода строчных букв в заглавные и наоборот.

Минимальный размер шрифта:

Для рубленых гарнитур – 6 pt (CMYK), 4 pt (монохромный цвет).

Для гарнитур с засечками – 7 pt (CMYK), 5 pt (монохромный цвет).

Выворотка для рубленых гарнитур – 8 pt (CMYK), 6 pt (монохромный цвет).

Выворотка для гарнитур с засечками – 9 pt (CMYK), 8 pt (монохромный цвет).

(Выворотка – светлые объекты на темном фоне, например, белый текст на черном или желтый на темно-синем)

Состав черного цвета для шрифтов должен быть C=0, M=0, Y=0, K=100 (0/0/0/100)

5.4 Требования к векторным работам

Общие требования как для векторных макетов, предоставленных в PDF, так и для работ непосредственно в векторных редакторах.

- Для дальнейшего использования в программах верстки (в случае предоставления типографией такой услуги) допускается создание иллюстраций в формате *.eps (версии не выше 9.0). При сохранении *.eps переведите все шрифты в кривые и обязательно проверьте текст на дробление букв.
- Сохраняйте только используемые при печати элементы в публикации. В файле не должно быть непечатаемых (скрытых) слоев и элементов (проверка на наличие скрытых элементов в Adobe Illustrator CTRL+ALT+3 – соответствует меню Object -> Show All). Наличие в файле невидимого некорректного объекта может привести к сбою программного обеспечения фотонабора или StP.
- Помните, что количество узлов в кривой не должно превышать 800.
- В CMYK-файл помещайте растровые изображения, предварительно переведенные в формат CMYK (подлинкованные изображения в Adobe Illustrator могут сохранять свою цветовую модель, если она отлична от CMYK, а Adobe Indesign и CorelDraw поддерживают соседство разных цветовых пространств в одном документе).
- Все неиспользуемые цвета, кисти и паттерны в публикации должны быть удалены из соответствующих палитр перед созданием PDF-файла для печати.
- Экспорт файлов *.eps из CorelDraw может привести к непредсказуемым результатам, данное действие нежелательно. Если избежать подобного экспорта не удастся, потребуется открыть этот *.eps и отредактировать

в соответствующих содержимому программам (Adobe Illustrator, Adobe Photoshop).

- Наиболее корректный способ генерации PDF-файлов из CorelDraw – File -> Publish to PDF... Не забывайте каждый раз просматривать каждую вкладку настроек – держите руку на пульсе.
- В случае предоставления в типографию файла в формате *.ai при сохранении такого файла проверьте, чтобы стояла галка в пункте “Create PDF Compatible File”. Наличие в макете подлинкованных изображений (Linked Files, помещенных, но не внедренных) недопустимо, требуется их внедрить в файл. При наличии шрифтов, не переведенных в кривые, требуется предоставить эти шрифты отдельными файлами.
- Прежде чем применять в более ранних версиях Adobe Illustrator эффекты, связанные с наложениями и прозрачностью, необходимо тщательно ознакомиться с разделами “Transparency support” и “Flattering Guide”. Если для реализации вашего дизайна прозрачность все же необходима, то перед сохранением финальной версии файла необходимо осуществить Rasterize – растривание всех эффектов в единый объект и проанализировать результат на экране или распечатках. Переведите элементы изображения на один слой.
- Независимо от версии Adobe Illustrator, что вы используете при подготовке векторного макета в печать, следует зайти в настройки File -> Document Setup и в пункте Transparency Preset выбрать High Resolution. Рекомендуется проверять эти настройки для каждого файла с использованием прозрачности.
- Во избежание появления ломаных линий и рваных краев не устанавливайте параметр Output в палитре Attributes ниже 2400 dpi. При сохранении сложной графики активируйте кнопку Split Long Path.

5.5 Требования к макетам изделий с постпечатной обработкой

Выборочный УФ-лак, шелкография

Тиснение, конгрев

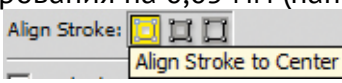
Биговка, фальцовка, перфорация


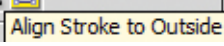
Вырубка

КБС, скоба, пружина

Выборочный УФ-лак.

- Области, на которые будет наноситься УФ-лак, должны быть векторными объектами и лежать на самом верхнем слое макета в печатном файле; должны быть окрашены в spot-цвет с интуитивно понятным названием латинскими буквами (Lak, UV-Lak, UF-Lak) и **с обязательным атрибутом Overprint (overprint fill, overprint stroke)**.
- При совмещении лака с напечатанным на листе изображением рекомендуется увеличивать в макете область лакирования на 0,05 мм (например, offset

path или обводка по центру 0,1 мм ; обводка наружу

 0,05 мм  – в зависимости от вида объектов, их толщины и близости друг другу обращайтесь внимание на возможное заполнение и используйте тот метод, который позволяет минимизировать возможные

некорректности).

Шелкография.

При печати шелкографией в нашей типографии используются плашечные цвета (преимущественно Pantone, белила).

- Все элементы в макете должны содержать 100% уникального цвета. Использование градиентов, прозрачностей, режимов наложения не допускается.
- При совмещении разных цветов необходимо делать треппинг (заведение объектов одного цвета под объекты другого на 0,04 мм) по принципу красконаложения “от светлого к темному”.
- Золотые и серебряные краски являются кроющими. Следует учитывать, что при печати на цветных дизайнерских бумагах потребуются печать подложки белилами под элементы (во избежание искажения цвета, например, синяя краска на желтой бумаге без белой подложки будет зеленой), подложка должна быть на 0,04 мм меньше. Но в случае мелких элементов и мелкого текста совмещение белой подложки и цветного объекта может быть невозможным. В случае, если спектральный цвет краски на дизайнерской бумаге не меняется, но бумага достаточно темная (эффект проваливания цвета в бумагу), для яркого цвета может потребоваться класть краску в два прогона.
- Минимальная толщина объекта и просветов между объектами – 0,15 мм.

Тиснение, конгрев.

- Объекты для тиснения и конгрева должны присутствовать в печатном файле, быть векторными объектами, окрашенными в spot-цвет с интуитивно понятным названием латинскими буквами (tisenie, kongrev) с обязательным атрибутом Overprint (overprint fill, overprint stroke).
- Минимальная толщина элементов и просветов между элементами для тиснения – 0,1 мм. Минимальная толщина элементов и просветов между элементами для конгрева – две толщины бумаги (например, если толщина матового мелованного листа в 300 г/м² – 0,31 мм, то минимальная толщина элементов для конгрева – 0,62 мм).

Биговка, фальцовка, перфорация.

- При наличии биговки/фальцовки следует сообщать размер изделия в развернутом и сложенном виде.
- Следует учитывать, что бумага с плотностью 170 г/м² и более без биговки не фальцуется (по фальцу идут заломы).
- Любые нестандартные биговки/фальцовки/перфорации должны быть видимы в печатном файле и находиться за границей обрезного формата и требуемых для печати вылетов (допустимо использование spot-цветов с соответствующими названиями латинскими буквами с обязательным атрибутом Overprint (overprint stroke)).
- Буклет (лифлет) должен верстаться разворотами в дообрезном формате. Стандартное соотношение полос готового изделия формата А4 (в два фальца) в нашей типографии 97 мм/ 100 мм/ 100 мм – лицо, 100 мм/ 100 мм/ 97 мм – оборот, внутренняя часть.

Также возможно складывание по схеме 97 мм/ 98 мм/ 99 мм (лицо).

- В лифлетах нестандартного формата, складывающихся внутрь (улиткой), следует учитывать, что часть, складываемая внутрь, должна быть меньше двух других частей.

Вырубка

- Контур штампа должен находиться в печатном файле, должен быть окрашен в spot-цвет с соответствующим названием (vyrubka, kroj, shtamp) и с обязательным атрибутом Overprint (overprint stroke).
- Вырубные ножи – сплошные линии, биговальные ножи – пунктирные.
- Рекомендуемое расстояние между ножами (вырубными, биговальными) – не менее 5 мм.
- Равномерные вылеты под обрез со всех сторон должны быть не менее 3 мм.
- Любые ключевые позиции (текст, логотипы, мелкие элементы и т.д.) должны располагаться на расстоянии не менее 5 мм от обрезного края.
- Линии штампа не должны накладываться друг на друга (не кладите биговочные линии поверх вырубных). В большинстве случаев контур вырубного штампа представляет собой единый внешний контур вырубки и дополнительные вырубные и биговки внутри (распространенная ошибка – несколько прямоугольников (фигур) стыкуют друг с другом, при этом линии вырубки накладываются друг на друга, так делать нельзя).

Виды скрепления брошюр: КБС, скоба (скрепка), пружина.

Многостраничная продукция в печатном файле должна быть представлена постранично. Читательские развороты в работу не принимаются.

КБС:

- Обложка верстается и предоставляется отдельно, технологическими разворотами. Перед подготовкой обложки к печати проконсультируйтесь с технологом о толщине корешка (зависит от количества полос в издании и бумаги).
- Минимально допустимые вылеты для обложки на КБС – 3 мм (оптимальное значение – 5 мм).
- В месте приклейки обложки к блоку не должно быть печатных элементов (краски), то есть на внутренней стороне обложки нужно сделать выборку по печати (белое поле) шириной в величину корешка и по 4 мм справа и слева от корешка; также на первой и последней страницах блока нужно сделать аналогичную выборку в 4 мм (место приклейки).
- Учитывайте особенность этого вида скрепления: изделие раскрывается не до конца (в противном случае ломается слой клея и ломается корешок). Не располагаются значимые элементы и текст близко к корешку (оптимальное расстояние от обреза до значимых элементов – 10 мм).

Скоба (скрепка):

- На скобу рекомендуется собирать изделие с количеством полос от 8 до 40.
- В зависимости от количества полос и плотности бумаги может наблюдаться сползание внутренних листов (ёлочка, сгеер). Собранный брошюра подрезается

в формат, вследствие чего содержимое внутренних листов оказывается ближе к обрезу, чем предполагалось в макете. На стадии генерации спусков в типографии может делаться некоторая расчетная компенсация сползания, но в некоторых случаях это невозможно (например, при наличии в макете изображений на разворот). В любом случае учитывайте это, а также размещайте значимые элементы, текст и нумерацию страниц на расстоянии не менее 5 мм от края обреза.

Пружина:

- При навивке изделия на пружину (брошюра, блокнот, календарь и др.) следует учитывать, что перфорация под пружину занимает около 8 мм. Располагайте текст и другие значимые элементы на расстоянии 10 мм и более от края обреза по стороне пружины.

6 Оверпринт (overprint) и треппинг (trapping)

Этот раздел данных технических требований является рекомендательным.

Ответственность за исполнение режимов Overprint/Knockout и Trapping полностью возлагается на заказчика.

Ни одна автоматическая функция и специалист препресса не в состоянии распознать вашего художественного замысла. Осуществляйте overprint/knockout объектов в тех приложениях, в которых они были созданы. Обратите особое внимание на взаимоотношения черной и металлизированных красок. Не переоценивайте их кроющие свойства. Не используйте атрибутов Overprint, если только это не задумано специально.

Оверпринт — наложение одного цветного элемента на другой без создания выворотки. Оверпринт применяется для предотвращения появления белой окантовки при небольших отклонениях в совмещении типографских красок (Misregistration) в процессе офсетной печати.

Треппинг — прием маскировки дефектов приводки (совмещения), заключающийся в растягивании или затягивании окрашенных областей, соприкасающихся друг с другом на отпечатке.

Качественный треппинг многих работ — необходимость, так как не существует идеальных печатных машин и идеальной бумаги. Выворотка размером меньше 8 pt на многоцветном фоне залется краской независимо от талантов печатника и стоимости оборудования, а на границах темных цветов может просвечивать белая бумага.

Если объекту присваивается атрибут Overprint, то при сепарировании этот объект не делает вырубку (вычитание) в тех цветах, которых он не содержит. Иными словами, объект с оверпринтом накладывается поверх фона, вследствие чего совмещать объект и вырубку под ним не придется (нет “дырки” — нет проблем с совмещением). Учтите, офсетные краски не кроющие. Если желтый объект с оверпринтом лежит поверх голубого фона (то есть без вырубки в голубом), то в наложении будет сумма двух цветов, объект станет зеленым. Еще хуже, когда фоном идет пестрая картинка (не имеет значения, растровая или векторная). В растровых изображениях треппинг не поддерживается.

Если сделать overprint белому объекту — он просто исчезнет при выводе печатных

форм, но может присутствовать на распечатке на офисном принтере.

Overprint нужен в тех случаях, когда цветовые сдвиги не опасны и не заметны (например, в случае мелкого черного текста – с атрибутом overprint и при наличии цветного или пестрого фона под ним текст немного потемнеет, но это будет незаметно; тогда как любой глаз заметит даже малейшее несовмещение в режиме knockout (вырубка) – тонкие полосы цвета бумаги на стыках фона и текста).

Офсетный черный – краска хоть и темная, но не абсолютно черная и при этом достаточно прозрачная. Если вы сделаете overprint черной плашкой размером 5x5 см, а под этой плашкой будет находиться картинка, то картинка будет проглядывать под черным. Если ваша линия имеет толщину 5 мм, не следует ей делать overprint, так как объекты, лежащие под ней, будут легко читаться. Аналогично и с текстом большого кегля.

В технологическом процессе нашей типографии overprint автоматически присваивается векторным объектам, окрашенным в черный цвет (0/0/0/100).

Учтите это, и если по вашей задумке черный не должен быть составным и не должен просвечивать (при наличии объектов под ним), то добавьте несколько процентов другого колоранта (например, 1/1/1/100). На сам цвет это не повлияет, но и оверпринт автоматически не поставится.

В большинстве случаев треппинг делается расширением (заползанием) более светлой краски в сторону более темной с оверпринтом на области пересечения (обратите на это внимание! под объектом, на который вы захотите поставить оверпринт, могут находиться другие объекты, которые станут просвечивать, для треппинга оверпринт должен быть именно и исключительно на области пересечения).

Частным случаем является выворотка (белый текст на черном составном фоне). В этом случае следует скопировать белый текст в то же место, задать ему обводку цветом, например, 0/0/1/100 и положить под искомый текст.

В случаях, когда пересечение двух цветов в режиме overprint дает появление яркого цвета (заметного на стыке), возможен другой способ. Если одна из красок достаточно светлая, то во избежание перекрытия на границе объектов можно намеренно оставить зазор (тоненькую белую рамку).

Величина треппинга может варьироваться в зависимости от содержимого макета. За точными данными обращайтесь в типографию.

7 Требования к цветопробе

Для контроля качества цветоделения и в роли эталона цвета для печатника может использоваться только цветопроба (аналоговая при использовании форм способом копирования или цифровая, выполненная на специальном оборудовании).

Цветопроба должна быть изготовлена на оборудовании, калиброванным в соответствии с печатным процессом и с тем же порядком наложения красок: (Black, Cyan, Magenta, Yellow).

Оттиски с принтера или цифровой машины эталоном цвета служить не могут!

Цифровая цветопроба может делаться только для изделий на мелованной бумаге, для офсетной бумаги цветопроба не имеет смысла.

При сравнении печатных оттисков с цветопробой следует учитывать следующие

факторы:

- цветопроба не учитывает влияние бумаги на печатный оттиск;
- не все оттенки цифровой пробы идентичны печатным оттискам;
- оттенки цвета на аналоговой цветопробе всегда насыщеннее, нежели на печатных оттисках;
- spot-цвета на цветопробе не отображаются, их можно передать близким составом CMYK, но идентичны они не будут; следует учитывать, что многие цвета Pantone невозможно воспроизвести в CMYK;
- цветопроба не может абсолютно точно смоделировать печатный процесс.

Наши специалисты проверяют на пригодность к печати все входящие файлы, однако в силу объективных причин не гарантируют полного обнаружения всех возможных несоответствий данным техническим требованиям. Мы не корректируем готовый оригинал-макет, если это не оговаривается отдельно.

В случае несоответствия предоставленного макета, все же отправленного в работу, данным техническим требованиям типография не несет ответственности за возможный технический брак при выполнении заказа.