

ТЕХНИЧЕСКИЕ ТРЕБОВАНИЯ

1. Верстка многостраничных изданий (брошюры, журналы, книги, каталоги и др.) должна производиться в программах верстки: Adobe InDesign.
2. Верстка листовых изданий (листочки, буклеты, плакаты, флаеры и др.) может осуществляться в программах верстки или в графических программах: Adobe Illustrator, Adobe PhotoShop, Corel Draw.
3. Размер страницы публикации должен быть равен обрезному формату.
4. Все элементы публикации, выходящие за обрезной формат, должны иметь припуски на обрез (Bleed). Величина припусков должна соответствовать требованиям типографии.
5. При создании макета полосы блока, обложки, буклета необходимо учитывать требования типографии.
6. В случае использования фальцовки, биговки или вырубных штампов в файле должны присутствовать соответствующие контрольные метки. Схема высечки помещена отдельным слоем.
7. Недопустимо использование линий тоньше 0.25 pt (0.08 мм).
8. Использование цветов, состоящих более чем из одного триадного, для мелких шрифтов, тонких линий и выворотов должно быть согласовано с требованиями типографии.
9. Черный текст меньше 24 пунктов, а также черные штриховые объекты (линии, рисунки, текст в кривых) должны быть покрашены в CMYK 0-0-0-100. Всем объектам, имеющим цвет 0-0-0-100, при растривании задается атрибут Overprint (печать поверх всех красок). Более крупные черные (0-0-0-100) элементы верстки и векторных изображений, расположенные поверх цветных объектов, должны иметь цвет 1-0-0-100, чтобы избежать эффекта "прозрачности черного" при печати с атрибутом Overprint.
10. Для того чтобы задать Overprint черным объектам в растровых изображениях, необходимо перенести их в отдельный слой, покрасить в CMYK 0-0-0-100, и задать этому слою режим наложения Multiply.

11. Большие по площади черные плашки должны быть покрашены в "составной черный" цвет (требования типографии).

12. В случае выполнения трэппинга "вручную" (средствами приложения) выбранным элементам должны быть назначены атрибуты Overprint-Knockout. Все установки Overprint-Knockout будут отработаны растровым процессором. Если трэппинг "вручную" не выполняется, атрибуты Overprint-Knockout должны быть отключены. Недостаточное внимание к этим атрибутам может привести к отсутствию, искажению цвета или, наоборот, к появлению некоторых элементов при выводе.

13. Цвета, определенные в публикации, должны соответствовать требованиям суммарного количества красок и воспроизводимых значений тона (требования типографии).

14. Все элементы верстки, растровые и векторные изображения должны быть представлены в цветовых моделях CMYK, Grayscale или PANTONE (в зависимости от красочности издания). Цвета, планируемые для печати триадными красками (CMYK), должны иметь атрибут Process. Атрибут Spot должны иметь только те цвета, которые планируется печатать дополнительными красками.

15. Преобразование RGB > CMYK должно проводиться с установками CMYK Setup в Photoshop, соответствующими будущему печатному процессу (требования типографии).

16. Задавая разрешение файлов для печати, Вы можете придерживаться следующих рекомендаций:

- для чёрно-белых изображений рекомендуемое разрешение от 600 до 1200 dpi, отсутствие компрессии и масштаб 1:1;
- для печати цветных изображений рекомендуемое разрешение 300 dpi, отсутствие компрессии и масштаб 1:1;

17. Шрифты должны быть в формате PostScript Type1. **Не допускается** верстка системными шрифтами (Arial, Courier, TimesNewRoman и т.п.). **Недопустимо** использование в одной верстке TTF и PS шрифтов с

идентичными названиями. **Недопустимо** использование для многоязычных текстов (содержащих Unicode шрифты) программ и Adobe PageMaker. Все шрифты в векторных иллюстрациях должны быть переведены в кривые.

18. Недопустимо использование в верстке объектов, помещенных через Clipboard.

19. Недопустимо использование в верстке эффектов прозрачности и паттернов.