

# Warunki techniczne przyjmowania materiałów i prac do druku kopert

W celu zapewnienia wysokiej jakości wykonania Państwa prac oraz ograniczenia kosztów związanych z przygotowaniem do druku, uprzejmie prosimy o zapoznanie się z poniższymi warunkami technicznymi. Przewidują one kilka wariantów uwzględniających Państwa możliwości techniczne lub stopień zaawansowania w przygotowaniu do druku.

## A. Warunki ogólne

W każdym przypadku niezbędne jest spełnienie wymagań narzuconych przez technologię druku offsetowego oraz aspekty ekonomiczne.

Technologia pozwala na wierne i precyzyjne odwzorowanie projektu ale wymaga aby:

- pliki graficzne rastrowe przygotować w docelowej (czyli po ew. przeskalowaniu) rozdzielczości (naturalnej, nie interpolowanej) pomiędzy 260 a 300 dpi (punktów na cal), w przestrzeni barw CMYK – nigdy RGB. Najodpowiedniejsze są formaty nie stosujące kompresji stratnej: .tif, .eps,
- pliki graficzne wektorowe (.cdr, .ai, .eps) powinny mieć (w miarę możliwości) kolory zdefiniowane wg Pantone Uncoated (do czterech kolorów),
- w pracach zawierających więcej niż cztery kolory, warto zamienić wszystko na CMYK – koperty z większą ilością kolorów muszą być drukowane w wielu przebiegach,
- wszelkie elementy, które sięgają krawędzi kopert muszą być w pracy przygotowane „na spad”, tzn. „wystawać” poza stronę 2 do 3 mm,
- na spad czterostronny można wydrukować koperty do dwóch kolorów do wielkości C4 włącznie,
- powyżej dwóch kolorów, na kopertach wymagany jest margines górny 10 mm a na kopertach C4, margines ten obowiązuje wokół całej koperty
- „niespadowe” elementy powinny być odsunięte od krawędzi koperty i okienek na odległość nie mniejszą, jak 5 mm,
- do napisów „w kontrze” (np. białych na kolorowym tle) – warto stosować czcionkę bezszeryfową (tzn. raczej Arial niż Times), nie mniejszą, niż 12 pkt. W przeciwnym razie może wystąpić „podświetlenie” liter którymś z kolorów składowych,



- tekst inny niż czarny (a czarny powinien zawierać tylko 100% czarnego) lub w Pantone, a więc taki, który będzie drukowany w CMYK, powinien być nie mniejszy, niż 12 pkt z takich samych powodów jak powyżej.

Ze względów ekonomicznych warto:

- dokładnie przemyśleć zawartość planowanych druków
- koniecznie starannie przygotować i sprawdzić treść wszystkich informacji
- krytycznie zweryfikować posiadane pliki graficzne, czasem ponowne wykonanie fotografii, skanu lub nawet ponowienie projektu jest tańsze, niż mozolne „ratowanie” posiadanych materiałów.
- zdecydować się na wykonanie proofa (wydruku próbnego) z prac o „wrażliwym” kolorze, koszty jego wykonania są niewspółmiernie niższe do kosztów ew. powtórzenia nakładu a tylko proof może być podstawą reklamacji „ze względu na kolory”.
- skontaktować się z obsługującym Państwa handlowcem w razie jakichkolwiek wątpliwości.

## B. Druk prac z plików „otwartych”

### I. Druk „prac otwartych” gotowych

Przyjmujemy prace w następujących formatach

- .eps – pliki
- .cdr – pliki Corel Draw dowolnej wersji,
- .indd – pliki Adobe InDesign do wersji CS6,
- .ai – pliki Adobe Illustrator do wersji CS6.

Inne formaty należy uzgodnić z naszą przygotowalnią!

Zakłada się, że dostarczona praca jest gotowa pod względem zawartości i poprawności technicznej a wraz z nią dostarczone wszystkie składniki niezbędne do poprawnego plikowania, w szczególności:

- czcionki, jeśli w pracy nie zamieniono ich „na krzywe”,
- grafikę, jeśli nie została osadzona w plikach.

Czynności przygotowalni ograniczone są wyłącznie do ułożenia pracy na formatce i wysłania do naświetlarni.

#### UWAGA!

*Deklarowanie dostarczanych prac jako „gotowe” redukuje wprawdzie koszty związane z przygotowaniem do druku (drukarnia nie sprawdza i nie weryfikuje poprawności składników pracy) ale oznacza, że zleceniodawca ponosi całkowitą odpowiedzialność za ew. błędy zawarte w pracy.*

### 2. Druk z dostarczonych projektów

Za projekt uważa się szkic lub szczegółowe wytyczne dotyczące składu oraz **wszystkie** niezbędne materiały w formie **gotowej** do zastosowania w pracy. Dotyczy to w szczególności plików tekstowych **po ostatecznej korekcie** oraz graficznych **po wymaganej obróbce**.

Rolą przygotowalni jest dokonanie składu wg przedstawionej koncepcji i z dostarczonych materiałów. Przed plikowaniem praca podlega zatwierdzeniu a w przypadku, kiedy zgodność kolorów jest czynnikiem istotnym, przed drukiem wykonuje się proof (próbny wydruk) na którym dokonuje się „podpisania do druku”.

### 3. Druk zleconych opracowań

Zlecenie projektu wymaga każdorazowo indywidualnych ustaleń, niemniej w celu przyspieszenia jego realizacji i ograniczenia kosztów, zaleca się:

- wypracowanie choćby ogólnej koncepcji pracy; wielokrotne zmiany projektu wydłużają znacznie czas opracowania i podnoszą jego koszt,
- zredagowanie tekstów „na gotowo”; dokonywanie korekt na złożonym materiale podnosi koszty opracowania,
- dostarczenie możliwie jak najlepszych materiałów graficznych; zła jakość materiałów źródłowych wpływa zarówno na jakość prac drukarskich jak i na koszt przygotowania.

Szczególną uwagę należy zwrócić na materiały graficzne skanowane ze źródeł drukowanych.

Niezbędne jest w takim przypadku odrastrowanie (usuwanie tzw mory) w trakcie skanowania, a nie wszystkie skanery (a raczej ich oprogramowanie) to umożliwiają.

### 4. Nie przepisujemy tekstów. Wszystkie „napisy” muszą być dostarczone w postaci tekstowej (przepisane w mailu lub pliku tekstowym) – nigdy w postaci skanu lub innej grafiki rastrowej.



**UWAGA!**

*Zamiana kolorów. Istnieje możliwość dokonania konwersji z zakresu CMYK, RGB lub innych na Pantone ale bez gwarancji identyczności barw.*



**UWAGA!**

*Osadzenie obrazków bitmapowych w programach wektorowych (CorelDraw, Adobe Illustrator lub innych) i zapisanie ich jako pliki .cdr, .ai lub .eps nie powoduje ich wektoryzacji – nadal pozostają plikami bitmapowymi.*



**UWAGA!**

*Edytory tekstu (np. MS Word mogą być wyłącznie źródłem tekstu niezbędnego do złożenia pracy a jeśli zawierają grafikę mogą służyć jako makieta do sporządzenia ostatecznego projektu.*

*W żadnym przypadku plik z edytora nie może być traktowany jako podstawa naświetlania klisz.*