

Форми подання.

Приймаються файли верстки, створені в програмах:

Quarkxpress (версії 4.xx, 5.xx, 6.xx, 7.xx)

Adobe Indesign (версії 4.xx, 5.xx)

Приймаються файли ілюстрацій, створені в програмах:

Adobe Illustrator – AI, EPS. (версії 8.xx, 12.xx, 13.xx)

Adobe Photoshop – TIF, EPS. (версії 9.xx, 10.xx)

Coreldraw! – CDR, EPS. (версія 13.xx) (публікації, створені в програмі Coreldraw!, приймаються тільки за умови, що наш дизайн-центр не несе ніякої відповідальності за якість готової продукції, оскільки ця програма часто робить некоректний кольороподіл)

Приймання файлів, створених в інших програмах, проводиться після узгодження технічних питань.

Файли у форматі PDF.

Загальні вимоги до матеріалів, що подаються.

- Замовлення, що подається до друку, повинно супроводжуватися роздруківками. Роздруківки повинні бути зроблені з останньої версії файлу й підписані. Для макетів, що містять не-СМҮК фарби, обов'язкова наявність підписаної роздруківки по кольорах (separated).
- Якщо макет багатосторінковий, то роздруківки повинні бути скріплені в тому порядку, у якому сторінки будуть іти в кінцевому виробі. Бажано надавати роздруківки в масштабі 1:1.
- Якщо макет – складна конструкція (наприклад, коробка), то необхідно надати макет кінцевої продукції. Можна в масштабі.
- Якщо макет підготовлений у програмі Illustrator, слід розміщувати одну сторінку макета в одному файлі; розмір документа при цьому повинен рівнятися розміру готової продукції.
- У назві файлів і папок слід використовувати тільки латинські букви.
- Неприпустиме використання ліній з товщиною менш 0.25 pt (0.1 мм). Не використовуйте лінії з атрибутом Hairline.
- Лінії й графічні елементи товщиною менш 0.5 pt, текст розміром менш 9 pt повинні бути підготовлені в один колір.
- По можливості уникайте використання ефектів прозорості, тіней, лінз у векторних ілюстраціях і файлах верстки.
- При створенні зображення з більшою кількістю складно розташованих ілюстрацій доцільно використовувати одну фонову ілюстрацію більшого формату, зібрану засобами Adobe Photoshop, замість однієї або декількох ілюстрацій з контуром, накладених на фон.
- При необхідності використання у верстці ілюстрацій, створених у спеціалізованих програмах, що не підтримують модель кольорів СМҮК (діаграм, таблиць), слід перевести їх у векторний (або растровий) формат EPS (TIFF) і відповідну модель кольорів (СМҮК або Grayscale). При цьому обов'язково перевірте коректну конвертацію елементів чорного кольору (вони повинні складатись тільки з К-складової). Діаграми краще виготовляти засобами програм векторної графіки з прямим набором тексту таблиці в програмі верстки.
- *Не використовуйте системні шрифти.*
- Неприпустиме використання шрифтів менш 6 pt, а також уникайте написання текстів “виворіткою” на плашках, що полягають із декількох кольорів.
- Не розміщуйте дрібні елементи “виворіткою” на плашках, що складаються із декількох кольорів.
- Для видань, що зшиваються на скобу, при підготовці макета необхідно передбачити ефект виштовхування внутрішніх зошитів. Зменшення розміру внутрішніх сторінок необхідно уточнювати в друкарні, воно визначається залежно від товщини видання та використовуваного паперу.
- Цільні зображення не можуть бути поміщені на розвороті, що друкується на різних типах паперу. Особливо це стосується макетів розвороту обкладинки й внутрішнього блоку виробу. А якщо ні, то друкарня не гарантує відсутність помітного разнотону.

Вимоги до файлів верстки.

- Розмір документа (ширина й висота) у програмі верстки повинен бути рівним обрізному формату готової продукції.
- Усі елементи, які підходять до країв сторінки, повинні виходити за її межі на 3 мм, для обкладинки – 5 мм (мати запас «на виліт»).
- Елементи верстки усередині сторінки повинні підходити до країв сторінки не ближче, чим на 4 мм (для важливих елементів цю відстань краще збільшити до 7 мм). У корінці виробів для клейового скріплення – 8-10 мм.
- Елементи сторінки повинні мати орієнтацію відповідно до готового виробу.
- Неприпустиме використання файлів із зв'язаною графікою, що мають, однакові імена і лежать у різних папках (це приводить до підміни всіх однойменних файлів на якийсь один).
- Не включайте копії ілюстрацій у файл верстки.
- Не масштабуйте растрові ілюстрації в програмах верстки. А також не використовуйте повороти, нахил і "дзеркало". Усе це краще зробити з ілюстрацією при її підготовці.
- У файлі верстки сторінки повинні йти підряд. Немає необхідності сполучати останню сторінку з першою. Намагайтеся не розбивати багатосторінкову публікацію на файли, що містять 2-3 сторінки.
- При створенні макета із клейовим кріпленням обкладинку слід розміщати в окремому файлі у вигляді готових розворотів (4-1 і 2-3) з урахуванням корінця виробу й спеціальних відступів під клей на розвороті 2-3.
- Ураховуйте, що у виробках клейового кріплення частина сторінки стає невидимою. Тому ілюстрації, розміщені на розвороті, повинні зсуватися таким чином, щоб компенсувати даний ефект. Для сторінок усередині виробу необхідно зсувати на 4 мм на кожную сторінку, а для першого й останнього розвороту - на 7 мм.
- Не можна поміщати у верстку ілюстрації за допомогою команд Copy/Paste. Тільки засобами програм верстки (Get Picture, Place Image).
- Якщо ви використовуєте нестандартні додаткові модулі при роботі з версткою – не забувайте передавати їх разом з електронним макетом.
- Ілюстрації, використані у верстці, повинні бути оновлені перед записом на носій.
- Програми Coreldraw!, Adobe Illustrator, Adobe Photoshop і Macromedia Freehand не є програмами верстки документів. Їх можна використовувати тільки як програми для підготовки растрових та векторних ілюстрацій.

Растрові ілюстрації.

- Усі растрові ілюстрації повинні бути в колірних моделях CMYK, Grayscale, або Bitmap. При використанні колірних моделей Duotone і Multichannel Ви повинні чітко представляти, що саме Ви прагнете одержати в результаті, а також обов'язково повідомити про наявність таких файлів.
- Роздільна здатність растрових ілюстрацій повинна бути не менше 225 dpi для растрових (кольорових і grayscale) ілюстрацій, а для штрихових (bitmap) – не менш 600 dpi. Для досягнення оптимальної якості рекомендована роздільна здатність растрових ілюстрацій повинна бути відповідна лінійній растра, помноженій на коефіцієнт 1.5-2.
- Зміна розмірів растрової графіки (масштабування) у програмі верстки допускається в межах +/- 10 - 12%.
- Для зв'язаних файлів растрової графіки припустиме використання тільки трьох форматів: TIFF, Photoshop EPS, Photoshop DCS 2.0.
- Записувати файли у формат Photoshop DCS 2.0 можна тільки у випадку використання в такому файлі додаткових кольорів. Помніть, що при використанні цього формату не можна створювати композитні Pdf-файли із програм Quarkxpress і Adobe Pagemaker.
- При використанні формату Photoshop DCS 2.0 установіть в опціях наступні значення Preview - TIFF (8 bit/pixel), DCS - Single File with Color Composite (72 pixel/inch), Encoding - JPEG (maximum quality) або Binary (для моделей Duotone і Multichannel).
- Опції Include Halftone Screening і Include Transfer Function повинні використовуватися тільки якщо Ви чітко представляєте, що прагнете одержати в результаті. При здачі макета обов'язково повідомляти про використання даних опцій.

- При використанні формату Photoshop EPS опція Encoding повинна бути встановлена як Binary або JPEG (maximum quality).
- При використанні обтравочних контурів файл необхідно зберігати у форматі Photoshop EPS.
- Обтравочний контур у файлі повинен бути збережений як Clipping Path з flatness 1 device pixel.
- Обтравочний контур повинен виконуватися тільки у вигляді окремого шляху (Path).
- Ілюстрації не повинні містити додаткові шари, канали, невикористовувані додаткові кольори, невикористані обтравочні контури.
- При роботі в Pagemaker краще використовувати зв'язану растрову графіку у форматі TIFF.
- Передача у вигляді файлу верстки або використання в самій верстці (за винятком Adobe Indesign і Quarkxpress v.7.x) файлів растрової графіки у форматі Photoshop (.PSD) неприпустимі.

Векторні ілюстрації.

- Усі векторні ілюстрації повинні бути в колірних моделях CMYK або Grayscale, крім випадків друку не-CMYK фарбами.
- Для файлів векторної графіки, що поміщаються у верстку, використовується формат EPS.
- При роботі в Adobe Illustrator опція Output Resolution повинна дорівнювати роздільній здатності вивідного обладнання (але не менш 1200 dpi).
- При створенні в Coreldraw! елементів із градієнтами опція Steps обов'язково повинна бути рівна 256.
- При експортуванні графіки з Coreldraw! слід використовувати формат Eps-encapsulated Postscript з наступними опціями: Export text as Curves, 8 bit color Preview 72 dpi, 256 fountain steps, Bounding Box Objects, Send bitmap as CMYK.
- Уникайте багаторазово вкладених Eps-ілюстрацій (EPS завантажили у файл графіки, з якого зробили інший EPS, який завантажили у верстку, з якої... і т.д.).
- Уникайте розташування у векторні ілюстрації файлів растрової графіки.
- Якщо не вдається уникнути розташування у векторних ілюстраціях файлу растрової графіки, то не можна використовувати опцію Link, можна використовувати тільки Place.
- Не розміщайте растрові зображення типу Bitmap як Clipping Mask, пофарбовані в Illustrator.
- Неприпустиме розташування у векторних ілюстраціях растрової графіки у форматі EPS DCS.
- При розташуванні тексту по складному шляхові (кривій) – використовуйте функцію Fit Text to Path. Необхідний шлях (крива) повинен розташовуватися в межах рамки із зображенням. При цьому кривій шляху привласнюється опція «Outline: None», текст і шлях – розділяти не потрібно (No Separate).
- У програмі Adobe Illustrator опція Document Raster Effect Settings повинна бути встановлено в High (300 ppi).
- Обов'язково виконуйте команду Flatten Preview для перевірки правильності використання прозоростей і тіней в Adobe Illustrator.
- Показчик Raster/Vector balance команди Flatten Transparency повинен бути встановлений у значення "Vector 100%".
- У фінальних векторних файлах усі використовувані шрифти повинні бути переведені в криві. Файли не повинні містити прозоростей (повинна бути відпрацьована функція Flatten Transparency).

Шрифти.

- Користуйтеся перевіреними ліцензійними шрифтами.
- Не використовуйте системні шрифти (Arial, Times New Roman, Chicago, Courier, Helvetica, Palatino і т.д.).
- Усі використовувані в роботі шрифти і їх накреслення (навіть якщо вони не використовуються у верстці) повинні бути надані разом з файлами верстки/графіки.
- Накреслення Bold, Italic, Outline ит.буд. повинні відображатися засобами самого шрифту, а не засобами програми верстки.

- При передачі Postscript шрифтів не забувайте обох шрифтових файлу (.pfm і .pfb на PC; Postscript font і Suitcase в MacOS).
- При створенні векторного ЕрсаФайлу слід використовувати установки, що переводять шрифти в криві.
- Краще використання Postscript шрифтів, небажане використання неперевіраних, власноруч виготовлених або відредагованих шрифтів.
- Не рекомендується змішувати в одній роботі Truetype і Postscript шрифти.
- Не можна використовувати шрифти Postscript і Truetype зі співпадаючими іменами.
- При використанні програм типу Adobe Type Manager Deluxe 4.x перевіряйте вміст і активацію наборів шрифтів (sets); уникайте одночасної активації однойменних Postscript шрифтів, що перебувають у різних наборах.
Переконайтеся, що імпортовані у файл верстки файли EPS не містять шрифти.
- Для перевірки коректності використаних шрифтів використовуйте тільки принтери, що мають опцію друку Postscript.
- Якщо програма, у якій робилася ілюстрація, дозволяє перевести шрифти в криві, то краще так і зробити.

Вимоги до Pdf-файлів.

- Зручний, безпечний формат передачі даних. Для створення такого файлу використовується Acrobat Distiller. Настроювання Acrobat Distiller можна одержати у співробітників компанії. Усі сторінки одного видання повинні бути згенеровані з використанням однакових параметрів.
 - Файл створюється композитним. Використання кольороподіленого (пренсепарованого) файлу припустиме тільки при друку фарбами, відмінними від СМΥК.
 - Pdf-файли повинні бути версії 1.3. Файл не повинен містити розворотів (за винятком обкладинок видань із клейовим скріпленням).
 - Pdf-файли не повинні містити прозоростей (transparency).
 - Масштаб Pdf-файлу 1:1. Trimbox повинен відповідати післяобрізному формату виробу та бути відцентрованим відносно Mediabox.
 - Розмір сторінки в PDF – однаковий для всіх сторінок, відповідає ширині й висоті післяобрізного формату виробу, збільшеним на 25мм.
 - Pdf-файл повинен містити в собі всі ілюстрації й шрифти, використані при верстці.
 - Pdf-файл повинен містити мітки різку й інформацію про номер кожної сторінки. Registration marks offset повинен бути рівний 16 pt.
 - Кольороподілений Pdf-файл повинен містити інформацію про колір.
 - Pdf-файл не повинен містити інформацію про лініатуру, Ісс-профілі й Орі-посилання.
 - Pdf-файл не повинен містити коментарів, створених засобами Adobe Acrobat. Не рекомендується редагування Pdf-файлу засобами Adobe Acrobat.
 - Pdf-файли не повинні містити сторінок або фарб, які не будуть використовуватися при друку.
 - Шаблон для імен файлів: 0001-0012_xxx_04.pdf, де: 0001-0012 – номери сторінок у даному файлі (згідно з реальною нумерацією у виданні), xxx – назва видання. 04 – порядковий номер видання.
 - Pdf-файл може містити будь-яку кількість сторінок видання за умови проходження їх підряд.
- Вимога:** не можна створювати Pdf-файли модулями, вбудованими в програми верстки/ілюстрування. Такі файли в роботу ухвалюються тільки після попередньої перевірки співробітниками друкарні.
- Вимога:** при використанні формату графічних файлів EPS DCS категорично забороняється робити композитний Pdf-файл із програм верстки Quarkxpress і Adobe Pagemaker.

Робота з кольором.

- Усі кольори в макеті повинні бути в колірній моделі СМΥК, Grayscale або Bitmap. За винятком випадків друку з використанням додаткових фарб.
- Неприпустиме використання інших моделей (RGB, Indexed colors, Lab ит.п.). У файлі верстки всі кольори елементів повинні мати тип Process, а не Spot або Tint і мати атрибут

- Separation (за винятком випадків, коли колір – додаткова фарба, яка буде друкуватися).
- Додаткові фарби повинні бути чітко визначені і не мати атрибут Separation.
Якщо в макеті присутні додаткові фарби – слід використовувати для таких фарб тільки бібліотеки Pantone, вбудовані в програми верстки й дизайну.
 - Список кольорів не повинен містити не використовувані кольори.
 - Неприпустиме перевизначення основних кольорів (Cyan, Magenta, Yellow, Black, White).
 - Задаючи процентні значення складових кольорів, звертайтеся з альбомом для даного способу друку й використовуваного матеріалу, щоб мати уяву про реальний відтінок.
 - При використанні кольорів Pantone усі об'єкти цього кольору повинні бути описано в шкалі одного типу.
 - При роботі в Pagemaker і Adobe Indesign не можна використовувати в якості білого кольору колір паперу (paper), а створити новий колір White (process, 0%С 0%M 0%Y 0%K).
 - Total Ink не повинен перевищувати значення 320% для листового друку.
 - Якщо в макеті є висічка, вибірковий лак, перфорація, біговка, то такі елементи повинні мати власний додатковий колір (у жодному разі не в палітрі СМУК) і мати атрибут overprint.
 - Якщо Ви прагнете задати складний чорний колір (superblack), ми рекомендуємо наступне співвідношення: С – 60%, М – 40%, Y – 30%, К – 100% або С – 40%, М – 0%, Y – 0%, К – 100%. Чорні графічні елементи великої площі й текст більше 24 pt не повинні складатися з однієї К-складової. При цьому сумарна кількість фарби не повинна перевищувати 320%. Баланс сірого – значення CMY – 50%/40%/40% повинні відповідати чорному 50%.
 - Якщо в роботі використовуються об'єкти з атрибутом overprint, слід повідомити про це при здачі макета. За замовчуванням із усіх елементів знімається атрибут overprint і встановлює тільки для елементів чорного кольору (100% Black).
 - При використанні додаткових кольорів у макеті необхідна наявність додаткової роздруківки елементів, пофарбованих у даний колір.

Колірний простір.

- Ми рекомендуємо для робітника Rgb-простору використовувати профіль ecirgb_v2.icc.
- При підготовці макетів для відповідного виду друку й устаткування профілі можуть відрізнятися, уточніть у Вашого менеджера необхідний профіль і встановіть його.
- Надалі слід готувати ілюстрації проекту в цьому колірному просторі й не міняти його.
- Графічні й півтонові зображення в нейтральних, сірих і близьких до них тонах необхідно кольороподіляти із заміщенням триадної складової чорною фарбою. Правильна підготовка файлу зменшить ймовірність разнотону в тиражі.

Трепінг і оверпринт.

- Якщо в наданій роботі був зроблений трепінг (вручну або в спеціалізованій програмі) необхідно попередити про це співробітників репроцентру й Вашого менеджера. Бажано прикласти супровідний документ із описом проведених Вами дій.
- Пам'ятайте, що за замовчуванням наші співробітники атрибут Overprint знімають із усіх елементів макета й присвоюють тільки для об'єктів чорного кольору. Тому обов'язково повідомляйте про використання цієї функції в нестандартних ситуаціях.
- Дрібним об'єктам із заповненням тільки кольором Black або контуром такого кольору необхідно призначати атрибут Overprint.
- Атрибут Overprint обов'язково повинен бути присвоєний тексту, що має колір Black.
- Стежте, щоб атрибут Overprint не був включений для об'єктів світлих відтінків. І в жодному разі не був включений для об'єктів білого кольору.
- Обов'язково попереджайте про наявність об'єктів із встановленими Вами атрибутом Overprint.
- Звертайте увагу на значення трепінга для об'єктів, які автоматично виставляють програми верстки й створення ілюстрацій – вони бувають некоректними.