

ПРАВИЛА ПОДАННЯ МАТЕРІАЛІВ ДЛЯ ВИГОТОВЛЕННЯ ПОЛІГРАФІЧНОЇ ПРОДУКЦІЇ

Операційні системи

- Windows
- MacOS (за узгодженням)

Носії

- Диски CD-ROM, CD-R, CD-RW, DVD±R, DVD±RW
- Зовнішні USB пристрої
- e-mail
- FTP
- Інші носії за узгодженням.

Форми подання

- Файли верстки і графіки
- PDF-файл
- PostScript-файл (за узгодженням)
- Інші за узгодженням.

Файли верстки / графіки

Приймаються файли верстки, створені в програмах:

- AdobeInDesign (версії CS2 - CS5)

і файли ілюстрацій, створені в програмах:

- Adobe PhotoShop – TIF
- Adobe Illustrator – AI, EPS (версії 8 - CS5)
- CorelDRAW – CDR (версії 10 - 15) за узгодженням

Прийом файлів, створених в інших програмах або інших версіях проводиться після узгодження технічних питань.

Загальні вимоги до матеріалів, що надаються

- Надані макети не повинні містити ніяких зайвих файлів, на зразок проміжних етапів роботи.
- Надане замовлення повинно супроводжуватися роздруківками затвердженого макета з підписом відповідальної особи. Роздруківки повинні бути зроблені з останньої версії файлу і підписані. Для макетів, які містять не-СМУК фарби обов'язкова наявність підписаної роздруківки по кольорам (separated).
- Якщо макет багатосторінковий, то роздруківки повинні бути скріплені в тому порядку, в якому сторінки йтимуть в кінцевому виробі. Бажано надавати роздруківку в масштабі 1: 1.
- Якщо макет - складна конструкція (наприклад, коробка), то необхідно надати макет кінцевої продукції. Можна в масштабі.
- У назві файлів і папок слід використовувати тільки латинські літери.
- Неприпустимо використання ліній з товщиною менш 0.25 pt (0.1 мм). Не використовуйте лінії з атрибутом Hairline.
- Неприпустимо використання шрифтів менш 6 pt, а також уникайте написання текстів «Виворіткою» на плашках, що складаються з декількох кольорів.
- Не розміщуйте дрібні елементи «виворіткою» на плашках, що складаються з декількох кольорів.
- Лінії і графічні елементи товщиною менш 0.5 pt, текст розміром менш 9 pt повинні бути перетворені в один колір.
- По можливості уникайте використання ефектів прозорості, тіней, ліній в векторних ілюстраціях і файлах верстки.

- При створенні зображення з великою 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 в спеціалізованих програмах, які не підтримують колірну модель СМҮК (діаграм, таблиць), слід перевести їх у векторний (або растровий) формат EPS (TIFF) і відповідну колірну модель (СМҮК або Grayscale). При цьому, обов'язково перевірте коректну конвертацію елементів чорного кольору (вони повинні складатися тільки з К-складової). Краще робити діаграми засобами програм векторної графіки і прямий набір тексту таблиці в програмі верстки.
- Не використовуйте системні шрифти.
- Для видань, що зшиваються на скобу при підготовці макету необхідно передбачати ефект виштовхування внутрішніх зошитів. Зменшення розміру внутрішніх сторінок необхідно уточнювати в друкарні, воно визначається в залежності від товщини видання і паперу.
- Цілісні зображення не можуть бути поміщені на розвороті, який друкується на різних типах паперу. Особливо це стосується макетів розвороту обкладинки і внутрішнього блоку виробу. В іншому випадку друкарня не гарантує відсутність видимого різнотону.

Вимоги до файлів верстки

- Розмір документа (ширина і висота) в програмі верстки повинен бути рівним післяобрізному формату готової продукції.
- Всі елементи, які йдуть до краю, повинні виходити за її межі на 3 мм, для обкладинки - 5 мм (мати запас «на виліт») (див. Додаток 2).
- Елементи верстки всередині сторінки повинні розміщуватись до країв сторінки не ближче 4 мм (для важливих елементів цю відстань найкраще збільшити до 7 мм) (Див. Додаток 2). У корінці виробів для клейового скріплення -8-10 мм.
- Елементи сторінки повинні мати орієнтацію готового виробу.
- Неприпустиме використання файлів зі зв'язаною графікою, які мають однакові імена і лежать в різних папках (це призводить до підміни всіх однойменних файлів на якийсь один).
- Не включайте копії ілюстрацій в файл верстки.
- Не масштабуйте растрові ілюстрації в програмах верстки. А також не використовуйте повороти, нахил і «дзеркало». Все це краще зробити з ілюстрацією при її підготовці.
- У файлі верстки сторінки повинні йти поспіль. Немає необхідності поєднувати останню сторінку з першою. Намагайтеся не розбивати багатосторінкову публікацію на файли, що містять 2-3 сторінки.
- При створенні макета із клейовим скріпленням обкладинку слід розміщувати в окремому файлі у вигляді готових розворотів (4-1 і 2-3) з урахуванням корінця виробу і спеціальних відступів під клей на розвороті 2-3 (зазвичай 8-10 мм).
- Враховуйте, що у виробках клейового скріплення частина сторінки буде невидимою. Тому ілюстрації, розміщені на розвороті повинні зсуватися таким чином, щоб компенсувати даний ефект. Для сторінок усередині виробу необхідним є зміщення на 4 мм для кожної сторінки, а для першого і останнього розвороту зміщення повинне бути рівним 7 мм.
- Ніколи не виконуйте 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 в верстці, повинні бути оновлені перед записом на носій.
- CorelDRAW!, Adobe Illustrator, Adobe PhotoShop і Macromedia FreeHand не є програмами верстки документів. Їх можна використовувати тільки як програми для підготовки растрових і векторних ілюстрацій.

Растрові ілюстрації

- Всі растрові ілюстрації повинні бути в колірних моделях СМҮК, Grayscale, або Bitmap. При використанні колірних моделей Duotone і Multichannel Ви повинні чітко уявляти, що саме

- Ви хочете отримати в результаті, а також обов'язково повідомити про наявність таких файлів.
- Роздільна здатність растрових ілюстрацій повинна бути не менше 225 dpi (норма 300) для растрових (кольорових і grayscale) ілюстрацій, а для штрихових (bitmap) - не менше 600dpi.
 - Для пов'язаних файлів растрової графіки допустиме використання тільки трьох форматів: TIFF, Photoshop EPS, Photoshop DCS 2.0.
 - Записувати файли в формат Photoshop DCS 2.0 можна тільки в разі використання такого файлі додаткових кольорів. Пам'ятайте, що при використанні цього формату не можна створювати композитні PDF-файли з програм QuarkXPress і Adobe, PageMaker.
 - При використанні формату Photoshop DCS 2.0 встановіть 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 кольорних моделей Duotone і Multichannel). опції Include Halftone Screening і Include Transfer Function повинні використовуватися тільки якщо Ви чітко уявляєте що хочете отримати 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 в форматі Photoshop EPS.
 - Обтравочний контур в файлі повинен бути збережений як Clipping Path з flatness 1 device pixel.
 - Растрова має містити лише один висічний контур (Path).
 - Ілюстрації не повинні містити додаткові шари, канали, невикористовувані додаткові кольори, висічні контури.
 - Передача у вигляді файлу верстки або використання в самій верстці (за винятком Adobe InDesign CS2, CS3 і QuarkXPress v.7) файлів растрової графіки в форматі Photoshop (.PSD) неприпустимі.

Векторні ілюстрації

- Усі векторні ілюстрації повинні бути в кольорних моделях CMYK або Grayscale, за винятком випадків друкування не-CMYK фарбами.
- Для файлів векторної графіки, які поміщені в верстку, використовується формат EPS (бажано версії 8.0).
- При роботі в Adobe Illustrator опція Output Resolution повинна дорівнювати роздільній здатності вивідного приладу, що використовується (2400 dpi).
- Уникайте багаторазово вкладених EPS-ілюстрацій (EPS завантажили в файл графіки, з якого зробили інший EPS, який завантажили у верстку, з якої ... і т.д.).
- Уникайте розміщення в векторні ілюстрації файлів растрової графіки. Якщо не вдається уникнути розміщення в векторні ілюстрації файла растрової графіки, то не можна використовувати опцію Link, потрібно впроваджувати растрову графіку (Embed Image).
- Ніколи не кладіть растрові зображення типу Bitmap як Clipping Mask, пофарбовані в Illustrator.
- Неприпустимо розміщення в векторній ілюстрації растрової графіки в форматі EPS DCS.
- При розташуванні тексту по складному контуру (кривій) - використовуйте функцію Fit Text to Path. Необхідний контур (крива) повинен розташовуватися в межах рамки з зображенням. При цьому кривій контуру присвоюється опція «Outline: None», текст і шлях - розділяти не потрібно (No Separate).
- У програмі Adobe Illustrator опція Document Raster Effect Settings повинна бути встановлена в High (300 dpi).
- Показчик Raster / Vector balance команди Flatten Transparency повинен бути встановлений в значення «Vector 100».
- У фінальних векторних файлах всі шрифти повинні бути переведені в криві. Файли не повинні містити прозорості (повинна бути відпрацьована функція Flatten Transparency).
- Якщо макет підготовлений в програмі Illustrator, слід розміщувати одну сторінку макету в одному файлі; розмір документа при цьому повинен дорівнювати розміру готової продукції.
- Вкрай небажане використання ефектів з прозорістю в Adobe Illustrator (бажано раструвати всі елементи з ефектами).

Шрифти

- Користуйтеся перевіреними ліцензійними шрифтами.
- Не використовуйте системні шрифти (Arial, Times New Roman, Chicago, Courier, Helvetica, Palatino і т.д.).
- Всі використані в роботі шрифти і їх накреслення (навіть якщо вони не використовуються в верстці) повинні бути надані разом з файлами верстки / графіки.
- Начерки Bold, Italic, Outline і т.д. повинні відображатися засобами самого шрифту, а не засобами програми верстки.
- При передачі PostScript шрифтів не забувайте обидва шрифтових файли (.pfm і .pfm на PC; PostScript font і Suitcase в MacOS).
- При створенні векторного EPS-файлу слід використовувати установки, які переводять шрифти в криві.
- Найкраще використовувати PostScript шрифти, небажано використання неперевірених, кустарно виготовлених або відредагованих шрифтів.
- Не рекомендується змішувати в одній роботі TrueType і PostScript шрифти.
- Не можна використовувати шрифти PostScript і TrueType з однаковими іменами.
- При використанні програм типу Adobe Type Manager DeLuxe 4.x перевіряйте наявність і активацію наборів шрифтів (sets); уникайте одночасної активації однойменних PostScript шрифтів, що знаходяться в різних наборах.
- Переконайтеся, що імпортовані в файл верстки файли EPS не містять шрифти.
- Для перевірки коректності шрифтів використовуйте тільки принтери, які мають опцію друку PostScript.
- Рекомендація: якщо програма, в 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.
- Налаштування Acrobat Distiller можна отримати у співробітників компанії. Всі сторінки одного видання повинні бути згенеровані з використанням однакових параметрів.
- Файл створюється композитним.
- PDF-файли повинні бути версії 1.3. Файл не повинен містити розворотів (за винятком обкладинок видань із клейовим скріпленням).
- Масштаб PDF-файлу 1: 1. TrimBox повинен відповідати після обрізному формату виробу і бути відцентрованим щодо MediaBox.
- Розмір сторінки в PDF - однаковий для всіх сторінок.
- PDF-файл повинен містити в собі всі ілюстрації і шрифти, використані при верстці.
- PDF-файл повинен містити мітки різки і інформацію про номер кожної сторінки.
- PDF-файл не повинен містити інформацію про лініатуру і ICC-профілі.
- 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 використовуватимуться при друкуванні.
- PDF-файл може містити будь-яку кількість сторінок видання за умови розміщення їх поспіль.
- Розмір PDF-файлу не повинен перевищувати 1 Gb, в іншому випадку його слід розділити на PDF-файли, які не перевищують за розміром 1 Gb.
- Файли приймаються у форматі PDF (можна використовувати стандарт PDF / x-1a: 2001 - кращий при наявності в макеті ефектів (тіні, прозорості та ін.).

Увага! За помилки, що з'явилися в PDF-файлах при генерації (некоректне розбиття прозоростей, некоректні шрифти) друкарня відповідальності не несе. Уважно перевіряйте файли після запису PDF.

Робота з кольором

- Всі кольори в макеті повинні бути в колірній моделі CMYK, Grayscale або Bitmap. за винятком випадків друку з використанням додаткових фарб. неприпустимо використання інших моделей (RGB, Indexed colors, Lab і т.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 та дизайну.
- Список кольорів не повинен містити не використовувані кольори.
- Неприпустиме перевизначення основних кольорів (Cyan, Magenta, Yellow, Black, White).
- Ставлячи процентні значення складових кольору, звіряйтеся з альбомом для даного способу друку та використовуваного матеріалу, щоб мати уявлення про реальний відтінок.
- При використанні кольорів Pantone всі об'єкти цього кольору повинні бути описані 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% C 0% M 0% Y 0% K).
- Total Ink не повинен перевищувати значення 300%.
- Якщо в макеті є висічка, вибірковий лак, перфорація, біговка, то такі елементи повинні мати власний додатковий колір (ні в якому разі не в палітрі CMYK) і мати атрибут overprint.
- Якщо Ви хочете задати складений чорний колір, ми рекомендуємо наступне співвідношення: C - 60%, M - 40%, Y - 30%, K - 100%. Чорні графічні елементи великої площі і текст більше 24 pt не повинні складатися з однієї K-складової. При цьому сумарна кількість фарби не повинна перевищувати 280%. Баланс сірого - значення CMY - 32% / 25% / 24% повинні відповідати чорному 40%.
- 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 встановлюється тільки для елементів чорного кольору (100% Black).
- При використанні додаткових кольорів в макеті необхідна наявність додаткової роздруківки елементів, забарвлених в даний колір.

Трепінг

- Пам'ятайте, що за замовчуванням наші співробітники атрибут Overprint знімають з усіх елементів макету і залишають лише 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.
- Статус Overprint обов'язково повинен бути наданий тексту, пофарбованому в колір Black.
- Слідкуйте, 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 встановленим Вами атрибутом Overprint.
- Звертайте увагу на значення трепінгу для об'єктів, які автоматично встановлюють програми верстки і створення ілюстрацій - вони бувають некоректними.

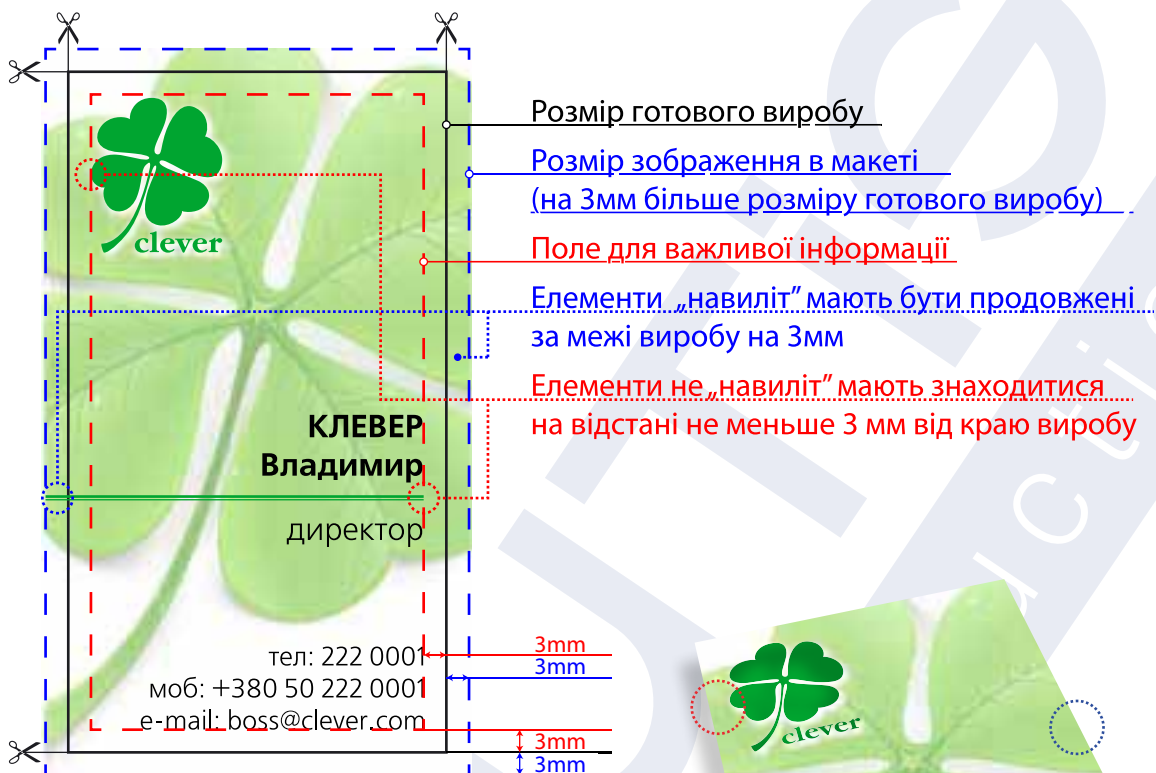
Висічка

- Висічка повинна перебувати поверх макета. Розмір документа повинен бути рівний розміру висікання.
- Висічка повинна бути в векторному вигляді без заливки з товщиною контуру 2pt і пофарбована Spot-кольором (Pantone) на окремому шарі з включеною опцією Overprint (для контуру).
- Місця біговок позначені пунктирною лінією але пофарбовані тим же кольором, що і висічка.
- Перфорація забарвлюється окремим від висікання Spot-кольором і позначається пунктирною лінією.
- Для складних виробів (коробка, папка і т.п.) контур повинен містити додаткові спеціальні допуски і елементи.

Помилки, які найчастіше зустрічаються в наданих макетах:

1. Макет зроблений в Word, Excel, PowerPoint (інші не дизайнерських програмах)
2. Макет (або його елементи) надано в RGB.
3. Надані в макети зображення низької (<250) або надмірно високої (> 350) роздільної здатності.
4. Макет надано без урахування вильотів під обріз, або вильоти менше необхідного розміру або, що ще гірше, вильоти з усіх сторін не однакові.
5. Текст або зображення, яке не йде на виліт, знаходиться дуже близько до лінії обрізу.
6. Лінії в макеті дуже тонкі (іноді нульової товщини) (в результаті при друці можуть бути не надруковані).
7. У EPS ілюстраціях (наданих як окремі макети або використаних при верстці) містяться шрифти, які не переведені в криві.
8. У макеті містяться Spot Colors, які не друкуються.
9. Верстка здійснена в не призначеному для цього додатку (наприклад Photoshop).
10. До файлу верстки не додаються окремо всі необхідні зображення.
11. До файлу верстки не включено шрифти, використовувані в тексті та ілюстраціях,
12. або додаються невикористані.
13. У верстці використовуються системні шрифти.
14. У верстці використовуються повноколірні чорні шрифти.
15. Растрові зображення поміщені в ілюстрацію через буфер обміну (скопіювати - вставити).
16. Зображення, яке передбачається друкувати як чорно-біле, передано в кольоровій моделі CMYK (необхідно перевести в Grayscale).

Приклад правильно підготованого макета з елементами під обріз ("навиліт")



SQL & design & innovation