

## 1. ПОРЯДОК ПРИЕМА МАКЕТОВ В РАБОТУ

### 1.1. Электронные носители

- 1.1.1. Предоставляемые носители с электронными макетами должны быть должным образом подписаны с указанием следующей информации:
  - название организации;
  - ключевое слово, характеризующее заказ;
  - координаты контактного лица.
- 1.1.2. Принимаются следующие типы носителей:
  - CD-R/RW
  - DVD-R/RW
  - USB-носители
  - HDD
  - Прочие – при предоставлении считывающего устройства.
- 1.1.3. Все предоставленные носители с электронными макетами хранятся в репроцентре «ДиалогПресс» до момента сдачи тиража.

### 1.2. Комплект предоставляемых материалов

- 1.2.1. Все файлы, используемые при подготовке макета, а именно:
  - 1.2.1.1. файлы с изображениями;
  - 1.2.1.2. файлы верстки;
  - 1.2.1.3. начертания шрифтов.
- 1.2.2. Программные расширения (extensions, plug-ins), не входящие в стандартный набор поставки соответствующего программного обеспечения.
- 1.2.3. Финальные распечатки, подписанные заказчиком.

### 1.3. Передача макетов через Интернет. При наличии финальных подписанных распечаток возможна передача электронных макетов в работу через Интернет:

- 1.3.1. Для макетов объемом до 5 Мб – E-mail: [repro@di.kiev.ua](mailto:repro@di.kiev.ua)
- 1.3.2. Для макетов объемом свыше 5 Мб – FTP-server): <ftp://mail.di.kiev.ua>
- 1.3.3. Перед отправкой через Интернет следует уведомить менеджера заказа, предварительно уточнив логин и пароль для ftp. Макеты, изготовленные на платформе Mac, перед отсылкой следует заархивировать.
- 1.3.4. После окончания отправки необходимо уведомить об этом ответственного менеджера и убедиться в том, что макет был получен.

## 2. ОБЯЗАТЕЛЬНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ К ЭЛЕКТРОННЫМ МАКЕТАМ

### 2.1. Форматы файлов (платформы Mac/PC)

- 2.1.1. QXD/QXP
- 2.1.2. Adobe CS2/CS3
- 2.1.3. Corel v9.0-13.0
- 2.1.4. PDF до v1.6

### 2.2. Цвета объектов.

- 2.2.1. Для цветных элементов – цветовая модель *CMYK*.
- 2.2.2. Для черно-белых элементов – *GrayScale* или *1-bit*, кроме случаев, когда предусмотрена печать дополнительными красками, нанесение выборочного лака, белил или скретч-краски, контура высечки, тиснение, конгрев.
- 2.2.3. Не допускается принудительное удаление используемых дополнительных цветов из списка цветов файла верстки.

### 2.3. Графическое разрешение изображений должно соответствовать требуемой линиатуре растрирования:

- 2.3.1. 300 dpi – для линиатур растра в «стандартном диапазоне» 150-175 lpi,
- 2.3.2. Разрешение файлов в формате TIFF 1-bit - не менее 1200 dpi.

### 2.4. «Вылеты» (выступы графических элементов):

- 2.4.1. за линию подрезки – не менее 2 мм;
- 2.4.2. за контур высечки – не менее 3 мм.

### 2.5. Отступы – расстояния от краев графических элементов, печатаемых на формате изделия целиком (не под обрез), до краев изделия:

- 2.5.1. *отступ до линии подрезки* – не менее 2 мм;
- 2.5.2. *отступ до контура высечки* – не менее 3 мм.
- 2.5.3. *расстояние до отверстий* (в том числе под пружины и люверсы) – пожалуйста, заранее проконсультируйтесь для каждого конкретного случая у менеджера, ответственного за Ваш заказ, или у технолога «ДиалогПресс».
- 2.5.4. *размеры «выбелки»* – незапечатанной области под поклею скотча или бесшвейное скрепление (термобиндер) – пожалуйста, заранее проконсультируйтесь для каждого отдельного случая у менеджера, ответственного за Ваш заказ, или у технолога «ДиалогПресс».

**2.6. Текстовые элементы**, используемые в векторных файлах, должны быть переведены в кривые.

**2.7. Векторные объекты**, описанные кривыми, должны иметь замкнутый контур.

**2.8. Линии сгиба.** При наличии нескольких фальцев все клапаны изделия, фальцуемые внутрь, должны быть на 2-3 мм короче тех, которые внутрь не фальцуются. При этом каждый последующий клапан, фальцуемый внутрь, в свою очередь должен быть на 2-3 мм короче предыдущего.

## **2.9. Шрифты**

- 2.9.1. Не допускается одновременное подключение для использования в публикации одноименных аналогов PostScript и TrueType шрифтов.
- 2.9.2. При подготовке электронного макета заказа не рекомендуется использовать системные шрифты.
- 2.9.3. Все шрифты, используемые на платформе Mac, и шрифты формата PostScript, используемые на платформе PC, состоят из нескольких частей – для корректного цветоделения нужны все части.
- 2.9.4. Замена недостающих шрифтов заказчика на шрифты, имеющиеся в распоряжении репроцентра "ДиалогПресс", не осуществляется.

## **2.10. Названия файлов**

- 2.10.1. Файлы, заверстанные в электронный макет заказа, должны иметь уникальные имена.
- 2.10.2. Не допускается использование в именах файлов кириллицы, знаков препинания и спецсимволов.

**2.11. Недопустимые приемы верстки.** В процессе верстки макета не допускается:

- 2.11.1. помещать графические объекты в электронный макет через буфер обмена (Clipboard).
- 2.11.2. применять операции *Embed* и *Save with placed files* при работе в Adobe Illustrator для растровых объектов, сохраненных в формате EPS DCS.
- 2.11.3. сохранять векторные файлы, имеющие прозрачность (*Transparency*) или другие растровые эффекты, в тех версиях векторных форматов, которые данные опции не поддерживают.
- 2.11.4. использовать растровые эффекты, наложенные средствами векторных или верстальных редакторов, в макетах, предполагающихся к печати с использованием дополнительных (смесевых) красок.
- 2.11.5. использовать векторные градиенты, в которых смешиваются триадные и дополнительные (смесевые) краски либо несколько дополнительных красок.

**2.12. Треппинг.** При необходимости осуществления треппинга в электронном макете заказа необходимо обязательно заранее проконсультироваться со специалистами репроцентра "ДиалогПресс".

**2.13. Макеты в формате PDF** принимаются в работу при условии отсутствия необходимости внесения в них правок и наличия "вылетов" в соответствии с **п.2.4** настоящих **Требований**. За корректность треппинга, осуществленного в PDF-файле до его передачи в репроцентр "ДиалогПресс", несут ответственность заказчики.

**2.14. Элементы послепечатной обработки** (контуры высечки, тиснения конгрева; области нанесения выборочного лака, скретч-краски, белил):

- 2.14.1. регламентированный формат – векторный
- 2.14.2. самый мелкий элемент макета конгрева или тиснения должен иметь толщину, минимум в два раза большую, чем толщина материала, на котором будет тиснение или конгрев (данное требование не относится к тиснению фольгой).

## **3. ПРАВИЛА ПОДГОТОВКИ МАКЕТОВ, НЕСОБЛЮДЕНИЕ КОТОРЫХ ВЛЕЧЕТ ЗА СОБОЙ ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ЗАТРАТЫ ВРЕМЕНИ НА ПРОВЕРКУ И ДОПЕЧАТНУЮ ПОДГОТОВКУ**

### **3.1. Список регламентированных атрибутов форматов файлов:**

- 3.1.1. *QXD – Single Language*

- 3.1.2. *TIFF* – без послойной структуры и векторных объектов
  - 3.1.3. *Photoshop EPS (TIFF 8-bit preview, Binary encoding)*
  - 3.1.4. *Photoshop EPS DCS 2.0 (TIFF 8-bit preview, Single file, Greyscale composite, Binary encoding)* – применяется только для растровых изображений с цветностью более четырех красок).
- 3.2. Размер изделия** должен соответствовать формату готового изделия.
- 3.3. Цветность изделия** должна соответствовать планируемой красочности печати.
- 3.4. Масштаб графических элементов**, размещенных макете, должен быть в пределах 95-105%.
- 3.5. Геометрические параметры** объектов на странице электронного макета (координаты расположения, проценты масштаба, координаты сдвига внутри окна, градусы наклона/поворота и т.д.) желательно задавать в целых цифрах. Использование десятых, сотых и тысячных долей не рекомендуется.
- 3.6. Верстка многостраничных макетов**
- 3.6.1. Не допускается верстка разворотами (*Spreads*), особенно *так называемыми* «печатными» или готовыми спусками.
  - 3.6.2. Порядок страниц должен быть последовательным (1, 2, 3, 4 и т.д.)
  - 3.6.3. Все страницы многостраничного макета должны иметь один и тот же размер.
  - 3.6.4. Настоятельно рекомендуется верстать многостраничные публикации в одной главе. Данное требование относится также к заказам, состоящим из нескольких изделий одного формата.
  - 3.6.5. Не размещайте в одном файле лицо и оборот изделия – разносите их по разным страницам.
- 3.7. Фрагментация.** Не допускается подверстывание в электронный макет фрагментов одного и того же файла. Фрагментацию необходимо выполнять средствами соответствующего редактора.
- 3.8. Названия цветов**
- 3.8.1. Дополнительные цвета должны иметь в точности одни и те же названия наименования во всех программах, использованных при изготовлении макета.
  - 3.8.2. Элементы послепечатной обработки, перечисленные в п. 2.14:
    - необходимо перекрашивать в дополнительные цвета с интуитивно понятными названиями (например, *kongrev, cut, belila* и т. п.) и сохранять в тех файлах, к которым они относятся.
    - белила необходимо перекрашивать в цвет, отличный от белого, и называть иначе, чем «white».
  - 3.8.3. Растровые файлы. Не перекрашивайте в дополнительные цвета растровые файлы, сохраненные в Grayscale или 1-bit, средствами пакетов верстки. Используйте для этой цели форматы *EPS Monotone* или *Duotone*.
- 3.9. Верстка в Quark XPress.** При подготовке макетов в Quark XPress не рекомендуется:
- 3.9.1. использование шрифтовых начертаний *All Caps, Small Caps, Shadow* и *Outline*.
  - 3.9.2. присваивание для вызова текстовых стилей клавиатурных сокращений, закрепленных за другими функциями Quark XPress.
- 3.10. Растровые эффекты**
- 3.10.1. При работе в Adobe Illustrator параметр *Document raster effects* должен быть установлен на значении 300 dpi – *High Resolution* (по умолчанию параметр *Document raster effects* установлен на 72 dpi – *Low Resolution*).
  - 3.10.2. Сами эффекты должны быть отрастрированы средствами векторного редактора (для Adobe Illustrator – *Flatten Transparency, Rasterize, Expand Appearance*).
  - 3.10.3. При вставке растровых изображений в векторные редакторы необходимо следить, чтобы файл изображения не был послойным и не содержал активных масок и *Alpha*-каналов.
- 3.11. Обтравочные контуры**
- 3.11.1. При использовании обтравочного контура (*Path*) в изображениях, заверстанных в QuarkXPress, параметр *Clipping Path* назначается один раз:
    - в Photoshop – для обтравленных изображений в формате EPS (в QuarkXPress параметр *Clipping* устанавливается как *Item*);
    - в QuarkXPress – для обтравленных изображений в формате TIFF (в Photoshop параметр *Clipping Path* устанавливается как *None*).
  - 3.11.2. Не используйте в QuarkXPress такие обтравки, как *Non-White Areas* и *Alpha Channel*.
  - 3.11.3. Не устанавливайте параметр *Runaround* на значениях *Clipping Path* и *Auto Image*.
  - 3.11.4. Не используйте функцию *Embed* при верстке в Adobe Illustrator (и аналогичные ей – в других векторных редакторах) для растровых изображений, имеющих обтравочный контур. Сохраняйте подобные макеты с опцией *Include Placed Files*.

- 3.12. Толщина линий.** Не используйте линий толщиной менее 0.25 pt, а также с толщиной *Hairline*.
- 3.13. *Overprint*.** Не применяйте атрибута *Overprint* к белым объектам. При изменении цвета объекта с черного на какой-либо другой отменяйте атрибут *Overprint* вручную.
- 3.14. Макет сборной цветопробы.** При верстке сборной цветопробы указывайте номера страниц конечного макета, на которых находятся те или иные элементы цветопробы.

### **3.15. Финальная версия макета**

- 3.15.1. Электронный макет, состоящий более, чем из 2-3-х файлов, сохраняйте в отдельном каталоге.
- 3.15.2. При многостраничной верстке включайте в каталог с финальной версией макета подкаталоги с используемыми шрифтами и с используемыми изображениями.
- 3.15.3. Проверьте связи файла верстки и используемых в нем изображений и восстановите их в случае утери, например, вследствие внесения изменений.
- 3.15.4. Не включайте в финальную версию макета файлы, не имеющие непосредственного отношения к заказу – исходники, любые другие версии одного и того же макета, кроме финальной и т.п.
- 3.15.5. Избегайте попадания в финальную версию макета элементов, не имеющих отношения к допечатным, печатным или послепечатным процессам (комментариев, неиспользуемых изображений, текстов, цветов, стилей, кистей, направляющих линий, отключенных слоев, контрольных шкал, обрезных крестов, меток совмещения и т.д.)
- 3.15.6. Не используйте функцию *OPI*.
- 3.15.7. Всем объектам электронного макета должен быть присвоен атрибут *Print*.

## **4. ПРАКТИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ПО КАЧЕСТВЕННОЙ ПОДГОТОВКЕ ЭЛЕКТРОННЫХ МАКЕТОВ**

- 4.1. Консультации.** В случае возникновения любых вопросов, связанных с изготовлением электронного макета, заранее консультируйтесь с ответственным менеджером, технологом или специалистом репроцентра "ДиалогПресс".
- 4.2. Изменение платформы.** Не переносите файлы с PC на Mac и наоборот. Особенно это касается макетов с «живыми» шрифтами.
- 4.3. Проверка макета** осуществляется заранее одним или несколькими из следующих способов:
- 4.3.1. проверка программой Flight Check;
- 4.3.2. распечатка на PostScript-принтере с включенной опцией *Separate* (так называемое цветоделение на принтере);
- 4.3.3. с помощью функции *Adobe Acrobat Preflight* для файлов PDF.
- 4.4. Цветокоррекция.** Помните, что даже откалиброванный монитор не сможет абсолютно корректно отобразить тот цвет, которым будет напечатано конечное изделие. Если сомневаетесь в правильности и достаточности цветокоррекции – заказывайте цветопробу.
- 4.5. Количество копий.** Не множьте электронные копии макета: чем больше копий, тем выше вероятность предоставить на цветоделение и печать не то, что нужно.
- 4.6. Имена файлов.** Не присваивайте файлам длинных имен, особенно отличающихся друг от друга одним-двумя символами. Идеальное название файла – «8-3»: 8 символов имени, 3 символа расширения. Много проблем возникает при именовании файлов шаблонными названиями: например, *1(2,3,4...).tif*, *woman.eps*, *house.psd* и т.п. В сложном макете таких файлов может оказаться несколько – в таком случае высока вероятность ошибки при сборке макета для печати.
- 4.7. Файлы шрифтов,** используемых в электронном макете, лучше всего собирать вручную. При этом необходимо удостовериться, что при верстке публикации были подключены именно эти шрифты, а не их одноименные аналоги. Не держите подключенными к операционной системе большого количества шрифтов – используйте два-три десятка проверенных гарнитур, остальные храните в архиве.
- 4.8. *Overprint*.** Применяйте этот атрибут крайне осмысленно, как правило – только к черному тексту, заливке выборочного лака, тиснению, конгреву, белилам, скретч-краске или контуру высечки. Помните, что сквозь большие объекты, покрашенные в черный цвет и имеющие параметр *Overprint*, при печати видно все, что лежит под этими объектами.
- 4.9. Мелкие элементы (один из габаритных размеров – менее 3-х мм).** Не используйте растр (менее 100% заливку одной краски) или многокрасочную заливку/обводку для мелких элементов.
- 4.10. «Выворотки».** При печати «вывороткой» по многокрасочной подложке не используйте шрифты с засечками и тонкими элементами, а также шрифты с кеглем менее 6 pt.

#### **4.11. Растровые объекты**

- Избегайте использования шрифтов и логотипов в растровых файлах.
- При подготовке электронного макета заказа в векторных редакторах избегайте масштабирования, наклона/поворота и отзеркаливания растровых объектов.

**4.12. Черный фон.** Учитывайте, что большие площади, покрашенные одноцветным триадным черным, при печати выглядят блекло и напоминают скорее темно-серый оттенок, нежели черный. Используйте в подобных случаях композитный черный – состоящий из 3-4 триадных красок с обязательным содержанием краски Black в 100%. Помните, что суммарный процент наложения красок не должен превышать 320%.

**4.13. Металлизированные краски.** Помните о том, что металлизированные краски (серебро, золото, бронза) являются кроющими красками (т.е. – полностью непрозрачными, в отличие от обычных офсетных красок) и печатаются, как правило, в последнюю очередь. Наличие металлизированных красок в составе растровых изображений должно быть специально оговорено заранее.

**4.14. PDF-макеты.** При изготовлении файлов в формате PDF используйте установки *Adobe Acrobat Distiller Press Optimized*.

#### **4.15. Группирование объектов**

- 4.15.1. Избегайте без особой необходимости группировать объекты в макете или применять к ним атрибут *Lock*.
- 4.15.2. Не разгруппировывайте сгруппированные в Adobe Illustrator элементы, если к группе применен атрибут *Knockout Group*.

**4.16. Масштабирование.** При увеличении/уменьшении объектов в растровых и векторных редакторах обращайте внимание на опцию *Scale Stroke (Styles)*. Если данная опция отключена, все эффекты и обводки уменьшаемого/увеличиваемого объекта не изменяются.