

ВИМОГИ ДО МАКЕТІВ ДЛЯ ОФСЕТНОГО ДРУКУ

1. Стадії роботи з макетами:

1. Приймання файлів, перевірка на відповідність вимогам.
2. Підготовка до друку.
3. Узгодження фінального макета:
 - електронною поштою (файли *.jpg чи *.pdf),
(замовник надсилає лист для затвердження макета);
 - або
 - підпис на роздруку макета.
5. Виготовлення штампів, кліше і т. п.
4. Виведення форм.
5. Друк.

2. Тип файлів:

Електронні макети приймаються у форматах:

- із програм *ADOBE* – **PDF не вище версії 1.7** (режим сумісності з Acrobat 8);

також можливо подати макети в форматі:

- *Adobe Illustrator* (*.ai) не вище версії CC2017 (v.21);
- *Adobe Indesign* (*.indd) не вище версії CC2017 (v.12);
- *Adobe Photoshop* (*.tif; *.psd; *.psb);

Якщо в макетах *.ai чи *.indd є пов'язані (злінковані) файли, вони повинні додаватись в окремому каталогі. Для *Illustrator* та *Indesign* користуйтеся пунктом меню */File/Package*. Небажане використання вбудованих в макет (*embedded*) файлів.

Не приймаються макети *CorelDRAW* (*.cdr), *MS Word* й інших текстових редакторів – їх необхідно подавати у форматі **PDF версії 1.3** (режим сумісності з Acrobat 4).

Для створення максимально коректного *PDF* із *CorelDRAW*:

- використовуйте стандартне налаштування – «*PDF/X-3*»;
- уникайте накладання малюнка (*bitmap*) з прозорістю на векторні елементи чи навпаки;
- перед створенням *PDF* такі елементи потрібно перевести в один малюнок (*bitmap*).

3. Колір:

Система кольору для макетів – **СМЬК**.

Сумарна кількість компонентів СМЬК (*Total Area Coverage*) не повинна перевищувати **300%** на 95% площі задруку. Для коректної конвертації користуйтеся профілями: для крейдованого паперу – *PSOcoated_v3.icc (FOGRA51)*, для офсетного паперу – *PSOuncoated_v3.icc (FOGRA52)*. Налаштування у *Photoshop*: приріст растрової крапки (*Dot Gain*) для «grey» та «spot» – 15%.

У макеті не повинно бути більше кольорів ніж передбачено в замовленні. Для повноколірного друку це 4 складових кольори СМЬК. У разі використання Spot-кольорів потрібно попереджати про їх наявність та адекватно задавати їх у макеті. Не приймаються макети в інших кольорових системах (RGB, LAB...).

4. Шрифти:

Шрифти **необхідно** перетворити в об'єкти («перевести в криві», «create outlines», «convert to curves»), не слід растровувати шрифти, тобто перетворювати їх у малюнок.

5. Зображення:

Зображення мають бути із роздільною здатністю 300 dpi та відповідного розміру. Недотримання цих вимог може негативно вплинути на результати друку. Не слід також подавати та включати зображенні із значно більшою роздільною здатністю. На якість друку це не вплине, але збільшить розмір файлу та час його обробки.

6. Сторінки, розвороти:

Орієнтація і розмір всіх сторінок в макеті книги чи буклета мають бути однакові. Багатосторінкові макети подаються в постсторінкових файлах, а не розворотами. Обкладинка подається окремим файлом, можна розворотом, якщо узгоджено розмір корінця.

7. Припуски на обрізку, висічку, фальцювання:

Для односторонніх макетів припуск на обрізку – 2 мм на кожную сторону. Для багатосторінкових макетів – 3 мм по зовнішніх сторонах, внутрішні (від корінця) – без припуску. Важливі елементи, текст, наприклад, не повинні бути розміщені ближче 5 мм до обрізу сторінки.

8. Бігування, вибіркове лакування, висічка, тиснення, конгрев:

За необхідності постдрукарської обробки, до електронного макету виробу повинні додаватись відповідні макети (висічки, бігування, тиснення і т. п.). Ці макети мають надаватись у векторному форматі (*.ai, *.eps, *.pdf) і можуть бути розміщені в електронному макеті виробу, але на окремих шарах (layers). Шари повинні мати назву відповідну до операції (штамп, кліше, лак і т. п.). Слід враховувати можливе несуміщення та задавати припуски у макеті.

9. Текст дрібного кеглю, накладання кольорів:

для якісного друку текстів дрібного кеглю слід враховувати такі вимоги:

- ♦ не варто переводити текст у малюнок;
- ♦ не слід використовувати для дрібного тексту складний колір, в якому присутні більш ніж один компонент СМΥК, це може спричинити несуміщення кольорів, уникнути якого неможливо;
- ♦ розмір тексту із заливкою 100 чорного відсотків не слід задавати меншим ніж 4 пт, також потрібно задавати атрибут *overprint*;
- ♦ розмір тексту із заливкою складного кольору повинен бути не меншим ніж 10 пт;
- ♦ для чорного тексту розміром до 20 пт слід задавати атрибут *overprint*, це унеможливить несуміщення кольорів тріади навколо тексту та появу прогалин;
- ♦ для тексту більше 32 пт, плашок більших 5 мм, контурів більше 3 мм можна задавати складний чорний колір – *C50M40Y40K98*;
- ♦ за наявності тексту білого кольору на чорному тлі, можна досягнути насиченого чорного за допомогою комбінації – *C40K100*;
- ♦ світлі кольори не повинні мати атрибут *overprint*, адже при їх накладанні на темну основу отримаємо темне зображення, об'єкта білого кольору з атрибутом *overprint* взагалі не буде видно.

При виявленні невідповідності наведеним вище вимогам файл повертається на доопрацювання чи корегується нашими спеціалістами, що в свою чергу тягне за собою перенесення терміну здачі готової продукції.