

- 1.1. Файлы не должны требовать текстовых и других дизайнерских правок и должны быть вычитаны заказчиком перед сдачей в типографию.
- 1.2. В одном файле должен быть размещен только один макет.
- 1.3. В работу принимаются оригинал-макеты, выполненные в следующих программах: Adobe Illustrator - в pdf-совместимом формате ai или eps (допускается размещение на линках растровых изображений в форматах tif, psd). Версия не выше CC 2018. Макеты в других форматах (включая CorelDRAW) считаются не подготовленными к передаче в типографию. В конце этого документа находится инструкция по переводу макета из cdr в eps.
- 1.4. Имя файла должно состоять из английских букв и обязательно содержать расширение самого файла.
- 1.5. Макет должен содержать элементы цветовой модели CMYK, spot и не должен содержать RGB-объектов.
- 1.6. С макетом необходимо прилагать jpg для просмотра.
- 1.7. При наличии в макете больше шести красок необходимо консультироваться с вашим менеджером.
- 1.8. В макете должны присутствовать только используемые краски.
- 1.9. Все шрифты должны быть переведены в кривые.
- 1.10. Не допустимо наличие текстов в растровых картинках.
- 1.11. Не допускается наличие плавного перехода в белый цвет - все объекты должны иметь четкий контур.
- 1.12. Градиенты должны содержать одинаковое количество красок в начальном и конечном цвете. Не допускается градиент из пантона в CMYK, а также из одного пантона в другой.
- 1.13. В растровых изображениях не должно быть «мусора» (размывки, помазки, ореолы, отдельные куски).
- 1.14. Объектам белого цвета не должна быть назначена надпечатка (overprint).
- 1.15. Не допускается наличие скрытых объектов.
- 1.16. Разрешение изображений (CMYK, Grayscale) в макете должно составлять не менее 300 dpi, однобитовых изображений (Bitmap) – не менее 600 dpi (рекомендуется не меньше 1200 dpi).
- 1.17. Файл не должен содержать посторонних элементов (незамкнутые контуры, «побитости», лишние объекты, отдельные точки, «мусор» и т.д.).
- 1.18. Векторные элементы, назначенные черной краской (100%), по умолчанию печатаются поверх других красок (overprint), если это противоречит концепции дизайна, то об этом должен быть уведомлен менеджер.
- 1.19. Все треппинги расставляются сотрудниками отдела допечатной подготовки.
- 1.20. В макете с выборочными белилами, лаком и др. покрытиями соответствующие элементы должны быть расположены в этом же файле на отдельном слое и заданы соответствующим Spot color, либо на соответственно названных каналах в редакторах растровой графики.
- 1.21. В макете термоусадочной этикетки желательно учитывать стыковку рисунка при склейке (величину склейки уточняйте у вашего менеджера). Также не следует перегружать дизайн элементами – учитывайте, что они будут искривлены (растянуты) под изделие и могут частично перекрыть друг друга. Для возможности кривления не следует делать вырезки под объектами. Критичные растровые элементы должны быть отдельными объектами и находиться на отдельном слое в прилинкованном *.psd-файле.

С такими макетами обязательно необходимо предоставлять векторный чертеж профиля готового изделия (стакана, бутылки и т.д.). Штрих-код должен располагаться штрихами по направлению усадки.

- 1.22. Макет для овейки мороженого должен быть создан на основе соответствующего шаблона, который нужно запросить у вашего менеджера. В противном случае элементы дизайна, расположенные близко к линиям высечки, подрезки или заклейки на конечном продукте могут быть заклеены либо обрезаны.
- 1.23. Рабочий цветовой профиль можно использовать ISOcoated_v2_eci.icc
Скачать можно тут
http://www.eci.org/_media/downloads/icc_profiles_from_eci/eci_offset_2009.zip

2. Технологические требования

- 2.1. Суммарный процент наложения красок должен составлять не более 320 % в точке.
- 2.2. Минимальная допустимая толщина линии в одну краску – 0,14 мм.
- 2.3. Минимальная допустимая толщина линии выворотки в одной краске – 0,2 мм.
- 2.4. Толщина линий, в том числе в тексте и вывороток в фоне, состоящих из двух и более красок, должна быть не менее 0,4 мм.
- 2.5. Направление штрихов штрих-кода должно быть расположено по направлению намотки. При генерации штрих-код должен иметь размер не менее 80% от нормы, компенсацию растискивания 0,07 мм, а также должны присутствовать все обязательные пустые поля перед и за штрих-кодом. Белое поле под ШК желательно брать в рамку (задавать обводку) цветом самого ШК.
- 2.6. Обрезные края макета этикетки должны быть одного цвета либо прозрачные.
- 2.7. Поля под обрезку составляют 2 мм с каждой стороны изделия.

При невыполнении данных требований макет считается не подготовленным к сдаче в типографию и в работу не принимается. Доработка макета отделом допечатной не производится. В случае необходимости доработок и внесения правок в макет обратитесь к менеджеру, ведущему Ваш заказ.

Если Вы работаете в CorelDraw...

Опыт работы заставляет нас полностью отказаться от приема макетов в формате CDR, поскольку при создании файла печати (PS файла) из CorelDraw, вероятность, что полученный файл не будет корректно отрастрирован RIP-процессором, крайне высока.

Ниже даны общие рекомендации для подготовки макета к печати и экспорта CDR-файла в формат EPS.

1.Размеры, поля для порезки.

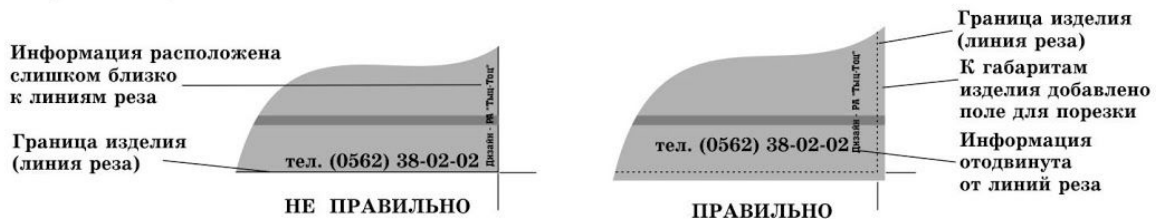
Крайне настоятельно рекомендуем при создании макетов рекламной продукции придерживаться следующих типоразмеров (в мм) готового изделия :

- визитная карточка 50x90
- флаер, билет 1/3 A4 99x210
- листовка А5 210x148
- листовка, буклет А4 210x297
- листовка, плакат А3 297x420

Приведите макет к следующему виду :

- проследите, чтобы никакая информация (текст, логотипы) не была расположена к границе макета (линии реза) ближе, чем на 2 - 3 мм.

- добавьте к фону поля для порезки (+1мм к размеру изделия с каждой стороны, для высечки +3мм к габаритам ножа).



Если изделие - высечное, в макете должен присутствовать векторный контур ножа для высечки.

2.Спецэффекты, прозрачности, цвет.

Все полноцветные растровые изображения, импортированные или созданные в макете должны иметь цветовую модель CMYK, плотность 300dpi. Для перевода битмаповых изображений из RGB в CMYK используйте функцию Bitmap - Mode.

Все растровые изображения, тени (Drop shadow), объекты с прозрачностью (Transparency), растровые заливки (Texture Fill) и т.д. объедините ("слейте")(Convert to Bitmap) вместе с фоном в единое растровое изображение 300 dpi CMYK.

В некоторых случаях это может привести к резкому изменению цвета таких объектов, тогда переведите их сперва в растровое изображение с цветовой моделью RGB с прозрачностью, затем измените режим (Mode) на CMYK и потом объедините с фоном.

Градиентные заливки (Fountain Fill) также можно отрастрировать вместе с фоновым изображением, либо отказаться от них, а после импорта в EPS создать их средствами Adobe Illustrator. Также можно градиентные заливки экспортировать отдельно как AI, а затем совместить с полученным EPS в Adobe Illustrator.

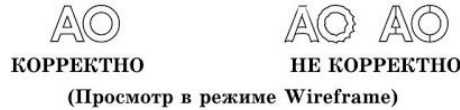
Другими словами, в итоге макет одной страницы макета должен состоять только из растровой части (на заднем плане лежит фоновая картинка) и векторной части (на переднем плане лежит текст в кривых, логотипы и т.д.). Особое внимание - черному цвету текста и тонких линий, его состав должен быть C-0, M-0, Y-0, K-100%



При растрировании векторных объектов включайте опцию Anti-Aliasing. Если макет не содержит мелкого текста либо иных мелких векторных деталей - его весь можно превратить в растровое изображение, вообще отказавшись от векторной части.

3.Текст, проверка макета.

Переведите шрифты в кривые (Convert to Curves). Проверьте полученный результат в режиме просмотра Wireframe -некоторые шрифты от "серых" производителей могут быть искажены либо некорректно переведены в кривые.



Для контроля макета перед экспортом в EPS пользуйтесь инструментом "информация о документе" (Document Info).

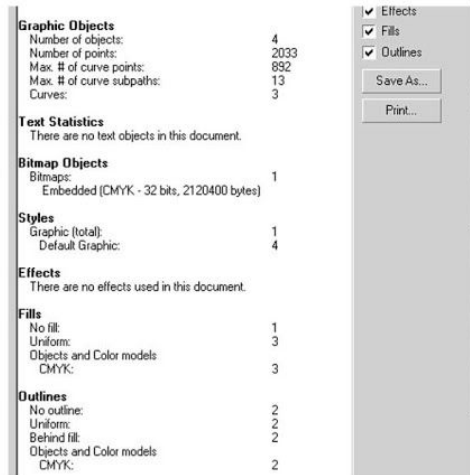
Весь текст переведен в кривые

Единственное фоновое
растровое изображение
на странице макета

Эффектов нет (они слиты с фоновым
растровым изображением)

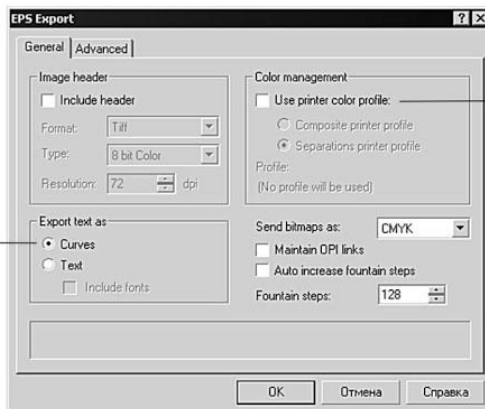
Все заливки - CMYK

Все обводки - CMYK



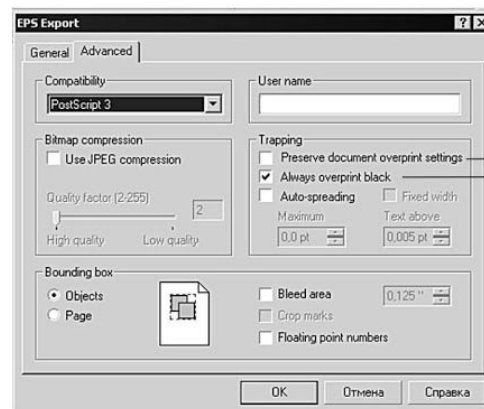
4.Экспорт в EPS макета, созданного в CorelDraw.

Экспортируйте каждую страницу макета в отдельный EPS-файл со следующими установками:



Экспортируем текст в кривых.
Даже если в Кореле Вы не перевели
текст в кривые- в EPS он будет в кривых.

Не ставить птичку, иначе
цвета в EPS могут
отличаться от цветов в CDR



Включаем оверпринт черного

Если Вы осознанно задавали в макете
необходимые оверпринты- включите
"сохранять установки оверпринтов",
если нет (что более вероятно) - не включайте.

Полученный EPS откройте в Adobe . Если полученный EPS не открывается - значит макет содержит некий некорректный объект, его необходимо найти и перестроить либо отрастрировать. После открытия файла в Illustrator проверьте, чтобы в макете не оказалось лишних растровых изображений (палитра Links). Если Вы видите в палитре Links изображения, кроме фонового изображения - значит на этапе 2. были упущены какие-нибудь прозрачности, тени и т.д. Проверьте также цвета векторной части макета.

Пересохраните полученный EPS непосредственно из Illustrator.

Существуют и иные способы преобразования файла из CDR в EPS (открытие CDR файла сразу в Illustrator или перенос через PDF). В любом случае - если Вы выполните этапы 1,2,3 - шансы на успех повышаются.