Требование к макетам

Требование к электронным макетам:

Допустимые форматы файлов: Adobe Illustrator , CorelDraw.

Примечание: файлы, сверстанные в программах, Word, Excel, PowerPoint, считаются «набросками» и требуют полной переработки.

Требования к файлам:

1. Для Adobe Illustrator все связанные файлы должны прилагаться, использование OLE – объектов не допускается.
2. Для изображений, печатаемых, триадным способом допускается цветовая модель – CMYK
3. Объекты, печатаемые дополнительными красками должны иметь соответствующую заливку (PANTONE) и иметь точное название (PANTONE XXX CVC (U))
4. Минимальный процент растровой точки в заливках – не менее 4%. Чётко очерченные белые области оставляются белыми без заливки.
5. Толщина линий не менее 0,1мм, на выворотке не менее 0,2мм.
6. Чёрный текст, штрих код -100% Black (или 100% другой чистой краски например (PANTONE))
7. Небольшие текстовые объекты необходимо перевести в кривые. Для больших текстовых массивов обязательно прилагать шрифты.
8. Все текстовые блоки должны быть векторными. Минимальный кегль шрифта должен составлять не меньше 6 pt.
9. Недопустимо использовать для шрифтов меньше 16 кегля составной цвет (печать в две и более красок).
10. Все растровые изображение (Bitmap) должны быть сохранены в формате TIFF или EPS, иметь геометрические размеры, соответствующие реальным размерам изображения в оригинал-макете, разрешение 300dpi (допустимо 250dpi), цветовую модель – CMYK (приложить исходник, желательно в PSD со слоями, в RGB- модели со встроенным профилем – это значительно сокращает объём работ по допечатной подготовке с обеспечением необходимого качества)
11. В пределах одного документа разрешение растровых объектов должно быть постоянным. Деформаций растровых объектов в программах векторной графики желательно избегать. Увеличение изображения в CorelDraw или Illustrator недопустимо.
12. Для CorelDraw и Illustrator все встроенные эффекты (линзы, текстурные заливки, тени и т.д.) должны быть переведены в Bitmap. Векторные эффекты (Extrude, envelope, contour, add perspective, blend, distortions, artistic media), должны быть преобразованы в кривые.