

## **Требования к электронным версиям подготовки оригинал-макета для флексографии**

1.3. Все (окончательно утвержденные) краски, использованные в электронной версии о/м, должны быть заданы по каталогу Pantone Solid . Допускается задание оттенков бронзовой краски ("золота") по Pantone 871 C и "серебра" Pantone 877 C.

1.4. ЛОГОТИПЫ, знаки, тексты, рамки и прочие подобные графические элементы принимаются ТОЛЬКО В ВЕКТОРНОМ ФОРМАТЕ (Illustrator, Corel Draw). При использовании в файле дизайна логотипа, знака в фотографическом растровом формате (TIFF, PSD, GIF, JPEG и т.п.) взимается дополнительная плата за его векторную отрисовку.

## **2. Требования к элементам дизайна О/М**

### **2.1. Соотношение растровых, штриховых и плашечных элементов**

При разработке о/м следует учесть, что для печати растровых и штриховых (напр., текст 6-7 pt) элементов требуется малая вязкость краски (чтобы растр не залипал, а мелкие детали, напр., засечки шрифтов, не заплывали), тогда как для печати плашек требуется большая вязкость краски (чтобы избежать образования полос и пробелов на плашках). Поскольку эти два требования противоположны, не следует включать в о/м одновременно большие растровые/штриховые и плашечные элементы, выкрашенные одной краской или, например, мелкий текст вывороткой на плашке. При необходимости применяют использование отдельных печатных валов для таких элементов (то есть, печатают растры и плашки как два разных цвета, на разных печатных секциях).

### **2.2. Текстовые элементы**

При конвертировании текстов в кривые обязательно проверьте результат. Размещая тексты на о/м, следует учесть, что на пакете есть зоны, которые всегда на виду, и есть зоны, которые заворачиваются и сминаются при помещении в пакет объемных вещей, поэтому не стоит помещать важную информацию в нечитаемые зоны (и наоборот, если какой-то элемент рисунка нежелательно демонстрировать, можно поместить его, например, ближе к дну или на ручку, и т. д.). При использовании тонких, декоративных шрифтов и т.п., следует обратить внимание на толщину выносных элементов и засечек: в общем случае рекомендуется соблюдать минимальную толщину 0,2 мм, выворотка - толщиной 0,4 мм.

### **2.3. Векторные и штриховые элементы**

Минимальная рекомендуемая толщина штрихов, линеек и контуров без заливки - 0,2 мм, выворотка толщиной 0,4 мм.

### **2.4. Растровые элементы**

При использовании растровых и градиентных заливок недопустимо употребление граничных значений растра менее 5% во избежание получения на печати рваного края

растрового элемента. Следует учесть, что растривание будет производиться с линиатурой 45-60 lpi или 60-110 lpi. Крайне нежелательно использование встречных градиентных заливок (т. е., с использованием двух и более красок), кроме случаев, когда они могут быть легко разложены на одноцветные градиенты с наложением.

## 2.5. Трешпинг и совмещение цветов

При разработке о/м следует учесть, что совмещение цветов в общем случае составляет  $\pm 1$  мм вдоль хода печати, поэтому крайне нежелательно использовать тонкие совмещения и наложения красок. Особое внимание в этом ключе следует обратить на объекты типа "тени", в т. ч. "тени от текстов" и прочие параллельные контуры разных цветов.

## 2.6. Включение в о/м импортированных bitmap-изображений

Любые импортированные элементы, использованные в о/м, должны прилагаться к файлу верстки В ОТДЕЛЬНЫХ ФАЙЛАХ (в EPS либо в TIFF-формате без использования компрессии). При наличии оригиналов сканированных изображений (слайдов, фотографий и т. п.), помещаемых в о/м, рекомендуется прилагать их к распечатке о/м - возможно, потребуется их повторное сканирование на профессиональном оборудовании. Результирующее разрешение (с учетом масштабирования) помещаемых в о/м растровых изображений должно быть 300 dpi. Если имеется версия изображения в Photoshop со слоями, настоятельно рекомендуется ее приложить в отдельном файле, возможно он понадобится для цветоделения. При подготовке растровых изображений следует учитывать требования п. (2.5).

# 3. Формы представления материалов

## 3.1. Форматы файлов, принимаемые к работе:

Файлы в форматах MS Word, MS Excel, MS Powerpoint и других офисных пакетов к работе НЕ ПРИНИМАЮТСЯ.

Следует учесть, что в программах векторной графики НЕ ДОПУСКАЮТ использование ЛЮБЫХ эффектов прозрачности (линз, градиентов прозрачности и т.п.) совместно с применением "фирменных цветов" (не-триадных красок, например, Pantone Solid Coated). Другими словами, использование эффектов прозрачности автоматически означает полноцветную растровую печать СМУК в четыре краски. ЛОГОТИПЫ, знаки, тексты, рамки и прочие подобные графические элементы принимаются ТОЛЬКО В ВЕКТОРНОМ ФОРМАТЕ. При использовании в файле дизайнера логотипа, знака в фотографическом растровом формате (TIFF, PSD, GIF, JPEG и т.п.) взимается дополнительная плата за его векторную отрисовку.

---

Возможные расширения имён файлов	Программа	Версия	Содержимое
.ai. eps	Adobe Illustrator	CS3 и ниже	вёрстка макета
.cdr/.cmx	Corel DRAW	X4 и ниже	вёрстка макета
.psd .tif	Adobe Photoshop	CS3 и ниже	растровые фотоизображения

---

### **3.2. Материалы на сканирование.**

Логотипы и т. п.: по возможности четкая черная (без растров) либо контурная распечатка на формат А4. Не желательно использовать для этой цели визитки и прочие мелкие или мятые, грязные, нечеткие изображения.

Полноцветные изображения (фотографии) лучше всего предоставлять в виде профессиональных слайдов с разрешением 300 dpi. Дизайн-студия сотрудничает с различными профессиональными фотостудиями, в которых можно заказать изготовление таких слайдов (постановочная съемка). Следует учитывать, что при сканировании печатных полноцветных материалов их качественная репродукция возможна только в масштабе 75% от оригинала.

### **3.3. Носители**

Файлы принимаются на: дисках CD-ROM, CD-R, CD-RW, USB флеш-драйв, электронная почта.