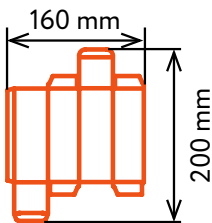


Технические требования к оригинал-макетам для производства упаковки

Для производства любой упаковки прежде всего нужен чертеж. Он может быть вашим, сделанным конструктором упаковки с учетом толщин материалов и назначения. Или нашим.

Для того, чтобы мы создали вам КОНСТРУКЦИЮ — нужно обратиться к менеджеру и он поможет определиться с типом, материалом, ложементом. Когда мы разработаем ее и вырежем на плоттере пилотный образец, то передадим вам, и ваш дизайнер сможет сделать корректный МАКЕТ.

ОБРЕЗНОЙ ФОРМАТ



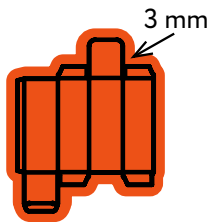
Размер документа должен быть равен обрезному формату. У каждой детали коробки есть свой обрезной формат и именно его мы должны увидеть в Trim Size в Adobe Acrobat Professional.

ФАЙЛ-МАКЕТ



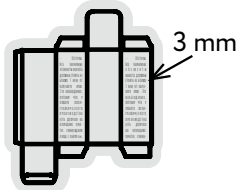
Оптимальным ФАЙЛОМ-МАКЕТОМ может считаться pdf-файл. Это стандарт полиграфической отрасли. Его можно корректно сохранить из Adobe Illustrator, Indesign, Corel Draw и даже Figma. Мы сможем открыть его в Adobe Acrobat или Illustrator и проверить следующие параметры:

ВЫЛЕТЫ (BLEED)



Это необходимые для корректной резки или вырубki припуски фона или изображения, которые выходят за пределы конструкции не менее, чем на 3 мм (Bleed Size в Adobe Acrobat Professional).

ОТСТУПЫ



Все значимые элементы макета должны стоять не ближе 3 мм от обрезного края. Это необходимо, потому что у любого полиграфического производства есть допуски на операции: печати, совмещения лица с оборотом, высечки или резки, каширования, машинной или ручной сборки. Они описаны в приложении к договору на производство ваших коробок. Мы стараемся минимизировать допуски, но есть объективные параметры материалов, которые могут повлиять на результат. Поэтому нам нужны эти 3 мм для производства качественной продукции.

РАЗРЕШЕНИЕ РАСТРОВОЙ ГРАФИКИ



Цветные изображения должны иметь разрешение не менее 225 и не более 300 dpi. Растровые однобитовые (Bitmap) элементы макета должны иметь разрешение не менее 600 и не более 2400 dpi.

ШРИФТЫ В КРИВЫХ

ART

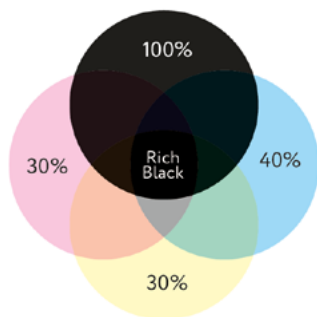
Мы можем подгрузить ваши шрифты в том случае, если предполагаются правки в макете, но лучше получить pdf-файл без шрифтов, где все в кривых. Тогда и вы и мы будем уверены, что вся предоставленная вами информация будет напечатана в тираже.

ЦВЕТОВАЯ МОДЕЛЬ РАСТРОВОЙ ГРАФИКИ



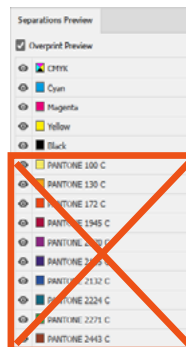
В макете, предназначенном для цифровой печати, растровые изображения должны быть в цветовой модели CMYK. Если вам нужен предсказуемый результат, то помните, что все промышленные цифровые печатные машины в своей базовой конфигурации используют для репродуцирования тонеры Cyan, Magenta, Yellow, Black. Цветовой охват RGB шире и то, что вы видите на мониторе может оказаться за пределами CMYK. Корректным профилем для перевода может считаться ISOcoated_v2_300.icc. 2.2 с суммарным количеством краски — 300%.

ГЛУБОКИЙ ЧЕРНЫЙ



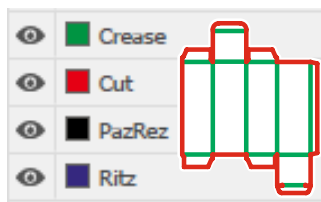
Если вам нужно напечатать черный фон, то он должен состоять из всех красок в следующей пропорции С40% М30% Y30% К100%. К обязательно должен быть 100%, чтобы можно было задать треппинг для компенсации возможного несовмещения красок.

ЦВЕТОВАЯ МОДЕЛЬ ВЕКТОРНОЙ ГРАФИКИ



Элементы макета в других цветовых моделях: RGB, Lab, PANTONE или иное будут преобразованы в CMYK. Механизм преобразования Spot Color в CMYK заложен производителем RIP ЦПМ. Конвертация в CMYK из RGB, Lab или иного цветового пространства определяется технологом и зависит от множества факторов. Параметры преобразования в CMYK могут изменяться без предварительного уведомления. Цвета PANTONE в вашем макете могут присутствовать только в случае офсетной или трафаретной печати. Любые элементы макета с красочностью K=100% должны быть определены надпечаткой (Overprint) в режиме OPM1. Элементы с красочностью C-M-Y-K равной 0%-0%-0%-0% (белые) не должны быть определены с надпечаткой (Overprint).

КОНТУРЫ ДЛЯ ВЫСЕЧКИ ШТАМПОМ ИЛИ РЕЗКИ НА РЕЖУЩЕМ ПЛОТТЕРЕ



При изготовлении изделий, требующих высечки или резки на режущем плоттере, необходимо указать контуры операций. Они должны быть векторной линией (в т.ч. сложной формы), и в программах верстки (векторном графическом редакторе) определены как Stroke, Outline или иное в зависимости от терминологии программы верстки (векторного графического редактора). Толщина линии должна быть задана 0,2 мм или 0,5 pt сплошной без пунктира, а Overprint (надпечатка) должна отсутствовать. Контурные, по возможности, должны быть замкнуты и иметь минимальное количество узлов. Цвет линии задается как Spot Color и именуется согласно нижеуказанным пожеланиям.

Имена Spot Color с учетом регистра для различных контуров высечки или резки (СМУК-представление должно быть контрастным относительно фона высекаемого изделия): Cut — контур высечки или резки; Crease — контур биговки; Punch — контур перфорации. Ritz — контур рицовки. При разработке контуров высечки конструктором должны учитываться технологические ограничения при изготовлении станц-форм и операций высечки для различных видов материалов.