



## ОБЩИЕ ТРЕБОВАНИЯ К ЭЛЕМЕНТАМ МАКЕТА

**Цветовая модель.** Все элементы макета, включая векторные и растровые изображения, должны быть в цветовой модели **CMYK**.

Если оригинал-макет будет печататься стандартными смесевыми красками CMYK плюс дополнительные плашечные краски (CMYK+Pantone), то элементы макета могут иметь цветовую модель CMYK и окрашены цветами Pantone, которыми реально будет осуществляться печать.

Если оригинал-макет будет печататься в 1 краску (Pantone) все элементы макета должны быть окрашены одним и тем же цветом. Для черно-белых изображений рекомендуется использовать цветовую модель GrayScale.

**Внимание!** Использование цветовой модели RGB не допускается.

**Вырубной формат.** В макете вырубной контур выделяется линией и указываются его точные габаритные размеры. Если вырубной контур сложной формы, то требуется приложить схему его построения (можно в отдельном файле).

Рекомендуем ставить значение выпуска за границу вырубного (обрезного) контура – **2,5 мм**. Также для всех значимых элементов дизайна, расположенных внутри макета, необходим отступ (**min 2,5 мм!**) во внутрь от вырубного края.

**Отделка.** При использования в продукции отделки (белила, конгрев, фольга, лак) в макете элементы отделки должны быть выполнены в виде дополнительной плашечной краски (или на отдельном слое!).

**Толщина линий.** Не рекомендуется использовать в дизайне линии толщиной менее чем **0,25 pt** или с атрибутом Hairline

*Для элементов фольги или конгрева* толщина линии (элементов) и расстояния между ними должна быть **не менее 0,5 pt**.

**Масштабирование изображений.** Все изображения должны быть приведены к нужному 100% размеру средствами Photoshop (\*.tif), Illustrator (\*.eps).

**Внимание!** Макет не должен содержать скрытых элементов, объектов и слоев.

### Требования к растровым изображениям формата.

**Цветовая модель.** Все растровые изображения должны быть либо в цветовом пространстве **CMYK**, либо Grayscale для печати в одну краску.

**Разрешение растровых изображений.** Разрешением растровых изображений для полиграфии является 300 dpi.

**Разрешение штриховых изображений.** Разрешение штриховых изображений должно находиться в пределах от 600 до 1200 dpi.

**Форматы изображений.** Допустимыми форматами файлов являются PSD, TIFF (без использования LZW-компрессии) или EPS.

**Внимание!** Растровое изображение не должно содержать скрытых слоев и альфа-каналов.

### **Требования к шрифтам.**

1. Шрифты конвертировать в кривые.
2. Если они не переведены в кривые, то с макетами вы должны предоставить все шрифты, использующиеся в верстке и в \*.eps. Шрифты должны содержать все гарнитуры, используемые в верстке. Для каждой гарнитуры должны быть представлены все начертания, используемые в верстке. Не допускается использование несуществующих начертаний.
3. Не допускается использование системных шрифтов.

### **Требования к файлам в формате EPS**

1. Файлы в формате EPS принимаются из следующих программ: Illustrator (включая CC версию), Corel Draw (включая X7 версию).
2. Файлы EPS не должны содержать иллюстраций установленных по ссылкам (Link), все иллюстрации должны быть встроены во внутрь файла (Embedded).
3. Файлы EPS не должны содержать скрытых или не печатаемых элементов и слоев.

### **Требования к файлам EPS, AI, подготовленным в Adobe Illustrator.**

1. Рекомендуемая версия Illustrator - включая CC версию.
2. При сохранении файла в форма EPS необходимо установить: Preview – 8 bit, версия языка PostScript – Level 2, установить флажок включения шрифтов во внутрь файла EPS (Include document fonts).

### **Требования к файлам EPS, CDR, подготовленным в Corel Draw.**

1. Рекомендуемые версии Corel Draw (включительно версия X7).
2. Для сохранения файла в формате EPS необходимо воспользоваться функцией Export, Encapsulated PostScript.
3. Не используйте кривые с количеством узлов более 10000.
4. Перед передачей файла обязательно все эффекты желательно перевести в растровые изображения или перевести в отдельные объекты.
5. Из эффектов допускается только Power Clip.