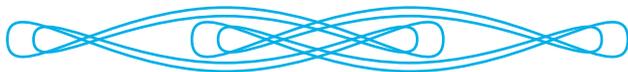


ТРЕБОВАНИЯ К ПРЕДОСТАВЛЯЕМЫМ МАКЕТАМ ДЛЯ ФЛЕКСОПЕЧАТИ

Предисловие

Если Вы чувствуете в себе силы самим сделать оригинал макет, обязательно ознакомьтесь с требованиями, предъявляемыми технологическим процессом к изображению, а также рекомендациями специалистов допечатной подготовки. Предупреждаем сразу, что процесс печати флексографским способом довольно сложен и требует специфических знаний и опыта, поэтому если Вы соблюдете все нижеизложенные требования, Вы сильно сократите работу препресс инженерам, но работа все равно останется.



Общие требования

1. Типы электронных носителей Flash, CD-ROM, DVD-ROM. Возможна отправка файла по электронной почте и/или по ftp.
2. Допустимые форматы векторных файлов: Adobe Illustrator (предпочтительно), EPS, CorelDraw (крайне не предпочтительно);
3. Допустимые форматы растровых файлов: TIFF, PDF
Примечание: файлы, сверстанные в программах Word, Excel, PowerPoint, считаются “набросками” и требуют полной переработки.
4. Возможны варианты, когда подготовленный Вами файлы без учета требований флексопечати принимается за основу и дорабатывается нашими специалистами.

Требования к файлам

1. Размеры оригинал-макета (далее ОМ) должны соответствовать заявленным в спецификации заказа, то есть макет должен предоставляться в масштабе 1:1;
2. Если сюжет этикетки предполагает вылеты изображения за нож, то они должны быть сделаны (пример показан на рисунке 1.). Минимальный размер вылета за нож – 1,5 мм. Расстояние от ножа до изобразительных элементов сюжета (текст, логотип и другие элементы, имеющие смысловую нагрузку) должен быть не менее 2 мм

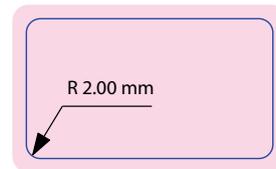


Рисунок 1

3. Немного о чертеже вырубного ножа:

цвет контура должен быть однослойным (то есть должен быть выполнен в один цвет). Толщина линии должна быть не более 0,2 мм, контуру ножа необходимо задать параметр Overprint. Важным моментом является радиус скругления углов. В прямоугольной этикетке этот параметр должен быть равен 2 мм или больше, но НЕ меньше. Острые углы на фигурных этикетках тоже следует скруглять (пример на рисунке 2.). Это влияет на снятие облоя;

Прямоугольный штамп:
Обязательно скругление
углов $R \geq 2$ мм.



Фигурный штамп:
Следует избегать очень
острых углов, они будут
препятствовать снятию
облоя.

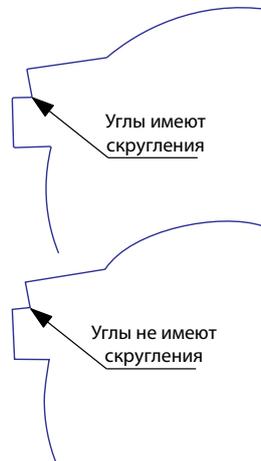
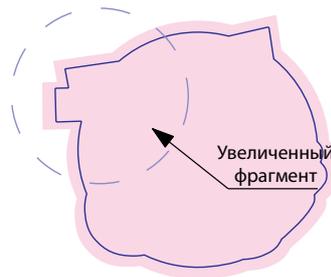


Рисунок 2

4. Текст и векторные объекты.

Формат векторных файлов указан выше. Все векторные объекты должны быть представлены в ВЕКТОРНОМ виде. К таковым относятся знаки соответствия, манипуляционные знаки и другие. Все текстовые блоки должны быть векторными. Но в случае, когда предполагаются изменения в текстовом блоке, к файлу должны быть приложены используемые шрифты. Минимальный кегль шрифта должен составлять не меньше 4 pt в цветной заливке и 6 pt на выворотке (рисунок 3).



Рисунок 3

При мелком кегле шрифта использовать только рубленые шрифты (шрифты без засечек), все кегли менее 6 pt требуют использование дополнительной краски. Недопустимо использовать для шрифтов меньше 16 кегля составной цвет (печать в три и более красок). Печать текста вывороткой по составному фону допустима, если кегль шрифта не меньше 18 pt.

Черный текст, штрих-код - 100% Black (или 100% другой чистой краски (например (PANTONE)).

Возможны дефекты, связанные с неприводкой на печатной машине. Их наглядное изображение представлено на рисунке 4. Неприводка компенсируется применением однокрасочных обводок и заданием величины треппинга (0,2 мм).

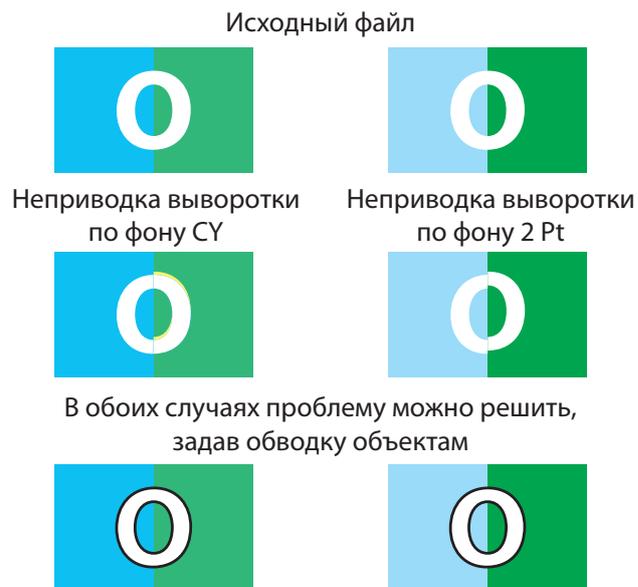


Рисунок 4

5. Растровые цветные изображения.

Для изображений, печатаемых триадным способом допустимая цветовая модель – CMYK.

Объекты, печатаемые дополнительными красками должны иметь соответствующую заливку (PANTONE) и иметь точное название (PANTONE #### C).

Для Adobe Illustrator все связанные файлы должны прилагаться, использование OLE-объектов не допускается.

Особенностью флексографского способа печати является невозможность воспроизведения растровой точки с относительной площадью меньше 2%. Поэтому минимальный процент растровой точки в заливках должен быть не менее 2%. Четко очерченные белые области оставляются белыми без заливки. Применяя градиенты,

следует помнить, что они не должны уходить в «ноль» (рисунок 5).

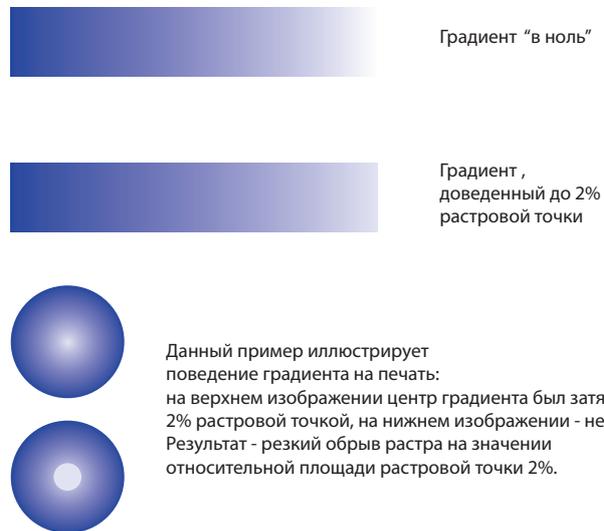


Рисунок 5

Толщина линий не менее 0,15 мм, на выворотке не менее 0,2 мм.

Все растровые изображения (Bitmap) должны быть сохранены в формате TIFF или EPS, иметь геометрические размеры, соответствующие реальным размерам изображения в оригинал-макете, разрешение 300dpi (допустимо 250 dpi), цветовую модель - CMYK (приложить исходник, желательно в PSD со слоями).

В пределах одного документа разрешение растровых объектов должно быть постоянным. Деформаций растровых объектов в программах векторной графики желательно избегать. Увеличение изображения в Illustrator или CorelDraw недопустимо.

Для Illustrator и CorelDraw 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), д.б. преобразованы в кривые.

Штрих-коды

При использовании в макете этикетки штрих-кода, следует придерживаться общих стандартов.

1. Размеры штрихкода могут изменяться только строго пропорционально (увеличение до 200% и уменьшение до 80%).

2. Следует помнить, что при усечении штрих-кода по вертикали, он может потерять способность считывания.

3. Важным является цветовое исполнение штрих-кода (сканер реагирует на чередование светлых и темных полос, поэтому штрихкод должен быть достаточно контрастным).

Ниже приведена таблица возможных сочетаний цветов.

Сводная таблица технических параметров печати

Параметры макета	Значение
Минимально воспроизводимая точка, %	2
Процент растра в высоких тенях, %	98
Линиатура растра печати (lpi)/ необходимое разрешение пиксельного изображения (dpi)	70 / 120-150 90/ 135-180 110/ 170-220 133/ 200-266 150/ 225-300
Минимальный треппинг, мм	0,15
Минимальная толщина линии, мм	0,15 – на позитивном изображении 0,2 – в негативном исполнении
Минимальный размер шрифта, пт	6 9 - выворотка