

## **ТРЕБОВАНИЕ К МАКЕТАМ НА БУМАЖНЫЕ СТАКАНЫ**

### **Форматы файлов.**

CorelDraw X4 (14)

Adobe Photoshop (CS4)

Adobe Illustrator (CS4)

Принимаем в работу файлы в форматах: EPS, PSD, TIFF, Ai, CDR, PDF\* (макет предоставляется в указанной версия программы).

Могут использоваться только цвета модели CMYK. - Файлы, содержащие любой цвет Pantone, будут отклонены.

### **Цветопередача.**

При преобразовании Pantone в CMYK обратите внимание, что некоторые цвета Pantone не входят в диапазон CMYK, поэтому не все значения могут быть достигнуты при печати в CMYK.

Не добавляйте цветовые профили, если вы точно не знаете, как они работают.

Максимальное плотность краски на одну точку не может превышать 300%. Минимальное значение составляет 5%.

Имейте ввиду, цифровое отображение монитора не корректно отображает цвета, - только профессиональные и откалиброванные мониторы могут показать результат, близкий к печатанному оттиску.

Обратите внимание, что цвета, напечатанные на картоне без мелованного покрытия, которые и используются для изготовления наших стаканов, не будут иметь такой насыщенности и яркости как на картонах с мелованным покрытием. Поскольку мелованные картоны не обладают такой впитывающей способностью как не мелованные и не впитываю в свои массу часть чернил скрадывая их яркость.

### **Требования к векторной графике.**

Кривые в векторных форматах не должны содержать более 1024 узлов; все тексты, встречающиеся в файле, должны быть переведены в кривые (Outlines); в случае внесения правок к документу должны прилагаться все используемые шрифты; для вставленных в верстку изображений должны быть предоставлены оригинальные растровые файлы.

### **Требования к растровой графике.**

TIFF (без альфа каналов, без сжатия LZW, разрешение 225-300 dpi); EPSF (binary, binary+DCS), без установок растривания, нельзя - Work Patch, надо - Patch1, Patch2 и т.д.; цветовые модели: CMYK, Grayscale, Duotone, Bitmap; Не используйте растровую графику в форматах JPEG, GIF, BMP; Не используйте в файле растровую графику, как OLE-объект.

### **Текст и шрифты.**

Все шрифты должны быть преобразованы в криволинейные объекты.

Избегайте растриванного текста. Это может отрицательно повлиять на его читаемость.

Маленький инвертированный текст должен иметь простой фон, только один цвет 100%-ной заливки, а размер шрифта не должен быть меньше 6 пунктов.

Маленький не инвертированный текст должен иметь так же простой цвет с заливкой 100%, а размер шрифта не может быть меньше 5 пунктов.

### **Линии.**

Минимальная толщина печатной линии должна составлять 0,3 пункта. Толщина пробельной (не печатной) линии - 0,5 пункта.

### **Внимание!**

В случае если готовый макет полностью предоставлен Заказчиком, наша допечатная подготовка будет включать только подготовительные работы для процесса печати.

Мы не будем проверять, и не будем нести ответственность за следующее:

- Несовпадение объекта в точке склеивания. Пожалуйста, убедитесь, что вы подготовили свои работы в соответствии с нашими требованиями и инструкциями по подготовке файл-дизайна.

- Несоответствие цветов. Мы используем при печати нормативные настройки плотностей красок при печати, что гарантирует что значения CMYK будут напечатаны правильно, в соответствии с цифровым файлом.

Если вы сравните печатное изображение CMYK на нашей продукции с изображением CMYK из другой типографии, цвета могут выглядеть по-другому. Вероятно, что ваш предыдущий поставщик не использовал стандарты печати должным образом. Кроме того, если вы будете сравнивать печать Pantone и CMYK – результат будет так же различный.

### **Технологические поля и места спаек (швы).**

При вписывании изображения в чертёж разворота стакана обратите внимание на необходимость перекрытия изображения в технологических полях 1,2,3 и 4 (рисунок 1 и 2).

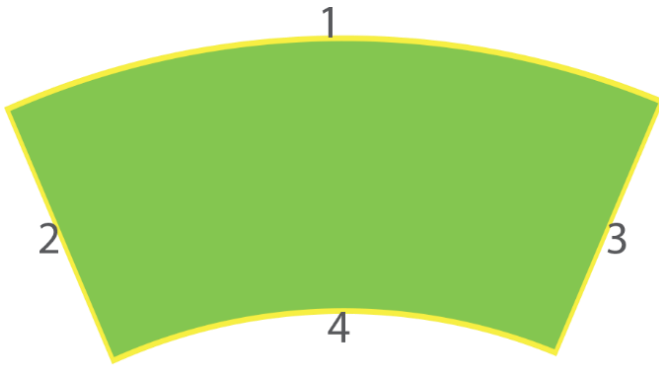


Рис. 1

Поле 1. Перекрытие изображения при формировании горловины стакана.

Поле 2. Обрезка изображения при высечке заготовки.

Поле 3. Перекрытие изображения при нахлёсте сторон заготовки в области спайки.

Поле 4. Перекрытие изображение при завороте заготовки при формировании дна стакана.

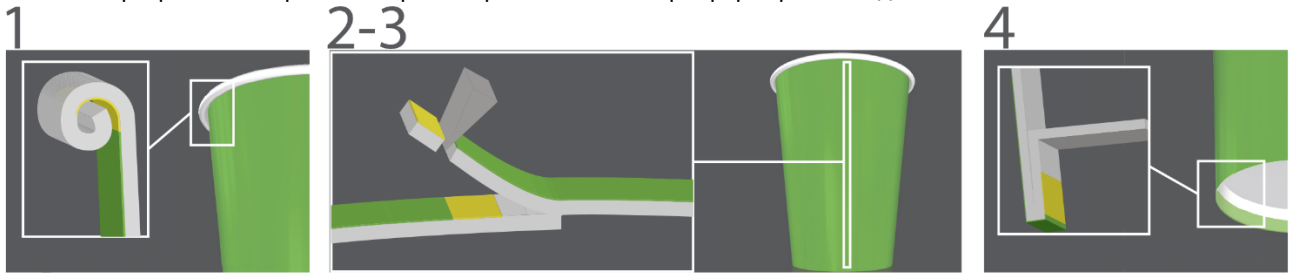


Рис. 2

**Совмещение изображения.**

Необходимо знать несколько принципов, чтобы обеспечить целостность изображения в области спайки боковой стенки стакана.

Рекомендуется избегать соединения элементов изображения в области спайки. Во избежание не корректного совмещения элементов на готовом стакане (рисунок 3) примените наши рекомендации, описанные ниже.

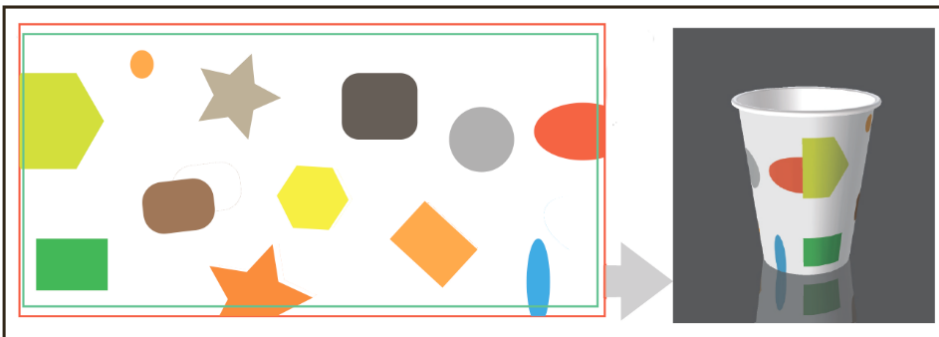


Рис. 3

Обратите внимание на расстояние от объекта до верхней и нижней части видимой зоны чашки. Ширина разрезанного объекта должна быть одинаковой в видимой области. Все расстояния (a, b, c) должны быть точными (рисунок 4).

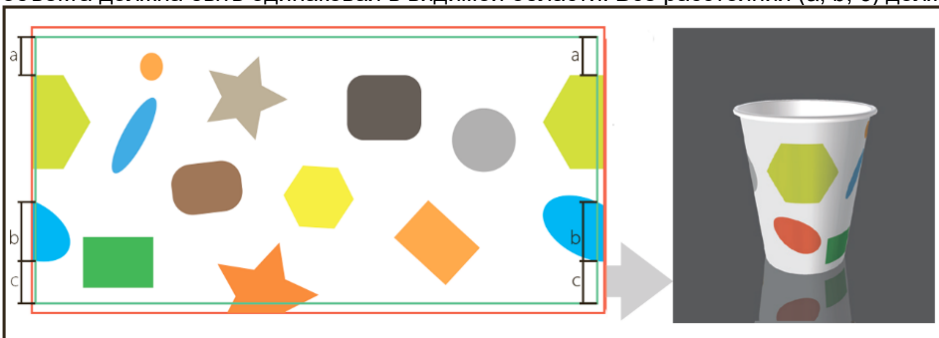


Рис. 4

Разрезанные объекты соединяющиеся в видимой области должны быть продолжены в зоне перекрытия (рисунок 5).

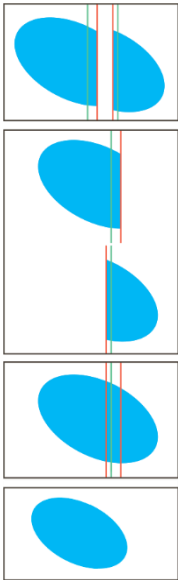


Рис. 5

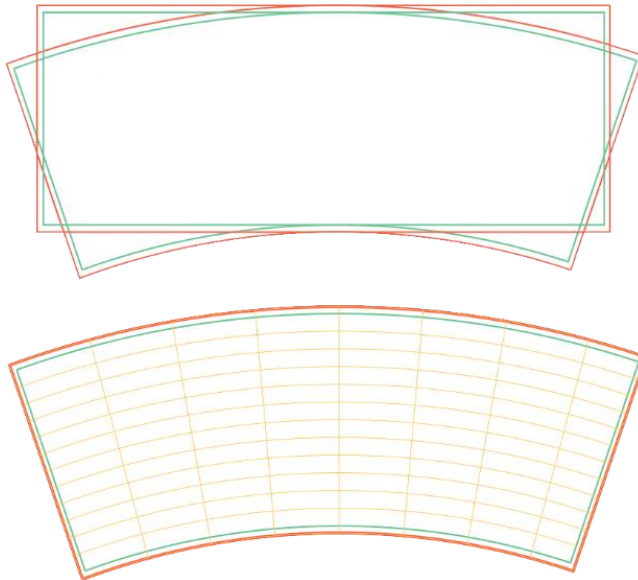


Рис. 6



Рис. 7



Рис. 8



Рис. 9



Рис. 10

Подготавливайте макеты со сложным фоном и графическими элементами в соответствии с нашими требованиями в разделе «Совмещение изображения» используя наш прямоугольный шаблон.

Не смещайте прямоугольный и изогнутый шаблон относительно друг – друга (рисунок 6).

Метод 1. Закончив прямоугольную компоновку, изогните её по изогнутому шаблону (например, функция Adobe Illustrator: Object>Envelope Distort>Make with top object by setting the Fidelity, установив значение Fidelity до 100 в разделе «Параметры конверта»).

Метод 2. Мы рекомендуем сгибать объекты макетов с помощью кривых и точек по одному на основе направляющих линий. При изгибании объекта по точкам получается более точная проекция (например, используйте функцию Adobe Illustrator: Effect>Warp>Arc и выбирайте процентное значение Bend, равномерно изгибайте объект в соответствии с направляющими линиями).

#### Примеры использования методов.

Предположим, что мы подготовили проект (рисунок 7), основанный на размерах прямоугольного рисунка. У нас также есть довольно сложная фоновая текстура и несколько отдельных элементов в макете. Согнем макет (рисунок 8), как описано в методе 1. Это очень быстрый и простой способ, однако в некоторых случаях люди с более профессиональным взглядом могут обнаружить недостатки в этом методе в виде искажения некоторых элементов.

Обратите внимание на структуру фона и расположение его объектов по видимой зоне (зеленой) линии. Все объекты полностью выровнены, но при рассмотрении двух небольших логотипов в нижнем левом углу мы можем ясно видеть, что они визуально сжаты. Так же, как и надпись COFFEE. В то время как надпись VILNIUS визуально растягивается. Это естественный конический эффект дизайна чашки, который отлично отражен в вертикальном тексте. Более внимательно посмотрев, вы увидите, что фрагмент текста посередине не растянут и не сжат. В то время как фрагмент растягивается сверху и сжимается у дна. Вы также сможете заметить тот же эффект растяжения и сжатия в фоновых кругах, однако это обычная практика с точки зрения фона, когда целью является достижение гладкой текстуры липкой линией. Объекты в

средней части стакана наименее подвержены искажению (точно так же, как круг со словом «Loves», и уже упомянутый Вкус его фрагмент текста посередине).

Однако мы не должны забывать, что теперь мы смотрим на плоский макет. Если круг со словом любит теперь почти круглый к нам, то на чашке он будет больше напоминать слегка сжатый овал, так как поверхность чашки не плоская, а выпуклая. Трудно оценить это, однако мы можем проверить это, просто распечатав макет домашним принтером и скручивая предполагаемую чашку.

Давайте согните макет (рисунок 9), как описано в методе 2. Этот метод требует больше времени, но в некоторых случаях считается лучшей альтернативой. Все объекты этой фигуры, т. Е. VILNIUS, COFFEE, обходят кругом слово, маленькие логотипы, вставляют его ... и фон согнуты по одному в соответствии с направляющими линиями, как описано в методе 2. Все объекты слегка растянутый, но эффект растяжения визуально исчезает, когда макет образуется в чашку на выпуклой поверхности. Поэтому почти все объекты оставлены с их первоначальными пропорциями. За исключением фона, который, используя функцию Arc, довольно сложно сопоставить с видимой зоной (зеленой) линией и поддерживать целостность текстуры. Таким образом, оценив все преимущества и недостатки методов 1 и 2, мы можем решить, какой метод следует использовать в этой ситуации. В этом случае ясно, что фон должен быть согнут с использованием метода 1, а остальные объекты - с использованием метода 2. Результат показан на рисунке 10.

Но независимо от того, какой метод вы выбираете, всегда обращайте внимание на направляющие (желтые) линии. Объекты в макете должны быть сформированы (изогнуты) параллельно вертикальным и горизонтальным направляющим линиям (рисунок 11).

