

## Общие требования к оригинал-макетам

1. Оригинал-макет должен соответствовать размеру готовой продукции и быть в пропорциях 1:1 итогового изделия.
2. Шрифты в оригинал-макете необходимо переводить в «кривые».
3. Обводки элементов дизайна должны быть переведены в объекты.
4. Используйте палитру Pantone при указывании цветов.  
(Важно отметить, палитра Pantone создана для полиграфии, а не текстиля, поэтому допускаются небольшие отличия по цвету).
5. Цветопроба.  
Если вам важно предельно точное соответствие цветов, мы рекомендуем перед печатью изделия сделать цветопробу – т.е. напечатать уменьшенную копию или фрагмент изделия небольшого размера на ткани.
6. Форма должна соответствовать содержанию.  
Не сохраняйте отсканированный с бланка логотип, как файл CDR - это только усложнит нам жизнь.  
Вставлять в векторную программу растровые картинки не нужно, от этого они не станут векторными. Не стоит использовать «трассировщики» растровых картинок - результат будет удручающим. Скаченные из Интернета логотипы или фотографии не подходят для печати больших изделий.
7. Оригинал-макет не должен содержать каких-либо посторонних элементов, которые не будут использоваться при печати. Не допускается применение в векторных макетах оверпринтов (Overprint).
8. Технические припуски на обрез и пошив мы добавляем сами.
9. За графические и грамматические ошибки в макетах, предоставленных заказчиком, несет ответственность заказчик.
10. Одно изображение на печать — один файл (без страниц).

**Внимание:** Макеты выполненные дизайнерами нашей фирмы уходят в печать только после письменного подтверждения заказчиком файла (превью) в формате JPEG (.jpg). Проверяйте все адреса, телефоны, имена, названия и их наличие в макете. Добавляйте или убирайте элементы и информацию на макете до утверждения. После утверждения макета наша компания не несет ответственности за недоработки и ошибки в макете. Макеты присланные заказчиком, уходят в печать без утверждения.

Уважаемые Заказчики, обращаем Ваше внимание на то, что мы являемся производственной компанией, а не дизайн-студией, поэтому в большинстве случаев мы печатаем изделия по макетам, предоставленным Вами.

Мы не разрабатываем макеты, тем не менее, мы можем помочь Вам в изготовлении макета, если:

1. У Вас есть векторный логотип и иные векторные элементы, которые нужно скомпоновать на поле флага, а также добавить текстовые надписи. Стоимость такой работы - от 500 рублей в зависимости от сложности.
2. У Вас есть растровая картинка, которую нужно перевести в векторный вид. Стоимость такой работы - от 1000 рублей, в зависимости от сложности.

Мы принимаем макеты в следующих форматах:

Для векторных макетов:

- .cdr (Corel DRAW до 16 версии включительно);
- .ai, .eps (Illustrator до версии CS3 включительно).

Для растровых макетов:

- .tif;
- .psd (Photoshop до версии CS3 включительно);
- .jpg (возможен, но нежелателен).

**Внимание:** Для контроля макета обязательно прилагать дополнительный файл (превью) в формате JPEG (.jpg).

## Требования к растровым файлам:

1. Все слои должны быть сведены в единственный слой – Background, без дополнительных альфа-каналов (Channels), путей (Paths), обтравочных контуров и без сжатия.
2. Предоставляя файлы в формате Adobe Photoshop (.psd) со слоями для дополнительного редактирования, шрифтовые слои должны быть растрированы.
3. Масштаб для растровых изображений – 1:1.
4. Разрешение растровых элементов не менее 100 dpi в масштабе 100%.

## Требования к векторным файлам:

1. Цветовая модель СМУК.
2. Одно изображение на печать — один файл (без страниц).
3. Все шрифты, все тексты должны быть переведены в кривые.
4. Макет не должен содержать видимые или невидимые объекты, выходящие за размер печати.
5. По границе запечатываемого изображения должен быть собственный контур.
6. Все контуры (обводки) толщиной более 2мм необходимо перевести (конвертировать) в объекты.
7. Макет должен быть размер в размер.
8. Эффекты в файлах Corel Draw и Adobe Illustrator должны быть растрованы, т.к. не растрованные эффекты и тени могут привести к некорректной печати и искажению изображения.
9. Общее значение цвета по СМУК не должны превышать 250% (к примеру С-100, М-70, Y-50, К-30).

При подготовке макетов в Corel Draw следует учитывать:

- при импорте растровых картинок в Corel, следует вставлять файлы только файлы с цветовой моделью СМУК. Иначе при экспорте Corel сам сделает цветоделение в модель СМУК с непредсказуемым результатом. Поэтому перед тем, как помещать растровую картинку в макет, обработайте ее и внесите изменения в Photoshop.
- Не используйте эффекты прозрачности, тени и прочие эффекты в векторных файлах - они моделируются программой Corel в цветовом пространстве RGB, и тоже будут некорректно экспортироваться. Все растровые эффекты (линзы, наложения и т.д.) должны быть преобразованы в непрозрачную растровую картинку (СМУК, 300 точек на дюйм), все векторные эффекты (контур, оболочка, экструзия и т.д.) должны быть преобразованы в отдельные векторные объекты. Также в файлах .cdr не должно быть PowerClip контейнеров. Чем меньше специальных эффектов Вы используете, тем выше вероятность удачи.