

Требования к оригинал-макетам билетов

ФОРМАТЫ ПРИНИМАЕМЫХ ЦИФРОВЫХ ФАЙЛОВ.

Adobe Illustrator

CorelDraw

Формат используемых в верстке

прилинкованных растровых изображений:

tiff, eps, psd

ТРЕБОВАНИЯ К РАСТРОВЫМ ИЗОБРАЖЕНИЯМ.

Разрешение растровых изображений – 300dpi.

Цветовая модель – CMYK, Grayscale, Multichannel.

Для изображений в режиме Monotone Bitmap рекомендуемое разрешение - 600 dpi.

Изображения должны быть подлинкованы в векторный макет (linked), т.е. мы должны получить изображения отдельно от верстки.

Масштаб растровых изображений – 100%.

Растровые изображения, используемые как фон оригинал-макета, рекомендуется делать больше на 1 мм с каждой стороны чем обрезной формат (Bleed – 1 мм).

ВАЖНО:

Из-за особенностей технологии флексопечати **минимальное значение растра – 3%**. Это касается всех элементов макета, как растровых изображений, так и векторных элементов (Рис. 1).

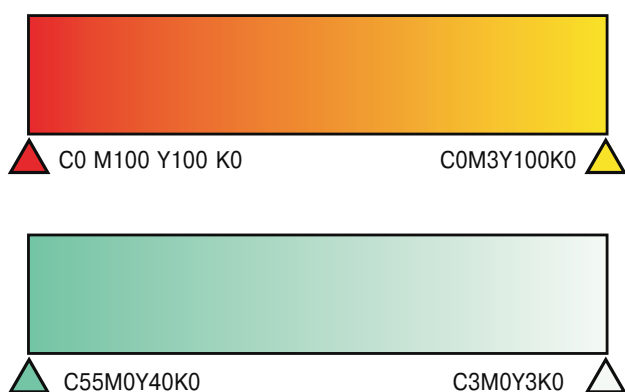


Рис. 1

ТОЛЩИНА ЛИНИЙ.

Минимальная толщина линий, должна составлять **0,1 мм**.

Толщина линий и линий шрифтовых элементов, выполненных **инверсией** должна составлять минимум **0,15 мм**.

ШРИФТЫ.

Все шрифты должны быть переведены в кривые.

Минимальный размер символов по высоте должен составлять 1,5 мм.

При использовании в оригинал-макете текста и линий инверсией на растровом фоне, необходимо вокруг текста, или объекта задать обводку, толщиной минимум 0,15 мм (Рис. 2), окрашенную в 100% цвет одной из сепараций, или в черный цвет, или в Pantone. Это необходимо для избежания «размытия» текста при неприводке красок.

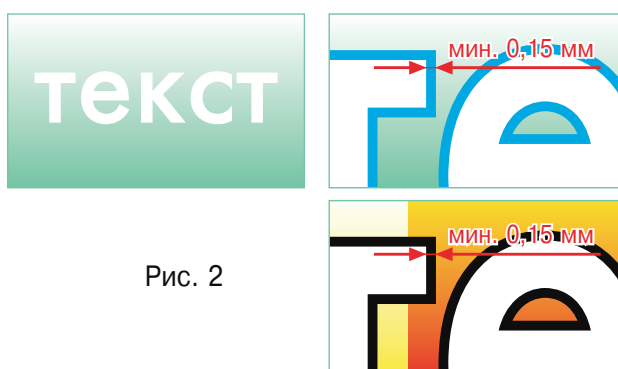


Рис. 2

ФИРМЕННЫЕ ЗНАКИ И ЛОГОТИПЫ.

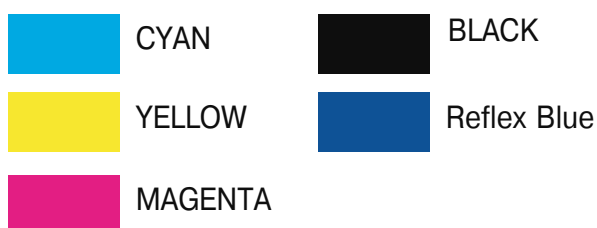
Торговые марки, знаки и логотипы должны быть представлены в векторном формате.

ЦВЕТА В ОРИГИНАЛ-МАКЕТАХ.

Используемые в оригинал-макете цвета должны быть точно определены в **CMYK**-модели (если это смешанные цвета), либо по каталогу **Pantone**.

Во избежание недоразумений, желательно указать используемые в макете цвета в виде плашек, окрашенных в цвет краски и подписать название краски. Зачастую в оригинал-макетах присутствуют цвета, необозначенные в палитре Swatches.

Рис. 3



При разработке дизайна для печати в 1-ну, или 2-е краски необходимо чтобы все элементы дизайна были окрашены в оттенки указанных красок (а не в CMYK-эквиваленте).

Требования к оригинал-макетам билетов

СПЕЦЭФФЕКТЫ В ОРИГИНАЛ-МАКЕТАХ.

В оригинал-макетах, созданных в векторных редакторах, **КАТЕГОРИЧЕСКИ НЕДОПУСТИМО** использование специальных эффектов **Drop Shadow, Transparency** и других фильтров и эффектов, в основе которых лежит использование прозрачности.

Причина: в результате применения выше перечисленных эффектов, результирующие значения цвета зачастую выходят за рамки допустимого минимума – 3% (см. Рис. 4, 5).

Рис. 4

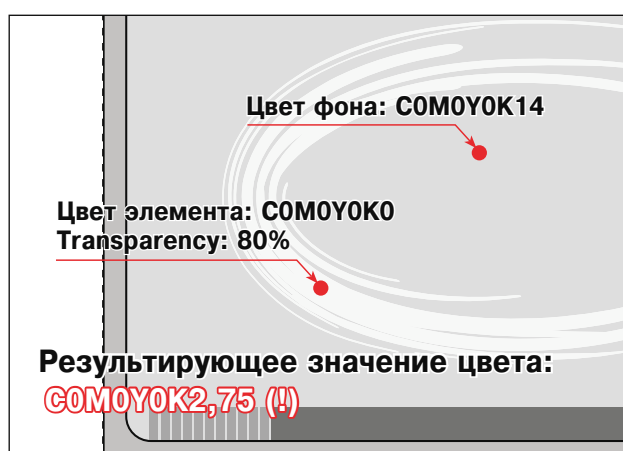


Рис. 5



Рекомендации:

Результирующие значения цвета в Adobe Illustrator можно определить с помощью команды **Object=> Flatten Transparency**.

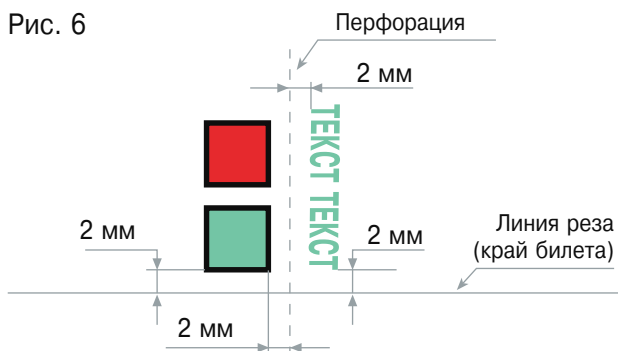
При использовании команды **Flatten Transparency в Adobe Illustrator** к объектам разных типов (растровым и векторным) – результатом может оказаться множество мелких объектов. Что очень затрудняет дальнейшее редактирование.

В случае сложных макетов для избежания ситуации, приведенной выше, значения цвета необходимо определять вручную, или при помощи растривания и последующей правки в программе Adobe PhotoShop.

РАСПОЛОЖЕНИЕ ЭЛЕМЕНТОВ МАКЕТА.

1. Расстояние от линии реза (от края билета) и от линий перфорации до текста и до элементов дизайна, которые не должны выходить за обрез, должно составлять минимум 2 мм. (см. Рис. 6).

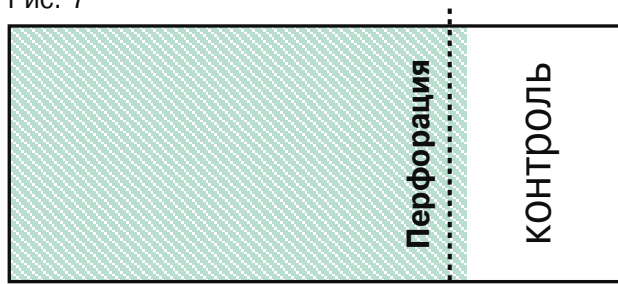
Рис. 6



ВАЖНО:

Желательно чтобы на линии перфорации не было жесткого контраста фона между «телом» билета и корешком (или контрольной частью). При осуществлении перфорации часть фона может остаться на отрывной части, а это, зачастую, приводит к ухудшению эстетики дизайна (Рис. 7).

Рис. 7



2. Поле для допечатки серии и номера билета на лицевой стороне билета не должны попадать или быть на границе метки на оборотной стороне. Это приводит к сбоям при нумерации. (Рис. 8).

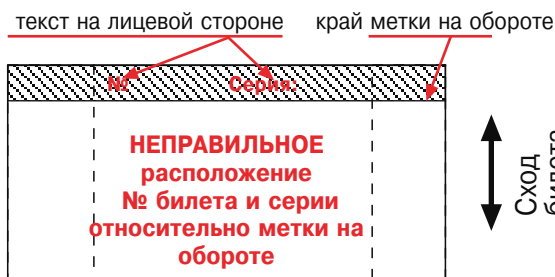


Рис. 8. Совмещенное изображение лицо-оборот («на просвет»)

Требования к оригинал-макетам билетов

Минимальное расстояние между окончанием метки и полем для нумерации на оборотной стороне билета должно быть не менее **5 мм** (Рис. 9).

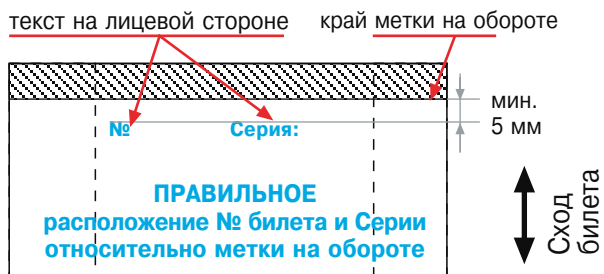


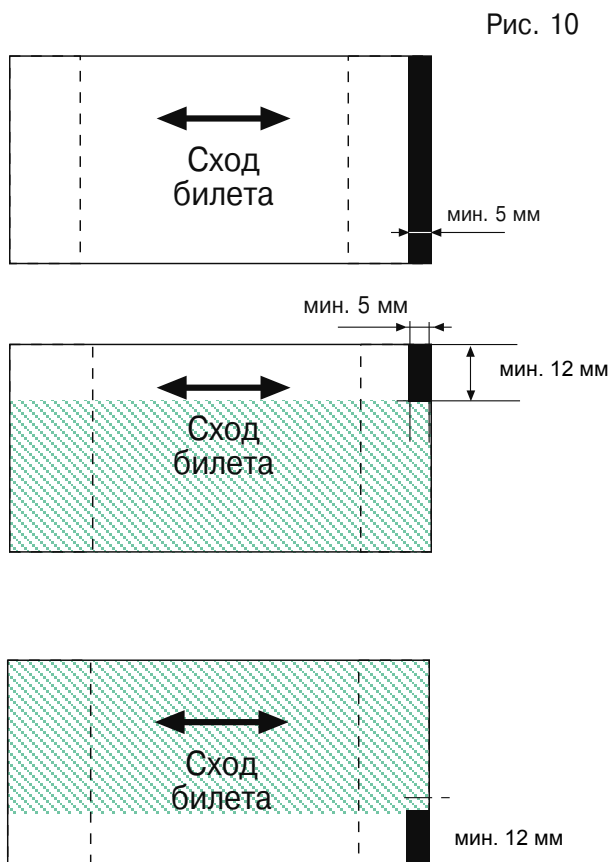
Рис. 9. Совмещенное изображение лицо-оборот («на просвет»)

Расположение и размеры фотометок.

Возможные варианты расположения контрольных фотометок представлены на рисунке 10.

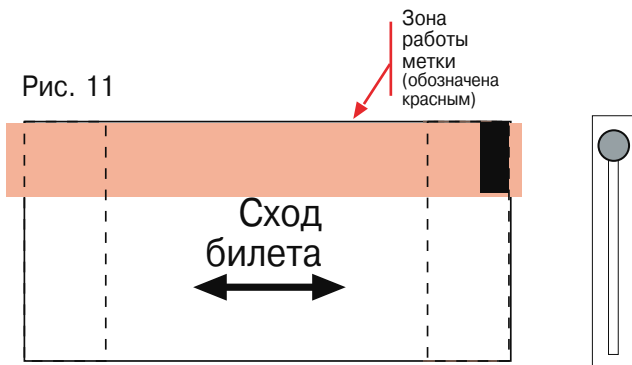
Размер фотометок устанавливаются в зависимости от типа принтера на стороне заказчика.

Минимальная ширина метки – 5 мм.



Зона работы фотометки.

Ширина зоны работы фотометки на выбранном участке работы составляет – **минимум 12 мм**. Пример показан на рисунке 11.



Датчик нумератора (условное обозначение)

Цвет фотометок.

Цвет контрольных фотометок – 100% Black.

Фон оригинал-макета должен быть контрастным по отношению к фотометке.

В зоне работы метки на выбранном участке недопустимо использование растра черной краски (% black).

Требования к оригинал-макетам билетов.

Тип 3. 51(60,70 или 80) x 152.4 мм

Ширина W (Variable)	51, 60, 70 или 80 мм
Длина Н (Const)	152.4 мм
Корешок K1 (Variable)	25.4 мм
Контроль K2 (Variable)	25.4 мм

