NAME OF MODERN MAXMill TECHNOLOGIES

Редакція 1.05
(2026-01-26)

ВИМОГИ З ПІДГОТОВКИ ОРИГІНАЛ-МАКЕТІВ ДЛЯ ВИГОТОВЛЕННЯ ДРУКАРСЬКОЇ ПРОДУКЦІЇ

1. ФОРМАТИ ФАЙЛІВ

1.1. PDF-файл версії 1.6.
1.2. Файли верстки та графіки:
a) Adobe Illustrator (AI, EPS, PDF);
b) Adobe Photoshop (PSD, PSB, EPS, PDF, TIFF – компресія LZW, зведені шари (Flatten Image));
c) CorelDRAW (CDR) - файли підготовлені **тільки для порізки** та не містять друку.

До друку не приймаються файли, що були виконані в графічних онлайн редакторах (Canva, Figma, інші) та файли, що використовуються для web-дизайну (наприклад: GIF, PNG, BMP, інші).

2. КОЛЬОРОВИЙ ПРОСТІР

2.1. Робочий кольоровий простір:
a) для кольорової моделі CMYK – ISO Coated v2 (ECI);
b) для кольорової моделі RGB – sRGB IEC61966-2.1.

3. ЗАГАЛЬНІ ВИМОГИ ДО ПОДАЧІ ОРИГІНАЛ-МАКЕТІВ

3.1. В імені файла використовуйте тільки латинські літери. Ім'я файла має обов'язково містити розмір виробу у форматі WxH_+bleed, наприклад: 2000x1000_+bleed5. Не використовуйте символи з кирилиці та романо-германських мовних груп (французька, німецька тощо) та специфічні символи (наприклад: @, $, %, тощо).
3.2. Розмір макета (Document Setup, Page Size, Trim box у друкарському PDF-файлі) має відповідати післяобрізному формату виробу.

Неприпустимо розміщувати різні макети на одній монтажній області, крім випадків, коли елементи макету є суцільним виробом.

3.3. Ефективна роздільна здатність (роздільна здатність, що враховує масштабування) напівтонових растрових ілюстрацій мусить бути не менш ніж 250 dpi та не більше за 350 dpi, для штрихових (Bitmap) – не менше 800 dpi. Для широкоформатних виробів використовуйте таке співвідношення роздільної здатності до розміру макета:

Розмір макета	Роздільна здатність
до 3 м² (наприклад, 1,2 х 1,8 м)	250 dpi
3-6 м² (наприклад, 2 х 3 м)	150 dpi
до 30 м² (наприклад, 3 х 6 м)	120 dpi
більше 30 м²	72 dpi
100 м² та більше	30 dpi

Неприпустимо створювати монтажні області розміром більше 5 м. Це призведе до викривлення роздільної здатності макета. Макети більше 5 м необхідно готувати у масштабі 1:10 з вказівкою масштабу у назві файлу (1k10). У таких випадках роздільна здатність має бути компенсована в 10 разів.

3.4. Макет мусить бути виконаним у кольоровій моделі CMYK, Grayscale або Bitmap, за винятком випадків коли під час друку використовують додаткові фарби.
3.5. Елементи, що йдуть «під обріз», мусять мати вильоти (Bleed box) не менше ніж 5 мм.
3.6. Сюжетно важливі об'єкти (текст, колонцифри, важливі елементи дизайну) мусять знаходитись на відстані не менше 5 мм від обрізного краю виробу (для візитівок не менше 3 мм).
3.7. Неприпустимо використання ліній товщиною менше 0,125 pt (≈0,05 мм) або ліній з атрибутом Hairline.
3.8. Не забарвлюйте лінії та графічні елементи товщина яких менша 0,5 pt (≈0,2 мм) та текст розміром менше 6 pt в колір, що складається більш ніж з однієї фарби.
3.9. Неприпустимо використання шрифтів розміром менше 4 pt. Уникайте написання текстів розміром менше 6 pt «виворіткою» на плашках, забарвлених у колір, що складається більш ніж з однієї фарби.
3.10. Дрібні елементи та текст, що мають вигляд чорного (сірого) кольору, мусять бути пофарбовані в 100% Black та відсоток від нього.
3.11. Чорні елементи великої площі та текст більше 24 pt мусять бути пофарбовані в композитний чорний колір (наприклад: C-40%/Y-30%/M-30%/K-100%).
3.12. Відтворюваний тоновий діапазон на крейдованому папері становить 3% – 98%.
3.13. Якщо в макеті використовується порізка, бігування, вибірковий лак та/або інші додаткові операції, вони мають бути пофарбовані у власний додатковий колір (Spot color) та мати атрибут Overprint. Ім'я додаткового кольору має відповідати функціональному призначенню об'єкта (наприклад: Cut, Crease, Varnish, тощо).

Палітру додаткових кольорів Ви можете завантажити з сайту або запросити у Вашого менеджера.

3.14. Контур порізки або інші операції мають бути виконані тільки у векторному форматі.
3.15. За замовчуванням, атрибут Overprint знімається з усіх друкарських елементів макета та призначається тільки на об'єкти, що пофарбовані в 100% Black. Обов'язково сповіщайте про випадки, коли атрибут Overprint є елементом дизайну та має бути збереженим.
3.16. Усі шрифти, що використовуються в макеті, мають бути переведені в криві або передані разом з макетом.
3.17. Якщо в макеті використовуються тексти та графічні елементи, виконані в растровому форматі, ми наполегливо рекомендуємо надати їх у векторному вигляді. Інакше буде втрачена чіткість ліній, а дрібні елементи можуть бути викривлені.

Для макетів, або окремих елементів дизайну, до яких висуваються особливі вимоги точності відтворення кольору, необхідно надати кольоропробу або замовити її виготовлення.

4. ВИМОГИ ДО PDF-ФАЙЛІВ

4.1. PDF-файл мусить відповідати вимогам, що описані в розділі 3 «Загальні вимоги до подачі оригінал-макетів».
4.2. Не рекомендується передавати PDF-файли вище версії 1.6 та нижче 1.4.
4.3. Файли, що виконані розкладками, приймаються, як файли, що потребують доопрацювання.
4.4. У PDF-файлі мусять бути вбудовані (Embedded) всі зображення та шрифти, що використовувались під час макетування.
4.5. PDF-файл не має містити елементи, що не мають бути надруковані, в тому числі: мітки порізки, вильотів, зведення, кольорові шкали (Bleed Marks, Registration Marks, Color Bar), розміри тощо.
4.6. PDF-файл не має містити елементи створені засобами Adobe Acrobat (наприклад, коментарі).
4.7. PDF-файл не має містити сторінки або фарби, що не будуть використані під час друку.
4.8. Під час створення PDF-файлу з растровими зображеннями, використовуйте компресію без втрати якості (Zip). В окремих випадках можливе використання компресії JPEG (maximum quality).

Оптимальним способом отримання PDF-файлу є експорт або збереження безпосередньо з програми підготовки макета. Налаштування для створення PDF-файлу Ви можете завантажити з сайту або запросити у Вашого менеджера.

5. ВИМОГИ ДО РАСТРОВИХ ІЛЮСТРАЦІЙ

5.1. Усі растрові ілюстрації мусять бути в кольорових моделях CMYK, Grayscale або Bitmap. За використання кольорових моделей Duotone та Multichannel ви маєте чітко уявляти, що саме ви хочете отримати в результаті, а також обов'язково повідомити про наявність таких файлів.
5.2. Ефективна роздільна здатність (роздільна здатність, що враховує масштабування) напівтонових растрових ілюстрацій мусить бути не менш ніж 250 dpi та не більше за 350 dpi, для штрихових (Bitmap) – не менше 800 dpi.
5.3. За збереження формату Photoshop EPS опція "Encoding" мусить бути встановлена в значенні Binary (віддається перевага) або JPEG (maximum quality).
5.4. Обтравочний контур (Clipping Path) мусить бути виконано у вигляді одного або кількох замкнутих контурів, збережених із параметром Flatness = 1 device pixel.
5.5. Графічні та напівтонові зображення в нейтральних сірих і близьких до них тонах необхідно готувати із заміщенням триадної складової чорною фарбою. Правильна підготовка файлу зменшить вірогідність різнотону в тиражі.

6. ВИМОГИ ДО ВЕКТОРНИХ ІЛЮСТРАЦІЙ

6.1. Усі векторні ілюстрації мусять відповідати вимогам, що описані в розділі 3 «Загальні вимоги до подачі оригінал-макетів».
6.2. Під час роботи в Adobe Illustrator використовуйте такі налаштування:
a) Document Color Mode – CMYK;
b) Document Raster Effect Setting – CMYK, 300 dpi;
c) Transparency Flattener Option – Raster / Vector – 100%;
d) Transparency Flattener Option – Line Art and Text – 2400 dpi;
e) Transparency Flattener Option – Gradient and Mesh – 300 dpi;
f) Convert All Strokes to Outline – прапорець мусить бути **знятий**.
6.3. Файли формату AI, починаючи з версії 2020 (24.3), мусять бути збережені з пониженням версії до Illustrator CC (Legacy) та з опцією Create PDF Compatible file.
6.4. Растрові елементи, що використані в макеті, мусять бути вбудовані або передані разом з макетом у вигляді пов'язаних файлів (Links). Для пов'язаних файлів растрової графіки неприпустимо використання форматів, що використовуються для web-дизайну (наприклад: GIF, PNG, BMP). Шрифти - переведені в криві або передані разом із макетом.

7. ВИМОГИ ДО ШРИФТІВ

7.1. Накреслення Bold, Italic, Outline та інше мусять бути створені за допомогою накреслення самого шрифта, а не засобами програмного забезпечення.
7.2. Не можна використовувати в одній публікації шрифти з однаковим ім'ям, але різних типів (наприклад: TTF, PS).