

ТЕХНИЧЕСКИЕ ТРЕБОВАНИЯ К МАКЕТАМ ДЛЯ СУБЛИМАЦИОННОЙ ПЕЧАТИ НА ФУТБОЛКАХ

В работу принимаются файлы, подготовленные в следующей программе: CorelDRAW, а также формат TIFF, PNG, JPEG (при отсутствии прозрачного фона).

1) CorelDRAW (до 16-й версии включительно)

Масштаб 1:1. Размер объектов в файле задается в миллиметрах. Все шрифты должны быть переведены в «кривые», либо должны быть приложены файлы шрифтов. Все растры и вектор должны быть в CMYK. Прозрачности и тени слиты в рисунок. Недопустимы объекты в контейнерах. Кодировка черного 50/50/50/100. Допускается сливание в цельный растр при выводе из других форматов (например, Photoshop) с разрешением не меньше 300 dpi с прозрачным фоном в цветовом профиле CMYK без меток (линий) края и схемы футболки вместе с изображением для печати. Не должно быть скрытых, лишних и заблокированных объектов. Допустимо использование текстовых пояснений для выполнения заказа в файлах. Во всех случаях желательно приложить превью в расширении JPEG или PNG.

2) Форматы TIFF, PNG, JPEG (при отсутствии прозрачного фона)

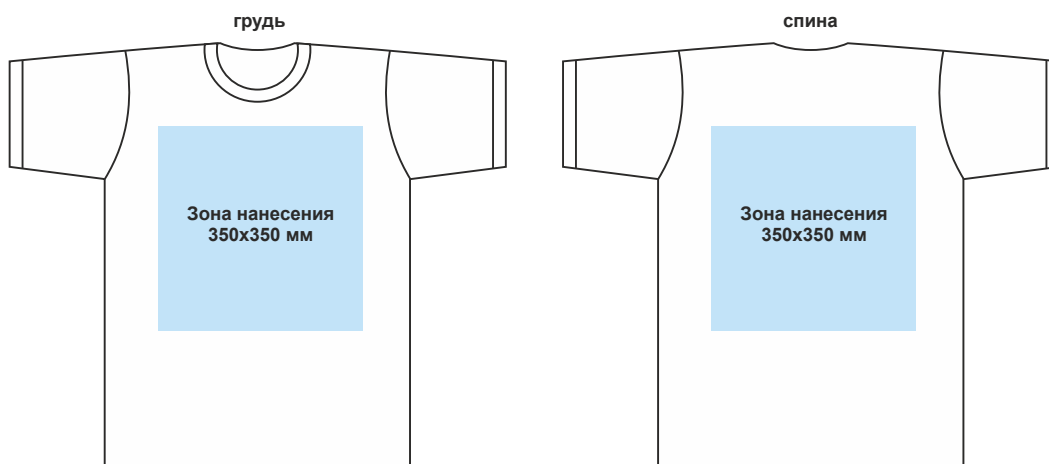
Масштаб 1:1. Разрешение не меньше 300 dpi в цветовом профиле CMYK. Макет принимается без схемы футболки меток края и линий реза.

!!! Белый фон сохраняется как прозрачный.

При схеме RGB типография не несёт ответственность при просадке ярких цветов и потемнении изображения.

3) Размеры и зоны нанесения

Нанесение делается на спине и(или) на груди. Зона нанесения у больших размеров не должна превышать 350x350мм. При создании макета следует учитывать, чтобы объекты не ушли в «подмышки» и не доходили до швов 30 мм.



При нанесение нестандартных позиций (нестандартный фасон, подушки, расположение карманов и т.д.) размеры зоны нанесения запрашиваются в индивидуальном порядке в типографии.