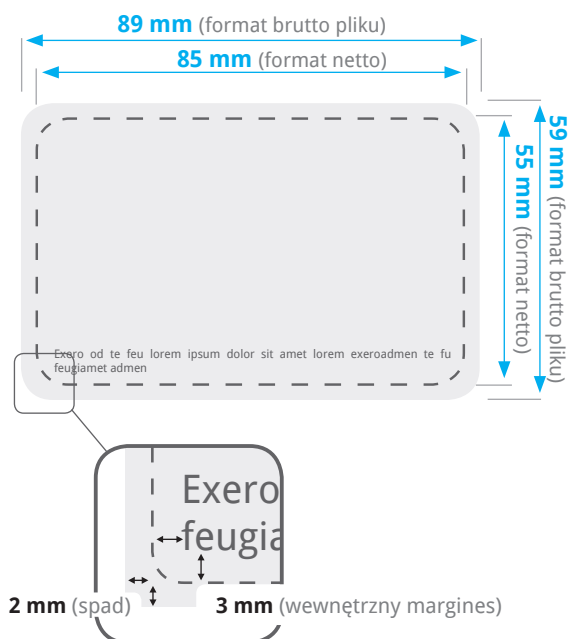
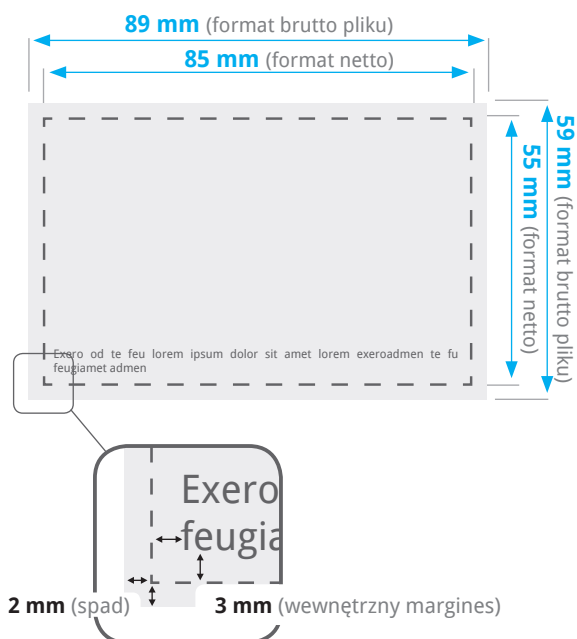


Wymiary



Format netto

Twoja wizytówka będzie miała wymiary **85 x 55 mm**.

Format brutto pliku

Poprawnie przygotowany plik powinien mieć wymiary **89 x 59 mm**.

Format brutto jest to format netto powiększony o spad.

Spad

Wynosi po **2 mm** dla każdego z boków wizytówki.

Spad to obszar dookoła Twojej grafiki, który usuwany jest podczas procesu przycinania. Wszystkie tła użyte w grafice (np. zdjęcia) powinny dochodzić do krawędzi pliku.

Wewnętrzny margines

Wynosi po **3 mm** i jest liczony od każdego boku wizytówki.

Wewnętrzny margines jest to obszar, w którym nie powinny znajdować się żadne istotne informacje, takie jak teksty lub logo.

Uszlachetnienie

Przy dwustronnym zadruku wizytówkę możemy uszlachetnić jedno- lub dwustronnie.

Uszlachetnienie jednostronne wykonujemy zawsze na awersie.

Maska UV

Projekt, który ma zostać uszlachetniony lakierem wybiórczym, powinien posiadać dodatkową stronę z maską UV, którą przygotować należy wg poniższych wytycznych:

- maska lakierowania powinna być przygotowana w aplikacji do grafiki wektorowej
- np. InDesign, Illustrator, Corel Draw z zastosowaniem wypełnień składających się ze 100%K (nierastrowanych). Dopuszczalne jest przygotowanie maski lakieru z użyciem mapy bitowej, jednak mapa bitowa koniecznie powinna być zapisana w projekcie jako czarno-biała z głębokością 1bit. W projekcie maski należy unikać stosowania linii o grubości mniejszej niż 1pkt, wskazane jest również aby teksty podlegające lakierowaniu były kroju prostego o wielkości min. 14pkt
- elementy znajdujące się na stronie z maską UV koniecznie muszą znajdować się w tych samych pozycjach w których znajdują się elementy projektu – tak, aby w całości zakrywały elementy projektu.

Jak przygotować plik z białym poddrukem

W aplikacji do grafiki wektorowej (Corel DRAW lub Adobe Illustrator) utwórz dokument zawierający spady 2mm.

Na nowo utworzonej warstwie stwórz projekt graficzny. Utwórz kolejną warstwę o nazwie White, nadaj jej kolor dodatkowy (spotowy), umieść ją ponad warstwę zawierającą projekt; skopiuj z warstwy projektu elementy grafiki które mają zostać poddrukowane (wszystkie elementy grafiki do poddruku muszą posiadać postać wektorową) i wklej je na warstwę White. Ewentualnie występujące bitmapy w poddruku należy obrysować do kształtu, po obrysowaniu usunąć bitmapy i pozostawić kształt wektorowy.

Obiekty występujące na warstwie White posiadać powinny wypełnienie i obrys o nazwie White, z nadanym atrybutem nadruku (overprintu).

Nie zalecamy stosowania poddruku dla drobnych tekstów i obiektów, najlepsze efekty uzyskać można stosując poddruk 100% niemniej możliwe jest wykonanie w projekcie poddruku przejścia tonalnego – w tej sytuacji część grafiki przyjmie barwę podłoża, na którym odbywa się zadruk.