

# AANLEVERINSTRUCTIES ARTWORK



Nederlands  
Januari 2009

# INHOUDSOPGAVE

Inhoudsopgave	2
Voorwaarden aan te leveren logo/artwork	3
Vector artwork	4
Bitmap artwork	5
Afmetingen en logo oppervlakte	6
Kleuren	8
Tekst	9
Grafische diensten	10
Mogelijkheden voor spoedopdrachten	11

# VOORWAARDEN AAN TE LEVEREN LOGO/ARTWORK

Artwork dient aangeleverd te worden als Vector bestand.

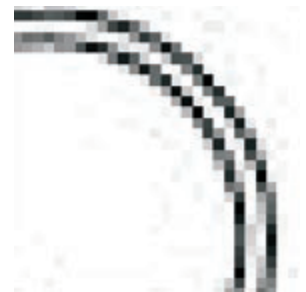
- De full colour prints zullen alleen dan van de hoogst mogelijke kwaliteit zijn.
- Laser gravures kunnen alleen gemaakt worden door middel van een Vector bestand. Bitmap afbeeldingen zoals jpeg of gif kunnen hier NIET voor gebruikt worden!

Het artwork moet bij voorkeur gemaakt worden in Corel Draw (8 of hoger, tot versie 12) en als .cdr worden opgeslagen. Voeg een kleuren bitmap (jpg) bij ter controle. Dit voorkomt fouten.

Indien het een dubbelzijdige drukproef betreft graag logo/artwork voor beide zijden in één bestand plaatsen. Op deze manier kunnen wij uw bestanden makkelijker verwerken.



Een vector vorm bestaat uit punten die met elkaar verbonden zijn door middel van lijnen.



Een bitmap afbeelding bestaat uit pixels.

# VECTOR ARTWORK

Hoe kunt u er zeker van zijn dat u een vector bestand opstuurt?

Is het een van de onderstaande bestandsformaten? :

- .cdr = Corel Draw
- .ai = Adobe Illustrator
- .eps = Encapsulated Postscript  
(Corel Draw / Adobe Illustrator)
- .pdf = Portable Document Format  
(Adobe Acrobat Reader / Distiller)



Een vector vorm bestaat uit punten die met elkaar verbonden zijn door middel van lijnen.

Dan heeft u waarschijnlijk een Vector gerelateerd bestand. Zo niet, dan adviseren wij u contact op te nemen met uw drukker, ontwerper of re-clamebureau. Zij kunnen u helpen aan het juiste bestandsformaat.

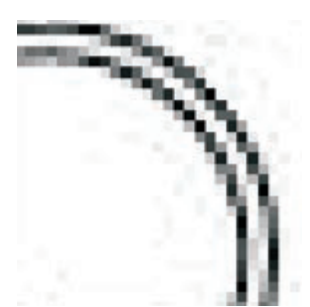
\* Een vectorbestand bestaat uit een serie punten die door middel van lijnen met elkaar verbonden zijn. Het voordeel van dit formaat is dat het onbeperkt vergroot en verkleind kan worden, zonder kwaliteitsverlies. De meest bekende vectorbestanden zijn: .eps, .ai, .cdr, .pdf (let op! deze bestanden kunnen ook een bitmap bevatten).

# BITMAP ARTWORK

Bitmaps zijn in veel gevallen onbruikbaar.

Indien het een foto betreft moet u deze in CMYK aanleveren (let op! Zorg dat het bestand 300dpi is en het formaat overeenkomt met het uiteindelijk te zetten formaat).

Logo's zijn wel uit te voeren in bitmap, maar u dient er hierbij rekening mee te houden dat geen PMS kleuren toegewezen kunnen worden. Wij kunnen bitmap logo's niet aanpassen en de kwaliteit van de uiteindelijke print hangt dus sterk af van de kwaliteit van het aangeleverde bestand.



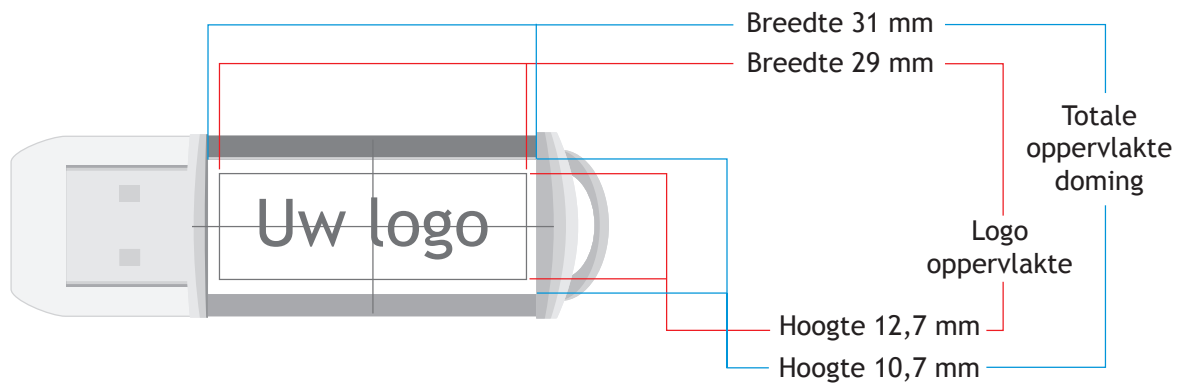
Een bitmap afbeelding bestaat uit pixels.

\* Een bitmap afbeelding bestaat uit een raster van blokjes, ook wel pixels genoemd. De pixels hebben allemaal een andere kleur en vormen samen het uiteindelijke beeld. Bij dit bestandsformaat kan het beeld niet onbepaald vergroot worden, dit leidt namelijk tot zwaar kwaliteitsverlies. De meest bekende bitmap bestanden zijn: .jpg, .gif, .png, .tiff, .tif, .bmp, .psd, .cpt.

# AFMETINGEN

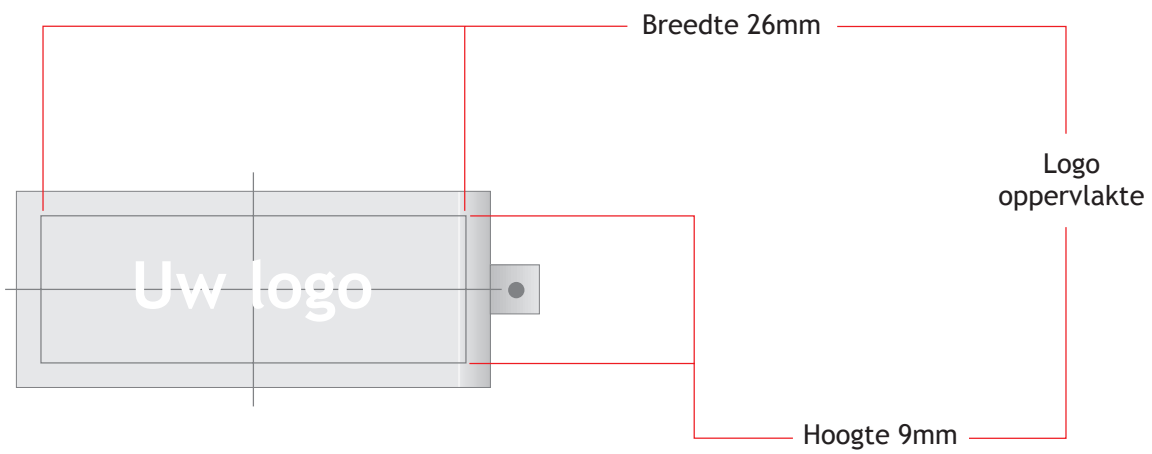
Bij het plaatsen van het logo houden wij rondom een binnenmarge aan van 1 mm. Deze marge voorkomt dat door het lenseffect van de krasvaste dominglaag uw logo aan de randen wegvalt.

## DEONET Original

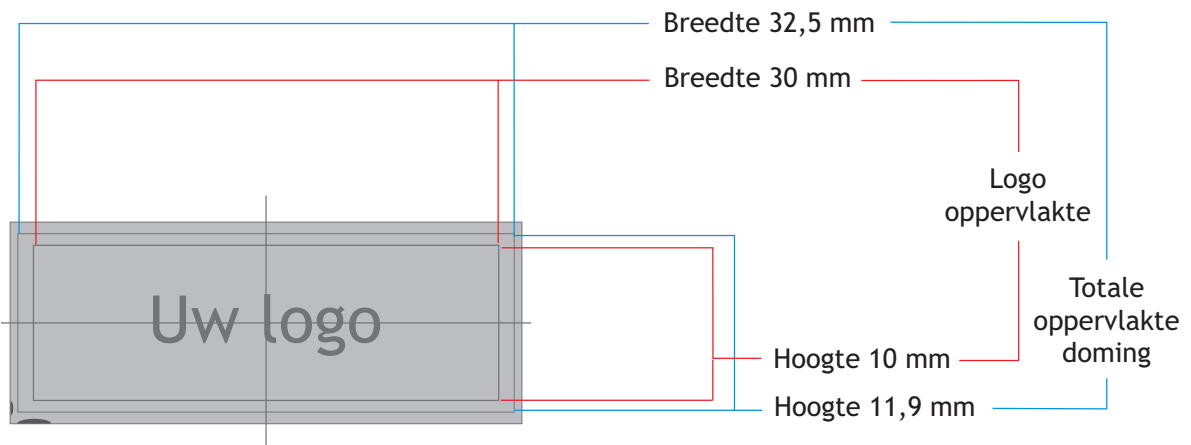


# AFMETINGEN

## DEONET Micro Twist



## DEONET Solid Twist



# KLEUREN

Om een logo te kunnen printen in de exact bedoelde kleur moet kleurinformatie in PMS (Pantone Matching System) Coated EURO (EC) aangeduid worden (bijvoorbeeld PMS 348 EC).

PMS U (uncoated) kleuren worden letterlijk omgezet naar PMS EC kleuren, hierdoor kunnen afwijkingen ontstaan.

Indien er geen PMS kleuren beschikbaar zijn dient u de kleurinformatie in CMYK aan te leveren. Kleuren aangeleverd in RGB (web) worden omgezet naar CMYK. Houdt u er rekening mee dat wij bij deze methodes geen kleurechtheid kunnen garanderen.

Te bedrukken substraten (printoppervlakten) zijn wit vinyl en zilvermetallic vinyl. Bij zilvermetallic kunnen we kleurechtheid niet garanderen in verband met transparantie van de inkt.



**PANTONE**® 

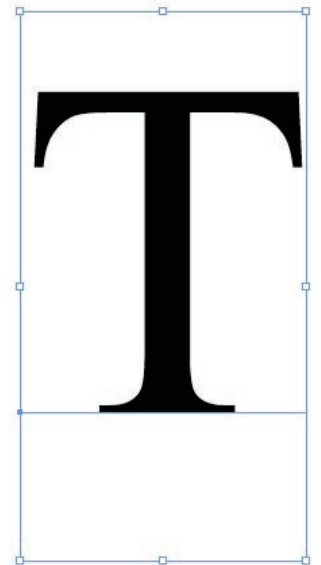
# TEKST

U dient “tekst” om te zetten naar “vormen”, zodat u geen lettertype bij hoeft te voegen.

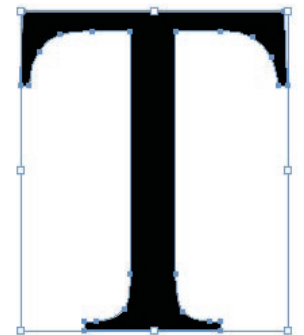
Indien u Adobe Illustrator gebruikt, selecteert u eerst de tekst en dan gaat u naar “Type” in het hoofdmenu, daarna selecteert u “Create outlines” (Sneltoets: CTRL + SHIFT + O).

Als u Corel Draw gebruikt, selecteert u eerst de tekst. Vervolgens gaat u naar “Schikken” en selecteert u “Naar krommen converteren” (Sneltoets: CTRL + Q).

Indien de tekst niet als “vormen” aangeleverd wordt, kunnen wij deze alleen in de standaard Windows lettertypes opmaken. Let op dat uw tekst niet té klein wordt in verband met leesbaarheid. Wij adviseren een minimale letterhoogte van 0,8 mm.



Tekst die niet geconverteerd is naar vormen, staat nog op een basislijn en kan tekstueel aangepast worden.



Wanneer tekst naar outlines is geconverteerd, hoeft het lettertype niet meegestuurd te worden.

# GRAFISCHE DIENSTEN

Wij hebben een eigen grafische afdeling. Tegen een kleine vergoeding kunnen wij u daarom helpen met het wijzigen of aanpassen van het logo. Voor meer informatie kunt u altijd contact met ons opnemen.

Mogelijke aanpassingen zijn:

- Aanpassing van vorm en kleur van het logo (of de achtergrond).
- Het bijzetten van een tekst (bijvoorbeeld een website of telefoonnummer).
- Het omzetten van een bitmap logo naar een vector logo. Hiervoor moet het logo in zijn geheel nagetekend worden.
- Een compleet logo ontwerp.

# SPOEDOPDRACHTEN

We bieden u standaard een snelle levertijd, maar we weten dat in sommige gevallen dit niet eens snel genoeg is. Als u een spoedorder heeft, neem dan alstublieft contact op met onze verkoopafdeling. Spoedorders worden niet automatisch geaccepteerd; we zullen dit altijd moeten overleggen met onze productieafdeling. Reken op een minimum van drie werkdagen na goedkeuring van de testprint.

