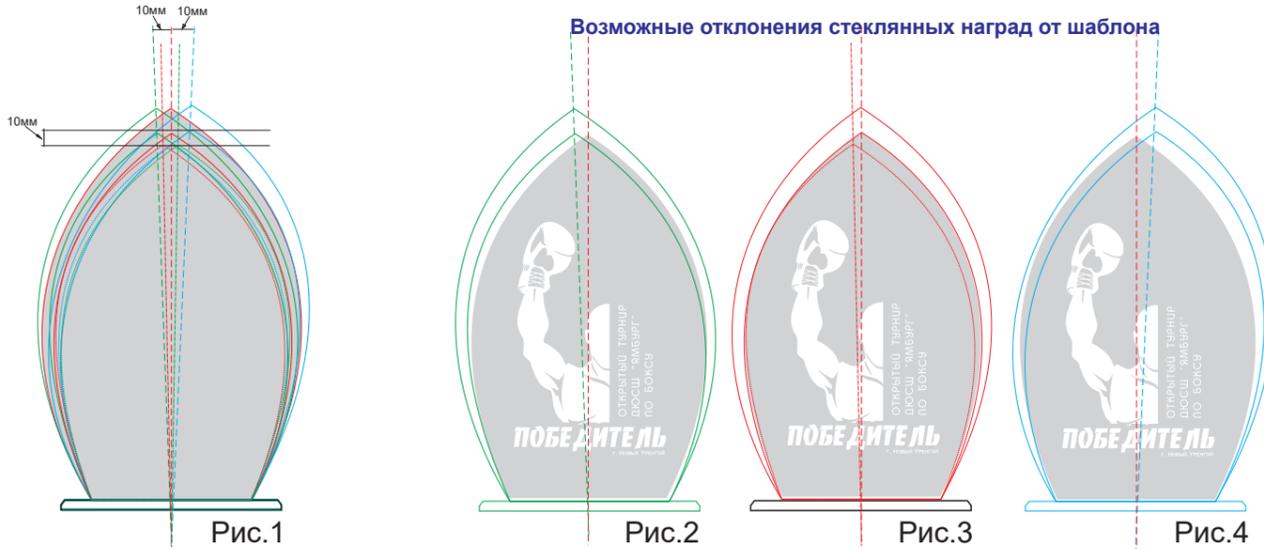


Некоторые особенности макетирования для стекол

По стеклу можно гравировать на лице, на обороте, а также на лице и обороте вместе (чем больше поверхностей печати тем дороже).

Грани и фаски стекол делаются вручную, приблизительное расхождение 10мм. На рисунках это для наглядности показано. При создании макета надо стараться строго **не привязывать макеты к краю, верху или центру.** Важные элементы (логотипы, тексты, подписи) необходимо размещать максимально далеко (не менее 15мм) от краев, верха и низа награды. Полученные макеты гравировщик не имеет право изменять, но может на свое усмотрение изменять положение стеклянной награды относительно макета (Рис.2-Рис.4). **На некоторых экземплярах наград это может привести к потере симметрии или части изображения по краям.**



ОСОБЕННОСТИ МАКЕТИРОВАНИЯ ДЛЯ ГРАВИРОВКИ С ФОЛЬГОЙ

Гравировка с фольгой делается только спереди награды.
Место где должна быть фольга перекрашивается в золотой цвет, место гравировки в черный.
Гравировка проходит в два этапа, сначала гравироваются все элементы с фольгой. Снимаются ненужные остатки фольги и после этого гравироваются элементы без фольги.
Фольга из внутренних частей букв и других элементов не выбирается, поэтому они должны быть отгравированы.

ТРЕБОВАНИЯ К МАКЕТАМ

Минимальная толщина линии 0,2мм
 Минимальный размер шрифта 6п.
 Обязательно все шрифты должны быть переведены в кривые.
 Все объекты должны:
 быть покрашены 100% черным цветом,
 быть в векторе (логотипы, надписи, подписи, знаки). Полутонные изображения не гравировем.
Гравировка с фольгой делается только спереди награды.

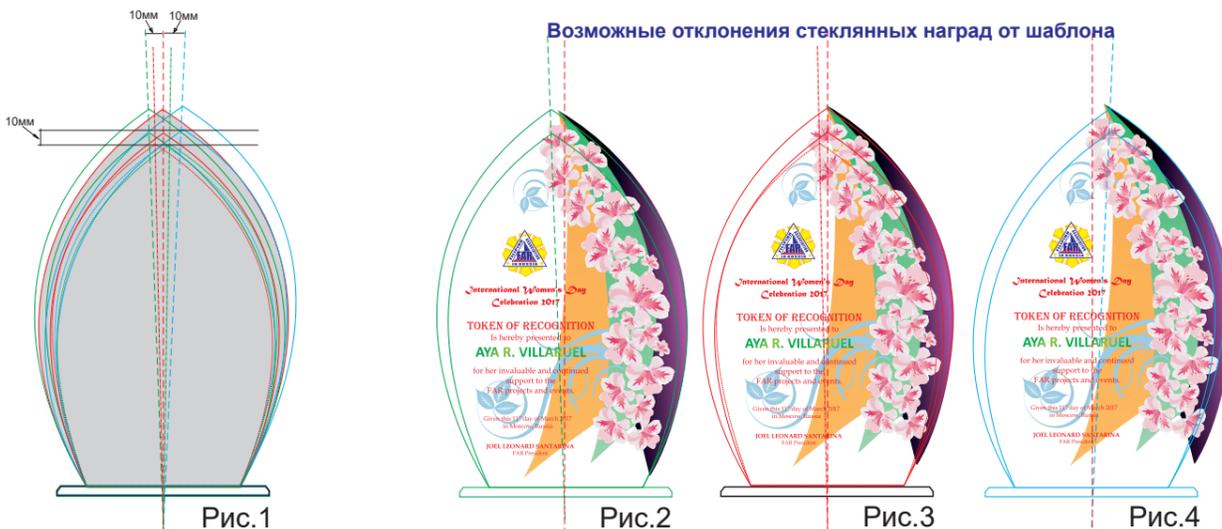


Некоторые особенности макетирования для стекол под УФ печать

По стеклу можно печатать на лице, на обороте, а также на лице и обороте вместе, с белилами и без (чем больше поверхностей печати тем дороже).

Грани и фаски стекол делаются вручную, приблизительное расхождение 10мм. На рисунках это для наглядности показано. При создании макета надо стараться строго **не привязывать макеты к краю, верху или центру.** Важные элементы (логотипы, тексты, подписи) необходимо размещать максимально далеко (не менее 15мм.) от краев, верха и низа награды.

Печать в край мы не рекомендуем. При печати в край краска попадает на торец награды и пачкает его.
 Полученные макеты печатник не имеет право изменять, но может на свое усмотрение изменять положение стеклянной награды относительно макета (Рис.2-Рис.4). **На некоторых экземплярах наград это может привести к потере симметрии или части изображения по краям.**



ТРЕБОВАНИЯ К МАКЕТАМ

Минимальная толщина линии 0,2мм
 Минимальный размер шрифта 6п.
 Обязательно все шрифты должны быть переведены в кривые.
 Все цвета в макете должны быть переведены в CMYK. Минимальное разрешение иллюстраций 300dpi.
 Один и тот же макет можно напечатать с белым цветом и без. **Обязательно укажите какой вариант Вам нужен.**
 В варианте с белым цветом укажите письменно места где белый цвет присутствует в вашем макете.

Градиентная заливка при УФ печати получится только в 2х случаях.

1- Вся область УФ печати (100%) сначала запечатывается белой краской а потом сверху печатается цветное изображение.
 2-Белый цвет не печатается. Без него цветом можно запечатывать любой % площади области УФ печати. Но краски становятся прозрачными.

При печати белилами градиент не получится. Так как белила принтер воспринимает за 100% цвета
 Чтобы получить при печати белый цвет, необходимо выбранному объекту в заливке задать:
 C-0%, -0%, Y-0%, K-0,1%.
Выбранные в палитре CorelDRAW прозрачный и белый цвет при УФ печати не печатаются.

Готовые макеты мы принимаем в программе CorelDRAW 4 все шрифты должны быть переведены в кривые.
 Кроме этого нам нужен макет сохраненный как JPG. Без него мы не несем ответственность за полученный результат.

Не переворачивайте зеркально шаблон, делайте макет так как вы его видите спереди через стекло.