

Podstawowe zasady przygotowania plików:

- Projekt **nie powinien zawierać osadzonych profili kolorów**. Drukujemy przy użyciu profilu ISO COATED v2
- Jeśli jakiś element projektu dochodzi do linii cięcia prosimy zrobić tzw. **spady/nadlewki** - zazwyczaj ich wymiar to **5mm z każdej strony**.

Akceptowane formaty plików

PDF

Adobe Portable Document Format

Preferowany przez nas format plików przesłanych do druku. Format PDF powstał jako format wynikowy, mający zachować pełny wygląd dokumentu po wydrukowaniu.



Przygotowując prace w formacie PDF powinni Państwo zwrócić szczególną uwagę aby:

- wszystkie teksty były **zamienione na krzywe**
- mapy bitowe zawarte w projekcie były odpowiednio zapisane w (TIF, 300 dpi, skala 1:1, kolory CMYK, 8-bit na kolor).
- praca była przygotowana w **trybie kolorów CMYK**.
- przezroczystości w projekcie powinny być „spłaszczone” - zamienione na bitmapy

Akceptujemy także:

- **formaty wektorowe** - zapewniają najwyższą jakość drobnych elementów wektorowych, tekstu i linii:

CDR

Plik z wektorowego programu CorelDraw do wersji X5

Teksty koniecznie zamienione na krzywe. Jeżeli w pliku będzie umieszczona mapa bitowa stworzona wcześniej np. w PhotoShop-ie prosimy nadać jej wcześniej odpowiednie rozmiary i rozdzielczość (TIF, 300 dpi, 1:1, kolory CMYK)



UWAGA. Używanie efektów specjalnych w programie CorelDraw może powodować błędy w druku. W związku z powyższym nasza drukarnia **NIE PONOSI** odpowiedzialności za projekty przesłane w plikach CDR oraz PDF generowanych z programu Corel Draw.

AI

Plik z wektorowego programu Adobe Illustrator do wersji CS5 (v.15).

Wymiary dokumentu powinny być odpowiednie do wymiarów zamawianego produktu, uwzględniając spady po mm z każdej strony. Istotne elementy grafiki (ramki, teksty) odsunięte od linii cięcia min 3mm. Teksty koniecznie zamienione na krzywe a tryb kolorów ustawiony na CMYK. Jeżeli w pliku będą osadzone grafiki/mapy bitowe powinny być przygotowane w kolorystyce CMYK w rozdzielczości min 300dpi i nie mogą być zlinkowane.



- przezroczystości w projekcie powinny być „spłaszczone” - zamienione na bitmapy