



Vernis sélectif 3D et dorure or/argent

CRÉATION DES DONNÉES D'IMPRESSION

- Le vernis doit être représenté par un ton direct que vous créerez et nommerez « Scodix ».
- Tous les éléments vernies doivent être en couleur à 100% et en mode surimpression.
- Placez la surface affinée au-dessus de la surface imprimée (pas de surface CMJN sur le dessus).
- Pas de dégradés de couleurs, transparences, grilles de couleur, valeurs tonales, etc.
- Pas d'effets graphiques (ombre portée, lueur vers l'extérieur, dégradés etc.).
- Les zones vernies ne doivent pas être placées sur le fond perdu (zone de coupe).
- ❗ **Ceci n'est pas inclus dans la vérification détaillée des données**
- Espace de sécurité entre finition sélective et bord ou ligne de rainage = 3 mm (une finition placée trop près du bord ou sur une ligne de pli peut être endommagée lors de la découpe ou du pliage)
- ❗ **Ceci n'est pas inclus dans la vérification détaillée des données**

EXIGENCES RELATIVES À LA MISE EN PAGE

- Taille des caractères au moins 12 pt
- Graisse de police et épaisseur de ligne au moins 3 pt (1 mm)
- Lignes positives (ligne vernie) au moins 3 pt (1 mm)
- Lignes négatives (autour de la ligne vernie) au moins 6 pt (2 mm)

LIVRAISON DES DONNÉES

- En PDF (voir le gabarit)
- Les instructions générales pour fichiers PDF s'appliquent

FINITIONS

CMYK

MATERIAL





Adobe InDesign

Concevez vos données d'impression selon votre habitude. Une fois que vous avez défini les zones sur lesquelles doit être appliqué le vernis sélectif, vous allez créer la couleur qui symbolisera ce vernis dans votre fichier.

Définissez une nouvelle couleur. Pour ce faire, allez dans le **panneau Nuancier** et sélectionnez **Nouvelle couleur** dans le menu déroulant en haut à droite.

Un autre menu s'ouvre, dans lequel vous pouvez définir les caractéristiques de la nouvelle couleur. Donnez le nom de **Vernis** à cette couleur. Dans le champ **Type**, sélectionnez **ton direct**. Ensuite, vous allez déterminer la valeur de la nouvelle couleur. Veuillez entrer les références suivantes : **Cyan 0 %**, **Magenta 100 %**, **Jaune 0 %**, **Noir 0 %**.

Confirmez en cliquant sur **OK**. La nouvelle couleur devrait maintenant apparaître dans le nuancier.

Vous devez maintenant sélectionner les éléments à vernir. Il peut s'agir de formes de votre motif initial ou de nouvelles formes. Une fois les éléments sélectionnés, vous devez les dupliquer. Pour cela, cliquez sur **Edition ► Copier** puis sur **Edition ► Coller sur place**.

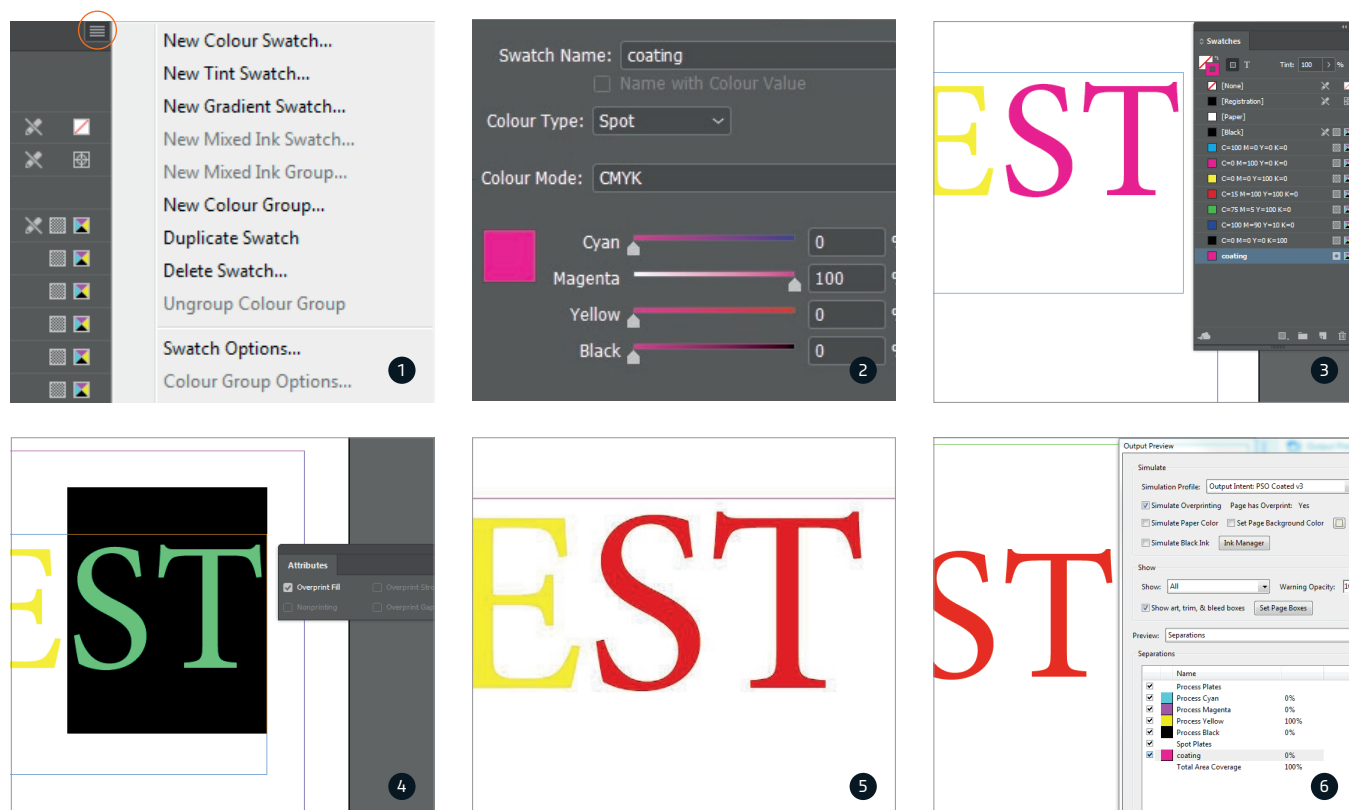
Maintenant, appliquez la nouvelle couleur créée (**Vernis**) sur

les objets dupliqués. Les éléments doivent maintenant être en couleur sur votre fichier.

Pour que le vernis puisse être correctement appliqué, vous devez **surimprimer** les objets sur lesquels vous avez appliqué la nouvelle couleur. Pour ce faire, sélectionnez les éléments à surimprimer, allez sur le panneau **Options d'objet** et cochez la case **surimpression du fond** (ou **surimpression des contours**).

Pour vérifier quels objets sont en surimpression, sélectionnez **Aperçu de la surexposition** sous **Affichage**. Les objets correspondants doivent apparaître en rose. Mais cette couleur ne sera bien évidemment pas imprimée. À la place de cette couleur sera appliqué le vernis transparent.

Veuillez enregistrer votre fichier via la fonction **Exporter en format Adobe PDF (impression)**. Veuillez ne pas sélectionner l'option de conversion des couleurs afin que le ton direct soit correctement transmis dans le fichier.





Adobe Illustrator

Concevez vos données d'impression selon votre habitude. Une fois que vous avez défini les zones sur lesquelles doit être appliqué le vernis sélectif, vous allez créer la couleur qui symbolisera ce vernis dans votre fichier.

Définissez une nouvelle couleur. Pour ce faire, allez dans le **panneau Nuancier** et sélectionnez **Nouvelle couleur** dans le menu déroulant en haut à droite.

Un autre menu s'ouvre, dans lequel vous pouvez définir les caractéristiques de la nouvelle couleur. Donnez le nom **Vernis** à cette couleur. Dans le champ **Type**, sélectionnez **ton direct**. Ensuite, vous allez déterminer la valeur de la nouvelle couleur. Veuillez entrer les références suivantes : **Cyan 0 %, Magenta 100 %, Jaune 0 %, Noir 0 %**.

Confirmez en cliquant sur **OK**. La nouvelle couleur devrait maintenant apparaître dans le nuancier.

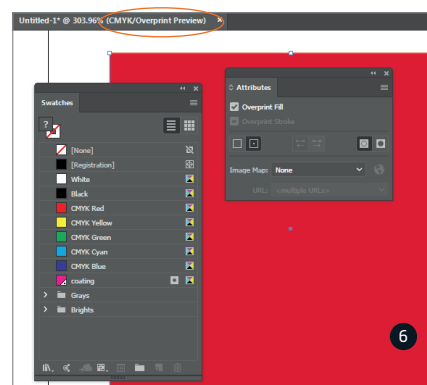
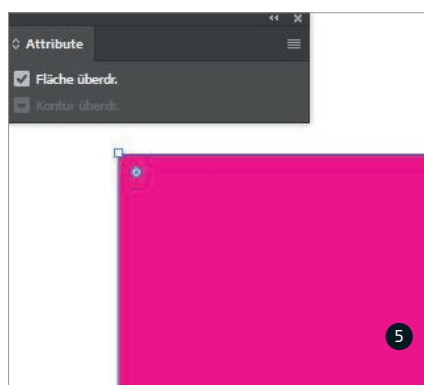
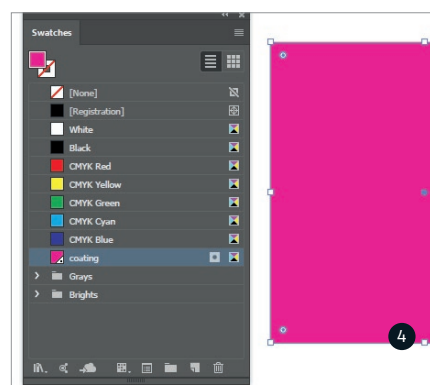
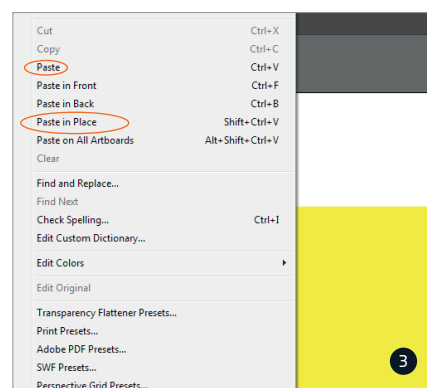
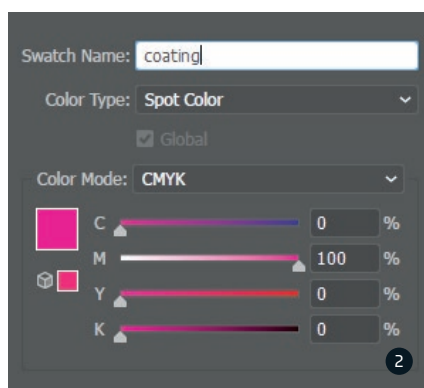
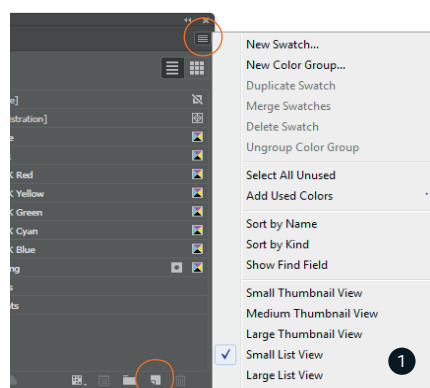
Vous devez maintenant sélectionner les éléments sur lesquels sera appliqué le vernis. Il peut s'agir de formes de votre motif initial ou de nouvelles formes. Une fois les éléments sélectionnés, vous devez les dupliquer. Pour cela, cliquez sur **Edition ► Copier** puis sur **Edition ► Coller sur place**.

Maintenant, appliquez la nouvelle couleur créée sur les objets dupliqués. Les éléments doivent maintenant être en couleur sur votre fichier.

Pour que le vernis puisse être correctement appliqué, vous devez **surimprimer** les objets sur lesquels vous avez appliqué la nouvelle couleur. Pour ce faire, sélectionnez les éléments à surimprimer, allez sur le panneau **Options d'objet** et cochez la case **surimpression du fond** (ou **surimpression des contours**).

Pour vérifier quels objets sont en surimpression, sélectionnez **Aperçu de la surexposition** sous **Affichage**. Les objets correspondants doivent apparaître en rose. Mais cette couleur ne sera bien évidemment pas imprimée. À la place de cette couleur sera appliqué le vernis transparent.

Veuillez enregistrer votre fichier via la fonction **Exporter en format Adobe PDF (impression)**. Veuillez ne pas sélectionner l'option de conversion des couleurs afin que le ton direct soit correctement transmis dans le fichier.





Macromedia FreeHand

Dans Macromedia Freehand, Donnez le nom **Vernis** à une simple couleur et surimprimer les objets à vernir par la suite. Pour définir une nouvelle couleur, sélectionnez **100% magenta** dans la palette **Teintes**. Cliquez maintenant sur l'icône permettant d'ajouter cette couleur au nuancier.

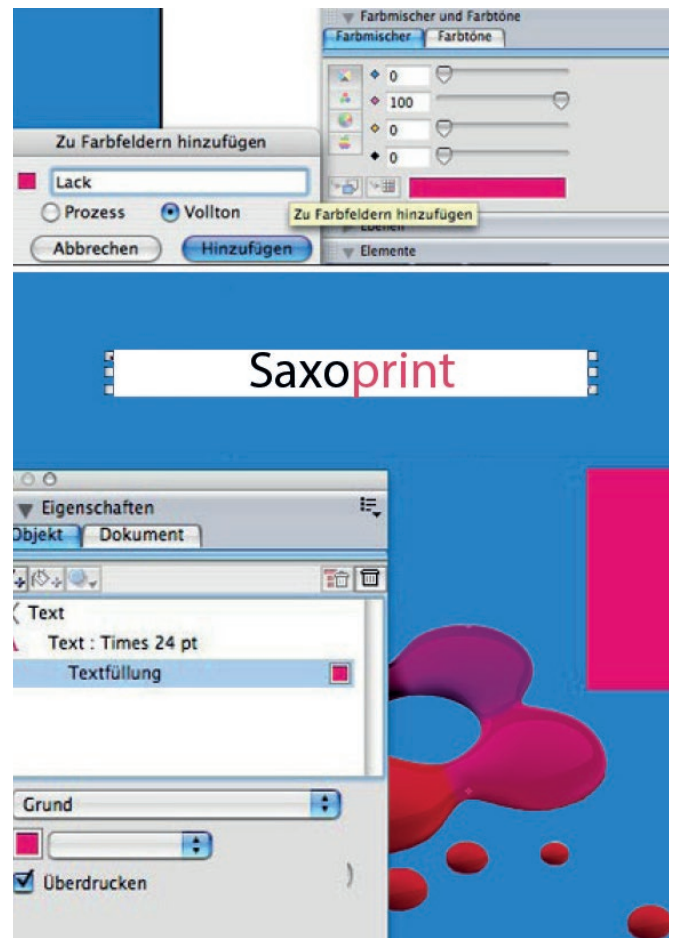
Une nouvelle boîte de dialogue s'ouvre. Entrez le nom **Vernis** et cochez la case **ton direct**. Maintenant, une nouvelle couleur portant le nom **Vernis** apparaît dans le nuancier.

Assurez-vous que la police d'écriture n'est pas en italique. Cela signifierait qu'il ne s'agit pas d'un ton direct, mais d'une couleur en quadrichromie.

Sélectionnez maintenant les objets à vernir et dupliquez-les. Placez les objets dupliques **exactement** sur les originaux et appliquez la couleur que vous avez créée sur les objets dupliques. Pour surimprimer ces objets, sélectionnez le **panneau Objet** et cochez la case **surimpression**.

Pour sauvegarder votre fichier, générez un fichier PostScript (PS) et convertissez-le en PDF.

Veuillez vérifier dans le PDF si tous les éléments à vernir sont en surimpression.





QuarkXpress

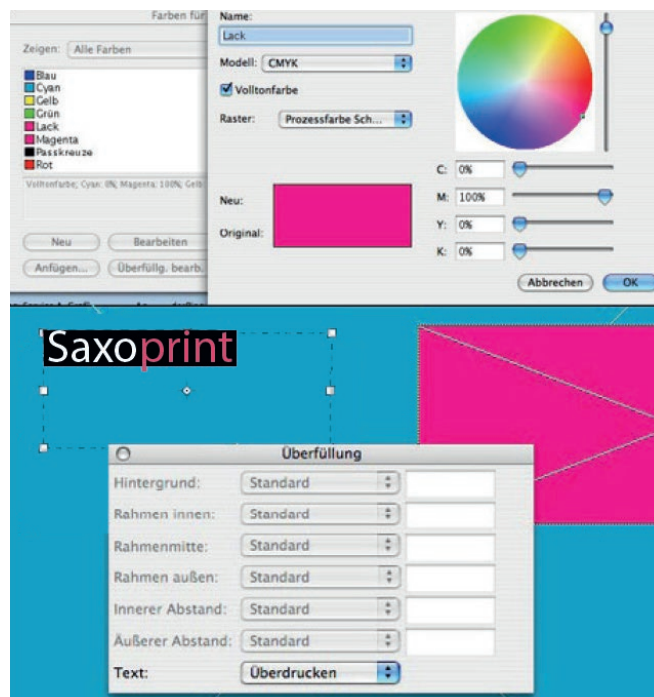
Dans QuarkXpress, ouvrez la **palette Couleur** et cliquez sur **Créer**.

Dans cette nouvelle fenêtre, sélectionnez **100% magenta**. Indiquez **Vernis** dans le champ **Nom** et cochez la case **Couleur d'accompagnement** (ton direct). Maintenant, la couleur que vous venez de créer apparaît dans la boîte de dialogue **Couleurs**. Vous pouvez maintenant utiliser la nouvelle couleur. Pour surimprimer les objets, sélectionnez la fenêtre **Infos de défonce**.

Sélectionnez maintenant les éléments que vous voulez mettre en surimpression. Puis sélectionnez **surimpression** dans la fenêtre. Dans QuarkXpress, il s'agit principalement du fond ou du texte.

Pour sauvegarder votre fichier, générez un fichier PostScript (PS) et convertissez-le en PDF.

Veuillez vérifier dans le PDF si tous les éléments à vernir sont en surimpression.





CorelDRAW

Concevez vos données d'impression selon votre habitude. Une fois que vous avez défini les zones à vernir, vous allez créer la couleur qui symbolisera ce vernis dans votre fichier.

Pour ce faire, définissez une nouvelle couleur. Allez dans **Fenêtres ► Menus fixes** et choisissez dans le menu **Navigateur de palette de couleurs**. Cliquez ensuite sur le bouton **Crée une palette de couleurs vide**. Dans la zone **Nom de fichier**, entrez un nom pour votre palette (par exemple, Ma palette) et cliquez sur **Enregistrer**. Dans le **Navigateur de palette de couleurs**, sélectionnez la palette personnalisée que vous avez créée et cliquez sur **Ouvre l'éditeur de palettes**. Dans l'éditeur de palette, cliquez sur **Ajouter une couleur**, puis sélectionnez une couleur dans la boîte de dialogue **Sélection de couleurs** (idéalement **Magenta, C : 0%, M : 100%, Y : 0%, K : 0%**) et cliquez sur **Ajouter à la palette**. Maintenant, nommez la couleur **Vernis** dans la partie inférieure de l'éditeur de palette et sélectionnez le paramètre **non quadri** dans le menu déroulant **Traiter comme**. Sauvegardez en cliquant sur **OK**.

Vous devez maintenant sélectionner les éléments à vernir et les dupliquer exactement. Vous pouvez le faire soit via **Edition ► Copier puis Edition ► Coller**, soit via **Edition ► Dupliquer** (Dans la boîte de dialogue **Dupliquer le décalage**, saisissez les valeurs de la position initiale, soit 0,0 mm).

Afin que le vernis soit appliqué correctement sur les objets

souhaités, vous devez y appliquer la couleur que vous avez créée puis mettre ces objets en surimpression. Pour ce faire, placez le curseur sur l'objet et cliquez à droite. Sélectionnez **Surimpression**.

Pour vérifier si les objets sont bien surimprimés, choisissez dans le menu **Aperçu** l'option **Optimisé avec surimpressions**. Les objets doivent ensuite être recouverts d'une couleur non opaque.

Enregistrez le document pour l'impression en cliquant sur **Fichier ► Publier au format PDF**. Dans la boîte de dialogue, cliquez en bas à droite sur **Paramètres**. Sous l'onglet **Général**, vérifiez que le format PDF sélectionné est bien **PDF/X-4**. Sous l'onglet **Avancés**, sélectionnez **CMJN** dans **Sortie d'objets en**. Cochez les cases **Conserver couleurs non quadri** et **Conserver surimpressions du document**. Cliquez sur **OK** : votre fichier PDF est terminé !

