

# Vernis UV

## Préparation des fichiers d'impression :



Il est nécessaire d'utiliser un logiciel professionnel tel qu'illustrator ou indesign et de travailler avec des données vectorielles.

### 1 Créer votre visuel en quadri :

Travailler selon le format final de votre document (+ 2 mm de débords)

Ex : pour une carte de visite de 85 x 55 mm votre format de travail sera 89 x 59 mm avec débords.

Il est impératif de travailler au format vectoriel pour ce type de vernis sélectif.

### 2 Sélectionner les zones à vernir :

Sur un second calque aux mêmes dimensions que le précédent.

Faire apparaître en noir 100 % les zones à vernir.

**Ton direct Noir 100 % (en surimpression) :**

Cyan = 0 %, Magenta = 0 %, Jaune = 0 % et N= 100 %

Les éléments de quadri et de vernis doivent se superposer parfaitement.



### 3 Les fichiers à fournir :

1 Fichier PDF

1 fichier : quadri

+  
zones à vernir en 5ème couche  
ton direct Noir 100 % / Surimpression

	Nom	
<input checked="" type="checkbox"/>	Plaques quadri	
<input checked="" type="checkbox"/>	Quadri Cyan	55%
<input checked="" type="checkbox"/>	Quadri Magenta	60%
<input checked="" type="checkbox"/>	Quadri Jaune	65%
<input checked="" type="checkbox"/>	Quadri Noir	20%
<input checked="" type="checkbox"/>	Plaques en tons directs	
<input checked="" type="checkbox"/>	C=0 M=0 J=0 N=100	100%
	Couverture totale de la zone	300%

## Infos Pratiques



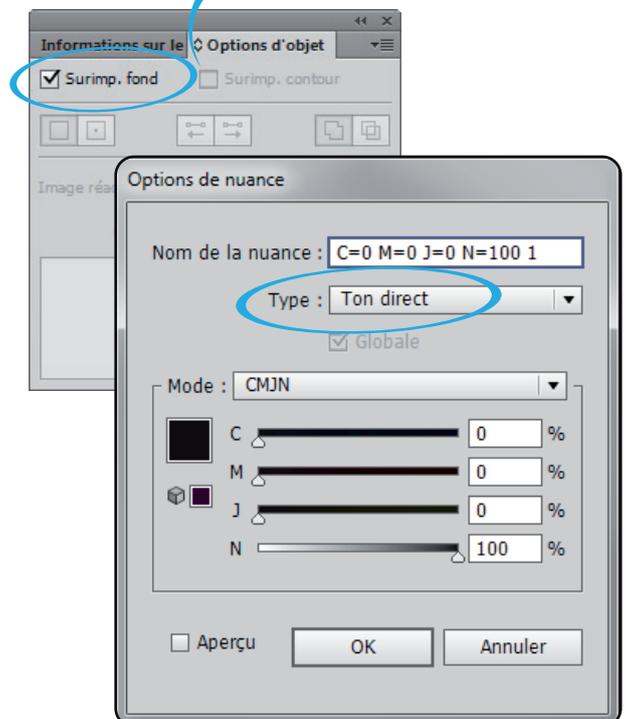
### Où trouver la Surimpression ?

- **ILLUSTRATOR** : Fenêtre + Options d'objet + Surimp. fond
- **INDESIGN** : Fenêtre + Sortie + Options d'objet + Surimp. fond

### Où trouver les couleurs Ton directs ?

- **ILLUSTRATOR** : Fenêtre + Nuancier + Nouvelle Nuance
- **INDESIGN** : Fenêtre + Nuancier + Nouvelle Couleur

NB : Si certains éléments de votre vernis contiennent des contours, pensez à cocher la case « Surimp. contour ».



## A savoir :

Le vernis UV ne doit pas être trop fin. Il est conseillé de ne pas descendre en dessous de 0.4 mm 1.1339 points d'épaisseur. Un vernis trop fin ne pourra pas être réalisé car il risque de maculer et donc d'obtenir un mauvais rendu.