

KALENDARZ AUTORSKI  
**LUX**

Przygotowanie projektu graficznego powinno uwzględniać poniższe kryteria.

## UWAGI OGÓLNE

Do projektu prosimy nie dołączać znaczników, linii pomocniczych ani kostek drukarskich! Jeśli projekt graficzny kalendarza obejmuje główkę i plecy prosimy o dostarczenie ich jako osobne pliki PDF.

Należy pamiętać o uwzględnieniu w projekcie obszaru spadu (zwany formatem brutto), który na dołączonych szablonach został zaznaczony na różowo (uwzględniamy spady 3 i 5 mm z każdej strony projektu). Format docelowy (zwany formatem netto) na makietkach został oznaczony kolorem błękitnym.

## WYMIARY

Wymiar całego kalendarza: 90 x 50 cm

Główka kalendarza / zdjęcia: 90 x 25 cm

Plecki kalendarza: 90 x 25,4 cm

Bloczek z kalendarium: 28,5 x 14 cm

## KOLORYSTYKA

Materiały do druku prosimy przygotować opierając się na kolorystyce CMYK .

Przed wysłaniem projektów proszę się upewnić czy nie zawierają obiektów w kolorach RGB.

W przypadku indywidualnego zamówienia projektu w kolorach PANTONE prosimy o uwzględnienie ich w pliku graficznym, oraz dodatkowo oczekujemy informacji co do wartości koloru dodatkowego. Uwzględniamy kolory PANTONE z palety Solid Coated

## ROZDZIELCZOŚĆ

Umieszczone w projekcie bitmapy powinny mieć 300 dpi (w przypadku projektów nie większych niż format B3 tj. 33 x 48 cm). Natomiast w przypadku projektów większych niż format B3 rozdzielczość grafik i zdjęć może być mniejsza tj. 230 dpi

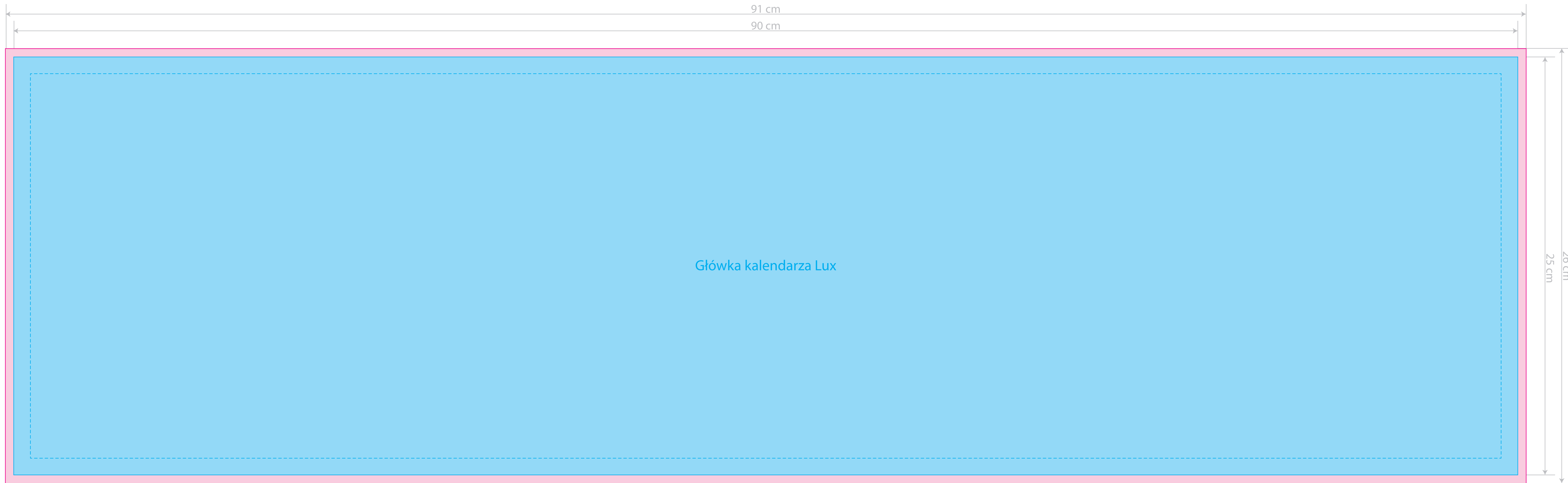
## TEKST

Wszystkie teksty muszą być zamienione na krzywe.

Prosimy o nie stosowanie czarnego tekstu składającego się z 4 kolorów

## INNE

Jeśli projekt powstaje w programie COREL DRAW proszę o spłaszczenie pliku wynikowego. W programie COREL DRAW należy użyć opcji eksportuj lub publikuj do pdf.



Główka kalendarza Lux



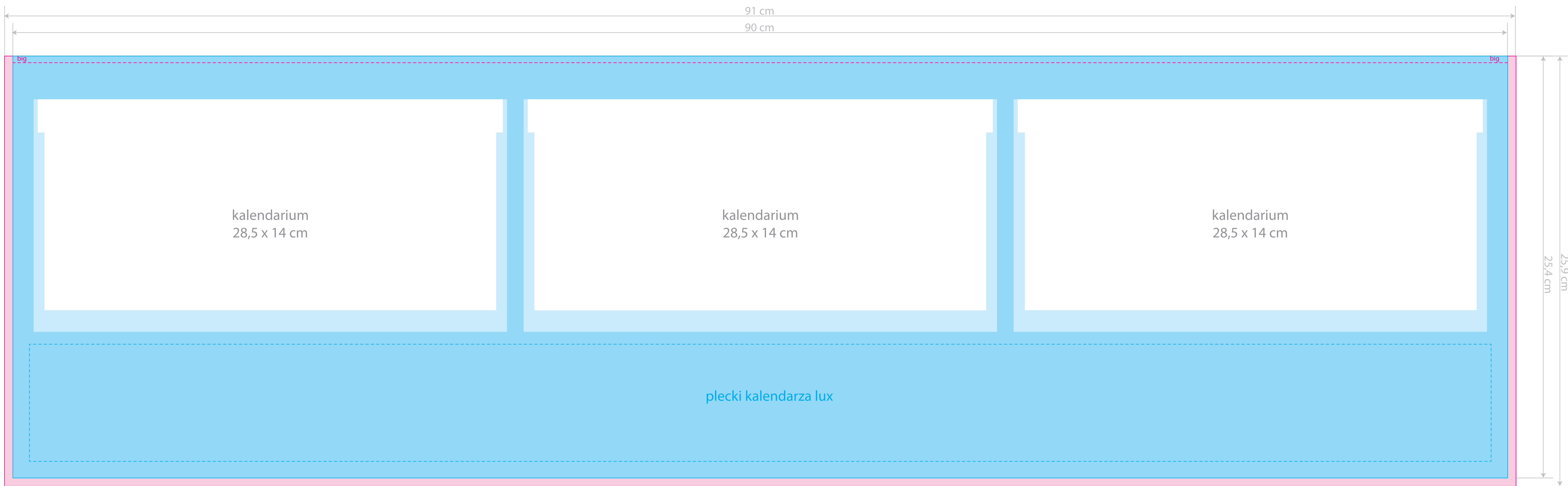
obszar spadu (pole w jakim należy przygotować grafikę)



wymiar docelowy



granica w jakiej należy zmieścić elementy graficznych niespadowe (np. logo, ważne hasło itp.)



obszar spadu (pole w jakim należy przygotować grafikę)



wymiar docelowy



granica w jakiej należy zmieścić elementy graficznych niespadowe (np. logo, ważne hasło itp.)



big (wytlaczanie linii zgięcia)