

Требования к макету

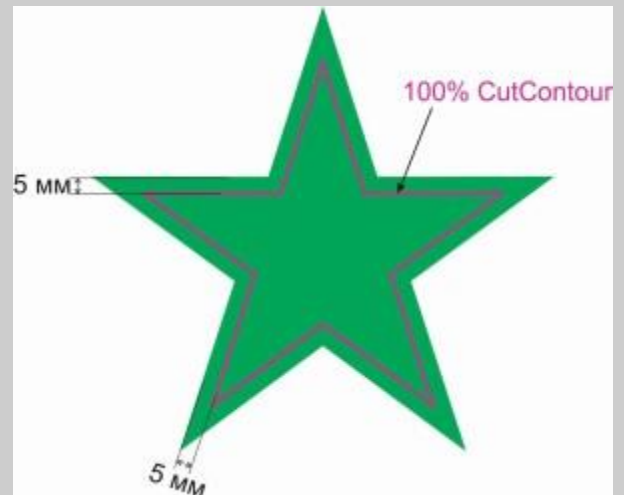
Основное правило: ничего не меняя в настройках плоттера, на стандартных параметрах резки, вам нужно вырезать на второй ход внутренние сегменты макета. И всё! Никаких премудростей!

Нож плоттера при этом порежет на повторном ходе верхний слой подложки. А на нижнем слое подложки будут держаться все вырезанные ненужные сегменты, которые вы удалите одним движением руки.

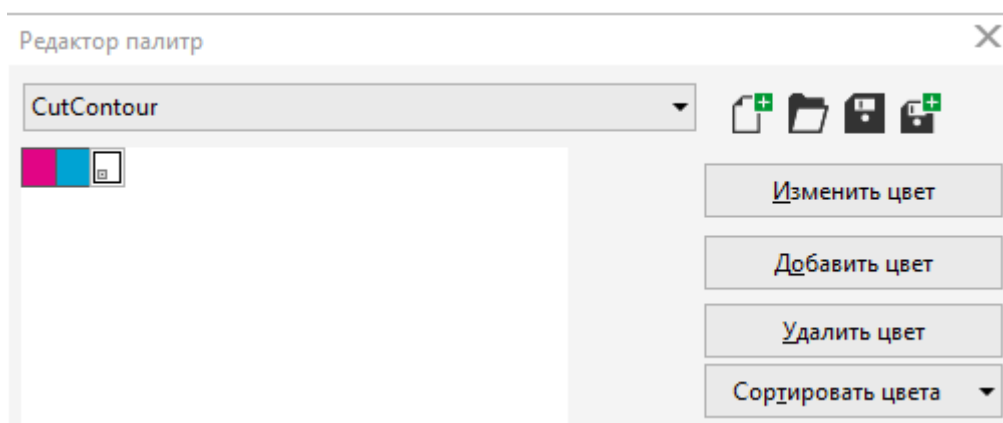
- Растровая графика не допускается
- Все изображения должны быть в векторном формате **.cdr** (CorelDraw)
- Все шрифты должны быть переведены в кривые (Convert To Curves)
- Масштаб изображения — 1:1
- Все линии реза должны иметь наименьшую толщину (**Сверхтонкий Абрис**)
- Контур реза должен быть присвоен 100% спотовый цвет с названием **CutContour**

Пояснение:

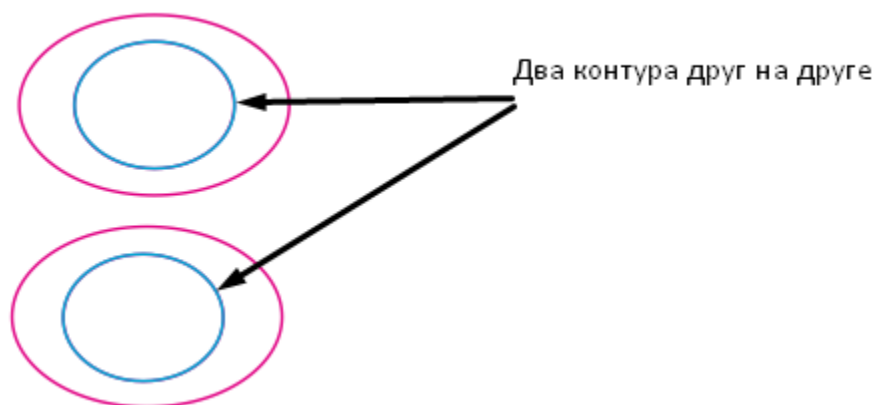
- Графически представленная рекомендация для создания объекта с контурной резкой. (Это необходимо делать, чтобы избежать погрешности при резке).



- Все линии обязательно замкнутые
- Макет без пересекающихся линий, сложных неровных углов, с большим количеством лишних точек.
- Контур реза обозначается 1 раз.
- Дублирование (наложение одного контура на другой) необходимо сделать только для внутренних элементов, которые потом будут выбираться второй подложкой.
- Для простоты и наглядности можно сделать второй CutContour другого цвета



Второй (дублирующий контур) покрасить им для наглядности



Для того, чтобы посмотреть, что будет вырезано на пленке после плоттерной резки, в программе **CorelDraw** необходимо переключиться в каркасный режим просмотра.

Все объекты, в том числе и текст, должны быть сделаны или переведены в кривые (Curves). Не допускается задание формы элементов толщиной обводки (кисти, Stroke), – она игнорируется и производится резка только по центральной линии. Все заливки, эффекты, растровые элементы так же игнорируются при резке. Все лишние объекты, не предназначенные для резки, должны быть удалены из макета.