

Warpen

Bijna alle bekers hebben een conische vorm. Om een label precies rond de beker te laten passen, hebben we dus een label nodig dat de conische vorm van de beker volgt. Deze vorm zal uiteindelijk ook onze stansvorm zijn en wordt meestal opgegeven door de spuitgieter (niet de ontwerper van het label).

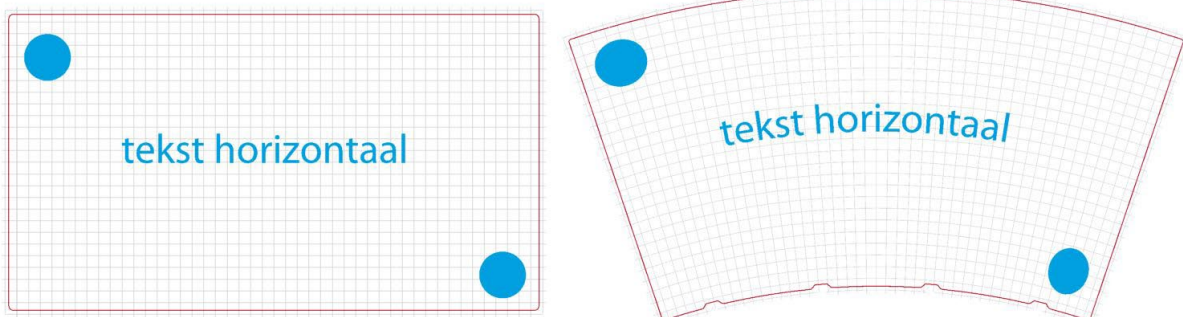
Een ontwerper van het label heeft de keuze om ofwel te vertrekken vanaf een rechte vorm en deze (door ons) softwarematig om te zetten in een conische vorm. (Dit omzetten van rechte vorm naar conische vorm heet warpen.) Ofwel kan de ontwerper vertrekken van een conische vorm en hierop het label ontwerpen.

Ontwerpen op een rechte vorm en later softwarematig warpen

Het voordeel van softwarematig warpen is dat het volledige ontwerp automatisch conisch gemaakt wordt waardoor foto's, teksten, vormen en lijnen mooi rond de beker zullen passen. De ontwerper moet niets handmatig vervormen. Horizontale lijnen/teksten volgen de vorm van de beker en zullen, eenmaal gemould, mooi horizontaal op de beker staan. Een foto of beeld op de volledige achtergrond moet ook de vorm van de beker volgen en zal dus gewarpt moeten worden.

Het nadeel is dat het ontwerp vervormd zal worden. De Bovenkant van het label wordt horizontaal uitgerokken terwijl de onderkant van het label horizontaal in elkaar gedrukt wordt. Bij duidelijk herkenbare vormen zoals cirkels, vierkanten, logo's enzoverder kan dit storend worden, vooral als ze boven of onderaan het label staan.

Hieronder zie je een ontwerp op een recht formaat (links) dat softwarematig gewarpt is (rechts). De vervorming is duidelijk te zien.



Standaard wordt het volledige label gewarpt. De prepress kan er echter voor kiezen om sommige items los te koppelen van het bestand en deze niet mee te warpen om zo de originele vorm te behouden. De keuze om sommige dingen niet mee te warpen is vooraf moeilijk te bepalen en hangt af van de vorm, de positie en de grootte van het item. Daarnaast moet het bestand dit toelaten. Het bestand moet opgemaakt zijn conform onze aanleverspecificaties en het item dat niet gewarpt mag

worden, moet los staan van de eventuele achtergrondafbeelding. Als bijvoorbeeld een logo als één geheel in een gepixeld beeld zit, kunnen we dit niet loskoppelen en zal dit sowieso gewarpt worden.

Om correctiekosten te vermijden moet er bij het aanleveren van de bestanden duidelijk aangegeven worden welke delen niet gewarpt mogen worden. Afhankelijk van het bestand en de complexiteit van welke delen al dan niet gewarpt moeten worden, kunnen er extra kosten aangerekend worden.

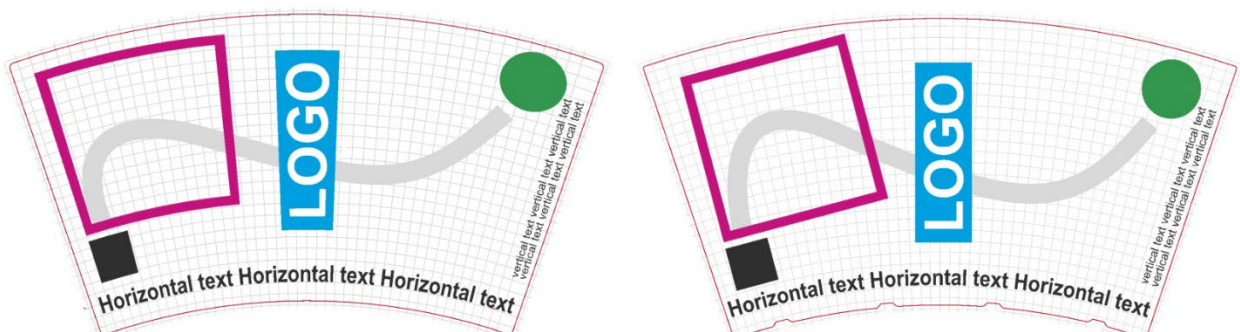
Elke conische stansvorm heeft een overeenstemmend rechthoekig formaat. Wanneer dit formaat niet correct is, moet het ontwerp (uit proportie) geschaald worden om het te laten passen op de stansvorm. Eventuele inhoudsstreepjes van een beker kunnen hierdoor afwijken met de inhoud van de beker. Bij twijfel van het juiste rechthoekige formaat kan de klant bij iPB een template opvragen waar zowel de conische vorm als het bijpassende rechthoekig formaat op staat.

Ontwerpen op een conische vorm

Bij designs die slechts enkele teksten of tekeningen bevatten, kan de ontwerper beter niet starten vanaf een rechte vorm, maar wel vanaf de conische stansvorm. Hierdoor zullen de items niet vervormd worden. In dit geval moet de designer rekening houden met:

- de vorm van de stans:
 - horizontale items moeten met de juiste kromming geplaatst worden
 - Verticaal moet alles in de juiste hoek geplaatst worden
- Grote (vooral rechthoekige) objecten zoals tekstblokken en foto's zijn moeilijk te positioneren omdat ze niet de vormgeving van de stans of omringende items kunnen volgen.
- Bij verticale teksten die bestaan uit meer dan één regel, moet de afstand tussen de regels best overal hetzelfde blijven.
- Bij verticale items die dicht tegen de stansrand staan, moet er afgewogen worden of je de stans volgt of de juiste verticale hoek volgt.

Hieronder zie je aan de linkerkant een rechthoekig formaat dat softwarematig gewarpt is en aan de rechterkant een ontwerp dat op een conisch formaat ontworpen is.



Tip: Het uiteindelijke resultaat zie je pas wanneer het label rond de beker gemould zit. Als ontwerper kan je alvast een simulatie maken door het label uit te knippen en rond de betreffende beker te plakken. Of door het geprinte label op te rollen en de linkerkant van de stans precies op de rechterkant te plakken.