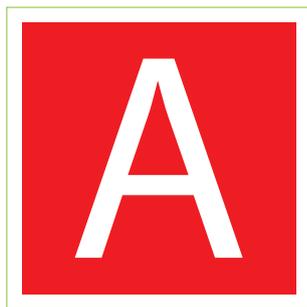


## Druckdaten erstellen - Sonderfarbe weiß

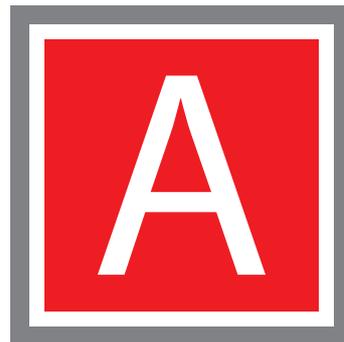
Neben Lack ist Weiß eine weitere Sonderfarbe, die von uns gedruckt werden kann.

Beim Erstellen der Druckdaten gilt es dabei aber ein paar Dinge zu berücksichtigen.

Elemente, die in der Druckdatei nämlich in weiß (0/0/0/0) dargestellt sind, sind für den Drucker Bereiche, in denen keine Farbe aufgetragen wird. Dies stellt kein Problem dar, wenn ein weißes Grundmaterial (Verbundplatte, Folie, Karton, etc.) verwendet wird und würde wie folgt aussehen:

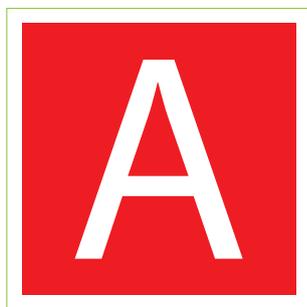


Druckdatei

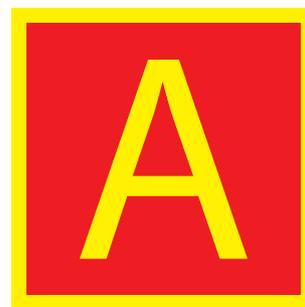


weiße Folie, bedruckt,  
auf grauer Wand verklebt

Anders verhält es sich bei Grundmaterialien, die nicht weiß sind. Hier würde das Grundmaterial an den Stellen durchscheinen, die in der Datei weiß (0/0/0/0) angelegt sind.

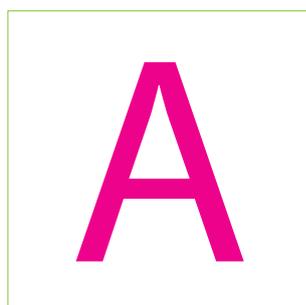
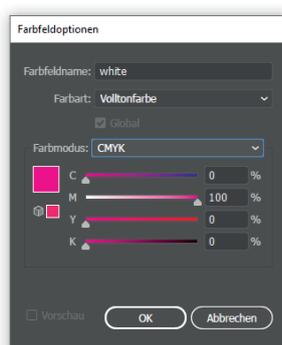


Druckdatei ohne  
Sonderfarbe „white“

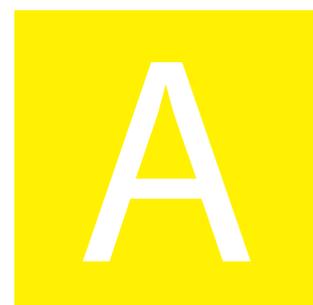


gelbe Folie, bedruckt

Sollte in diesem Fall die Grundfarbe gelb sein, der Buchstabe aber in weiß, so muss der Buchstabe in der **Sonderfarbe „white“ (0/100/0/0) als Volltonfarbe eingefärbt sein.**



Druckdatei mit  
Sonderfarbe „white“



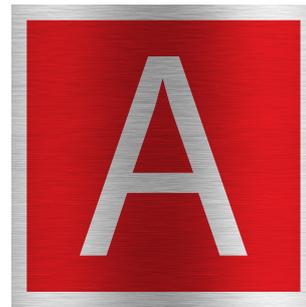
gelbe Folie, bedruckt

## Druckdaten erstellen - Sonderfarbe weiß

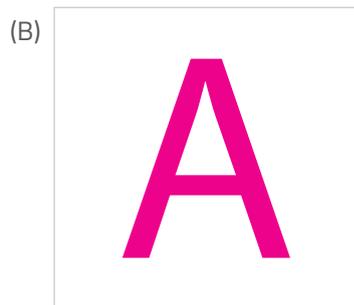
Es ist auch zu beachten, dass unsere Druckfarben transluzent (durchscheinend) sind. Werden also färbige Grundmaterialien bedruckt, so wirkt sich die Grundfarbe auf das Druckergebnis aus. Um eine deckende Farbschicht zu erhalten ist es daher notwendig, diese weiß zu unterdrucken.



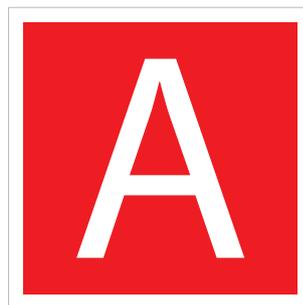
Druckdatei ohne  
Sonderfarbe „white“



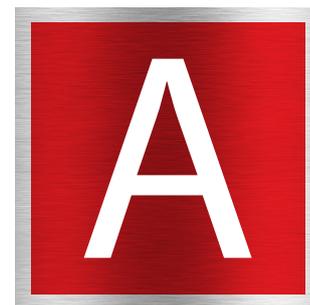
Verbundmaterial gebürstet,  
bedruckt



Druckebene mit  
Sonderfarbe „white“

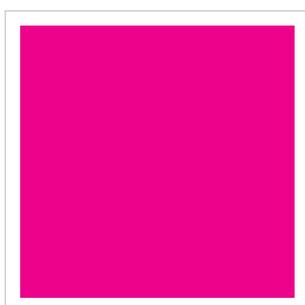


Druckebene rot

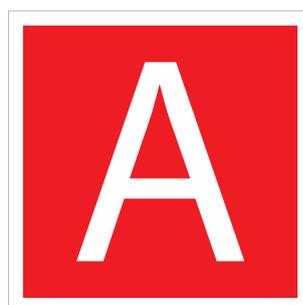


Verbundmaterial gebürstet,  
bedruckt

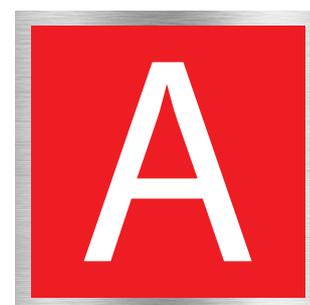
Wie man bei Ansicht (B) sieht, ist das Verbundmaterial immer noch sichtbar. Sollte die rote Farbe deckend sein, würde die Datei würde wie folgt aussehen:



Druckebene mit  
Sonderfarbe „white“



Druckebene



Verbundmaterial gebürstet,  
bedruckt