



VAAK VERSCHIJNT ER EEN GROOT VRAAGTEKEN BOVEN HET HOOFD ZODRA WE OVER VECTORBESTANDEN BEGINNEN. WIJ MAKEN VAN DIE VRAAGTEKEN (G)EEN PUNT EN LEGGEN JE GRAAG HET EEN EN ANDER UIT.

Wat is nu precies een vectorbestand?

Een vectorbestand bestaat uit paden, ofwel vectoren, in plaats van pixels. Daardoor kan een vectorbestand onbeperkt vergroot en/of verkleind worden zonder dat de kwaliteit daalt. Een bestand dat niet uit vectoren maar uit pixels is opgebouwd, wordt ook wel een bitmapbestand genoemd. Wanneer je een bitmapbestand vergroot, krijg je allemaal afzonderlijke kleine blokjes (pixels) te zien. Zoom maar eens heel ver in op een foto en je zult zien dat het beeld korrelig en vaag wordt.

Dat een vectorbestand wel altijd scherp blijft, komt doordat de paden telkens opnieuw worden berekend als de afbeelding vergroot of verkleind wordt. Een stukje ingewikkelde wiskunde dus eigenlijk – waar wij zelf ook de ballen van begrijpen.

Hoe herken je een vectorbestand?

Om jouw product in een goede en scherpe kwaliteit te kunnen produceren, is het dus van belang dat wij beschikken over een vectorbestand. Deze kan aangeleverd worden in de volgende formaten: EPS, AI of PDF. Een denkfout die heel veel wordt gemaakt is dat je een vectorbestand daadwerkelijk kunt herkennen aan deze extensies. Dat is niet helemaal waar. Je kunt namelijk ook een bitmapbestand omzetten naar al die bestandstypen. Dit betekent niet dat het bestand dan opeens op magische wijze transformeert naar een vectorbestand (tenzij je Hans Klok heet natuurlijk).

JPEG, JPG, PNG, GIF en BMP-bestanden zijn wel altijd bitmapbestanden en nóóit vectorbestanden. Voor ons zijn dit helaas geen bruikbare bestanden.

Om zelf te testen of je bestand geschikt is, kun je het volgende doen: open het bestand en zoom heel ver in (zeg 1000% van het origineel). Is je ontwerp nog steeds scherp, dan is de kans heel groot dat je inderdaad een vectorbestand hebt. Zijn de lijnen en randen in je afbeelding niet vloeiend meer en kun je de pixels bijna tellen omdat het beeld net zo korrelig is als een 8-bits videogame? Dan heb je te maken met een bitmapbestand en zul je nog een vectorbestand ergens vandaan moeten toveren.

Hoe kom je aan een vectorbestand?

Nou, dat is ook niet zo moeilijk. Je kunt bijvoorbeeld zelf een vectorbestand maken met een grafisch programma als Illustrator of InDesign of je laat het aan een grafische vormgever over. Die is daar verrekke handig in. Ook makkelijk: je vraagt het aan ons. In het laatste geval trek je gewoon een van onze medewerkers aan de mouw. Zij kunnen je meer vertellen over de mogelijkheden en de kosten hiervan.

Het is overigens niet altijd mogelijk om van een bitmapbestand een vectorbestand te maken. Vaak zijn bijvoorbeeld foto's lastig om te zetten.

Bestanden met witvlakken

Heb je een vectorbestand (geregeld)? Good for you! En voor ons trouwens ook. Moet je alleen nog rekening houden met één ding. Stel, je hebt een logo of ander ontwerp waar de kleur wit in zit. Afhankelijk van het gekozen materiaal en de druktechniek die je kiest blijft wit ook echt wit. Kies je bijvoorbeeld voor wit vinyl? Dan wordt hetgeen wit moet worden automatisch wit omdat er op die plek geen inkt wordt aangebracht. Bij transparante materialen is dat niet het geval. Dan worden alle witvlakken in je ontwerp doorzichtig. Wil je in dat geval toch wit toevoegen aan je ontwerp? Vraag dan even naar de mogelijkheden.

