

POJMY VEĽKOPLOŠNÁ TLAČ

- **Veľkoplošná tlač:** tlač predlohy digitálnou technológiou na tlačových plotroch. Technológie tlače sa delia na Solventná tlač, UV tlač, Sublimačná tlač a Latexová tlač. Tlačové plotre sa delia na roll to roll, flatbed alebo flatbed roll to roll. Tlačí sa na základe CMYK farebnosti. Ako doplnkové farby sa môžu použiť Lc - Lm - White alebo Varnish. Výnimkou nie je ani použitie niektorej z RGB farieb či metalických farieb prevažne na strojoch s tlačou šírky do 180 cm.

- **Solventná tlač:** momentálne najrozšírenejšia technológia veľkoplošnej tlače pre exteriér a interiér. Atramenty sú na báze rozpúšťadiel a oxidáciou ktorá prebieha na povrchu média sa tlač fixuje. Výtlačky sú farebné a UV stálie. V interiéri sa používajú eco-solventné atramenty ktoré sú bezzápachové a ekologický odbúrateľné. Solventná tlač nie je odolná voči agresívnym rozpúšťadlami, čiastočne mechanickému oderu. Lamináciou sa zvyšuje životnosť tlače. Výtlačok je možné ďalej spracovávať až po preschnutí.

- **UV tlač:** táto technológia je podobná solventnej tlači. Atrament je vytvrdzovaný UV lampami ktoré ho zatavia do materiálu. Tlač je odolná voči rozpúšťadlami, UV žiareniu a mechanickým poškodeniam. Nevyžaduje si dodatočnú lamináciu. Výtlačok je momentálne použiteľný.

- **Sublimačná tlač:** tlač na špeciálny papier a termolisom prenesená na materiál. Pôsobením vysokej teploty sa atrament premení na plyn a zároveň teplota otvorí póry potlačaného podkladu. To umožní vstúpiť už teraz farebnému plynu do materiálu. Znížením teploty sa póry uzatvoria a plyn opäť stuhne. Výtlačok sa stáva súčasťou predmetu a výsledkom je odolná kvalitná dlhotrvajúca potlač. V súčasnosti sa do popredia dostáva priama potlač textilu. Sublimácia je vhodná pre polyester, sklo, keramiku, kov, plasty ... Nevhodná pre bavlnu.

- **Latexová tlač:** je bez obsahu prchavých chemických rozpúšťadiel. Tlač spĺňa požiadavky maximálnej ochrany zdravia a životného prostredia. Pigment sa na podkladové médium zachytáva pomocou resiny ktorý sa aplikuje súčasne s pigmentom. Po zahriatí dochádza k rozpusteniu resiny, ktorý na povrchu vytvorí tenký film. Pigment je do povrchu podkladového média zafixovaný okamžite. Odolnosť výtlačku je porovnateľná so solventnou tlačou avšak okamžite použiteľná.

- **CMYK:** C-cyan M-magenta Y-yellow K-black. Farebný model používaný v tlačových strojoch. Tento model pohlcuje svetlo, preto nedochádza k zmene farebnosti výtlačku ktorý je pripravený v CMYK-u. Zmiešaním CMY vzniká K. Z ekonomického hľadiska sa preto dodala farba black ako kľúčová. Tlačové projekty je potrebné pripraviť v tejto farebnosti!

- **RGB:** R-red G-green B-Blue. Používa sa pre zobrazenie farieb na monitoroch. RGB farby svetlo naopak odrážajú a preto môže byť farebnosť medzi monitorom a výstupom rozdielna. Tlačové projekty v RGB sú posudzované ako nevhodné pre tlač!

- **DPI:** Dots per inch je počet bodov na palec. Je to merná jednotka pre vyjadrenie výstupných zariadení. Udáva počet vytlačiteľných bodov (pixelov) v jednom riadku na jednotku dĺžky jedného palca (inch) čo je cca 2,54 cm. V skutočnosti majú zariadenia dvojaké rozlíšenia – v horizontálnom a vertikálnom smere. Ak je uvedená len jedna hodnota dpi, je tým myslené rovnaké dpi v oboch smeroch čiže 720 dpi = 720x720 dpi. Ak sa hodnoty dpi zariadenia v horizontálnom a vertikálnom smere líšia, udáva sa dpi napr. 720x1440 dpi. Základným DPI pre veľkoplošnú tlač je 360 bodov. Nezamieňať DPI a PPI! PPI (Pixel per inch) je vyjadrenie počtu pixelov na palec v rastrí pred tlačou!!! Nízke rozlíšenie tlačového projektu sa nedá kompenzovať zvýšením DPI pri tlači!

- **Pixel:** Obrazový bod (picture element) je najmenšia jednotka digitálnej rastrovej (bitmapovej) grafiky. Predstavuje jeden bod obrázku zadaný svojou farbou.

- **Raster:** Obrázok tvorený malými štvorcami (pixelmi), uloženými v pevných riadkoch a stĺpcoch. Rozmer každého obrázku je počet pixelov na šírku x počet pixelov na výšku. Každý pixel nesie istý druh informácie. Okrem polohy (riadok a stĺpec) aj farbu, resp. ďalšie parametre napr. priehľadnosť.

- **Tlač Klasik/ Premium/Photo:** firemné názvoslovie vytvorené pre určenie kvality veľkoplošnej tlače. Klasik 720 DPI, Premium 1080 DPI, Photo 1440 DPI.

- **Pružný materiál:** materiál ktorý je možnosť skladať, stáčať ... Napríklad PVC banner, papier, samolepiaca fólia ...

- **Doskový materiál:** Tabule peneného PVC, kompozitov, plexi, dreva ... ktoré slúžia ako nosný materiál pre tlačenie grafiky na samolepiacich fóliách, papieroch. Taktiež môže byť priamo potlačený technológiou UV tlače.

- **Finalizácia:** koncová úprava tlačového projektu do jeho výslednej podoby. Finalizáciou môže byť orez na rozmer, lemovanie, povrchová úprava laminovaním ...

- **Lemovanie:** preloženie okraju pvc banneru alebo mesh siete na rubovú stranu výtlačku a jeho fixácia. Lemovanie sa môže vykonávať pomocou banerovej pásky, horúcim vzduchom, indukčným zváraním. Lemovanie nie je podmienkou finalizácie produktu a nemá vplyv na očkovanie.

- **Zváranie:** spájanie viacerých častí PVC bannerov a Mesh siete do jedného výsledného celku vysokou teplotou pomocou horúceho vzduchu alebo indukcie.

- **Očkovanie:** vkladanie ok po okraji banera v mieste lemovania. Očka slúžia na uchytenie reklamy. Štandardný rozptyl očkovania je približne 50 cm. Očka môžu byť rozložené aj atypicky podľa miesta uchytenia, poprípade nahradené tunelom.

- **Orez na rozmer:** finálna úprava výtlačku na požadovaný rozmer.

- **Orez po obryse (jednoduchý/zložitý tvar):** predrezanie vytlačeného projektu zväčša samolepky do predvoleného tvaru. Rez je vykonaný na úrovni fólie. Nosný papier je neporušený. **Jednoduchý tvar** je kruh/elipsa, štvorec/obdĺžnik/kosoštvorec, trojuholník/mnohouholník. **Zložitý tvar** je rezanie po kontúre. Napríklad kopíruje tvar písmena R alebo slova skRASTer.

- **Kaširovanie:** je trvalé spojenie niekoľkých vrstiev v jednu rovnakých alebo rozdielných materiálov. Vrchná vrstva má vytvoriť dekoráciu, povrchovú ochranu alebo zlepšiť užitočné vlastnosti spodnej vrstvy.

- **Laminácia:** finálna úprava povrchu výtlačku ktorá zabezpečí grafike chemickú odolnosť, odolnosť voči poškrabaniu a UV stálosť farieb. Používa sa laminovacia fólia alebo tekutý laminát. Tekutá laminácia je "univerzálna" vhodná pre každý druh média. Pri fóliách sa odporúča použiť rovnaký druh lamino fólie poprípade lepšiu ako je tlačové médium.

- **Gloss/SemiGloss/Matt:** povrchová úprava materiálu Lesklý/Pololesklý/Matný

- **Blindrám:** drevené lišty zo smreka alebo borovice pre vytvorenie maliarskeho rámu na ktorý sa napína canvas - imitácia maliarskeho plátna. Dopnutie rámu sa vykonáva bukovými klinkami.

