

AKO NA TO VEĽKOPLOŠNÁ TLAČ

- **Prepress:** príprava podkladov pre tlač. V tejto fáze postupujte veľmi dôkladne až do vyradenia grafického návrhu pre tlač.
- **Vyradenie do tlače:** export do formátu z ktorého tlačové zariadenie načítava údaje pre tlač.

ROZMER:

- Projekt pred tlačou má zodpovedať požadovaným parametrom. Pri produktoch sú vytvorené šablóny, kde farebnými krivkami sú vyznačené požadované parametre. Nesprávne pripravené podklady pre tlač sú vrátené klientovi alebo po dohode opravené a spolplatené podľa cenníka.

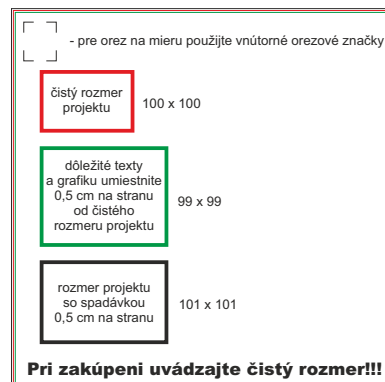
- Predlohy širšie ako tlačové médium sa vyhotovujú s prelepom. Tlačový projekt môže obsahovať viac tlačových podkladov zoskupených do jedného celku, maximálne však do šírky tlačového média. Pritom treba zohľadniť okraj (margin) 1,5 cm/strana kde materiál nie je potlačaný!

- **Čistý rozmer projektu:** rozmer tlačoviny po oreze na mieru. V šablóne je označený červenou krivkou. Pri vyradení do tlače nahradí vnútornými orezovými značkami. Dôležité prvky (obrázky, texty) umiestnite od čistého rozmeru smerom dovnútra. V šablóne je to zelená krivka, pri vyradení do tlače odstrániť!

- **Rozmer projektu:** je celková veľkosť projektu pre tlač so spádom. Vo finálnom spracovaní sa z výťažku oreže. V šablóne je to čierna krivka, pri vyradení do tlače odstrániť.

- **Vnútorná orezová značka:** Použiť 0 - 50% K, obrys 0,20 mm s dĺžkou strany 5 - 15 mm

- **Orezová krivka:** slúži na predrezanie samolepiacích fólií do ľubovoľného tvaru s presnosťou desiatín mm. V tlačovom súbore musí byť ako samostatná netlačiteľná vrstva, definovaná priamou (direktná) farbou. Odporúčame vlasový obrys, červená farba a názov vrstvy "Orez". Musí byť umiestnená na vrchu, pred ostatnými objektmi a nesmie byť zasiahnutá priehľadnosťou! Snažte sa vytvárať čo najmenej uzlov na krivke. Začiatok a koniec krivky by sa nemal nachádzať na oblúku.



GRAFIKA:

- **Farebný model:** len CMYK! Za dodané tlačové podklady v ktorých sa nachádza RGB, zhotoviteľ nenesie zodpovednosť vo farebnosti. V danom prípade je projekt vrátený klientovi alebo je po dohode opravený a spolplatený podľa cenníka. CMYK+White. Tlačový návrh sa skladá z dvoch strán. Jedná strana s vlastným farebným návrhom v CMYK. Všetky prvky na tejto strane so zložkami C0;M0;Y0;K0; zostanú nepotlačené (transparentné). Druhá strana s návrhom na zhotovenie iba bielej tlače. Pripraví sa ako 100% black C0;M0;Y0;K100; bez dodatočných zložiek.

Ako pripraviť pre Corel:

- prvá strana je s bielou predtlačou- celá ako čierna C0;M0;Y0;K100 plocha s plným pokrytím respektíve veľkosťou plochy projektu
- druhá strana s farebným návrhom - klasický tlačový projekt

UPOZORNENIE: Ak chceme, aby sa biela farba objavila nielen pod farebným návrhom, ale aj ako samostatná farba, vytvoríme ju zo zložiek C1;M0;Y0;K0;

Ako pripraviť pre Adobe:

Je potrebné vytvoriť dodatočný kanál s názvom „Spot 1“. Všetky prvky nachádzajúce sa v tomto kanáli budú tlačené bielou farbou. V tomto prípade sa môžu tlačiť biele prechody tónov v rozmedzí od 1 do 100%.

- Nevkladajte ICC profily

- Pri veľkej ploche jednej farby odporúčame použiť šum alebo textúru s malou kresbou.

- Prechod tónov vytvorený vektorovou grafikou treba zameniť na bitmapu, a pridať šum. V CorelDraw Gaussov, úroveň 15, hustota 15 respektíve podľa vlastného uváženia.

- **Grafické formáty:** CDR x6, AI 6, PDF, EPS, JPEG, TIFF. Pri formáte CDR previesť fonty do kriviek! Je vhodné zasielať aj kontrolnú grafiku vo formáte JPEG veľkosť do 300 kB. Tlačový súbor pomenujte následovne: *nazov_sirka x vyska_pocet ks.pripona*

- **Rozlíšenia a mierky:** Grafické aplikácie majú pri objemných projektoch problém so spracovaním dát výsledného súboru najmä ak je použitá priehľadnosť. Pri exporte do PDF vznikajú zbytočne gigantické súbory a sú častejšie pády aplikácií pre nedostatok pamäte. Preto tlačové podklady pripravujte vo vhodnom rozlíšení a mierke. Pri použití mierky netreba zabúdať na rozlíšenie bitmapových obrázkov. Príklad: ak pripravený dokument je v mierke 1:10 a 300 dpi, tak po 10-násobnom zväčšení pri tlači bude mať reálne rozlíšenie 30 dpi. Vhodné mierky pre projekty (1:1, 1:2, 1:10). Nižšie uvedené údaje majú odporúčací charakter.

Pozorovacia vzdialenosť & DPI:

- do 0,50 m - 300 dpi (menšie samolepky, fotografie, letáky do A3)
- 1,00 až 3,00 m - 150 dpi (plagáty do A0, obrazy, tapety, polepy áut)
- 3,00 až 6,00 m - 75 dpi (informačné tabule, veľké samolepky a plagáty)
- nad 6,00 m - 30 dpi (Billboardy, bigboardy, mesh siet, PVC bannery...)

DPI pre Interiér:

300 - 150 dpi

DPI pre exteriér:

20 - 150 dpi

Veľkosť plochy & DPI:

- do 2,00 m² - 300 - 150 dpi
- 2,00 až 5,00 m² - 150 - 50 dpi
- nad 5,00 m² - 100 - 20 dpi

Objemy rastrových dát:

- do 5 m²: 20 MB/m² (60 dpi - 1:1, 120 dpi - 1:2)
- do 30 m²: 5 MB/m² (30 dpi - 1:1, 60 dpi - 1:2)
- nad 30 m²: 3 MB/m² (20 dpi - 1:1, 40 dpi - 1:2)

Prevzorkovanie obrazu:

Často v praxi narazíte na situáciu, keď máte k dispozícii obrázky ale nie je vhodný pre veľkoplošnú tlač. Preto potrebujete "dopočítať" chýbajúce pixely. Ako na to? Prevzorkovaním obrázka (Resampling). V Coreli Rastry - prevzorkovať. Adobe ponúka viac metód. Príkazom Alt+Ctrl+I. Metóda "Najbližší sused" ofarbí pixel podľa susedného pixelu. Výsledkom sú zubaté hrany šikmých línií a veľká pixelizácia obrazu. Pre jemné prechody, zvolte Bikubickú. Pokiaľ chcete resamplingom dosiahnuť najlepšiu kvalitu, robte to postupným zväčšovaním v krokoch po 10%. Lepšie výsledky je možné dosiahnuť fraktálnou geometriou. Dosiahne sa hladších línií na úkor akvarelovému vzhľadu, stratou jemných detailov a puncu fotografického vzhľadu. Zväčšenie nad 150% sa neodporúča.

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

INFORMÁCIE MAJÚ IBA ODPORÚČACÍ CHARAKTER



- **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 = 720×720 dpi. Ak sa hodnoty dpi zariadenia v horizontálnom a vertikálnom smere líšia, udáva sa dpi napr. 720×1440 dpi. Základným DPI pre veľkoplošnú tlač je 360 bodov. Nezamieňať DPI a PPI!! PPI (Pixel per inch) je vyjadrenie počtu pixelov na palec v rastrovi 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.