



VITROTERM - MURÓW S.A.



DRUK CYFROWY TUSZAMI CERAMICZNYMI

PRZEWODNIK DLA PROJEKTANTÓW

REPRODUKCJA I DOPASOWANIE KOLORÓW

System kolorów w ceramicznym druku cyfrowym nie jest porównywalny z systemem CMYK, ponieważ systemy te oparte są na różnych kolorach podstawowych.

KOLORY PODSTAWOWE

Aby uzyskać dostępną gamę kolorów, tradycyjne drukarki używają kombinacji czterech barw podstawowych znanych jako CMYK.



W technologii ceramicznego druku cyfrowego na szkłe wykorzystywane jest sześć unikalnych barw podstawowych tzw. BGWORK



WPŁYW SZKŁA NA KOLOR WYDRUKU:

Duży wpływ na percepcję koloru ma grubość oraz barwa własna szkła. Przy jasnych nadrukach przede wszystkim tych z wykorzystaniem koloru białego, zalecamy zastosowanie szkła odbarwionego. Szkło zwykłe float można zastosować przy nadrukach ciemnych lub czarnych.

KOLORY SPECJALNE - RAL

Na specjalne życzenie klienta możemy wykonać nadruk w kolorach zbliżonych do palety RAL w poniższych opcjach:

1. Za pomocą specjalnej receptury możemy przygotować tusz zbliżony do koloru z palety RAL*

Jeżeli zastanawiasz się nad opcją z wykorzystaniem takiego rozwiązania skontaktuj się z nami w celu ustalenia możliwości wykonania.

**Jest to rozwiązanie dedykowane do dużych realizacji*

2. Możemy dobrać kolor możliwie najbardziej zbliżony do koloru RAL z gotowej palety kolorów DMiX.

Dopasowanie koloru wymaga czasu i nie może być wykonane z dnia na dzień. W przypadku niektórych kolorów trzeba wykonać kilka próbek, aby osiągnąć jak najlepszy efekt.

Nie wszystkie kolory z palety RAL są możliwe do osiągnięcia. Jeżeli zastanawiasz się nad zastosowaniem kolorów z palety RAL- napisz na grafik@vitroterm.pl w celu ustalenia możliwości wykonania.

CHARAKTERYSTYKA TUSZY CERAMICZNYCH

W technologii ceramicznego druku cyfrowego na szkle, wszystkie sześć barw podstawowych, ze swej natury wykazują pewien stopień przezierności. Kolor niebieski oraz zielony charakteryzuje się zwiększoną w stosunku do innych przeziernością.



ODCIENIE RÓŻU I FIOLETU

W stosowanych tuszach nie ma metali ciężkich, w szczególności kadmu. Dzięki temu technologia druku cyfrowego na szkle jest przyjazna dla środowiska naturalnego i zdrowia. Powoduje to brak możliwości stosowania magenty i cyjanu, a co za tym idzie znaczne zawężenie możliwych do wykonania odcieni różu i fioleto. Grafiki oraz fotografie zawierające intensywne różę i fioleto będą odbiegaty wyglądem od oryginału.



DEFINICJE PRZEZROCZYŚĆ, PRZEZIerność I NIEPRZEZROCZYŚĆ

PRZEZROCZYŚĆ

Przepuszcza światło i można patrzeć przez szkło.



PRZEZIerność

Przepuszcza światło przez obraz, ale nie można obserwować przez szkło.



NIEPRZEZROCZYŚĆ

Obraz nie przepuszcza światła i nie można obserwować przez szkło.



PRZYGOTOWANIE PLIKÓW GRAFICZNYCH

TEKST I GRAFIKA

Tekst i grafika powinna być stworzona w programie do grafiki wektorowej Adobe Illustrator, ponieważ pozwala to na zachowanie ostrych krawędzi podczas drukowania. Kontur obiektów powinien skalować się wraz z grafiką, aby nie dochodziło do jego pogrubienia lub ochudzenia podczas skalowania. Tekst umieszczony na szkle z przezroczystym tłem powinien być nie mniejszy niż 12 pt. Tekst umieszczony na kolorowym tle powinien być nie mniejszy niż 14 pt. Wykonanie tekstu o mniejszej wielkości wymaga wcześniejszego uzgodnienia.

ROZMIAR PANELU I ZIARNO

Druk cyfrowy umożliwia nadruk na powierzchniach wielkoformatowych o wymiarach 2440x4800. Niewielka ilość „ziarna” jest obecna we wszystkich wydrukach i jest zauważalna z bardzo bliskiej odległości.

PRZESTRZEŃ KOLORÓW W PLIKU

Kolorystyka projektów widoczna na monitorze lub wydruku na papierze nie odzwierciedla rzeczywistych barw uzyskiwanych w procesie druku na szkle. Pliki do druku powinny być zapisane w przestrzeni kolorystycznej RGB. W przypadku użycia kolorów z palety Pantone lub CMYK zostaną one przekonwertowane do najbliższego koloru zdefiniowanego w przestrzeni RGB. Sprawdź plik przed wysyłką i upewnij się, że przesłany plik jest wykonany prawidłowo.

Użycie przestrzeni kolorystycznej CMYK, Pantone itd. niesie ze sobą ryzyko niedokładnego odwzorowania barw na wydruku.



PROJEKTOWANIE GRAFIKI

GRAFIKA RASTROWA

Obrazy powinny być dostarczone w największym możliwym rozmiarze i zapisane przestrzeni barwnej RGB. Zalecana rozdzielczość dla map bitowych wynosi 300 DPI w skali 1:1. Wskazane jest omówienie z nami możliwości wykonania oraz najlepszych metod przygotowania plików, na wczesnym etapie procesu twórczego. Może to zaoszczędzić konieczności wykonywania pracochłonnych poprawek.

GRAFIKA WEKTOROWA

Grafika wektorowa może wymagać dużego nakładu pracy podczas jej tworzenia. Zalecamy omówienie projektu z nami już na wczesnym etapie projektowania. Przechowuj swoje prace uporządkowane w warstwy. Ułatwi nam to ich rozdzielenie, ponieważ często musimy zastosować do nich ustawienia drukarki.

Formaty: PSD, JPG, TIFF
Rozdzielczość min. 300 DPI
Przestrzeń barw RGB
Zablokuj wszystkie warstwy

Formaty: AI, EPS, PDF
Przestrzeń barw RGB
Zablokuj wszystkie warstwy
Tekst zamień na krzywe

PRZED WYSŁANIEM PLIKU SPRAWDŹ CZY TWÓJ PROJEKT JEST PRZYGOTOWANY ZGODNIE Z POWYŻSZYMI WYMAGANIAMI

PRÓBKI

Wykonanie próbki wymaga czasu i nie może być zrealizowane z dnia na dzień. Skomplikowane projekty mogą wymagać wykonania wielu prób, aby osiągnąć pożądany efekt. Zachęcamy projektantów do uwzględnienia tego w harmonogramie prac. Jeśli konieczne jest eksperymentowanie, należy przewidzieć wystarczająco dużo czasu już na wczesnym etapie projektowania.

Proces przygotowania próbki

1. Przesłanie wydruku cyfrowego (wydruku próbnego) w celu akceptacji skali i rozmieszczenia grafiki na szkle.
2. Fizyczna próbka dostarczona do akceptacji kolorów, rozdzielczości i przejrzystości.

Produkcja rozpocznie się po otrzymaniu akceptacji.

Napisz do nas jeżeli masz pytania związane z informacjami zawartymi w tym przewodniku:

✉ grafik@vitroterm.pl

INFORMUJEMY, ŻE NINIEJSZY PRZEWODNIK MA CHARAKTER POGLĄDOWY.

