

Durst Lambda este cel mai avansat sistem de printare digitală de mari dimensiuni și mare rezoluție, disponibil în lume în acest moment. Folosind un sistem de trei lasere RGB (RED -roșu, GREEN –verde, BLUE –albastru) echipamentul trimite fișierele grafice digitale direct pe suport fotografic reflectiv (hârtia) sau backlit (duratrans).

Opus tehnologiei bazate pe toner și ink-jet, imprimanta RGB Durst Lambda expune direct pe suprafața fotosensibilă a suportului creând tonuri continue fără raster și fără "pattern"-uri/ modele de raster. În plus, datorită purității celor trei lasere, reproducerea de culoare a echipamentului este mai bogată în detalii și mai clară, menținând schimbările subtile de nuanțe, de contrast și saturație din imagine într-un mod de neegalat prin alte tehnologii.

Recomandări generale pentru pregătirea fișierelor grafice ce urmează a fi printate pe imprimanta Durst Lambda, echipament ce folosește modul RGB

- creați proiectul Dvs. în orice program de grafică mai răspândit. Este recomandabil să lucrați în Adobe Illustrator sau Macromedia Freehand pentru lucrul cu fișiere vectoriale și cu Adobe Photoshop pentru fișierele grafice de tip bitmap. Recomandăm ca fișierul în versiunea finală să se verifice în Photoshop, datorită unui control foarte bun al gestiunii de culoare, aspectului dat de rezoluție și al unor eventuale detalii pe care doriți a fi foarte bine controlate. Deși este foarte răspândit și ușor de utilizat, programul CorelDraw este bine să nu fie utilizat decât pentru obiecte vectoriale simple. În cazul imaginilor și efectelor complexe, pentru a păstra compatibilitatea se recomandă transformarea în bitmap a întregii imagini (vector+bitmap-uri existente), un bitmap RGB sau CMYK în funcție de cum sunt bitmap-urile deja incluse. Este evident ca toate bitmap-urile deja incluse trebuie să fie toate de același mod (RGB sau CMYK) altfel apar diferențe cromatice la conversia finală;
- fișierul este necesar a fi pregătit la scara 1:1 și specificați dimensiunile finale ale printului;
- rezoluția obligatorie pentru formatele bitmap tiff sau eps (rezoluție valabilă pentru scara 1:1) va fi de 200 sau 400 ppi, în funcție de detaliile necesare a fi reproduse în print (de exemplu pentru mărimi de caractere sub 2-3 mm se recomandă ca textul să fie vector sau să fie rasterizat la 400 ppi).

Pentru printuri ce depășesc 2-3 mp, fișierul nativ poate fi și la o rezoluție mai mică de 200 dpi, în funcție de mărimea fizică finală și de dimensiunile fișierului, dar verificarea lui corectă se poate face doar la rezoluția finală de printare a echipamentului.



Se recomandă ca fișierul final să fie lucrat la 200 ppi, scara 1:1 (dimensiunea finală de printare) pentru ca unele eventuale corecții (blur, median, USM, etc.) să se facă mult mai fin la o rezoluție mare, chiar

dacă nu este cea nativă. În plus, înainte de a furniza fișierul pentru print, imaginea se poate verifica din punctul de vedere al detaliilor/defectelor (granulație, zgomot, etc.) prin vizualizarea imaginii la o valoare rotunjită în sus a modului "print size" (în acest caz este obligatoriu ca fișierul să fie creat la dimensiunea finală, cea de print), ceea ce corespunde unei vizualizări pe ecran la o mărime foarte apropiată de mărimea reală a viitorului print. În Photoshop trebuie setată rezoluția de lucru a monitorului, pentru o reproducere corectă a mărimii pe ecran. Dacă vă declarați mulțumiți de nivelul detaliilor vizualizate la această mărime ("print size") atunci fiți siguri că veți fi foarte mulțumit și de print. În acest fel puteți răspunde chiar Dvs. la întrebarea: cât de mult se poate mări o imagine astfel încât printul realizat în tehnologie fotografică să fie mulțumitor;

- includeți un reper intuitiv de identificare al tuturor fișierelor de pe CD/DVD/stick USB sau transferate prin Internet (servicii de transfer de fișiere mari cum ar fi wetransfer.com), ce trebuie să conțină denumirea fișierului, dimensiunea acestuia, numărul de exemplare dorit, tipul de material pe care se dorește a se printa un anumit fișier, precum și numărul de fișiere transferate prin Internet;

- întotdeauna furnizați și un print martor al culorilor folosite în fișier, în special al celor de brand. Pentru o reproducere cât mai exactă a culorilor se recomandă să faceți conversia la profilele de culoare existente pe site-ul firmei la www.amedesign.ro/despre-toate, profile folosite de noi pentru tipărirea pe diverse materiale. Fiecare material are un spațiu propriu de culori, caracterizat de profilul de culoare aferent lui. Astfel, având un monitor calibrat (cu echipamente hardware specializate) puteți vizualiza imaginea într-un procent extrem de apropiat (aprox 95%) de cum va ieși la print, convertind la profilele pe care le-am menționat mai sus. Urmând acest mod de gestionare al managementului de culoare puteți fi siguri de rezultatul final, chiar dacă trimiteți direct fișierele fără a mai face vreo probă de culoare. Singura cerință este să aveți monitorul calibrat și să vizualizați imaginea convertită la profilul materialului pe care doriți printarea. Dacă în urma conversiei constatați că unele culori/nuanțe mai necesită o prelucrare, acum este momentul să o faceți. Dacă fișierele trimise nu au fost convertite de către Dvs, este obligatorie ca ele să conțină totuși un anumit profil (Adobe RGB 1998, sRGB, etc) pentru ca să nu existe probleme de conversie dacă spațiile de culoare setate în programul Photoshop de la noi sunt diferite față de cele de la Dvs. Nu ne asumăm vreo responsabilitate legată de reproducerea culorilor dacă profilele asociate fișierelor trimise nu sunt cele de pe site-ul nostru. Conversia va fi făcută obligatoriu de către noi la profilul specific al materialului dorit, dar fără ca Dvs. să aveți controlul conversiei culorilor ce se află în afara spațiului destinație.

Pentru alte amănunte legate de acest subiect sau de obținerea unor mostre vă rugăm să ne contactați completând formularul de contact de la pagina:

<http://www.amedesign.ro/ame-design-contact/>

