

MGI JETVARNISH 3DS.

Інструкція з підготовки макета для покриття лаком.

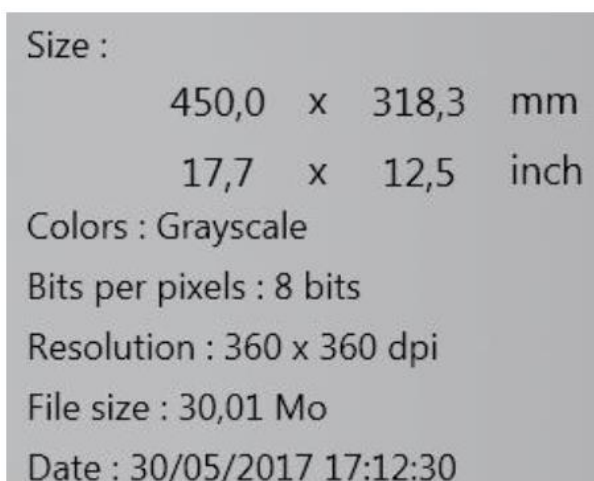
1. Файл для лаку.

JETVARNISH 3DS файли повинні мати таку специфікацію:

- .tiff
- Greyscale (8bit)
- 360 dpi
- No compression
- IBM (PC)

Нижче показано приклад того, як щільність маски для покриття лаком впливає на товщину шару лаку:

- Товщина шару лаку в налаштуваннях 3DS Hub manager встановлена в 100 μm :
 - 100% чорного у файлі буде надруковано як 100 μm
 - 15% чорного у файлі буде надруковано як 15 μm
- Товщина шару лаку в налаштуваннях 3DS Hub manager встановлена в 50 μm :
 - 100% чорного у файлі буде надруковано як 50 μm .
 - 15% чорного у файлі буде надруковано, оскільки мінімальна товщина, яку може надрукувати машина, становить 15 μm .



- Image size: показує розмір файлу (ширина та довжина)
- Colors: показує, що файл знаходиться у відтінках сірого або в кольорі
Файл має бути в GRAYSCALE
- Bits per pixels: показує глибину кольору на піксель (1 біт означає 1 біт на піксель, монохромний, 8 біт - 8 біт на піксель, відтінки сірого)
- Resolution: показує роздільну здатність, що використовується для файлу
Файл повинен мати роздільну здатність 360 x 360 точок на дюйм для правильного друку.
- File size: Розмір файлу в Mb (Mo - франц.)
- Date: Дата створення файлу

2. Підготовка файлу для лаку.

Процес створення такого файлу показано на прикладі використання програми Adobe Photoshop. Для зручності поєднання вихідного зображення і маски для лаку рекомендується створювати маску такого ж розміру (довжина і ширина) як і вихідний файл.

а) створення маски.

Це можна робити різними способами, розглянемо найпростіший — поділ вихідного зображення на канали. Візьмемо для прикладу макет візитки, на якому ми хочемо покрити лаком логотип і назву компанії. На малюнку нижче цей фрагмент знаходиться в червоній рамці. У цьому прикладі формат вихідного файлу SRA3 (320x450 мм).



Kristin Vaughn
Tour Guide
T: 987.456.0123
kris.vaughn@floragardensociety.com
265 Rose Avenue
San Luis Obispo, CA 93401



Kristin Vaughn
Tour Guide
T: 987.456.0123
kris.vaughn@floragardensociety.com
265 Rose Avenue
San Luis Obispo, CA 93401

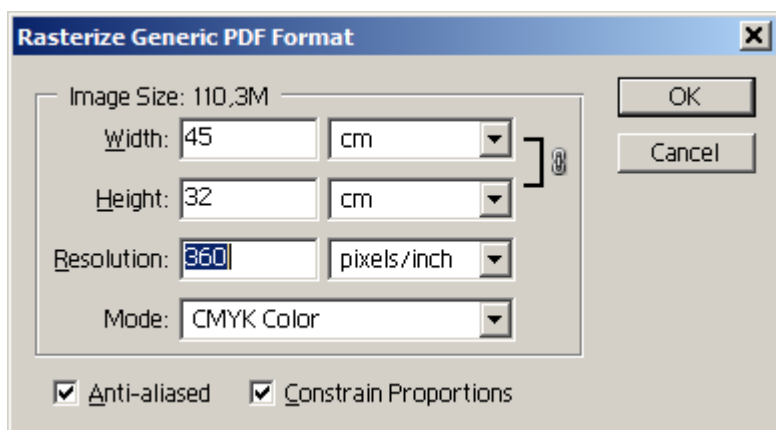


Kristin Vaughn
Tour Guide
T: 987.456.0123
kris.vaughn@floragardensociety.com
265 Rose Avenue
San Luis Obispo, CA 93401



Kristin Vaughn
Tour Guide
T: 987.456.0123
kris.vaughn@floragardensociety.com
265 Rose Avenue
San Luis Obispo, CA 93401

Відкриваємо вихідне зображення в Adobe Photoshop. Оскільки вихідний файл був у форматі PDF, для його растрування відразу вибираємо роздільну здатність 360 dpi.



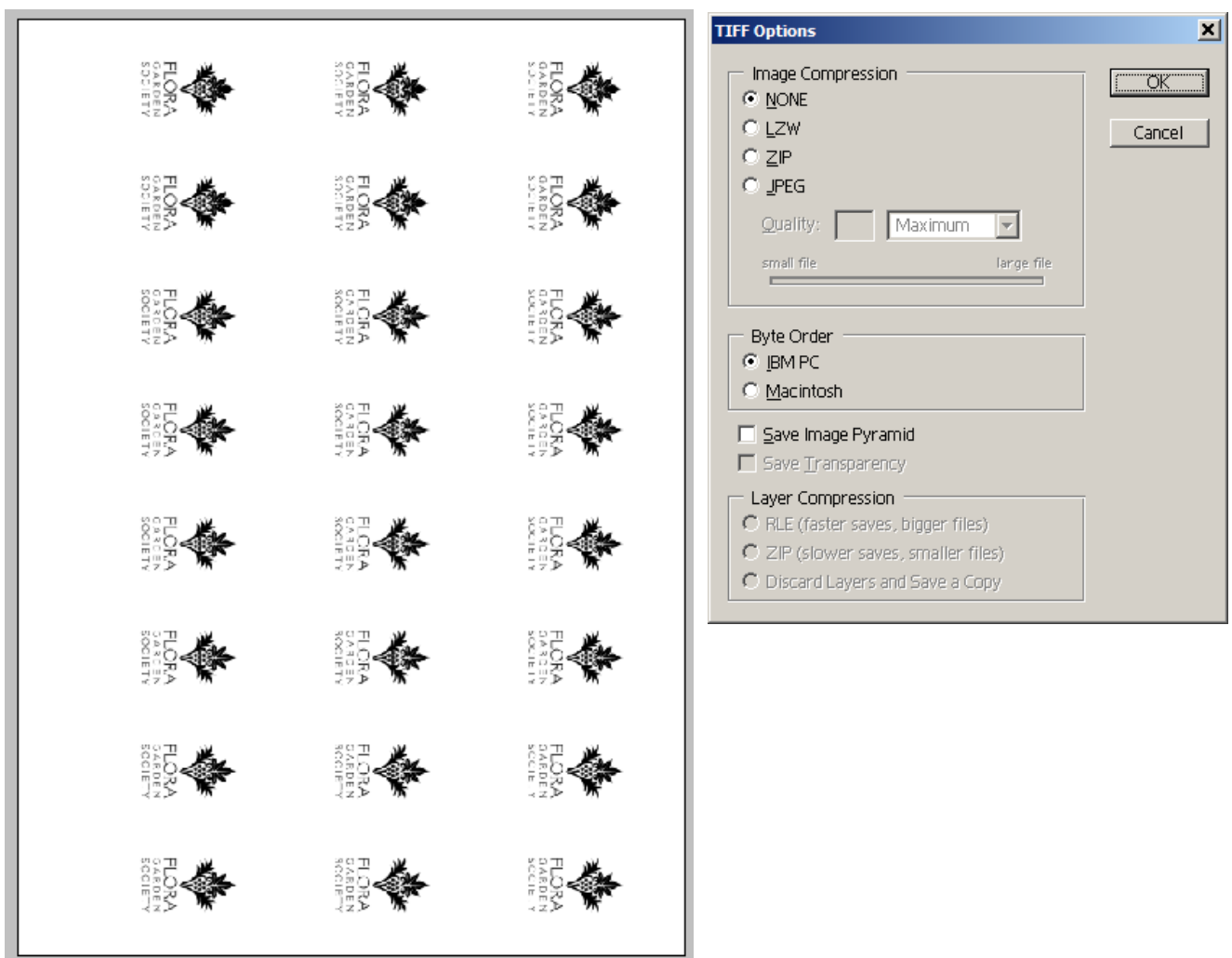
Потім переходимо в меню каналів, вибираємо жовтий канал, що дає максимальну щільність чорного.



Видаляємо всі зайві зображення, які не мають покриватися лаком, і створюємо дубль жовтого каналу.



Після цього зберігаємо цей канал в окремий файл, попередньо перевертаючи його на 90 градусів за годинниковою стрілкою, тому що файл для лаку завжди повинен містити зображення в портретному розташуванні. У результаті ми повинні отримати те, що показано нижче.



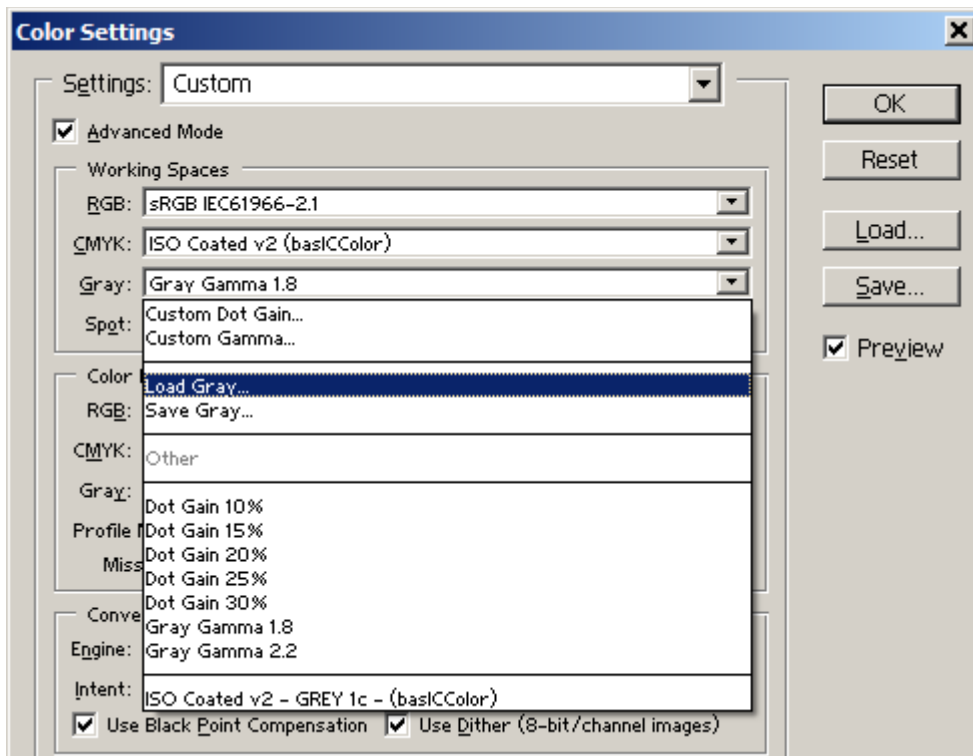
б) створення зображення для контролю положення надрукованого зображення (основа для лаку) після сканування.

Відкриваємо вихідне зображення в Adobe Photoshop так само, як і в першому кроці пункту а).
Важливо: роздільна здатність файлу має бути 360dpi.

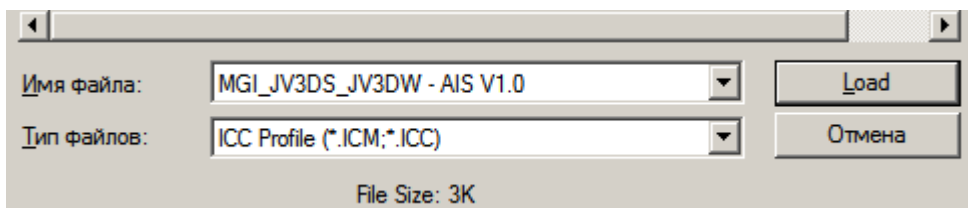
Виконуємо операцію: Layer → Flatten Image

Потім конвертуємо в колірний простір спеціального профілю, що створює сіре тло на рівні 15% чорного.

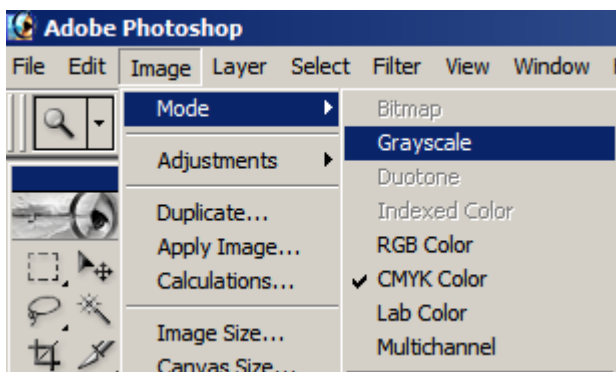
Color Setting → Working Spaces → Gray → Load Gray...



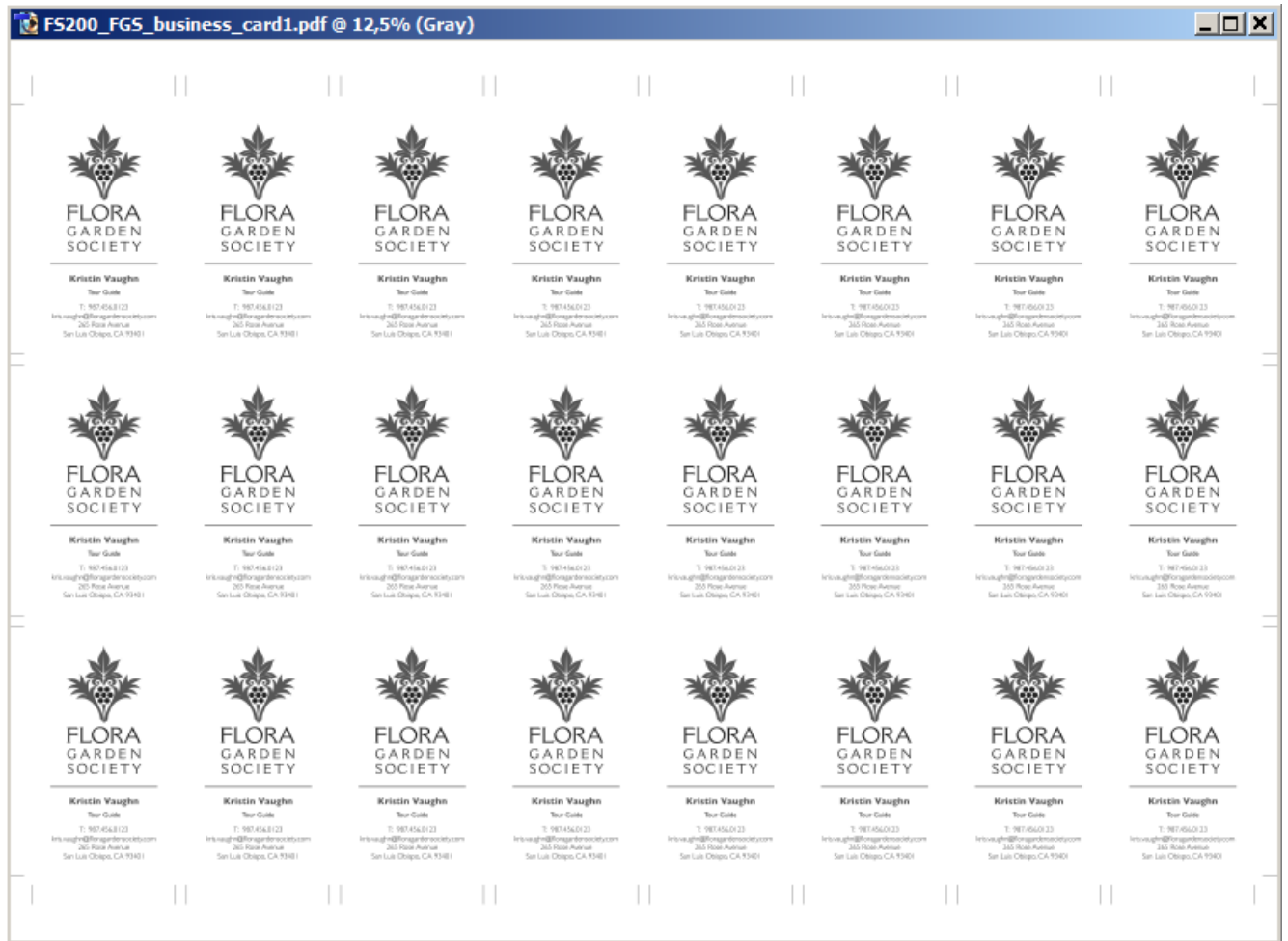
Вибираємо профіль MGI_JV3DS_JV3DW - AIS V1.0.icc і завантажуюмо його.



Після цього змінюємо повнокольоровий режим на сірий.

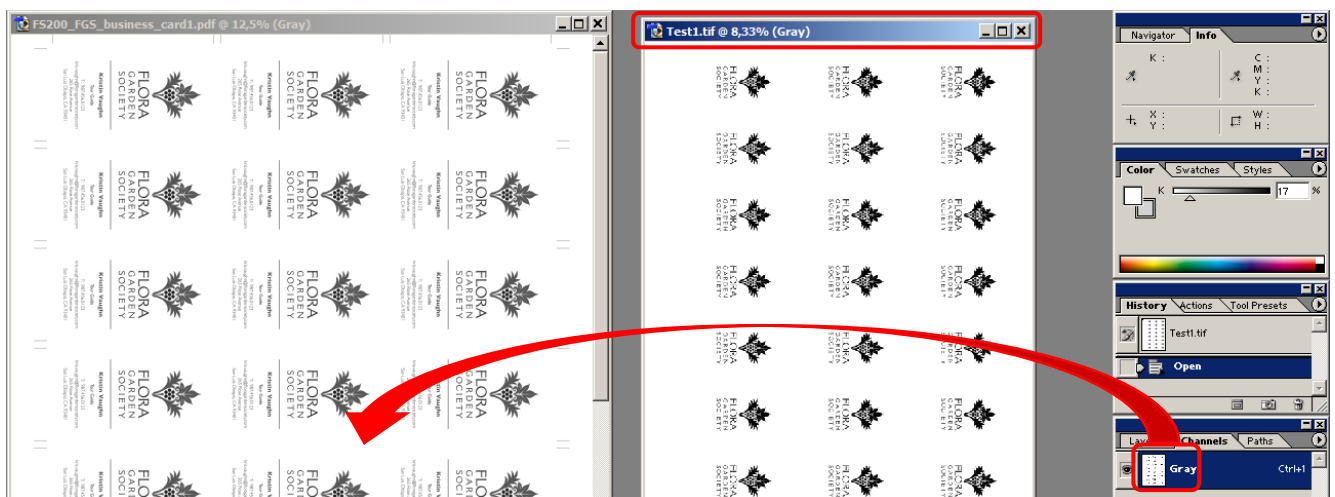


У результаті отримуємо зображення, як показано нижче.

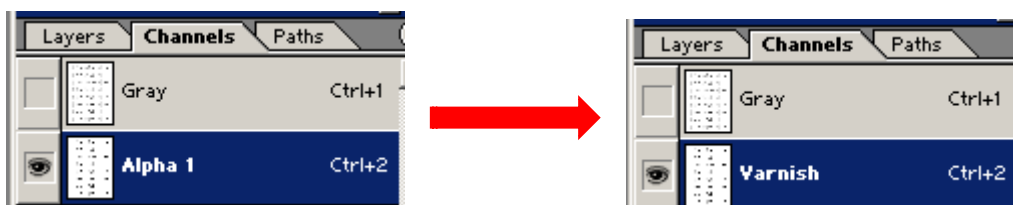


с) додавання маски для лаку.

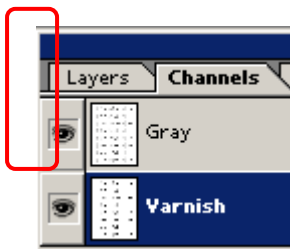
Повертаємо зображення в портрет, відкриваємо поруч файл з маскою і переходимо в каналний режим (зліва оригінал, праворуч маска, різний масштаб відображення). Після цього вибираємо зображення маски (робимо його активним), ставимо курсор на іконку каналу маски і додаємо перетягуванням маску як альфа-канал до оригінального зображення.



Перейменовуємо назву альфа-каналу з Alpha 1 на Varnish.

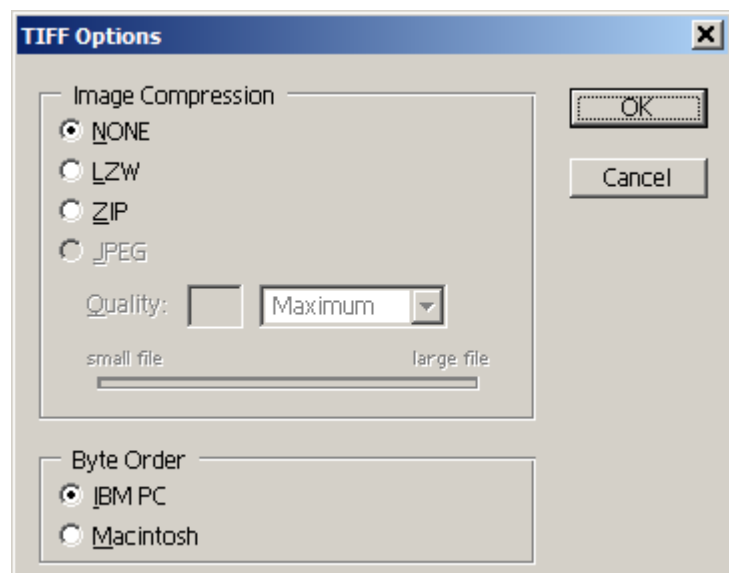


Тепер, якщо ввімкнемо відображення основного і альфа-каналу, червоним кольором будуть показані місця нанесення лаку на оригінальне зображення.

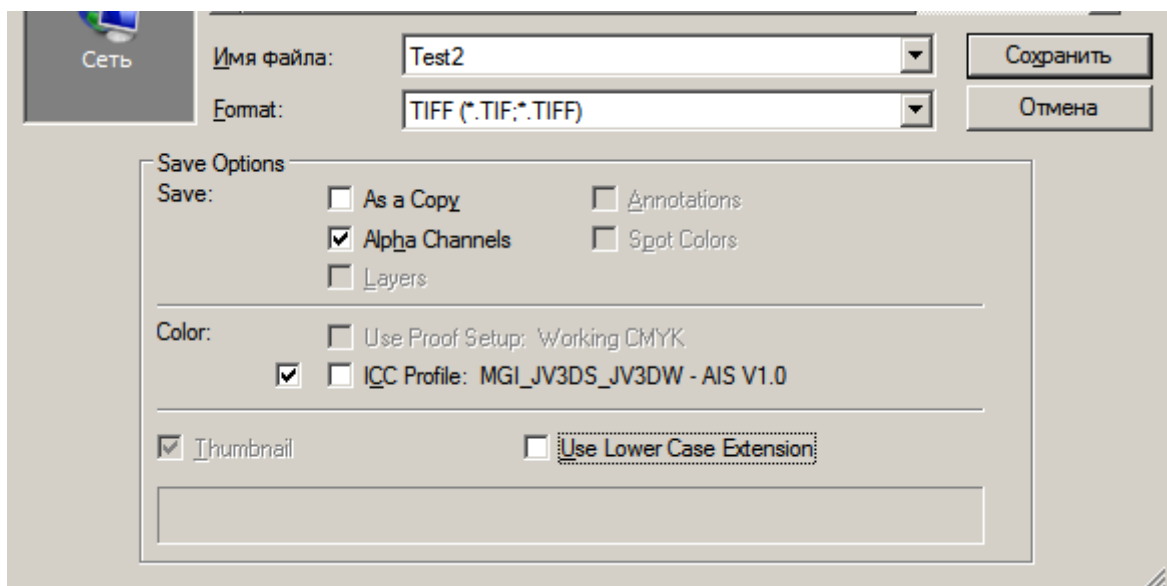


Зберігаємо фінальний файл для MGI JV3DS Hub manager у формат TIFF з такими налаштуваннями.

- Greyscale (8bit)
- 360 dpi
- No compression
- IBM (PC)



Залишаємо тільки галочку Alpha Channels, інші прибираємо.



Макети під оздоблення MGI Jetvarnish 3DS & iFoil-S подають **у двох файлах:**

- **перший файл PDF** тільки для цифрового друку (всі друковані фольгою елементи НЕ ПОВИННІ бути в друкованому файлі).
- **другий файл TIFF** тільки з масками для лаку/фольги.

Важливо.

- Розмір об'єктів під час оздоблення має бути не менше 0,25 мм (особливо важливо для фольги), так само як і відстані між об'єктами, інакше вони можуть зливатися або затікати.
- Фольговані або лаковані об'єкти не повинні потрапляти під обріз і/або бігові лінії. Мінімальний відступ від лінії різки/біговки 4 мм.
- Необхідно звернути увагу на те, щоб мітки різки та/або мітки зведення (зірки) були присутні в друкованому файлі і в масці для нанесення (tiff) у двох альфа-каналах. Для прикладу дивіться файл «sample_LACUER» з архіву.
- У разі друку на темних видах дизайнерських картонів з використанням білила (білої фарби/тонера) — мітки для суміщення повинні так само друкуватися білим.