

Aanleveren van bestanden

Flip Image:

In een flip image kunnen tot 4 afbeeldingen verwerkt worden in 1 poster. Bij gebruik van 2 afbeeldingen zijn beide beelden in het geheel zichtbaar bij het draaien van de gedrukte poster.

Aanleverspecificaties bij 2 afbeeldingen:

- Photoshop bestand met 2 lagen of
- 2 aparte TIFF bestanden met een gelijke grootte.
- Resolutie: 100 DPI minimaal op ware grootte in CMYK of RGB.

Belangrijke info voor Flip Image:

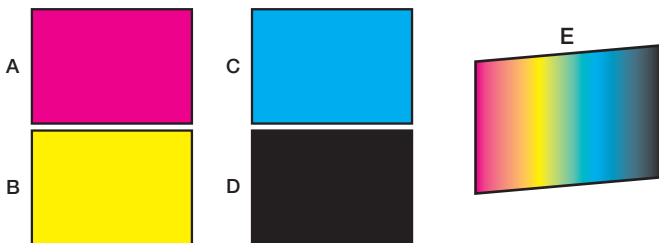
Indien een witte achtergrond met zwarte opdruk (A) moet wisselen naar een lege witte achtergrond (B) verdwijnt beeld A nooit geheel, dit wordt ghosting genoemd:



Bij gebruik van 3 of meer afbeeldingen zie je meerdere beelden tegelijkertijd vanuit 1 standpunt. (E)

Dit kan gebruikt worden indien er een kleurverloop van meerdere kleuren afgebeeld moet worden.

De aanleverspecificaties zijn verder gelijk als bovenstaand.

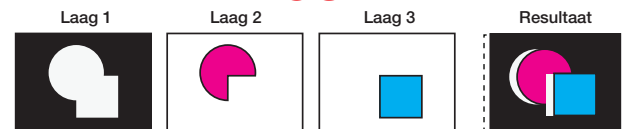


3D Image:

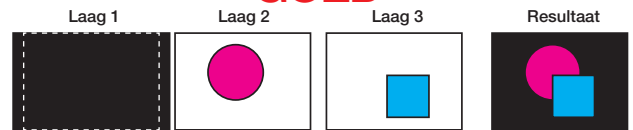
De voorbereiding voor de opmaak van een 3D beeld geschiedt in Photoshop. Heel simpel uitgelegd werkt het met lagen, elke vorm die je uiteindelijk in diepte wilt zien moet in een aparte laag staan, CMYK of RGB.

Belangrijk is dat de ruimte achter een laag ook gevuld is met beeldmateriaal, diepte wordt nl. gecreeerd door lagen te verschuiven t.o.v. elkaar. Ook moeten de aflopende lagen $\pm 15\%$ breder zijn dan de de canvas:

FOUT



GOED



Attentiepunten voor een beter resultaat:

- in volvlak kleuren is moeilijk diepte te zien, je oog heeft nl. referentiepunten nodig. hoe meer 'structuur' of detail er dus in een laag zitten hoe meer diepte je gaat zien.
- Hoe meer overlappende lagen hoe beter het 3D effect.
- Frisse en heldere kleuren doen het heel goed in 3D.
- Laageffecten moeten afgevlakt zijn en lettertypes gerasterd worden.

Het bestand moet op ware grootte 100 DPI aangelverd worden. Vervolgens wijzen wij in onze 3D software de dieptes toe aan elke laag.

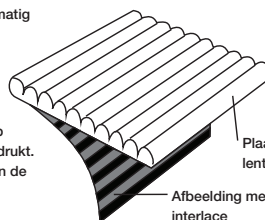
Ook geavanceerde diepte 'mapping' zoals verschillende dieptes in 1 laag etc. regelt Dekalu.

Ter controle sturen wij vooraf een Flash bestand.



De afbeelding wordt softwarematig van een interface voorzien (opdeling in beeldlijnen)

De print met interface wordt op de achterzijde van de plaat gedrukt. De lenzen isoleren en vergroten de beeldlijnen; hierdoor zien we, afhankelijk van de invalshoek van het oog, beweging of 3D.



Plaatmateriaal met lenticular lenzen

Afbeelding met interface

