

Daten



1. Vektor-Daten

Vektor-Daten erkennt der Computer als Linien und Kurven innerhalb eines imaginären Koordinatenkreuzes. Auf den x- und y- Achsen werden diese Kurven und Linien berechnet. Darzustellende Graphiken können z.B. Schriften und Strichzeichnungen sein.

Vektor-Daten haben immer eine klare Aussenkante, keine Farbverläufe, die Drucke können jedoch mehrfarbig sein. Die Farbfelder sind immer mit Anfangs- und Endpunkten/Linien begrenzt.

Datenmengen:

diese Daten können beliebig ohne Qualitätsverlust skaliert werden. Die Datenmengen sind meist sehr gering.

Programme:

DOS CorelDraw 11, Apple Macintosh Freehand 10

Farben:

Die Farben der einzelnen Flächen müssen immer klar definiert werden. Möglichst RAL, Pantone, HKS oder liefern Sie uns eine farbverbindliche Vorlage.

2. Bild-Daten

Bilder bestehen aus vielen kleinen Punkten (Pixel), die Punktreihen bilden, die das menschliche Auge zu Bildern zusammensetzt. Qualität und Güte werden durch die Anzahl der Bildpunkte (dpi*) definiert.

Entgegen den Vektor-Graphiken kann ein Bild nicht beliebig ohne einen erheblichen Qualitätsverlust vergrößert werden. Die Menge der Bildpunkte nimmt bei der Vergrößerung nicht zu, sondern die Punkte selbst und die Abstände vergrößern sich. Hierdurch entsteht ein "pixeliger" Effekt.

Als **Faustregel** gilt:

Wenn ein Bild im Maßstab 1:10 als Datei angeliefert wird sollte es wenigstens zwischen 300-400 dpi aufweisen, damit das 10-fach vergrößerte Endergebnis eine gute Qualität erreichen kann.

Programme: Die Daten können mit Photoshop 6, Freehand 10, Quark Express 4.1 Illustrator 9.0 und CorelDraw 11 gelesen werden. (* dpi:

dots per inch = pixel pro inch/ bitte nicht verwechseln mit dots per cm)

Farben: Bei Bildern verlaufen die Farben ineinander. Klare Grenzen sind nicht zu ziehen, jeder einzelne Bildpunkt ist nach einem für ihn errechneten Mischrezept "CMYK" (CMYK = Cyan, Magenta Yellow und Schwarz) erstellt. Aus diesen vier Grundfarben mischt der Drucker eine nahezu unbegrenzte Farbvielfalt (unsere Maschinen drucken mit 6 oder 12 Farben). Sie können uns Ihre Bild-Daten im RGB- oder CMYK-Farbmodus liefern.

Um bei Bildern Farben zu definieren, ist grundsätzlich eine farbverbindliche Vorlage (Proof) nötig. Nur mit diesem Proof kann das vom Kunden angestrebte Ziel erreicht werden. Je nach Material und Maschine ergeben gleiche Bilddaten unterschiedliche Farbergebnisse, daher sind verbindliche Farbreferenzen zwingend notwendig. Ist dieser verbindliche Proof nicht vorhanden, kann nur nach Datei gedruckt werden und das Ergebnis ist nicht kontrollierbar.

3. Datenversand

Der **Datenversand** per E-Mail ist meist nur bei Vektor-Daten möglich. Bild-Datenmengen können nur sehr bedingt per E-Mail übermittelt werden, da die Datenmenge zu groß ist. Die Versendung erfolgt hier per ISDN oder Datenträger (CD). Acrobat-pdf-Dateien und Bildschirmansichten sind als farbverbindliche Referenz nicht nutzbar. Nicht kalibrierte Bildschirme geben die Farben derselben Datei sehr unterschiedlich wieder.

Sollte trotz dieses Datenblattes etwas unklar sein, oder Sie haben sonst noch Fragen zu unserer Datenverarbeitung rufen Sie bitte an und wenden sich an Herrn Toni Gerken Telefon **040 81992666** oder schicken sie uns eine E-Mail an **info@toni-gerken.de**