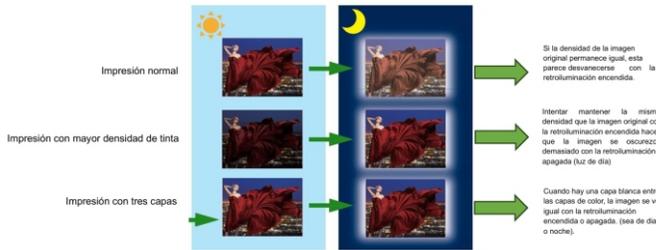


Funciones de Impresión



Tres capas:

Se usa para letreros eléctricos puedan mantener el mismo tono y color de tinta ya sea de día o noche. Al aplicar luz nocturna los tonos se logran apreciar más vividos y en el uso de luz de día se oscurecen a la luz del día por ende se aplica las tres capas para que en día o noche pueda apreciarse igual.

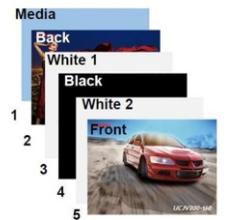
Tres capas:

Al sobreimprimir tres capas (color + blanco(W) + tinta Barniz (CL)) con UCJV330, las partes impresas con tinta transparente se verán a través de las demás capas al retro iluminar el material. Esto se conoce como impresión de marca de agua. Con este método de impresión, se pueden crear imágenes que dan una impresión diferente según estén retro iluminadas o no.

Luz apagada



Luz encendida



Cuatro capas:

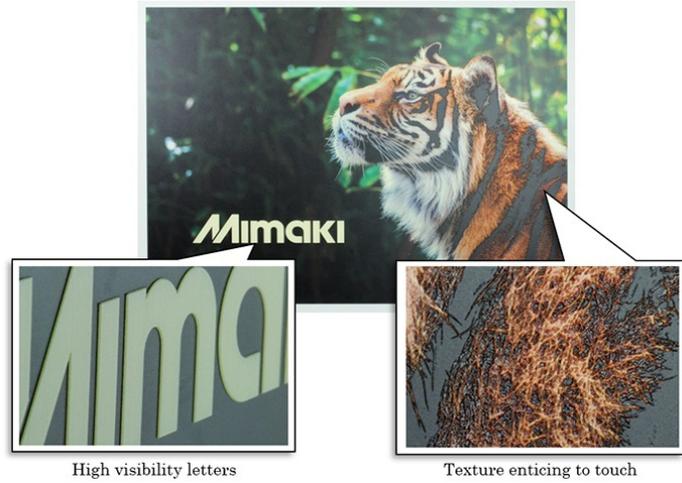
Al sobreimprimir un total de cuatro capas de color frontal + blanco + negro (protección de la luz) + color de fondo, la imagen de fondo aparecerá en el frontal al aplicar luz desde la parte posterior. Este efecto puede cambiar la impresión de la imagen entre el encendido y el apagado de la luz.

Parte trasera

Parte frontal

Cinco capas:

Al sobreimprimir un total de cinco capas de "color (anverso) + blanco + color (protección de la luz) + blanco + color (reverso)" en un soporte transparente, se pueden mostrar diferentes imágenes en el anverso y el reverso de una hoja de soporte.



EFECTO 2.5D :

2.5D Texture Maker aprovecha las características de la tinta UV para imprimir en capas y hacer que las imágenes se vean tridimensionales o realce de impresión. Los valores tonales de las imágenes en escala de grises se utilizan para crear una sensación de textura. Por ejemplo, partes de imágenes fotográficas pueden imprimirse a diferentes alturas para transmitir profundidad o textura.