


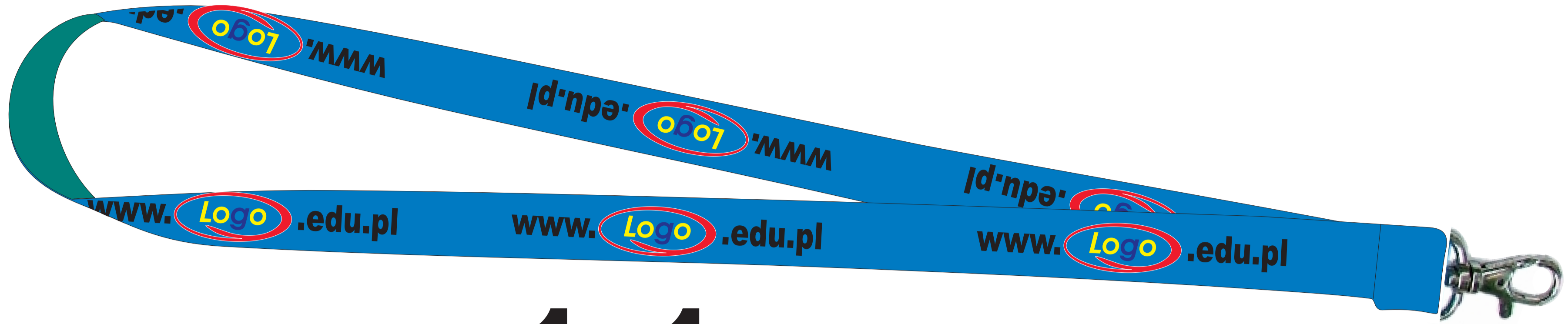
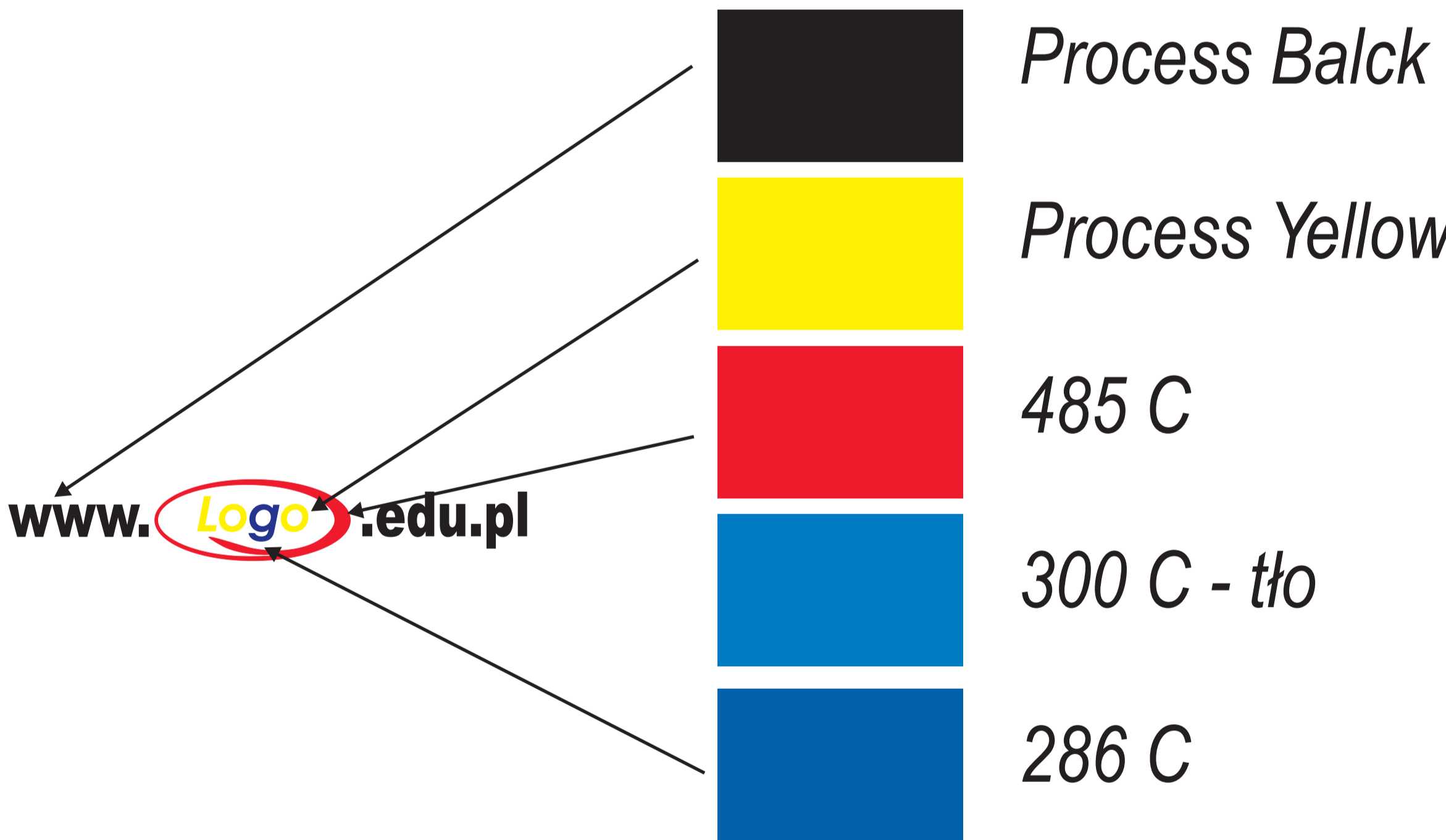
Szablon na smycz 25 mm.

Zanim zaczniesz zapoznaj się z poniższymi wskazówkami

Maksymalna wielkość logotypu na taśmie to 20 mm. W przypadku druku projektu z nieregularnym tłem należy wykonać spady zaznaczone w szablonie jako . Do nanoszenia projektu na taśmę używamy sublimacji przez co drobne detale mogą nie być czytelne, a na elementach graficznych może nastąpić zaproszenie kolorem z drugiego obiektu. Druk наносimy na białe taśmy dlatego w przypadku druku jednostronnego druga strona pozostaje biała, a kolor biały w projekcie nie jest nadrukiem, a miejscem w nadruku pominiętym. Każdy projekt jest indywidualny i nie jesteśmy w stanie określić jakości nadruku sprawdzając projekt dlatego przed każdym wydrukiem zalecamy wykonanie partii testowej.


Kolor należy definiować według palety Pantone do materiałów powlekanych, kolor może odbiegać od wzornika +/- jeden odcień.

Poprawnie zdefiniowane kolory



1:1

Prosimy o przesyłanie projektów w krzywych.
Drukowanie map bitowych jest możliwe ale przed produkcją zalecamy test gdyż przy grafice rastrowej nie mamy tak dużego pola manewru jak przy wektorach.

 Pole niezbędne do zaszcicia smyczy, grafika w tym obszarze może zostać zaszyta

Smycz z przesunięciem nadruku

Standardowo druga strona drukowana jest z przesunięciem nadruku względem strony pierwszej. Oznacza to, że logotypy na drugiej stronie nie będą się zgrywały ze sobą i zostaną ucięte/przeszyte w przypadkowym miejscu. Drugą stronę należy projektować tak aby grafika umożliwiała zapętlenie nadruku.

strona 1



strona 2



Smycz z pokryciem

Druga strona drukowana jest z niewielkim odchyleniem względem strony pierwszej (około 3 mm). Logotypy na tej stronie będą w tym samym miejscu na jednej i drugiej stronie. Ważne aby na drugiej stronie grafikę odwrócić jak w przykładzie poniżej.

strona 1



strona 2



Ze względu na różne wersje programów graficznych jak i same programy prosimy o umieszczenie w pliku poglądowej mapy bitowej jak poniżej. Zdarzają się sytuacje, w których logotyp zostaje zniekształcony lub projekt traci istotny element. Dzięki trwałemu poglądowi na grafikę będziemy mogli wychwycić błąd programu, za który nie bierzemy odpowiedzialności jeśli nie zostanie wklejony podgląd poniżej projektu.

