Gravur

Beachten Sie, dass es sich hierbei um eine Gravur handelt und Farben in Ihrem Layout nicht berücksichtigt werden.

Die Veredelung wird durch eine Volltonfarbe erzeugt.

Zum Anlegen von Volltonfarben benötigen Sie zwingend ein Grafik- oder Layoutprogramm.

Office-Programme eignen sich nicht für die Erstellung dieser Druckdaten!

Anleitung
Bitte liefern Sie Ihre Daten im Maßstab 1:1 ausschließlich im PDF/X-4 Format.
Legen Sie für die Gravur eine Volltonfarbe an. Die Farbe der Volltonfarbe ist frei wählbar – zur besseren Übersicht empfehlen wir Magenta.
☐ Volltonfarben müssen einen Tonwert von 100% haben (keine Farbraster oder Halbtonwerte verwenden).
Verwenden Sie keinen CMYK, RGB oder LAB-Farbraum.
Verwenden Sie ausschließlich Vektorgrafiken (keine Pixeldaten).
Grafikelemente und Hintergründe müssen ebenfalls als Volltonfarbe definiert sein.

Checkliste

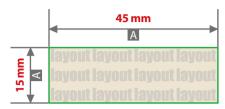
Ihr Layout darf nur eine Volltonfarbe enthalten
Ausschließlich Vektordaten für Veredelungselemente
☐ Tonwert von 100% – keine Raster oder Halbtonwerte
Keine grafischen Effekte wie Verläufe, Schlagschatten, Transparenzen etc.

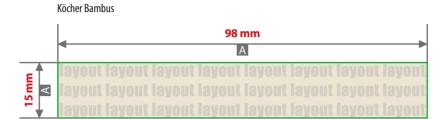
Linienstärken, Größe, Platzierungsmöglichkeiten und Abstände entnehmen Sie bitte dem angehängten Datenblatt.

ms_kugelschr_bambus_metall_koecher_gr letzte Aktualisierung am 16.09.2024 flyeralarm.com

Kugelschreiber Bambus und Metall im Köcher, graviert Gravurbereiche

Köcher Metall





Kugelschreiber



A = Datenformat/Endformat

B = Motivbereich auf Köcher Metall

C = Motivbereich auf Köcher Bambus

D = Motivbereich auf Kugelschreiber

Motivbereich auf Produkt



Datenanlieferung

- als PDF-Datei
- ausschließlich vektorisierte Daten
- keine grafischen Effekte wie z.B. Verläufe, Raster, Transparenzen, Schlagschatten nutzen
- Motiv muss in Volltonfarbe (100%) angelegt sein
- Mindestschrifthöhe 2 mm (Kleinbuchstabe)
- Mindestlinienstärke 1 pt (0,35 mm)

Bitte beachten Sie:

Beachten Sie, dass es sich hierbei um eine (Laser-) Gravur handelt und Farben in Ihrem Layout nicht berücksichtigt werden.