KPI-100DW

Kubek dwuwarstwowy (DW) - 80 - 100 ml / 4 oz

Wersja szablonu: 20230615PL

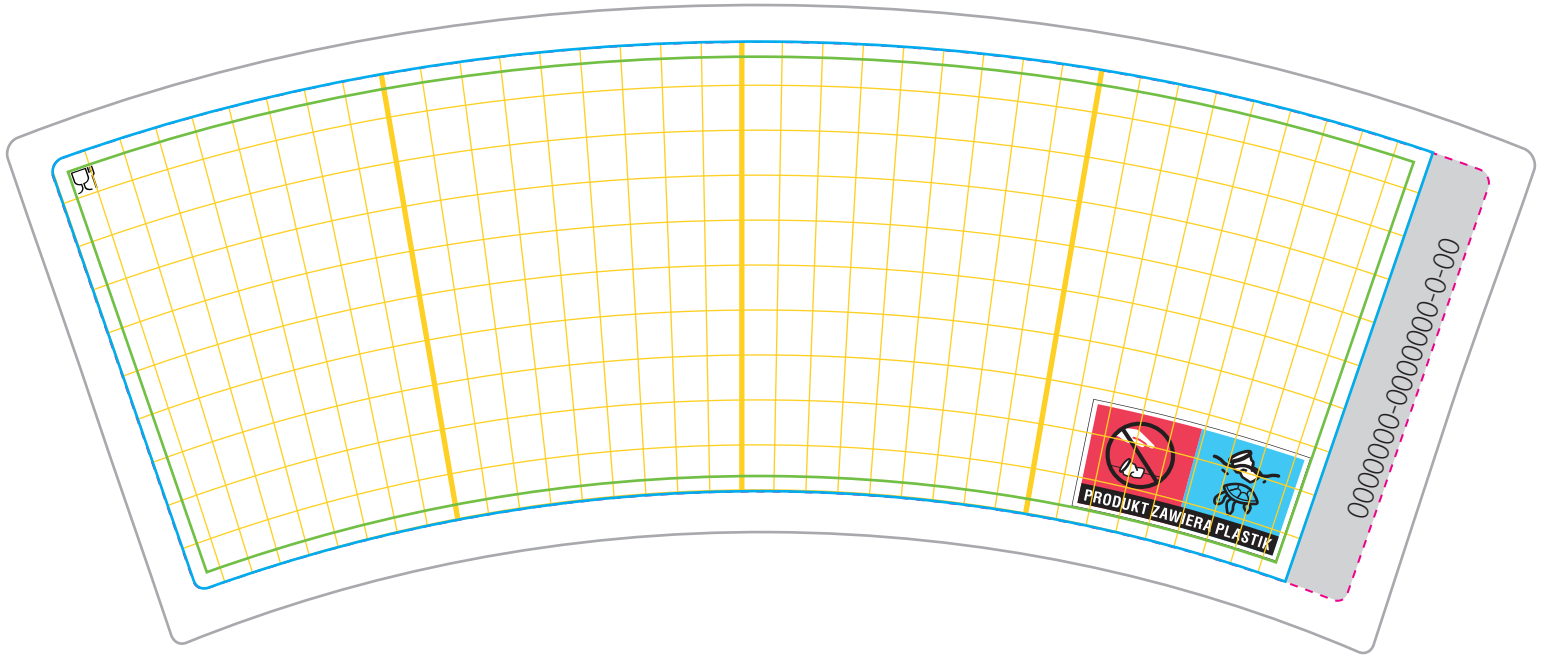
Materiał: Papier (PE)
Typ: Dwuwarstwowy (DW)
Pojemność: 80 - 100 ml / 4 oz
Wykończenie: Błyszczące
Kolory: CMYK

Nr projektu: 0000000-0000000-0-00
Tytuł: Nazwa projektu
Sprawdził: Imię i nazwisko
Data: RRRR-MM-DD
Godzina: HH:mm

wypełnia producent

your logo here

Ze względu na geometrię kubka oraz kilku innych czynników, kubki DW mogą zakleszczać się podczas transportu, co nie może być podstawą do reklamacji. Jeśli się tak stanie, spróbuj je rozdzielić poprzez „rozkręcanie" a nie ciągnięcie. Aby uniknąć takich sytuacji polecamy kubki SW i TW.



Plik wektorowy do druku

Plik rastrowy do podglądu i akceptacji

Przedsiębiorca należy do systemu Zielonego Punktu tworzonego przez Rekopol i wspiera rozwój zbiórki selektywnej odpadów opakowaniowych w Polsce

- siatka pomocnicza
- obszar nadruku
- obszar klejenia
- linia cięcia
- obszar widoczny
- obszar bezpieczny

Celem wizualizacji jest ocena ogólna projektu, rozmieszenia i wielkości poszczególnych elementów oraz poprawności tekstów. Nie będzie ona nigdy w 100% odzwierciedlać efektu końcowego. W przypadku wydrukowanej wizualizacji mogą zaistnieć odchylenia koloru spowodowane różnicą w technologii druku oraz użytego podłoża, jak również rodzaju oświetlenia przy którym jest ona oceniana. W przypadku wizualizacji cyfrowej kolory będą się różnić z powodu odmiennej technologii wyświetlania przez monitor, często braku jego kalibracji oraz ograniczonej przestrzeni barw. Kolory na finalnym produkcie mogą odbiegać o +/- 15% od wartości podanych w projekcie.

Poprzez pisemną lub mailową akceptację tego dokumentu potwierdzasz, że przeczytałeś/aś, zrozumiałeś/aś i wyrażasz zgodę na zapisy, warunki i zasady zawarte na tej oraz następnej stronie niniejszego dokumentu.

Zaakceptowany do druku przez:

Data akceptacji:

Jak projektować?

- Przygotuj pojedynczy, otwarty i edytowalny wektorowy plik .pdf z grafiką umieszczoną na pojedynczej oddzielnej warstwie.
- Wszystkie elementy projektu graficznego muszą być umieszczone wewnątrz „obszaru nadruku".
- Wszystkie kluczowe elementy muszą być umieszczone wewnątrz „obszaru bezpiecznego".
- Wygnij wszystkie elementy projektu zgodnie z krzywizną „siatki pomocniczej", w przeciwnym przypadku grafika na kubku będzie zniekształcona.
- Umieść wszystkie elementy graficzne w pliku, nie łącz ich, nie linkuj.
- Wszystkie rastrowe elementy graficzne użyte w projekcie graficznym muszą mieć rozdzielczość przynajmniej 300 dpi.
- Przekonwertuj wszystkie czcionki do krzywych.
- Nie używaj linii cieńszych niż 1 pt., gdyż ich wygląd może różnić się od wyświetlanego na ekranie komputera.
- Uważaj na drobne teksty poniżej 6 pt., jak również małe symbole, takie jak ©, ™, ®, itp., ponieważ mogą one być nieczytelne.
- Do uzyskania głębokiej czerni na dużych jednolitych powierzchniach należy użyć składowych C30 M30 Y30 K100.
- Weź pod uwagę, że nieznaczne różnice pomiędzy użytymi kolorami (poniżej 20%) mogą być słabo widoczne na końcowym wydruku.
- Użyj jedynie kolorów CMYK. Kolory z innych przestrzeni takich jak Pantone®, RAL, itp., zostaną automatycznie przekonwertowane na ich odpowiedniki CMYK, a rezultaty takiej konwersji nie mogą być podstawą reklamacji.
- Weź pod uwagę, że poziome wzory biegnące dookoła kubka mogą nie łączyć się idealnie ze sobą na powierzchni klejenia kubka - przesunięcia pionowe mogą wynieść nawet klika mm.
- Kolor i temperatura bieli na zewnątrznej warstwie kubka mogą różnić się od wewnętrznego kubka bazowego z powodu różnicy w użytym papierze.

Jak sprawdzać?

- Sprawdź dwukrotnie wszystkie teksty i elementy grafiki, ponieważ wydrukujemy dokładnie to co jest widoczne.
- Aby sprawdzić czy napisy i logo są dobrze widoczne i nie są zniekształcone, przed akceptacją wydrukuj ten plik w rozmiarze 1:1 (bez skalowania przez drukarkę), wytnij nożyczkami wzdłuż linii cięcia i sklej boki taśmą formując w ten sposób kubek bez denka. Następnie sprawdź, czy wszystkie teksty i logotypy są właściwych rozmiarów, we właściwym miejscu oraz czy są wygięte w odpowiedni sposób.
- Zanim zaakceptujesz projekt graficzny, upewnij się, że jesteś w 100% z niego zadowolony/na.
- Kolory widoczne na Twoim ekranie lub własnym wydruku mogą różnić się od efektu końcowego i nie mogą stanowić podstawy do reklamacji.

Nota prawna:

Kolory na wizualizacji lub w pliku .pdf są orientacyjne i nie mogą być użyte jako model odniesienia dla druku. Każda różnica lub zmiana kolorystyczna w zakresie 15% w stosunku do wizualizacji, różnice dotyczące podłoża, kolorów i ich odcieni nie mogą być podstawą do unieważnienia umowy, złożenia reklamacji, czy odmowy przyjęcia towaru.

W przypadku zamówienia produktów z nadrukiem znaków towarowych, logo, itp. nabywca deklaruje uch prawidłowe użycie, zwalniając tym samym producenta od wszelkiej odpowiedzialności wynikającej z ewentualnych naruszeń praw własności do nich. W szczególności, nabywca zwalnia producenta z wszelkiej odpowiedzialności wynikającej z naruszeń użycia znaków towarowych, logo, itp. spowodowanych podmiotom trzecim w przypadku zlecenia produkcji i używania produktów przez nabywcę. W związku z tym, nabywca wyraźnie deklaruje przyjęcie na siebie wszelkiej odpowiedzialności za użycie znaków wydrukowanych na zamówionych produktach.

Projekty graficzne oraz wizualizacje realizowane i produkowane przez producenta, nawet w przypadku częściowego lub pełnego ich opłacenia przez nabywcę, są własnością producenta. Prawa autorskie do projektów graficznych przygotowanych przez producenta są własnością producenta.