

Общие технические требования к файлу DTF (термотрансфер)

Векторные файлы

- EPS, AI, CDR, SVG, PDF
- Цветовая модель RGB или CMYK 8 бит
- Весь текст перевести в кривые (curve, paths, splines)
- Отсутствие плашечных цветов в печатном слое
- Отсутствие лишней непечатаемой информации
- Растровые изображения должны быть встроены в файл

Растровые файлы

- TIFF, PSD, PNG
- Цветовая модель RGB или CMYK 8 бит
- Отсутствие альфа-каналов (прозрачность)
- Все слои растриваны и сведены в один
- Разрешение 300 dpi, если есть мелкий текст, то разрешение 600 или 1200 dpi
- Изображения должны быть с чётким краем, без градиента уходящего в ноль

Общие рекомендации

- Каждый отдельный макет - один файл
- Все макеты необходимо предоставлять в масштабе 1:1
- Все элементы должны быть на прозрачном фоне, а белый цвет в макете красим по CMYK в 0/0/0/0 (белый)!
- Точное воспроизведение плашечных цветов не всегда возможно, для попадания в цвет необходимо делать цветопробу
- Не рекомендуется использовать шрифты размером меньше 6 pt (для гарнитур без засечек), и 10 pt (для гарнитур с засечками). При выворотке - менее 10 pt.
- Минимальная толщина линий 0,8 мм.
- Максимальный размер одной из сторон изображения — не более 580 мм.

Цветовоспроизведение

- Для получения насыщенного чёрного цвета рекомендуем делать его составным 70/60/50/100, но текст и тонкие линии 0/0/0/100.
- Минимальный процент каждой краски должен быть не ниже 15%, а максимальная сумма красок не должна превышать 280%
- Если у вас в макете используются цвета PANTONE, и они являются значимыми, или есть фирменные цвета, то необходимо перевести их в CMYK и предупредить менеджера о важности их цветовоспроизведения.
- Для правильного цветовосприятия рекомендуем работать с макетом используя профиль Adobe RGB (1998) или CMYK Fogra 39, при сохранении печатного файла цветовой профиль лучше отключить, так как управление цветом осуществит печатная машина!
- Также важно откалибровать монитор, чтобы добиться максимально полного совпадения тона, цветов и оттенков на экране и при печати. Для профессиональной калибровки рекомендуется обратиться к специалисту.

Изготовление цветопробы

При необходимости воспроизвести определенный цвет, Клиент предоставляет цифровые значения нужного цвета и, если есть, эталонный оттиск. Мы печатаем таблицу цветов на основе этого цвета, находим в ней значения, наиболее близкие к эталону. Если эталонный оттиск отсутствует, то Клиент самостоятельно выбирает подходящий цвет в таблице. Благодаря этой процедуре мы можем отвечать перед клиентом за цветопередачу именно этого цвета в течении пяти дней.

- При возникновении брака ввиду несоблюдения технических требований, вся ответственность ложится на сторону предоставляющую некорректный макет. Типография оставляет за собой право не заметить проблемы, вызванные несоблюдением данных технических требований. Если проблема обнаружена, заказчик будет поставлен в известность в кратчайшие сроки.
- При сомнениях в правильности предоставляемых файлов, крайне желательно сообщить об этом менеджеру или в отдел предпечатной подготовки.
- Цвет при печати может отличаться от экранного из-за особенностей вашего монитора. В связи с этим мы рекомендуем сделать цветопробу. Без цветопробы претензии по цвету не принимаются!

Подготовка макета DTF (термотрансфер)

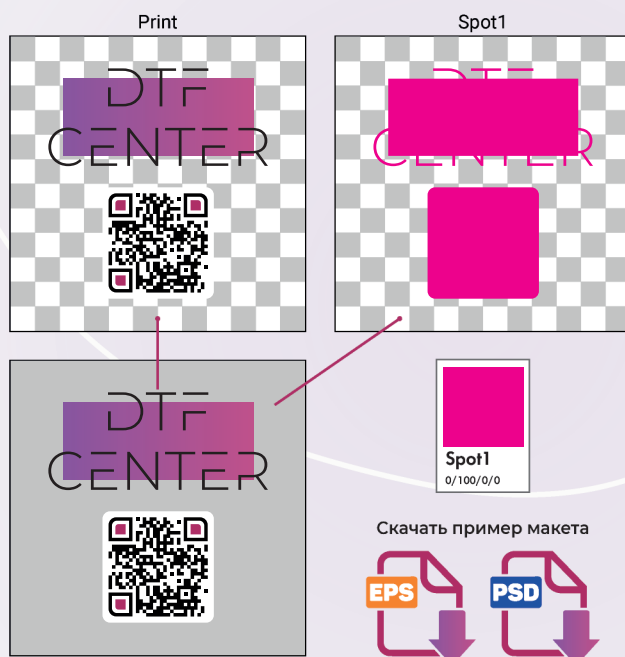
Слой печатного изображения (Print)

- На данном слое располагаются только цветные, печатные элементы без использования плашечных цветов и скрытых слоёв!
- Все элементы должны быть на прозрачном фоне, а белый цвет в макете красим в 0/0/0/0 (белый)
- Не рекомендуется использовать шрифты размером меньше 6 pt (для гарнитур без засечек), и 10 pt (для гарнитур с засечками). При выворотке - менее 10 pt.
- Минимальная толщина линий 0,8 мм.
- Максимальный размер одной из сторон изображения — не более 580 мм.

Слой белил (Spot1)

- Слой белил должен быть под всем не прозрачным изображением.
- Цвет должен быть плашечным с значениями по СМУК 0/100/0/0, либо берем его с этого файл.

Послойно разложенный макет



*Серый цвет фона - прозрачность

Шопер с нанесённым DTF стикером



Перенос стикера DTF на ткань

На какую ткань можно переносить DTF термотрансфер

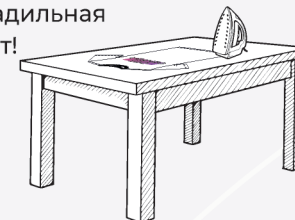
Данный вид наклеек можно переносить практически на любую ткань, но есть исключения:

- Деликатные ткани, которые не выдерживают нагрев до 160 °С в течении 15 секунд;
- Некоторые плащевые ткани, шерсть, синтетика не выносят высоких температур, а так же не получится перенести на ткани с высоким ворсом и крупной текстурой (носки, махровые халаты, полотенце), так как наклейка будет держаться на выступающих элементах, а в промежутках не зафиксирована;
- Ткани и места вещей, которые тянутся больше 10–12% (на столько может растягиваться DTF).

Наносить наши термотрансферы легко!



Утюг прогреть до максимума, отключить пар. Использовать устойчивую поверхность - стол или пол. Гладильная доска не подойдёт!



- Выбрать твёрдую устойчивую поверхность — стол или пол без коврового покрытия. Не рекомендуется гладильная доска, так как трудно создать необходимое давление.
- Выставить температуру утюга на 150–170 °С. Для отдельных видов ткани она может быть другой — посмотреть на ярлычке вещи. Нельзя переносить утюгом с включённым паром или остатками воды в утюге — вода и пар испортят термонаклейку с вещью.
- Расправить ткань ровно, без складок. Положить наклейку на ткань яркой цветной стороной вверх (клеевым слоем на ткань).
- Слегка прогладить, затем положить утюг и с силой прижать на 15–30 секунд 1 раз или 3–7 раз по 5 секунд. Если размер наклейки больше поверхности утюга, прижимать наклейку частями.
- Снимать плёнку только, когда она остынет до комнатной температуры. Снимать плёнку максимально медленно, аккуратно и осторожно, чтобы на плёнке не осталось частей наклейки. Если часть осталась, вернуть плёнку на место и снова прижать утюгом.

Важно: нельзя мочить, тереть, мять, перегибать принт в течение 24 часов после нанесения.

ГЛАЖКА

- само изображение гладить нельзя
- вещь надо гладить с изнанки
- это закрепляет термотрансфер
- на изделии и удлиняет срок его службы

СТИРКА

- до 40°C - рекомендовано
- 60°C - допустимо
- можно любые порошки и кондиционеры
- нельзя отбеливатели и пятновыводители

Перенос с помощью термопресса

- Температура - 160-180°C
- Давление - 2-4 атм.
- Время - 20 сек. (160°C) - 10 сек. (180°C)
- Дать остыть 30-40 сек. и удалить прозрачную плёнку

Общие технические требования к файлу UV DTF

Векторные файлы

- EPS, AI, CDR, SVG, PDF
- Цветовая модель RGB или CMYK 8 бит
- Весь текст перевести в кривые (curve, paths, splines)
- Отсутствие плашечных цветов в печатном слое
- Отсутствие лишней непечатаемой информации
- Растровые изображения должны быть встроены в файл

Растровые файлы

- TIFF, PSD, PNG
- Цветовая модель RGB или CMYK 8 бит
- Отсутствие альфа-каналов (прозрачность)
- Все слои растрированы и сведены в один
- Разрешение 300 dpi, если есть мелкий текст, то разрешение 600 или 1200 dpi
- Изображения должны быть с чётким краем, без градиента уходящего в ноль

Общие рекомендации

- Каждый отдельный макет - один файл
- Все макеты необходимо предоставлять в масштабе 1:1
- Все элементы должны быть на прозрачном фоне, а белый цвет в макете красим в белый!
- Точное воспроизведение плашечных цветов не всегда возможно, для попадания в цвет необходимо делать цветопробу
- Не рекомендуется использовать шрифты размером меньше 6 pt (для гарнитур без засечек), и 10 pt (для гарнитур с засечками). При выворотке - менее 10 pt.
- Минимальная толщина линий 0,44 мм.
- Максимальный размер одной из сторон изображения — не более 580 мм.

Цветовоспроизведение

- Для получения насыщенного чёрного цвета рекомендуем делать его составным 70/60/50/100, но текст и тонкие линии 0/0/0/100.
- Минимальный процент каждой краски должен быть не ниже 15%, а максимальная сумма красок не должна превышать 280%
- Если у вас в макете используются цвета PANTONE, и они являются значимыми, или есть фирменные цвета, то необходимо перевести их в CMYK и предупредить менеджера о важности их цветовоспроизведения.
- Для правильного цветовосприятия рекомендуем работать с макетом используя профиль Adobe RGB (1998) или CMYK Fogra 39, при сохранении печатного файла цветовой профиль лучше отключить, так как управление цветом осуществит печатная машина!
- Также важно откалибровать монитор, чтобы добиться максимально полного совпадения тона, цветов и оттенков на экране и при печати. Для профессиональной калибровки рекомендуется обратиться к специалисту.

Изготовление цветопробы

При необходимости воспроизвести определенный цвет, Клиент предоставляет цифровые значения нужного цвета и, если есть, эталонный оттиск. Мы печатаем таблицу цветов на основе этого цвета, находим в ней значения, наиболее близкие к эталону. Если эталонный оттиск отсутствует, то Клиент самостоятельно выбирает подходящий цвет в таблице. Благодаря этой процедуре мы можем отвечать перед клиентом за цветопередачу именно этого цвета в течении пяти дней.

- При возникновении брака ввиду несоблюдения технических требований, вся ответственность ложится на сторону предоставляющую некорректный макет. Типография оставляет за собой право не заметить проблемы, вызванные несоблюдением данных технических требований. Если проблема обнаружена, заказчик будет поставлен в известность в кратчайшие сроки.
- При сомнениях в правильности предоставляемых файлов, крайне желательно сообщить об этом менеджеру или в отдел предпечатной подготовки.
- Цвет при печати может отличаться от экранного из-за особенностей вашего монитора. В связи с этим мы рекомендуем сделать цветопробу. Без цветопробы претензии по цвету не принимаются!

Подготовка макета UV DTF (рулоном без резки)

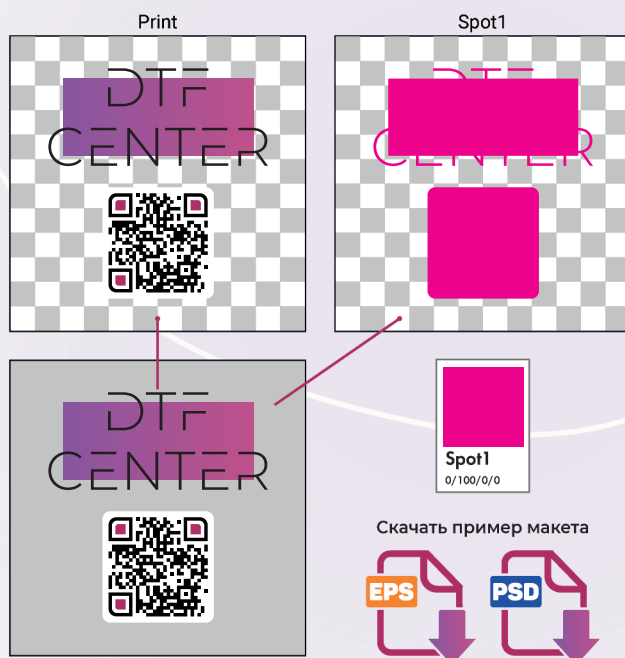
Слой печатного изображения (Print)

- На данном слое располагаются только цветные, печатные элементы без использования плашечных цветов и скрытых слоёв!
- Все элементы должны быть на прозрачном фоне, а белый цвет в макете красим в 0/0/0/0 (белый)
- Не рекомендуется использовать шрифты размером меньше 6 pt (для гарнитур без засечек), и 10 pt (для гарнитур с засечками). При выворотке - менее 10 pt.
- Минимальная толщина линий 0,44 мм.
- Максимальный размер одной из сторон изображения — не более 580 мм.

Слой белил (Spot1)

- Слой белил должен быть под всем не прозрачным изображением.
- Цвет должен быть плашечным с значениями по CMYK 0/100/0/0, либо берем его с этого файл.

Послойно разложенный макет



*Серый цвет фона - прозрачность

Кружка с нанесённым UV DTF стикером



Подготовка макета UV DTF (резка поштучно)

Слой печатного изображения (Print)

- На данном слое располагаются только цветные, печатные элементы без использования плашечных цветов и скрытых слоёв!
- Все элементы должны быть на прозрачном фоне, а белый цвет в макете красим в 0/0/0/0 (белый)
- Не рекомендуется использовать шрифты размером меньше 6 pt (для гарнитур без засечек), и 10 pt (для гарнитур с засечками). При выворотке - менее 10 pt.
- Минимальная толщина линий 0,44 мм.
- Максимальный размер одной из сторон изображения — не более 580 мм.

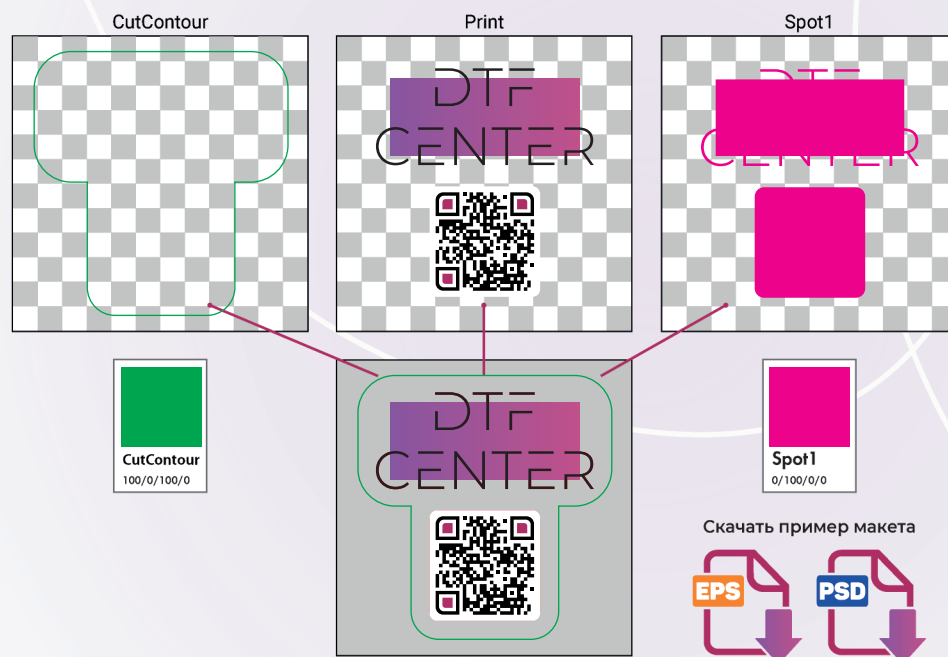
Слой белил (Spot1)

- Слой белил должен быть под всем не прозрачным изображением.
- Цвет должен быть плашечным с значениями по CMYK 0/100/0/0, либо берем его с этого файл.

Слой резки (CutContour)

- Файл с контурами реза должен быть в векторном формате EPS, Ai или CDR
- Контур должен быть сделан линией с атрибутом "Обводка из центра". Ни в коем случае не делать линию объектом!
- Цвет должен быть плашечным с значениями по CMYK 100/0/100/0, либо берем его с этого файл.
- Контуры должны быть замкнутые. Без пересекающихся линий, острых углов, градиентов и прочих эффектов.
- Минимальное расстояние от контура реза до края изображения 3 мм.
- Фигурные контуры реза увеличивают срок изготовления и стоимость заказа. Квадратный рез с прямыми углами самый бюджетный и быстрый. Форма реза не влияет на перенос изображения на изделие.

Послойно разложенный макет



*Серый цвет фона - прозрачность

Кружка с нанесённым UV DTF стикером



Подготовка слоя CutContour (векторного контура реза наклейки)

Контур должен быть замкнутым

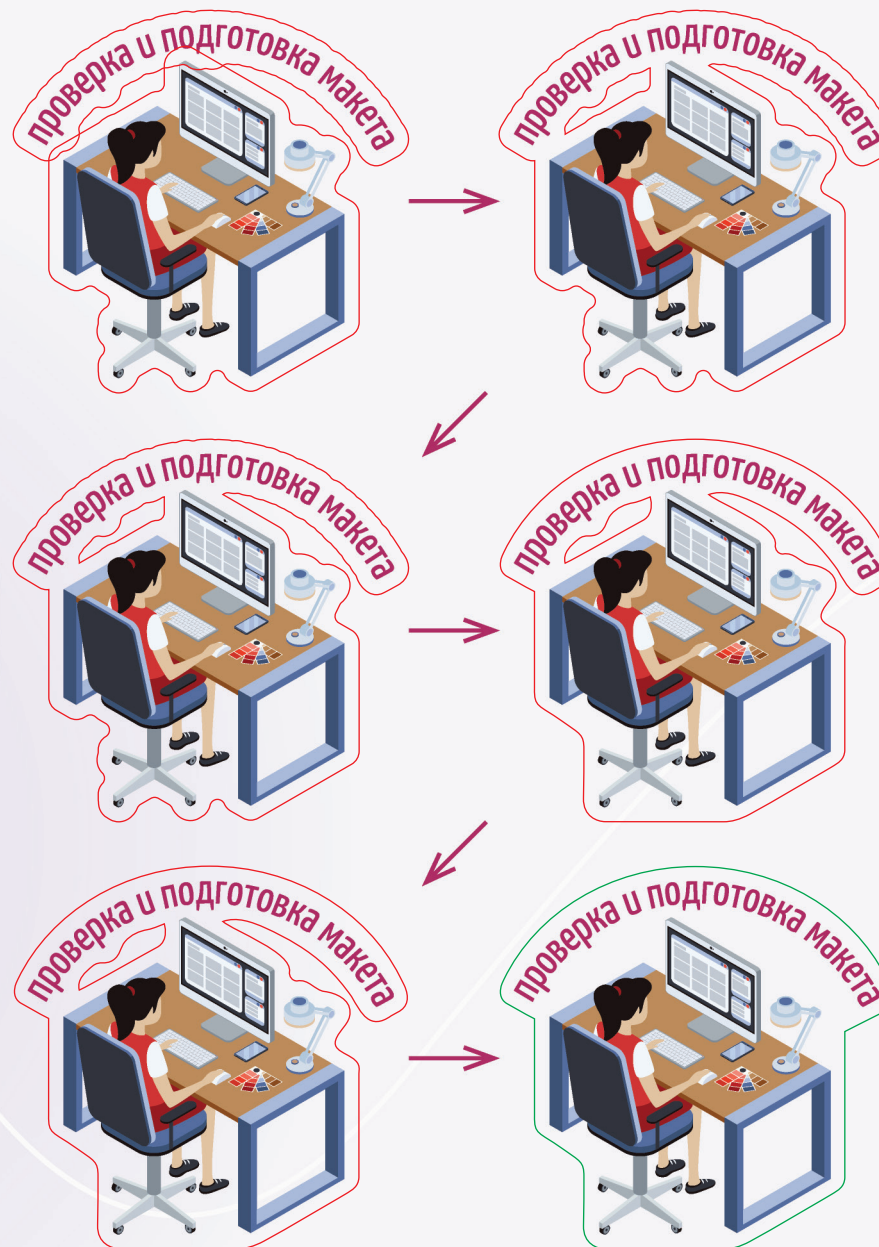
Если вы делаете контур из нескольких пересекающихся объектов, то их необходимо объединить между собой в один замкнутый контур.

Уменьшить количество узлов

Большое количество узлов на линии реза влияет на скорость надсечки, а как следствие увеличение сроков производства и стоимости вашего заказа. А также и на внешний вид стикера. Наклейка выглядит неаккуратно вырезанной, ощущение рваного края.

Расстояние между линиями реза

Расстояние между линиями реза должно быть не менее 2 мм. В контуре реза желательно не использовать острые углы во внутрь стикера. Во время отклеивания может порваться плёнка в данном месте.



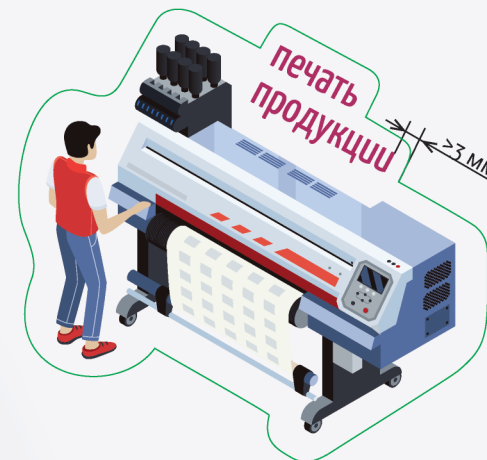
Подготовка слоя Print относительно CutContour

Расстояние до значимых элементов

Расстояние от значимых элементов (текста, изображений и т.д.) до контура реза стикера должно быть не менее 3 мм.

Без вылетов

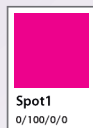
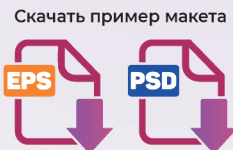
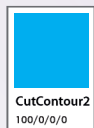
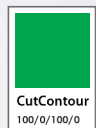
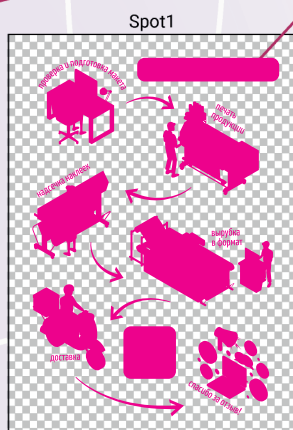
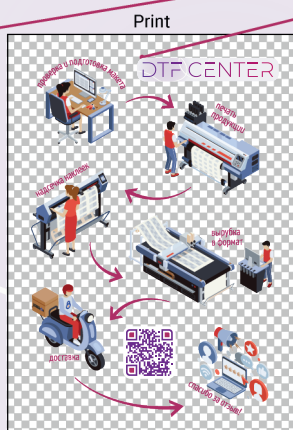
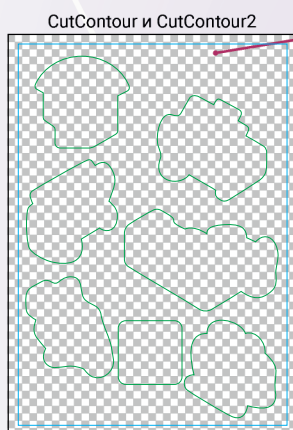
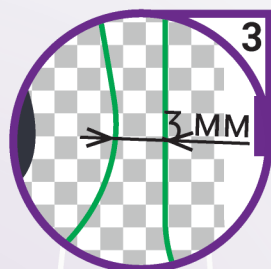
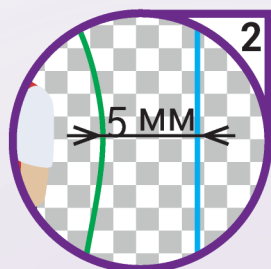
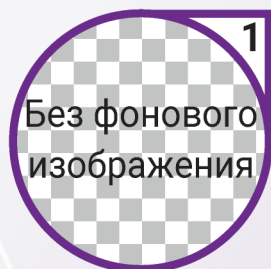
В данном способе печати не нужны вылеты! Контур реза ни в коем случае не должен проходить по печати. Отступ от печатных элементов должен быть не менее 3 мм.



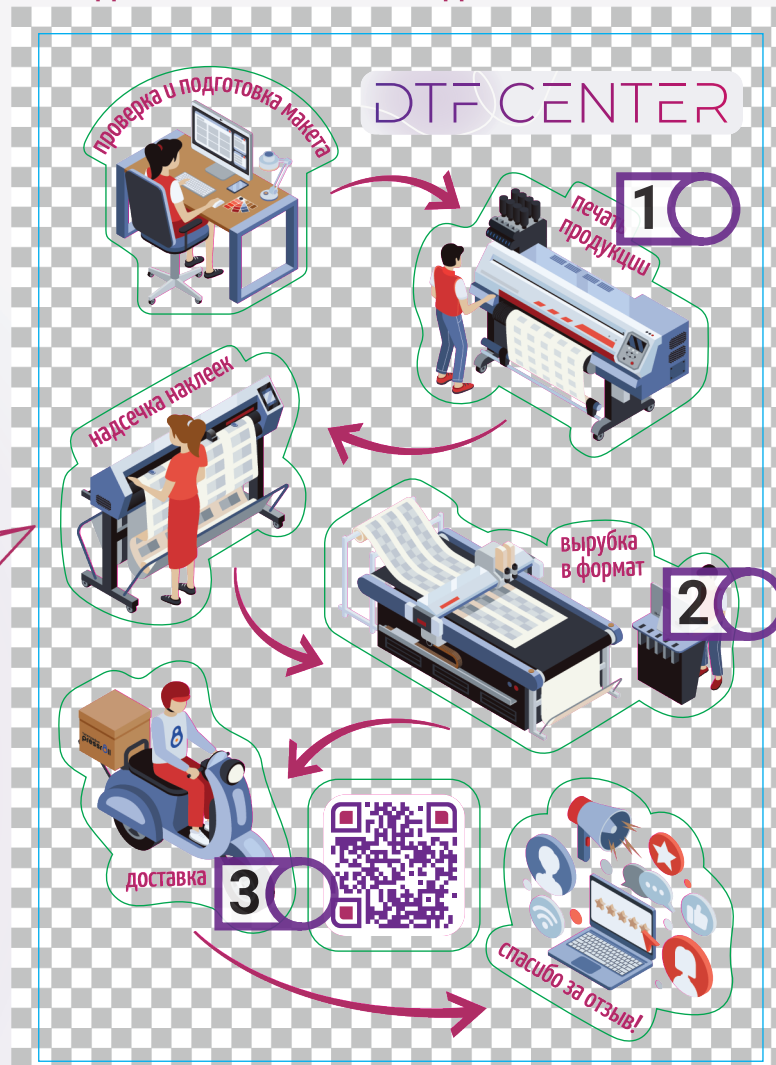
Стикерпак с UV DTF печатью

Вылеты и безопасная зона

1. В макетах для печати UV DTF способом не должно быть общего фонового изображения.
2. Безопасная зона от обрезного края до линии реза внутри стикерпака должна быть не менее 5 мм.
3. Расстояние между соседними линиями реза внутри стикерпака должно быть не менее 3 мм.



Подготовленный макет для UV DTF печати

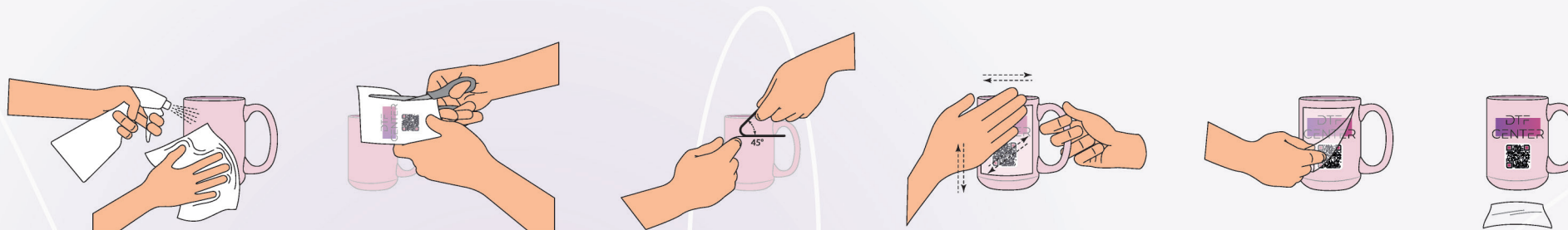


Перенос стикера UV DTF на предмет

На какой материал можно переносить UV DTF наклейки

- Наклейки UV DTF можно наносить на разные по составу и форме материалы: пластик, силикон, дерево, металл, стекло и другие.
- Важно, чтобы поверхность была гладкой, а сцепление наклейки с материалом — максимально надёжным.
- Некоторые исключения: не рекомендуется наносить наклейки на внутреннюю поверхность посуды, которая контактирует с едой и напитками, а также на резиновые, кожаные и силиконовые поверхности если они при производстве были покрыты антибактериальными и грязеотталкивающими составами, которые могут отталкивать клей наклейки, особенно на мелких элементах.
- Чтобы убедиться, что технология подходит для конкретной поверхности, рекомендуется сделать тестовый перенос.

Наносить наши UV DTF наклейки легко!



- Обезжирьте поверхность на которую будете переносить изображение. Убедитесь, что поверхность сухая.
- При необходимости, для удобства переноса, вырежьте наклейку с листа, отступая от изображения 3-5 мм.
- Аккуратно снимите жёсткую подложку, обнажив клей. Ни в коем случае не касайтесь клеевой стороны.
- Не касаясь поверхности, выровняйте изображение относительно изделия.
- Начиная от одного из краёв плотно прижмите наклейку и потихоньку, держа в натяжении монтажную плёнку, проведите по всей поверхности рукой, стараясь выгонять пузырьки воздуха. Пройдите по всему изображению сильно прижимая его к поверхности изделия.
- Медленно снимите прозрачную плёнку под острым углом. Если изображение отклеивается с плёнкой, то еще раз прижмите, делая акцент на этом месте. Затем повторно снимите защитную плёнку.

Важно: полное закрепление клея на изделии через 24-48 часов!

Температурные допуски

Технология UV DTF устойчива к влаге, температурным перепадам, физическому воздействию и УФ излучениям. Изображение приклеивается к поверхности специальным полиуретановым клеем. Он очень хорошо держится на поверхности до 80 градусов Цельсия, далее он размягчается и становится жидким и наклейка может оторваться.

Как мыть изделие

Мойте изделие с наклейкой теплой водой. Используйте слабый мыльный раствор или щадящие моющие средства. Не трите наклейку грубыми и жесткими щетками. Не рекомендуем мыть изделия в посудомоечной машине. После мойки промокните изделие бумажной салфеткой.