



CAMISAS

SUBLIMADAS

GUIA DE GABARITO DE ARQUIVOS

TAMANHO DA ARTE: De acordo com o molde dos tamanhos.
MARGEM DE SEGURANÇA: 5 cm de distância das bordas.
IMPRESSÃO: Sublimação em tecido.

COMO MONTAR AS CAMISAS

As camisas são formadas por mangas longas ou curtas, lado frente, lado costas e gola. Todas essas partes são obrigatórias. Para as regatas (camisas sem mangas) descartam-se as mangas e adiciona viés, que são tiras similar à gola para dar acabamento na região dos braços. Monte a arte das camisas dentro do gabarito, preenchendo todas as partes e em seus respectivos tamanhos. Não deixe textos muito próximo às bordas para evitarem de ser cortados na costura. O gabarito dos moldes já está organizado na melhor forma de ser exportado.

Converta todos os textos em objetos (expandido ou curvas) para não alterar o arquivo.

Envie o arquivo em PDF ou JPG no modo de cor CMYK.

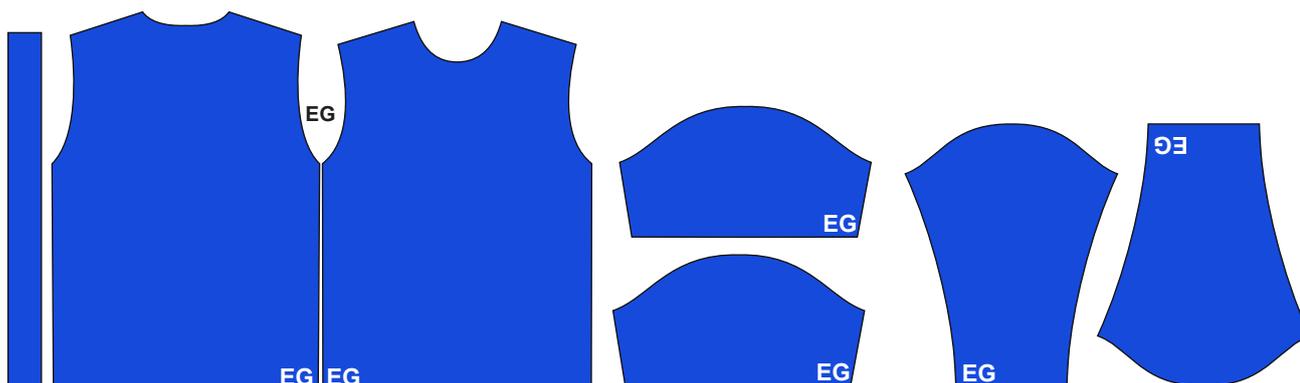
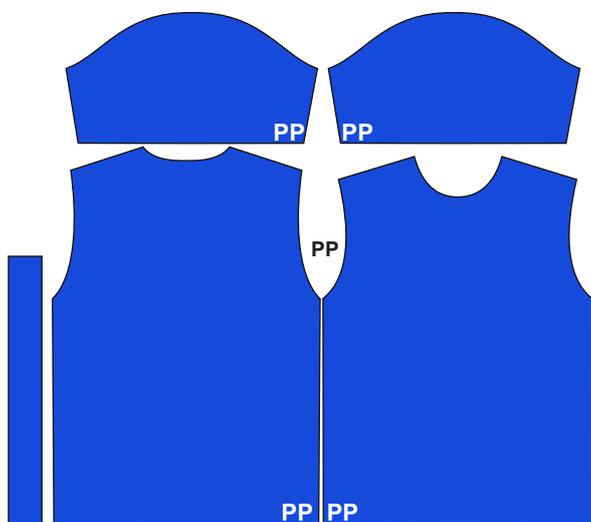
MARGENS DE SEGURANÇA

Para que nenhuma informação importante não seja cortada deve ser respeitado o limite das margens. Trabalhe sempre na margem de conforto.

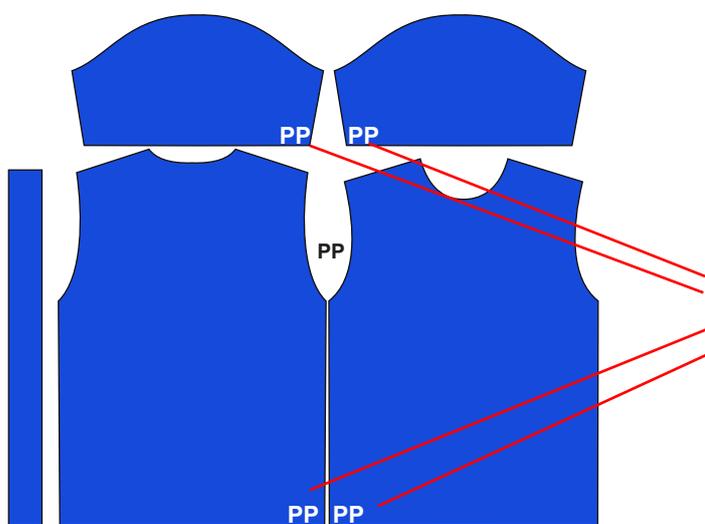


EXPORTANDO AS CAMISAS

As camisas podem ser exportadas juntas ou separadas em partes. Se exportar separadas por parte não tem muitas restrições a seguir. Caso exporte juntas é importante lembrar que jamais pelo menos um dos lados não pode ser superior a 110cm que representa o tamanho da impressão inicial. Siga os exemplos das imagens a seguir caso exporte juntas. O molde das camisas já está organizado como forma de exportação.



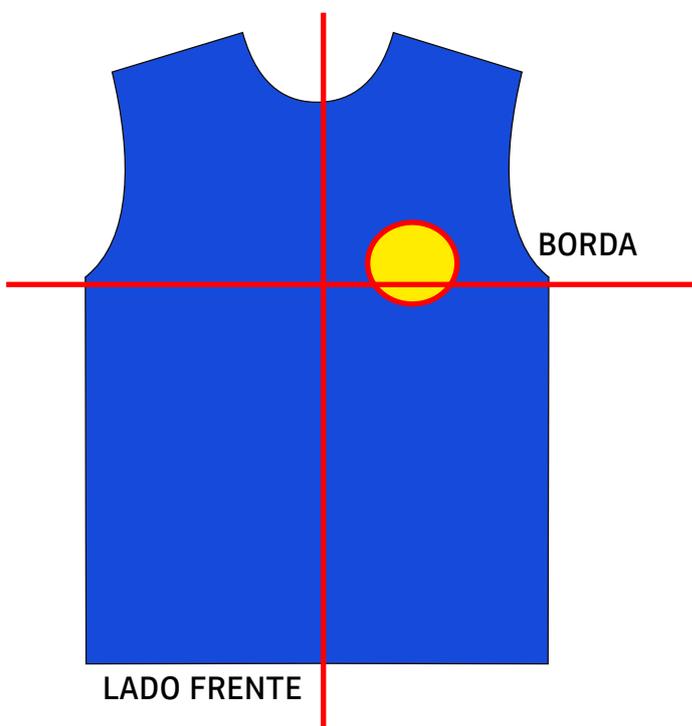
COMO MONTAR AS CAMISAS



INDICADORES: PP, P, M, G, GG, EG.

Os moldes possuem indicadores de tamanhos situados nos cantos das partes das mangas, no lado frente e costas da camisa. Jamais remova esses indicadores, pois são importantes na etapa de produção. No gabarito já contém mas caso precise adicionar utilize uma fonte pequena e visível, arial tamanho de 20 pontos.

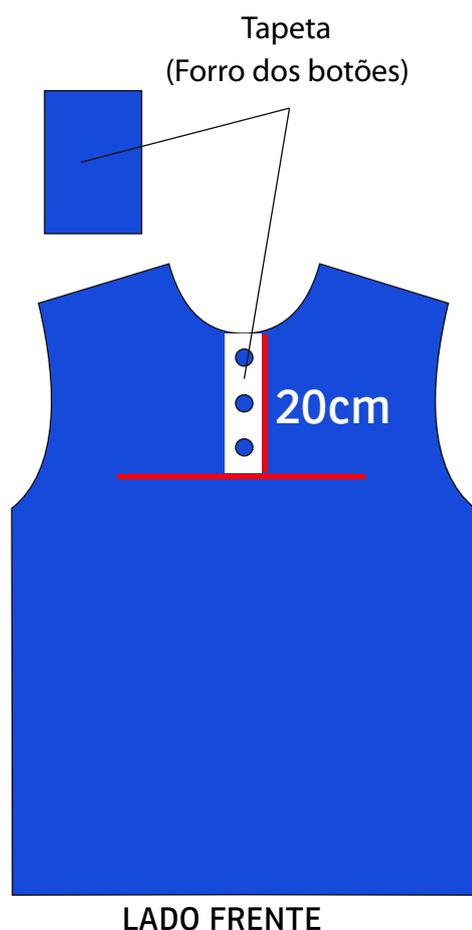
LOGOTIPO NO PEITO ESQUERDO



Para ajustar o logotipo no peito esquerdo utilize linhas em cruz para ajustar a melhor posição. A figura ao lado exemplifica a posição. Um exemplo seria deixar 4cm de distância da linha vertical central. Nunca deixe logotipo perto da borda da arte com menos de 5cm.

GOLA POLO

A camisa gola polo contém no meio da região do peito botões de ajustes. Essa região não deve ser inserida informações importantes, pois serão cortadas para a inserção dos botões. A distância mínima para inserir informações importantes é de 20cm da borda do pescoço. Veja a imagem a seguir.



A região dos botões não deve inserir, textos ou imagens que não possam ser cortados. Além disso, a cor da gola é catalogada e deve-se verificar disponibilidade da dor desejada.

O acabamento da região dos botões é feito com tecido de mesma cor da impressão da frente da camisa. Salve um retângulo no tamanho 10x15cm com a cor mais próxima da região do acabamento. Esse pedaço de tecido é chamado de tapeta.



CAMISAS SUBLIMADAS

IMPORTANTE SABER

O preto mais escuro é composto na configuração CMYK: 100, 100, 100, 100.

O tamanho para as golas e viés podem é 5x80cm.

Exporte as camisas em formato PDF ou JPG no modo de cor CMYK, separados ou não, respeitando tamanhos e margens.

Converta todas as fontes em curvas. Não use cores em RGB porque a variação de cor é maior. Após exportar o arquivo, confira principalmente as cores.

EVITE ERROS, CONFIRA ANTES!

Revise na sua arte se todos os elementos estão corretos. É comum cometer erros e, por isso, é sempre bom conferir os arquivos antes de enviar para a produção.

ANTES DE ENVIAR REVISE

Erros de linguagem: Ortografia, gramática e semântica (sentido);

Erros na arte: Qualquer erro cometido nos elementos da arte;

Erros de tamanhos: Tamanho de impressão, proporção, resolução e qualidade;

Erro de cores: Às vezes converter de um modo de cor para CMYK pode ficar com tons diferentes em algumas cores;

Erros de exportação: O arquivo pode mudar a aparência, faltar algum elemento ou ficar corrompido após exportado;

Erros de fontes incorporadas: Nem todos os computadores têm as fontes utilizadas nas artes e as fontes podem ser substituídas ou podem ser corrompidas na leitura em outra máquina. Sempre converta todos os textos em objetos (curvas no CorelDraw ou expandir no Illustrator).