

Grafický manuál

Jak správně navrhnout šerpu

01 rozměry a spadávka

Nejprve, než začneme dělat grafický návrh na šerpu, musíme si uvědomit s jakou šerpou pracujeme. V naší nabýdce nabízíme dva druhy šerp:

Atlasová

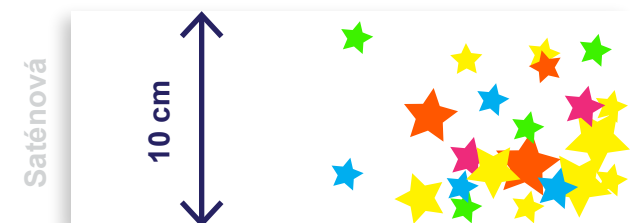
Je široká 10 cm a dovoluje více-barevný tisk (např. fotografie). Rubová strana je bílá

Super-Satenová

Je široká 11 cm a nedovoluje více-barevný tisk, tiskne se na ní pouze jednou barvou narozdíl však dovoluje tisk metalickými barvami (zlatá, stříbrná) a je podstatně levnější. Tiskne se na určené barvy dle našeho výběru stuh (červená, modrá, žlutá, bílá, atd...)

Šerpy stříháme v různých délkách:

Standardní	2 m
Dětské	1,4 m
Nadstandardně dlouhé	2,2 m



Spadávka

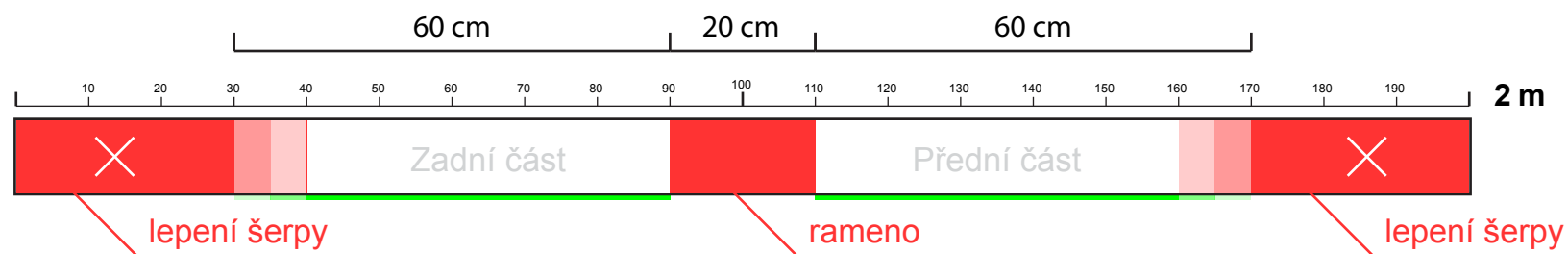
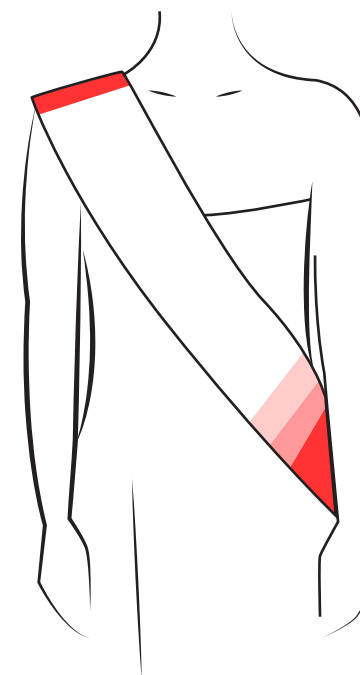
Pokud připravujeme grafiku která zasahuje z kraje do kraje, je nutné, aby přesahovala alespoň o 0,5 cm přes šerpu, jelikož se šerpa v tiskárně hýbe, a na okrajích vzniká +/- 0,5cm odchylka.

02 viditelná zóna

Viditelná zóna, určuje část na šerpě, která bude nejlépe vidět.

V našem případě je to bílá část v náhledu.

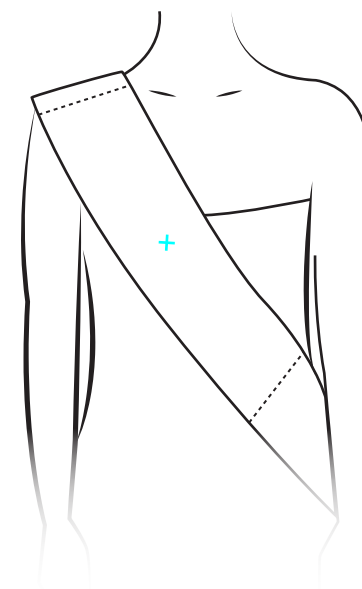
Pokud se písmo bude dotýkat červené zóny, riskujeme tak, že písmo bude zasahovat do částí, které nejsou zcela čitelné, například rameno nebo místa kde pojí oba konce.



03

zarovnání textů

Zarovnání textu slouží k tomu, aby byl text umístěn na správném místě šerpy a co nejblíže středu těla.



text
více textu
ještě více textu

Finální návrh přeuložte, dle vzoru, který je také k dispozici na našich stránkách.

Všechny texty v dokumentu by měly být převedeny do křivek (vektorů) a stejně tak i loga a jiná grafika, pokud je to možné.

Soubor by měl být ve formátu `soubor.ai` popřípadě `soubor.pdf` nebo `soubor.cdr` a měl by být maximálně veliký 10MB.

Doporučujeme vytvářet v programech:

Adobe Illustrator, Adobe InDesign, Adobe Photoshop nebo CorelDraw

Finální verzi pak zašlete na e-mail: info@torex.cz

