



POLYCOTTON 240

Duża kieszeń z 2 przegrodami

Sposób czyszczenia



Skład

65% poliester - 35% bawełna

Available colors



Zaangażowany produkt



Produkty powiązane

Dostępne rozmiary

Rozmiary	TUN
DIM	65 x 90 cm

Opakowanie

Carton size : 55 x 31 x 25 cm

Waga na karton : 14.00 kg



50



10

Personalizacja

- **Haft** : Technika ta jest zwykle stosowana do personalizacji, której celem jest uzyskanie wysokiej jakości wykończenia. Ta technika jest najbardziej odporna na pranie i użytkowanie. Hafty mogą być nanoszone bezpośrednio na produkt lub za pomocą haftowanych naszywek. Można to zrobić za pomocą efektów grubości (za pomocą pianki) lub za pomocą łątek, które następnie zostaną przyklejone do produktu końcowego, co pozwala na stosowanie różnych materiałów.
- **Zgiąć** : Jest to zalecana technika znakowania dla małych i średnich serii. Istnieje kilka aspektów: gładki, aksamitny, fluorescencyjny, brokatowy, złoty i srebrny. Są to folie winylowe do naprasowania, które są cięte i przyklejane za pomocą prasowania na gorąco. Nadają się one bardzo dobrze do szerokiej gamy materiałów i podłoży.
- **Sitodruk** : Najpowszechniej stosowana technika. Polega ona na nakładaniu farby bezpośrednio na produkt metodą szablonową. Istnieje tyle ekranów i przejść, ile jest kolorów w motywie, który ma być odtworzony, i można uzyskać wszystkie kolory. Technika ta pozwala na produkcję bardzo dużych ilości materiału. Umożliwia ona stosowanie tuszów o różnych efektach dla uzyskania bardzo różnych renderingów i jest dostosowana do prawie wszystkich nośników tekstylnych. Znakowanie kolorowych podłoży wymaga zastosowania podkładu kryjącego, zwanego « bielą tła ».
- **Transfer** : Właściwa technika dla wszystkich materiałów. Jest zalecany do bagażu, ciężkich ubrań, trudno dostępnych powierzchni. Polega ona na przeniesieniu oznaczenia z papierowego nośnika na ubranie za pomocą kleju na gorąco. Znakowanie przez klejenie usztywnia lekkie podpory na poziomie strefy znakowania, a mimo to produkt zachowuje wszystkie cechy komfortu.