

DISCRAFT DESIGNVORGABEN

ALLE DESIGNS

Bitte sorgfältig lesen

-COPYRIGHT-RICHTLINIEN:

Discraft Inc. druckt kein urheberrechtlich geschütztes Material ohne die ausdrückliche schriftliche Zustimmung des Autors, Künstlers oder Designers. Wenn Sie irgendein urheberrechtlich gesichertes Material in Ihrem Design benutzen, müssen Sie eine copyrightfreigabe vom Inhaber mit Ihrer Gestaltungsarbeit einreichen. Beispiele für urheberrechtlich gesichertes Materials schließen Comicfiguren, Firmenlogos und Schulmaskottchen mit ein. Wir benötigen auch eine Freigabe von Ihrer Schule/Universität, wenn Sie den Schul-/Universitätsnamen in Ihrem Design verwenden (zum Beispiel "Nordmichigan Universität"). Die Bezeichnung "FRISBEE" können Sie nicht in Ihrem Design verwenden. Siehe fig.1

-ANNEHMBARER INHALT:

Fast alles geht... Sie haben die Freiheit jedes Thema und sei es auch noch so verrückt, in Ihrem Design zu benutzen, aber vermeiden sie bitte sexuell anzügliche, obszöne oder vulgäre Sprache und Bilder.

-LINIENSTÄRKE:

Dünne Linien werden nicht gut wiedergegeben... Die minimale Linienstärke sollte 1/32" (1mm) nicht unterschreiten (entspricht ungefähr 2 Punkten in einem Computerzeichenprogramm). Superfeine Details sind im Allgemeinen nicht für das Hot-Stamp-Verfahren zu empfehlen. "Reverse-Linien" (bei denen die Farbe der Scheibe oder des Untergrundes durch eine andersfarbig bedruckte Fläche zu sehen ist) müssen ein wenig stärker sein (mindestens 2 Punkte), damit sie beim drucken nicht "zulaufen". Siehe fig.2

-SPITZE LINIEN und FORMEN:

Sehr feine Punkte sind nicht zu empfehlen, da sich die heiße Druckfolie von diesen Punkten ablösen kann. Um das zu verhindern, runden Sie von allen feinen Punkten an den Linienenden und in anderen kleinen Formen etwas weg. Siehe fig.3

-TEXT:

Der Text sollte sans-serif und mindestens 12 Punkte in der Größe sein. Da sie zu fein sind, werden Serifen nicht gut wiedergegeben. Falls Sie trotzdem eine Serifen-Schriftart wählen, sollte sie fett und mindestens 28 Punkte groß sein. Besonders ausgefallene Schriftarten (z.B. mit sehr blumigen oder extrem "sportlichen" Buchstaben) sollten noch ein wenig größer als oben angegeben sein. Auch Reverse-Text (bei dem die Farbe der Scheibe oder des Untergrundes durch eine andersfarbig bedruckte Fläche zu sehen ist) sollte möglichst groß gehalten werden, damit er beim drucken nicht "zuläuft". Die minimale Größe für Reverse-Text schwankt abhängig von der benutzten Schriftart. Siehe fig.3a

-VERMEIDEN SIE GROSSFLÄCHIGE ELEMENTE:

Weil der Hot-Stamp-Druck der Plazierung eines Aufklebers auf der Scheibenoberfläche entspricht (obwohl viel dauerhafter!), sind großflächige Elemente nicht zu empfehlen, da Luftblasen unter ihnen eingeschlossen werden könnten. Die größten Flächenelemente in Ihrem Design dürfen 1/2" x 1/2" (12mm x 12mm) nicht übersteigen. Dieses ist vermutlich die bedeutendste Einschränkung im Hot-Stamp-Druck und wahrscheinlich auch die frustrierendste!

ANMERKUNG: Großflächige Elemente können durch die Verwendung von Füllmustern, wie z.B. Linien, Punkten, Wellen, usw. aufgebrochen werden. Siehe fig.4

Stellen Sie bitte sicher, daß die Punkte oder die Linien nicht zu klein sind; ein Minimum von 25 dpi

wird für Füllmuster empfohlen, die Linien sollten mit den Spezifikationen für Linienstärke (siehe -LINIENSTÄRKE oben) übereinstimmen. Siehe fig.5 und 7
Siehe fig. 6.

-GRÖSSE DER GESTALTUNGSARBEIT : Das maximale Druckfeld ist 6.75 Zoll/17.2 Zentimeter für die Ultra-Star 175g, 6.5 Zoll/16.3 Zentimeter für die Sky-Styler 160g, 5.38 Zoll/13.25 Zentimeter für die SkyPro 125g, und schließlich 4.5/11.43 Zentimeter

Zoll für alle Golfscheiben. Bitte geben sie an, daß ihr Design nicht vergrößert werden soll, falls sie den maximalen Druckbereich nicht ausnutzen.

-PLATZIERUNG DER GESTALTUNGSARBEIT : Alle Designs werden, wenn nicht anders angegeben, in der Mitte der Scheibe gedruckt.

Wenn Ihr Design nicht kreisförmig ist oder kleiner ist als der maximal bedruckbare Bereich, geben sie bitte genau an, wo (innerhalb des maximalen Druckfeldes) sie das Design auf der Scheibe platziert haben möchten.

*Zollmaße sind in 1/32, 1/16, 1/8 oder 1/4 anzugeben.

MEHRFARBIGE DESIGNS

-JUSTAGEMARKEN:

Bitte geben Sie Justagemarken für zweifarbige Designs an.

Die einfachste Art eine Justagemarke anzugeben ist, ein "X" auf jedem Blatt an der gleichen Position einzufügen.

Setzen Sie die Markierung in mindestens zwei Ecken ausserhalb des bedruckbaren Bereichs.

Bei der Einsendung zwei- oder dreifarbiger Designs ist zu beachten, daß eine perfekte Ausrichtung der Farbschichten unmöglich zu erreichen ist. Das sollten sie bei der Gestaltung ihres Designs mit einkalkulieren.

-FARBTRENNUNG:

Jede Farbe Ihres Designs sollte auf einem separaten Blatt eingereicht werden. Der Mindestabstand zwischen nebeneinanderliegenden Farben sollte 1/16" (4.5 Punkte) nicht unterschreiten, da sich die einzelnen Farben während des Druckens leicht verschieben können.

Da eine perfekte Ausrichtung der Farbschichten nicht möglich ist, sorgt dieser Mindestabstand dafür, daß sich die einzelnen Farbschichten nicht überlappen.

EINREICHEN IHRER GESTALTUNGSARBEIT

-TELEFAX:

Faxen Sie uns zur Bestätigung zuerst Ihr Design mit dem Bestellformular, bevor Sie Ihre abschließende Gestaltungsarbeit einreichen. Das Einreichen des Designs per Telefax ist nicht möglich

-STANDARDPOST:

Schicken sie uns ihr Design per Einschreiben. Bitte ungefaltet einsenden!!!

-ELEKTRONISCHE EINSENDUNG:

Ihre Gestaltungsarbeit können sie uns auch elektronisch zusenden. Bevorzugt werden Dateien im Format wie Photoshop CS, Illustrator CS, EPS, tiff, pdf, BMP oder JPG mit höchster Auflösung. Bitte reichen Sie keine JPEG Dateien mit 72dpi, oder andere hochkomprimierte Dateiformate ein. Die Qualitätsverluste durch Kompression sind zu hoch, um ordentliche Druckergebnisse zu erzielen.

Wenn sie uns Ihr Design per e-mail übermitteln wollen, "packen" sie die Dateien mithilfe eines Programmes wie z.B. WinZip, WinRAR oder Stuffit und senden sie sie an ultimate@discraft.com

fig 1

GOOD	BAD
Flying Disc	Frisbee

fig 2


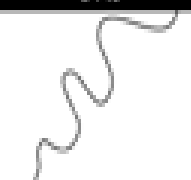
GOOD	BAD
	

fig 3



GOOD	BAD
	



fig 5

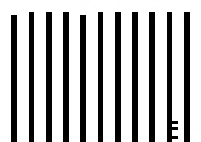
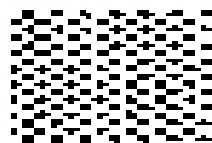
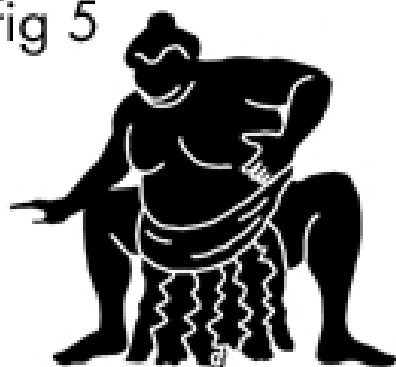


fig 6

