

Stoisko szeregowe 4×4 m, z zapleczem, z regałami, z ladą, z mocowaniem TV

Szablony do druku tego układu. Na każdą ścianę robisz jeden plik, bez podziału na ramy:

czerwone linie pokazują, gdzie ramy się łączą, a plik dzielimy my. Drzwi i lada to osobne pola.

Projektujesz 1:1; przed drukiem sprawdzamy pliki i pokazujemy stoisko z grafiką na wizualizacji.

- spad 1,5 cm tylko po zewnętrznym obrysie ściany, między ramami bez spadu; osobne pola (drzwi, lada) ze spadem 1,5 cm dookoła
- logo, tekst i twarze co najmniej 5 cm od linii łączenia ram
- znaczek LED przy numerze ramy na elewacjach = pole podświetlane od środka (LED za tkaniną); pole bez znaczka nie świeci
- pliki: PDF lub TIFF, 1:1, CMYK, teksty zamienione na krzywe
- poradnik dla grafika (co działa na stoisku, a co nie): modularico.eu/stoiska/grafiki
- model 3D stoiska (obejrzyj z każdej strony, także w AR): <https://hel1.your-objectstorage.com/3d-assets/glb/makiety/cmu043hc805w0y3blku4f3zl3/index.html>

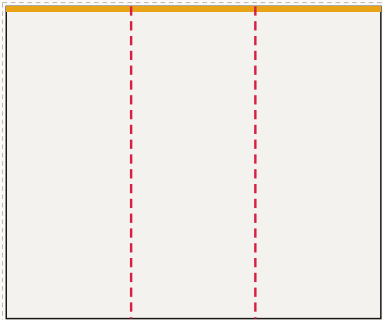
Czerwona przerywana linia: łączenie ram, nie stawiaj na niej logo ani tekstu. Szara przerywana ramka: spad. Pomarańczowy pasek: pole podświetlane LED.

Ściany: jeden plik na całą ścianę, bez podziału na ramy



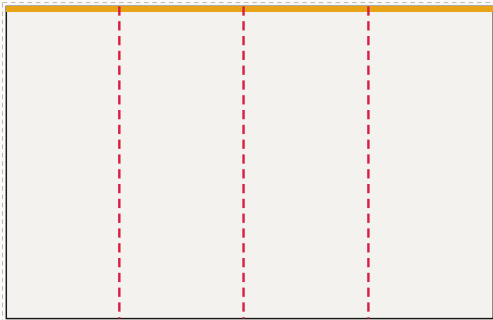
Ściana tylna
od lewej: FR-002, LED
100 × 250 cm

plik 103 × 253 cm, spad 1,5 cm po obrysie



Ściana lewa
od lewej: FR-005 ... FR-003, LED
300 × 250 cm

plik 303 × 253 cm, spad 1,5 cm po obrysie, łączeń: 2



Ściana prawa
od lewej: FR-006 ... FR-009, LED
390 × 250 cm

plik 393 × 253 cm, spad 1,5 cm po obrysie, łączeń: 3



Ściana zaplecza
od lewej: ZP-003, LED
80 × 250 cm

plik 83 × 253 cm, spad 1,5 cm po obrysie

Pozostałe pola: osobny plik na pole, spad dookoła



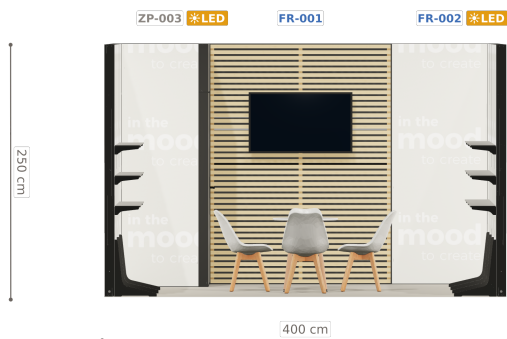
DR-001-S-A
77 × 198 cm
spad 1,5 cm dookoła



DR-001-N-A
78 × 50 cm
spad 1,5 cm dookoła

Które pole jest którą ramą

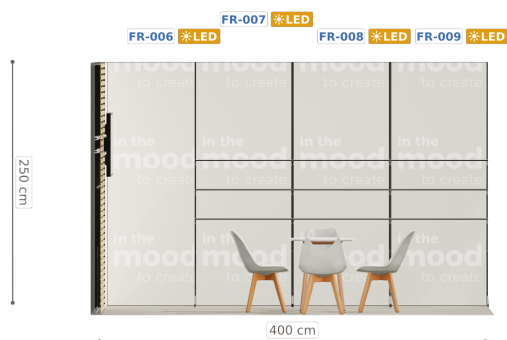
Znaczek LED przy numerze ramy oznacza pole podświetlane od środka. Pole bez znacznika nie świeci.



ELEWACJA 1

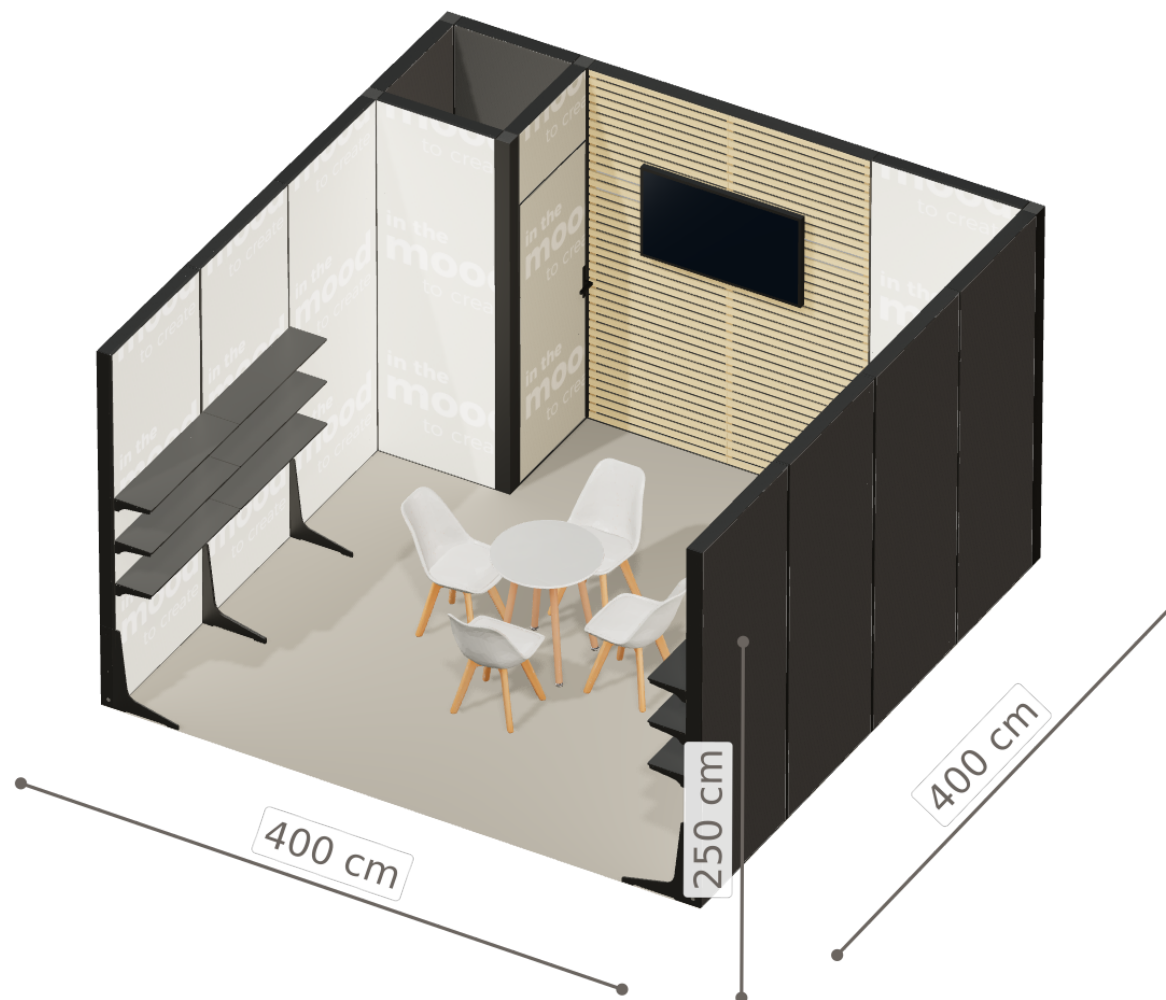


ELEWACJA 2



ELEWACJA 3

Widok izometryczny



Układ stoiska

