

Stoisko narożne lewe 4×3 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/cmu042cyd00siy3blxy5m2upo/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

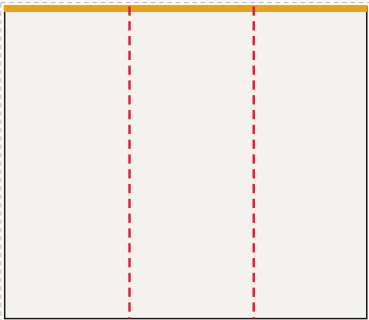


Ściana tylna

od lewej: FR-001, FR-002, LED

290 × 250 cm

plik 293 × 253 cm, spad 1,5 cm po obrysie, łączeń: 1



Ściana lewa

od lewej: FR-005 ... FR-003, LED

290 × 250 cm

plik 293 × 253 cm, spad 1,5 cm po obrysie, łączeń: 2



Ściana zaplecza 1

od lewej: ZP-002, LED

80 × 250 cm

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



Ściana zaplecza 2

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-B
77 × 198 cm

spad 1,5 cm dookoła



DR-001-N-B
78 × 50 cm

spad 1,5 cm dookoła

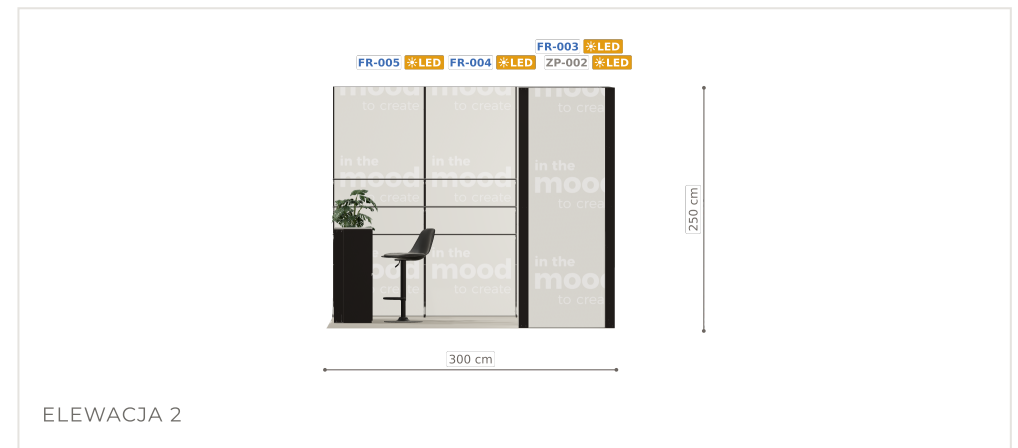
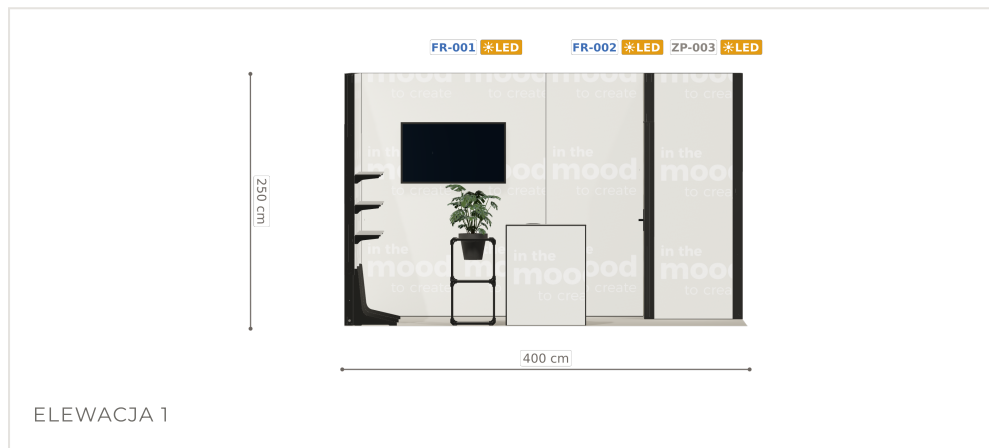


AC-001
78 × 99 cm

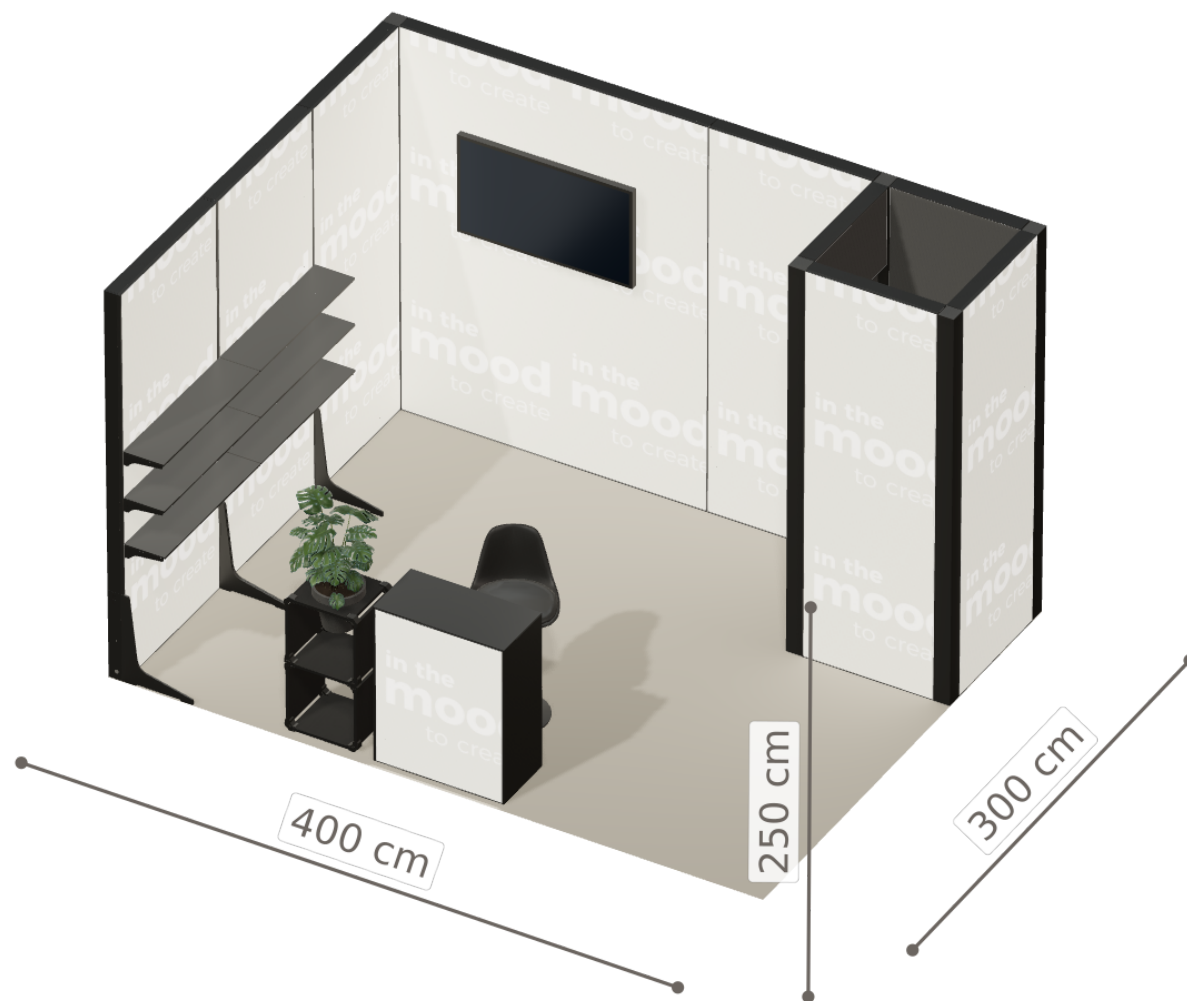
spad 1,5 cm dookoła

Które pole jest którą ramą

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



Widok izometryczny



Układ stoiska

