BASKI ÖNCESİ
HATALARINIZI MİNUMUMA İNDİRMEYE NE DERSİNİZ?

TOPLU SERİ ÜRETİM BASKILARINDA ÇALIŞMALARINIZDA ÇOK DİKKAT EDİLMESİ GEREKEN HUSUSLARI SİZLER İÇİN DERLEDİK

ORGANİZE MATBAA TORAMAN®

www.toramanmatbaa.com

Özel (Profesyonel) İşleriniz İçin Mutlaka
WhatsApp : 0541 419 62 55 Yazarak Fiyat Alınız.

Kartvizit Ebat Ölçülendirme

NO: 01

78x46 → (iç ölçü 78x46) yazıların veya kesilmesini istemediğiniz nesneleri bu iç ölçüde olmalıdır aksi taktirde kesilir.

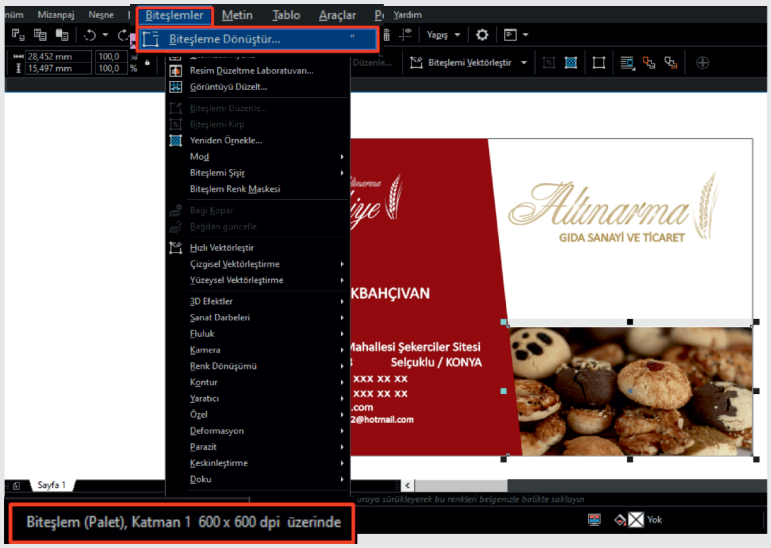
Grafik çalışmanız bittikten sonra mutlaka iç çalışma alanlarınızı siliniz. Bu ölçülendirme tüm kartvizitler için aynıdır. Baskı sonrasında kesimlerde 1-3 mm. Küçülme olabilir.

Resimlerin Biteşleme (Bitmap) Edilmesi

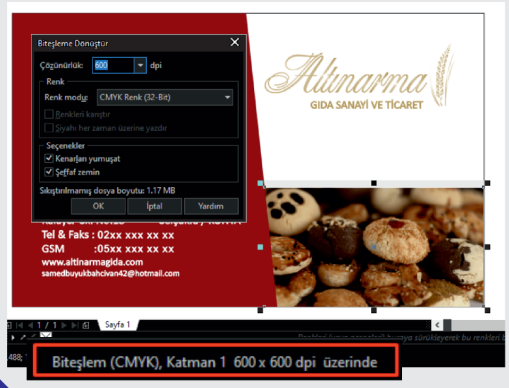
NO: 02

Ekran Görüntüsü

1. Adım



2. Adım DOĞRU



2. Adımda resimlerin nasıl Bitmap edileceği gösterilmiştir. CMYK Bitmap'ın seçip 600 DPİ olmasına dikkat edelim. Aksi taktirde baskı sonrasında resmin kaybolmasına veya farklı nedenlere yol açmasına sebep olur. Bu işlemleri bütün çalışmalarınızda uygulamanız gerekiyor aksi durumda baskılarda hatalar olabilir.

Resimlerin ve Nesnelerin Bitmap (Resim) Edilmesi

NO: 03

Ekran Görüntüsü

Baskı Sonrası Görüntü

Yandaki kartvizit çalışması yazılar ve resimlerle beraber komple Bitmap Yapılmıştır. Baskı sonrası görüntüde görüldüğü gibi adres ve isimde yazılar titrek çıkmıştır. Bu hatayı önlemek için yazıların Bitmap yapılmaması gerekiyor

Özel Bıçak Kesilecek Olan İşlerin Bıçak Yön Verme

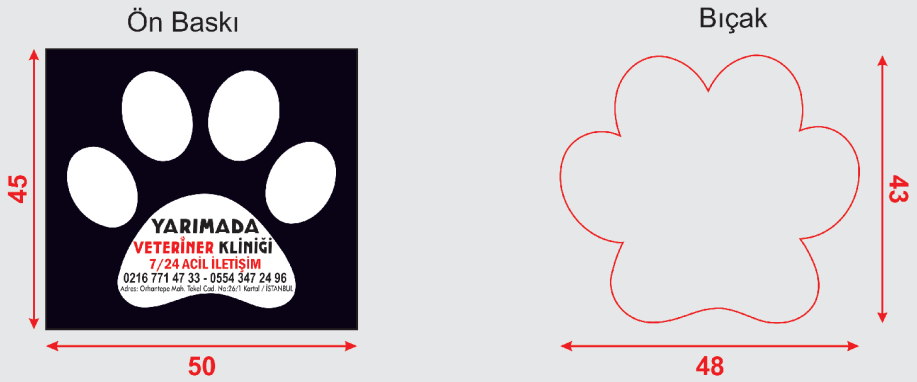
NO: 04

Çalışmaların Zeminleri Ön - Arka Olarak Kare Şekilde Kesim Payı Verilerek Ayarlanmalıdır

Çalışmaların Önü ve Arkası Örnekteki Gibi Karşılıklı Bıçak Ayarlanması Yapılmalıdır. Kesim Olacak Yerler Ters Olarak Ayarlanmalıdır.

Özel Kesim Magnet Zemin ve Bıçak Ayarlanma Şekli

NO: 05

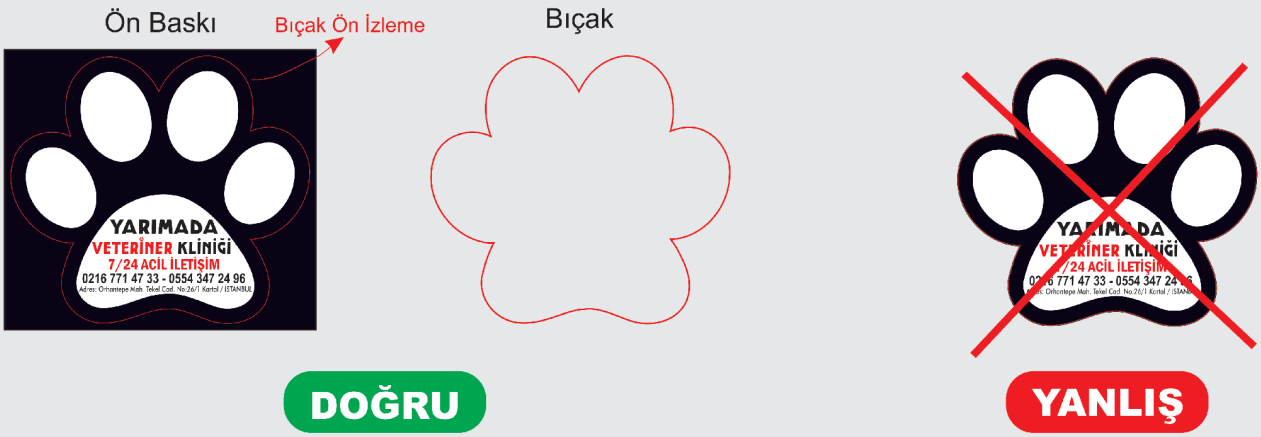


MAG1 ve MAG3 KODLU ÜRÜNLERİ BU ŞEKİLDEKİ GİBİ ÇALIŞILMALIDIR.

Bıçak izi zeminden en az 2mm küçük olmalıdır.

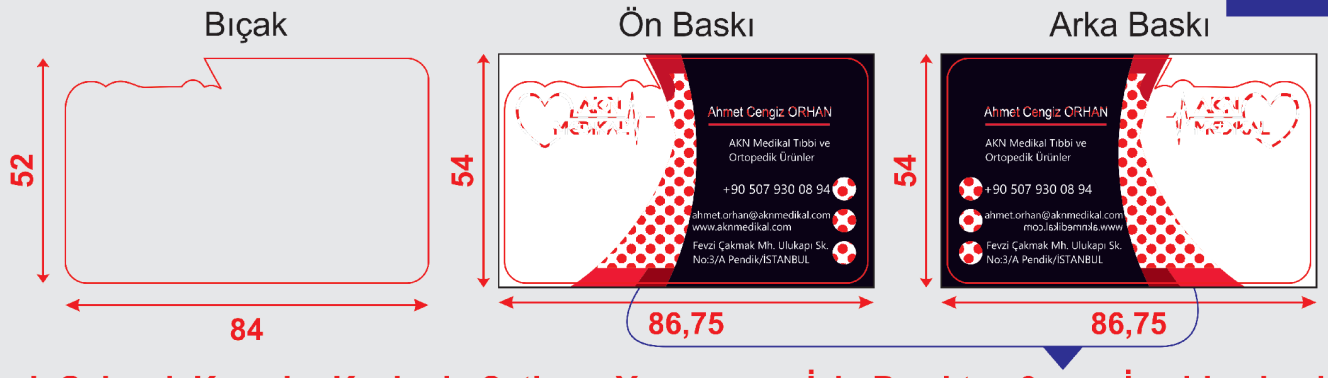
Bıçağınızı basılacak işinizin üzerine bırakmamalısınız. Kare olarak çalışıp bıçağını yanına bırakınız.

Bıçaklı İşlerde Çalışmayı Kesip Göndermeyiniz. Kare olarak Çalışıp Bıçağın Yanına Bırakınız Mutlaka



Laklı Kartvizitlerinizde Lak Payı Ayarlama Şekli

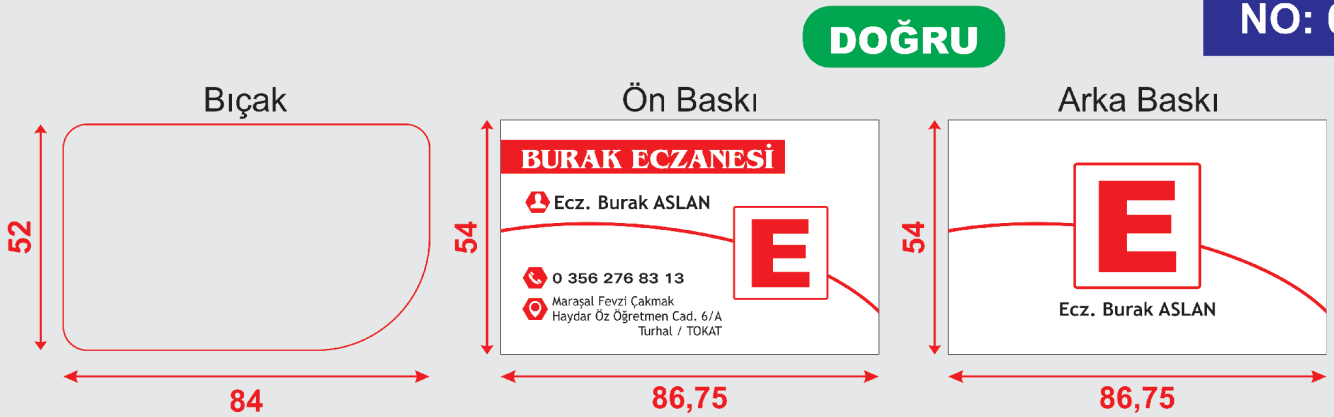
NO: 06



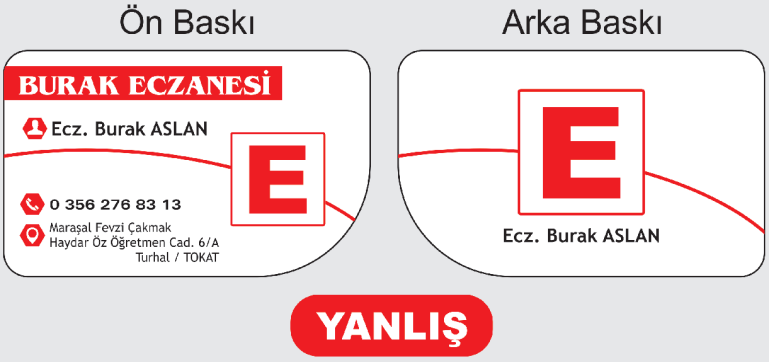
Lak Gelecek Kısımlar Kesimde Çatlama Yapmaması İçin Bıçaktan 2 mm. İçeride olmalıdır.

Kartvizit Bıçak Ayaklama Şekli

NO: 07

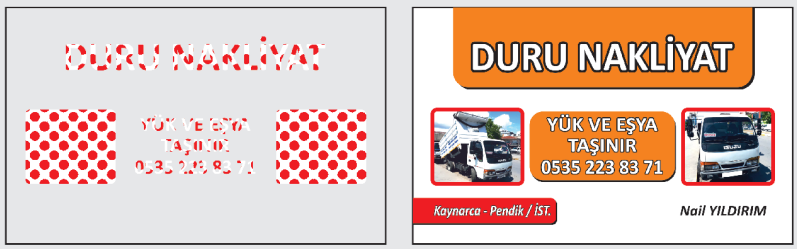


Yapmış Olduğunuz Tasarımlarda Bıçağın Şeklini Çalışmaya Kesip Atmayınız. Çalışmaları Kare Olarak Yukarıdaki Gibi Yapınız. Bıçağı Yanına Bırakınız.



Kartvizitlerinizde Lak Uygulaması

NO: 08



UYARI!!

10 PUNTONUN ALTINDA YAZILARI ve 1 MM.'NİN ALTINDAKİ ÇİZGİLERE LAK UYGULAMASI YAPILMAMAKTADIR.

CMYK Renklerin Değer Hataları

NO: 09

Ekran Görüntüsü

verilen hatalı renk değerleri C:90 M:57 Y:46 K:28

Baskı Sonrası Çıkabilecek Renkler

Yukarıdaki çalışmada da görmüş olduğunuz gibi ekran görüntüsü turkuaz tonlarda olan grafik çalışması baskıdan sonra gri ve siyah tonlarda çıkmış. Bunun sebebi bazı renkleri yakalamak için CMYK renklerinin 4 ünün birden kullanılarak bilinçsizce renk değeri verilmesidir ve ekrana bakarak yanılgıya düşmektir. Bu yanılgıya düşmemek için CMYK renklerde tek renk seçmeniz minumum hataya düşer. Tek renk seçseniz bile ekrandaki renk ile baskıdan sonraki renkler birbirini tutmaya bilir (Özel, önemli renklerinizde özel fiyat almalısınız.)

Not: Bir zeminde ne kadar fazla renk varsa, o rengi yakalamak o kadar zor olur.

Renk Palet Hataları

NO: 10

Ekran Görüntüsü

Baskı Sonrası Görüntü

olması gereken

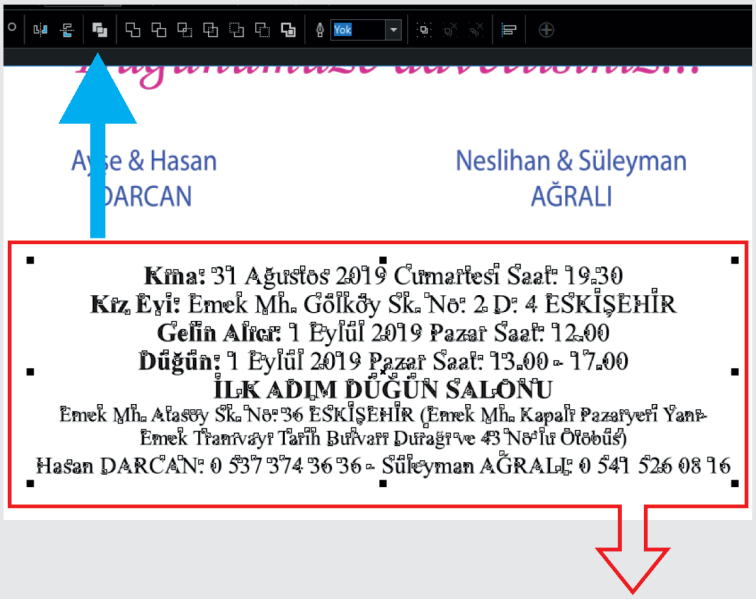
Standart grafik çalışmalarınızda tüm renkleri CMYK paletinden seçmeniz gerekiyor, farklı bir paletten renk seçerseniz renkler CMYK kalıplara yansımadığı için baskıda çıkmaz. Rengin doğru verilip verilmediğini Corel Draw programının sağ alt köşesinde renk değerlerini gösteren kutucuğa bakarak anlayabilirsiniz, doğru olan örnekteki gibi kutucuğun üzerinde herhangi bir sembol olmaması gerekiyor sadece CMYK değerinde renk görünmelidir. Corel Draw programı haricinde başka programda yapılan çalışmalarda bu tarz sorunlarla sıkça karşılaşabilirsiniz.

Combine Hatası

NO: 11

Ekran Görüntüsü

Baskı Sonrası Çıkabilecek Görüntü



Bu bölge tamamen seçerek mavi okla gösterdiğimiz araçla combine ediniz.

Yukarıda görmüş olduğunuz şekilde bir paragraf yazı tamamen seçilip combine edilmiş yani yazıları biteşlemiştir tek bir nesneye çevrilmiş. Bir nesnede olan noktacık sayısının aşırı fazla olmasından dolayı paragraf kalıba yansımamış ve baskıda çıkmıştır.

Bu hata sadece paragfarlar için değil her türlü vektörel yazıyı ve çizimleri sık sık yapılmalıdır. Eksik veya farklı yere çekerken kaybolmaz.

Bitmap (Resim) Hataları

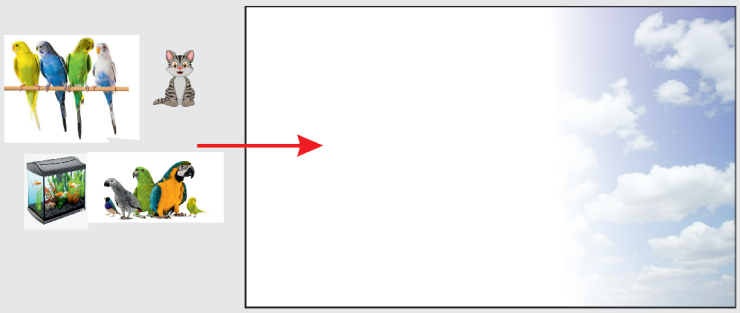
NO: 12

Ekran Görüntüsü

Baskı Sonrası Görüntü

Yandaki şekilde çok küçük bir resim bitmap yapıldığını görüyorsunuz. Küçük boyuttaki resimler bitmap yapılsalar dahi baskıda net çıkmayabiliyor, bu hatayı önleme için aşağıda şekilde belirttiğimiz gibi zeminle beraber resme çevrilmesi gerekiyor.

1. Adım



2. Adım

1. Adım da resimleri grup yapıp tek parça olan zeminin üzerine yetleştirip zeminle beraber resimleri seçip Convert To Bitmap yapmanız gerekir.

yukarıdaki şekilde gördüğünüz gibi zemin ve resimler birleştirilip (Convert to Bitmap) tek bir resim haline geldi.

Yazıların (textlerin) Convert Edilmesi

NO: 13

Ekran Görüntüsü

Baskı Sonrası Çıkabilecek Görüntü

Yandaki görmüş olduğunuz şekilde çalışmadaki yazılar text olarak baskıya gönderilmiş ve baskı sonrası görüntüdeki gibi otomatik düz Karakter olmuş. Bu hatayı önlemek için aşağıda yöntemlerden gösterdiğimiz şekilde yazıları (textleri) convert edebilirsiniz.

1. Yöntem : Çalışmadaki yazıları seçili hale getirerek CTRL ile birlikte Q tuşuna basarak convertleme işlemini yapabilirsiniz.

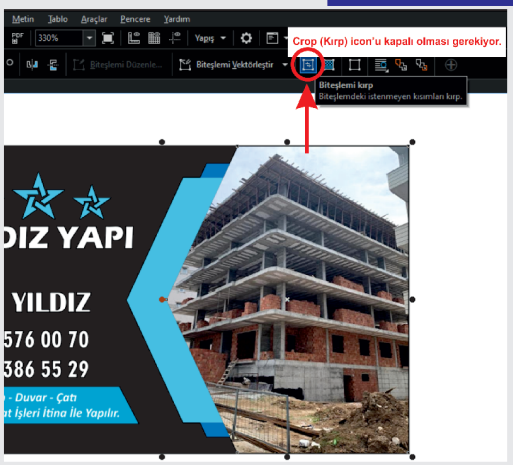
2. Yöntem : Tüm objeler grupsuz olmalıdır.
Eğer Sayfada çok sayıda yazı varsa, üst meniden sırasıyla Edit / Select All / Text i seçip daha sonra CTRL ile birlikte Q tuşuna basarak tüm yazıları convertleme işlemi yapabilirsiniz.

Resimlerde Crop Bitmap Hatası

NO: 14

Ekran Görüntüsü

Baskı Sonrası Görüntü



Yukarıda görmüş olduğunuz örnekte sol taraftaki inşaat resminde ekranda tam olmasına rağmen baskı sonrasında tam çıkmamıştır. Nedeni ise resim kesildikten sonra crop bitmap yapılmalıdır. Bu hatayı düzeltmek için tekrardan CMYK bitmap yapmak veya göstermiş olduğumuz icon'nun üzerine tıklayarak söndürmeniz gerekiyor.

Çerçeve Hatası

NO: 15

Ekran Görüntüsü

Baskı Sonrası Çıkabilecek Görüntü

Yandaki görmüş olduğunuz şekilde çalışmaya çerçeve verilmiş. kesim yaptıktan sonra her hangi bir tarafından 2-3 mm fazla kesim yapılınca bu sonuç ortaya çıkıyor. Bize yolladığınız çalışmalarda çerçeve kullanmamaya dikkat edin seri üretim yaptığımız için bu çerçeveleri sorunsuz kesmemiz garantisi yoktur.

PowerClip (Güçlü Kırpma) Hatası

NO: 16

Ekran Görüntüsü

Baskı Sonrası Çıkabilecek Görüntü

Yukardaki çalışmada resime PowerClip (Güçlü Kırpma) uygulanmış ve Convert to Bitmaps yapılmadan baskıya gönderilmiş. resim baskıdan sonra patlamıştır. Bunun önüne geçmeniz için resimle işiniz bittikten sonra tekrar Convert to Bitmap yapmanız gerekmektedir.

Lens (Transparency) Hatası

NO: 17

Ekran Görüntüsü

Baskı Sonrası Çıkabilecek Görüntü

Yukarıdaki çalışmada resim LENS (Transparency) uygulanmış ve Convert to Bitmaps yapılmadan baskıya gönderilmiş, ekranda siliklik görünen logo baskıdan sonra canlı olarak çıkmış. Bunun önüne geçmeniz için resim veya lensli logoyla işiniz bittikten sonra Convert to Bitmap yaparak çalışmayı sonlandırınız.

Siyah Zemin Değeri ve Turuncu Renk Değeri

NO: 18

Doğru Olan	Renk Paletindeki Değer	Hatalı Değer
	(Riskli) kırmızıya yakın tonda çıkabilir	Turuncu çıkma olasığı çok düşük
C:0 M:45 Y:95 K:0	C:0 M:60 Y:100 K:0	C:0 M:60(üstü) Y:100 K:0

Yan tarafta turuncu değerleri ile ilgili doğru bilgiler verilmiştir **Turuncu değeri verilirken bu değerlere dikkat ediniz.**

Doğru Olan	Yanlış Olan	Hatalı
C:40 M:40 Y:0 K:100	C:0 M:0 Y:0 K:100	C:100 M:100 Y:100 K:100

Yan tarafta siyah zeminin doğru değerleri verilmiştir. Eğer hatalı olan kısmındaki gibi verilirse basılan işte yapışma ve yolmalar olur.
Yazıların siyah değeri kesinlikle tek renk Sadece K:100 dür diğer renkler 0 olmalıdır.

Contour Hatası (Effecten Contour Verildiğinde)

NO: 19

Ekran Görüntüsü

www.toramanmatbaa.com

Baskı Sonrası Çıkabilecek Görüntü

Yukarıdaki çalışma yazıyı Contour uygulanmış ve baskıya gönderilmiş. Bu hayatı ortadan kaldırmak için yazı ve Contouru tıklayıp CTRL + K basarak ayırabilirsiniz.

QR Kod Hataları

NO: 20

HATALI OLAN

DOĞRU OLAN

QR kodları en az 15x15mm Ebatında 600 DPİ tek renk siyah bitmap (resim) veya tek renk siyah vektörel olarak ayarlanmalıdır.

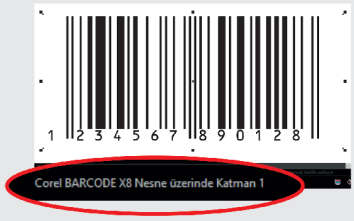
KARE KODLARA LAK UYGULAMASI YAPMAYINIZ

Barcode Hatası

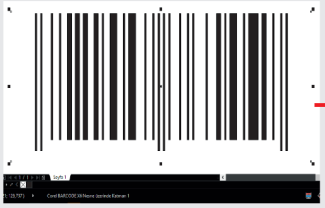
NO: 21

HATALI OLAN

DOĞRU OLAN



Barcod kodları 600 DPİ tek renk siyah bitmap (resim) veya tek renk siyah vektörel olarak ayarlanmalıdır.



HATA OLAN kısım gibi gözükür ise baskıdan sonra bu şekilde sorunlu çıkar mutlaka vektörele çevirmeniz gerekiyor

KARE KODLARA LAK UYGULAMASI YAPMAYINIZ

Laklı Kartvizitlerinizde Yapılması Gerekenler

NO: 22

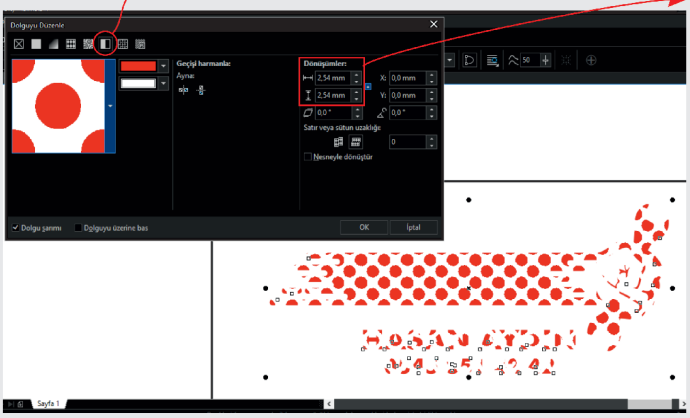
ÖNCELİKLE KARTINIZI KENARA KOPYALAYIN 1. ADIMDA GÖSTERDİĞİMİZ GİBİ LAK GELECEK OBJELERİ SEÇİN KIRMIZI YAPIN DİĞER LAK GELMEYECEK KISIMLARI SİLİN. LAKLARINIZI KIRMIZI YAPTIKTAN SONRA KOMPLE LAKI TUTUN GRUP VARSA GRUBU ÇÖZÜP CTRL + L BASIN (KAYNAK YAPIN) YAZILARINIZ KAYBOLMASIN. SONRA LAKA TIKLAYIP F11 TIKLAYIN 2. ADIMDA GÖSTERDİĞİMİZ YERE TIKLAYIN

1. Adım

2. Adım

F11 DEN SONRA DOLGUYU DÜZENLEYE TIKLAYINIZ

BU ALANA 2,54 YAZIP OK DEYİN

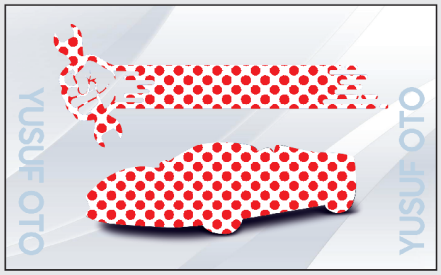


LAKSIZ GÖRSEL

TAŞMALI DIŞ EBAT 54x86,75 mm

ÖN

ARKA



HATALI OLAN

DOĞRU OLAN

UYARI!!

10 PUNTONUN ALTINDA YAZILARI ve 1 MM.'NİN ALTINDAKİ ÇİZGİLERE LAK UYGULAMASI YAPILMAMAKTADIR.

Burada lak olacak kısım kırmızı beyaz 2. desen vektörel gönderilmiştir. Yapılan hata lakın kesim yerine sıfır olarak ayarlanmıştır.
Bu hata kart kesildikten sonra lakın kalkmasına neden olur. Bu şekilde olmayacağı gibi lak katlama ve kırım yerlerinede denk gelmemelidir.
Yukarıda sağdaki şekilde lak kısmı kesimden 2 mm içeriye alınarak baskıya gönderilmiştir, lak kesilmediği için herhangi bir sorun yoktur.

UYARI!! Yaldız, Gofre, Lak ve benzeri çalışmalarda uygulamanın yapılacağı yazılar resimler ve nesneleri seçerek yeterince büyük olmalarına dikkat edin. İnce, tırnaklı ve küçük yazılarda düzgün bir görüntü elde edemeyebilirsiniz. Çizgilere uygulamak isterseniz en az 2 mm. Kalınlıkta olmasına dikkat edilmeli.

Doysa İçine Yazılacaklar

NO: 23

Çalışmalarınızı göndereceğiniz esnada adet ve ürün kodu mutlaka yazmalıdır. ürün kodların açılımı uzun halde yazmayınız. Not yazılarınız ve adet, ürün kodu hariç yazdıklarınız dikkate alınmayacaktır.

1.000 Adet NK

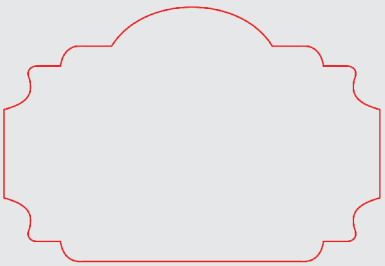
1.000 Adet CYP

Kartvizitin ön tarafı herzaman solda, arka tarafı sağda olacak şekilde yerleşmeli.

1.000 Adet MAG1

BASKI

BIÇAK



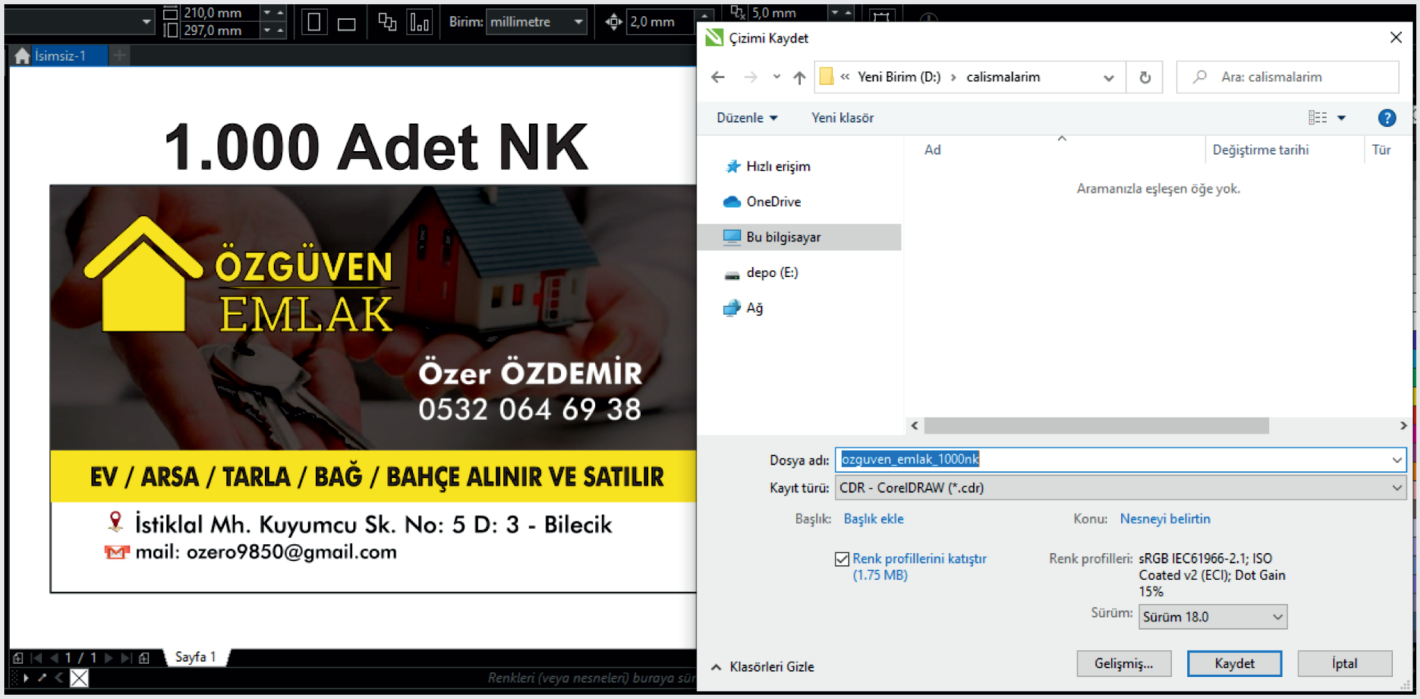
Bu Çalışma Tarzı MAGNET, EO ve Diğer Özel Kesimli Gibi Ürünlerde Geçerlidir

Not: Grafik çalışmalarınız bize örnekteki gibi hazır ve doğru gelmelidir. Dosya bize ulaştıktan sonra direkt baskıya alınıyor. Başka bir işlem yapılmayacaktır.

Corel Draw'da Dosya Kaydetme

NO: 24

Çalışmalarınızı işinizin adı, adet ve ürün kodu ile kayıt yapar iseniz arama bulma daha kolay olur. ilerleyen günlerde dosyalarınızı bizden istediğinizde size daha hızlı yardımcı olabiliriz.



Beyaz Zeminli İşlerde Çıkabilecek Sorunlar

NO: 25

Ekran Görüntüsü

Baskı Sonrası Çıkabilecek Görüntüler

Yukarıda beyaz zeminli bir çalışmada çıkabilecek defolar gösterilmiştir. Firmamız toptan ve seri üretim yaptığı için çalışmalarda nadirende olsa bu tarz defolarla karşılaşabilirsiniz, ne zaman hangi zeminli çalışmada bu defoyla karşılaşacağımızı bilmemiz sistem gereği imkansızdır. Tamamen sorunsuz bir çalışma isterseniz personellerimizle irtibata geçip özel pikaj satın alarak işlerinizde en iyi şekilde sonuç alırsınız. Bu tür defolar farklı renk zeminli işlerinizde de çıkabilir örneğimiz beyaz zemindir.

Ton Farkları

NO: 26

İlk Baskı

Daha Sonra Farklı Zamanda Yapılan Baskı

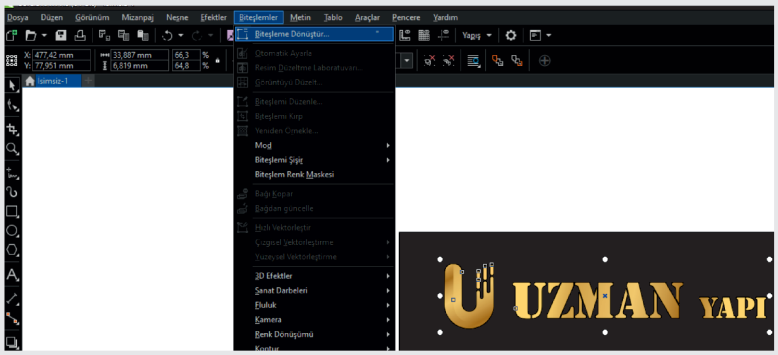
Yan tarafta farklı zamanda basılan fakat grafiği aynı olan çalışma gösterilmiştir. Matbaa üretiminde farklı kalıplara basılan çalışmalar her zaman aynı tonda olmayabilir. Birebir aynı tonu yakalamak için numune gönderilmeli ve fiyat farkı ödenmelidir.

Degrade (Fountain) Hataları

NO: 27

Degrade (Fountain, Birden Fazla Rengin Kullanıldığı Obje) Olan Kısımları 700 dpi CMYK Bitmap Olarak Ayarlanmalıdır.

1. Adım



2. Adım

Yukarıda 2. Adımda resimlerin nasıl convert to bitmap (resim) edileceği gösterilmiştir. Degrede (Fountain) Olan Objeyi Seçip ; Üst menüden sırasıyle Bitmaps / Convert to Bitmap kullanarak yapılmaktadır. Seçeneklerde CMYK Bitmap'ın seçili olmasına dikkat edelim, Çözünürlük kısmı ise en az 600 DPİ olarak ayarlanmalıdır resmin görüntüsüne göre yükseltilebilir ama aşırı fazla verilmesi yine hataya yol açabilir. Bu işlemi çalışmada kullandığınız bütün resimlere uygulamanız gerekiyor, aksi durumda baskıda hatalarla karşılaşabilirsiniz.

Broşür Ortadan Kırım Dizilişi

NO: 28

ÖN

ARKA

Yandaki şekilde katlamalı kartvizit veya broşür dizilişi gösterilmiştir katlandıktan sonraki hallerinide aşağıdaki şekillerde görebilirsiniz.

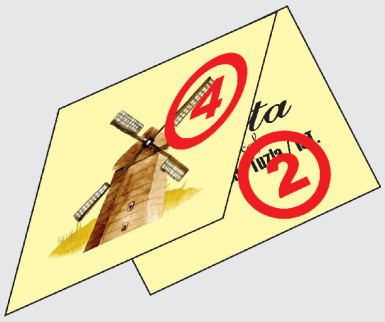
YAN GÖRÜNÜM

İÇ GÖRÜNÜM

DIŞ GÖRÜNÜM

ÖN GÖRÜNÜM

ARKA GÖRÜNÜM



Yukarıdaki şekilde katlamalı kartvizit veya broşürlerin dizilişi gösterilmiştir. katlandıktan sonraki hallerinde yandaki şekilde görebilirsiniz

Kırımlı Broşür, Kartvizit Yerleştirme

A4 Broşür Ölçülendirme

NO: 29

Tüm broşür çalışmalarınızda yan tarafta görüldüğü gibi çalışmanın 4 tarafından en az 5 er mm yazılarınızı veya kesime gitmesini istemediğiniz nesneleri içeri alınız

Tüm Broşür Çalışmalarınızda 5mm Kesim Payı Bırakınız.

→ **200x287**

Aksi durumda yazılarınız yada resimleriniz bir kısmı kesilebilir.

ÇALIŞMA BİTTİKTEN SONRA MUTLAKA ÇİZGİYİ SİLİNİZ

Not:
Grafik çalışmalarınız bize örnekteki gibi hazır ve doğru gelmelidir. Dosya bize ulaştıktan sonra direkt baskıya alınıyor. Başka bir işlem yapılmayacaktır.

A5 Broşür Ölçülendirme

NO: 30

Tüm broşür çalışmalarınızda yan tarafta görüldüğü gibi çalışmanın 4 tarafından en az 5 er mm yazılarınızı veya kesime gitmesini istemediğiniz nesneleri içeri alınız

Tüm Broşür Çalışmalarınızda 5mm Kesim Payı Bırakınız.

→ **138x200**

Aksi durumda yazılarınız yada resimleriniz bir kısmı kesilebilir.

ÇALIŞMA BİTTİKTEN SONRA MUTLAKA ÇİZGİYİ SİLİNİZ

Not:
Grafik çalışmalarınız bize örnekteki gibi hazır ve doğru gelmelidir. Dosya bize ulaştıktan sonra direkt baskıya alınıyor. Başka bir işlem yapılmayacaktır.

Kartvizit Ölçülendirme

NO: 31

YANLIŞ ÖLÇÜ KARTTA HATA OLMASINA YOL AÇAR

78x46 → **(iç ölçü) yazıların veya kesilmesini istemediğiniz nesneleri bu iç ölçü çizgisinin dışına taşırmamalısınız. Çalışma bittikten sonra kırmızı çizgiyi mutlaka siliniz.**

Bu ölçülendirme şekli tüm kartvizitler için aynıdır. kartvizit ölçüsü 86,75x54 mm olarak verilir fakat kesim işleminden sonra 1-3 mm. küçülme olabilir. Çalışma bittikten sonra iç ölçüyü mutlaka siliniz.

-RENK PALETLERİ HAKKINDA BİLGİ-

C: Cyan (Mavi)
M: Magenta (Kırmızı)
Y: Yellow (Sarı)
K: Key (Siyah)

C M Y K

R: Red (Kırmızı)
G: Green (Yeşil
B: Blue (Mavi)

R G B

CMYK, dökümanların 4 renkten oluşan tram yöntemi ile baskı yapılırken kullanılmaktadır. “key” koyu tonları dengelemek ve kontrast aşamasını sağlamak için kullanılır.

CMYK formatında canlı renkler oluştu-rulamaz. Oluşturulsa da dijital ortamda göründüğünden farklı olacaktır.

Bu nedenle çalışmanın baskıda farklı bir görünüm alması için tasarımın tüm katmanları CMYK kodlarında uygun olarak seçilmeli ve düzenlenmelidir.

RGB, 3 ana rengin karışımından oluşan renk skalasını ifade etmektedir. bu kavram renk uzayı olarak bilinmektedir.

Bu 3 renk %100 oranında karıştığında “beyaz”, %0 oranında karıştığında ise “siyah” renk elde edilmektedir.

Ana renklerin değerleri değiştikçe tonlarında değişecektir. Örnek olarak, monitörün kontrast oranları değiştikçe, renklerin farklılaşması gösterilebilir.

ARALARINDAKİ FARKLAR

RGB
- Kırmızı, yeşil ve maviden oluşur.
- Dijital ortamlarda daha çok görülür.
- Bilgisayar ekranları, fotoğraf makineleri gibi aygıtlarda karşımıza çıkmaktadır
- Renk çeşitliliği açısından zengindir.

CMYK
- Cam göbeği, magenta, sarı ve siyahtan oluşur.
- Baskı endüstrisinde görülmektedir.
- Daha çok Matbaa ve yazıcılarda karşımıza çıkmaktadır.
- Renk çeşitliliği açısından biraz zayıftır.

(örnek temsil baskıdır)

www.toramanmatbaa.com

MÜŞTERİLERİMİZİN DİKKATİNE

- Organize Matbaa üretiminde basılan bir çalışma, bir daha ki sefere tekrar basılmada, ton ve renk farklılığı gösterebilir.
- Ekrandaki rengin aynısı birebir olarak tutmayabilir ton farkı yaşanabilir.
- Seri üretimde azda olsa defolmalar olabilir.
- Sipişlerinizi tamamen hatasız almak isterseniz personellerimizle irtibata geçip fiyat farkı ödeyerek çalışmanızı özel olarak bastırabilirsiniz.
- Diğer sayfalarımızda belirttiğimiz gibi çalışmalarınızda lens ve degrade kullanmayınız. Kullandığınız efektleri mutlaka 700 DPİ CMYK BİTMAP (resim) çeviriniz.
- Çalışmalarınızda Transparency, Fountain, Pattern, Texture, lens vb. işlerinizde en son mutlaka CMYK BİTMAP yapınız
- Gönderdiğiniz çalışmalara müdahale edilemez. değişiklik ve düzeltmeler tarafınızdan basıma Hazır yapılıp gönderilir.
- İptal olmasını istediğiniz işlerde önce iptal ediniz, düzeltmesini iptal edildikten sonra gönderiniz.
- Standart ebatların dışında bir çalışma gönderirken dosyanın içine belirtiniz.
- Doysa içeriğine adet ve ürün kodu mutlaka yazınız.
- Pikaj olarak alınan işlerinizde vermiş olduğumuz tahmini günlerde değişiklik gösterebilir. (EXPRESS İŞLERİNİZ HARİÇ)

ORGANİZE MATBAA TORAMAN®

www.toramanmatbaa.com