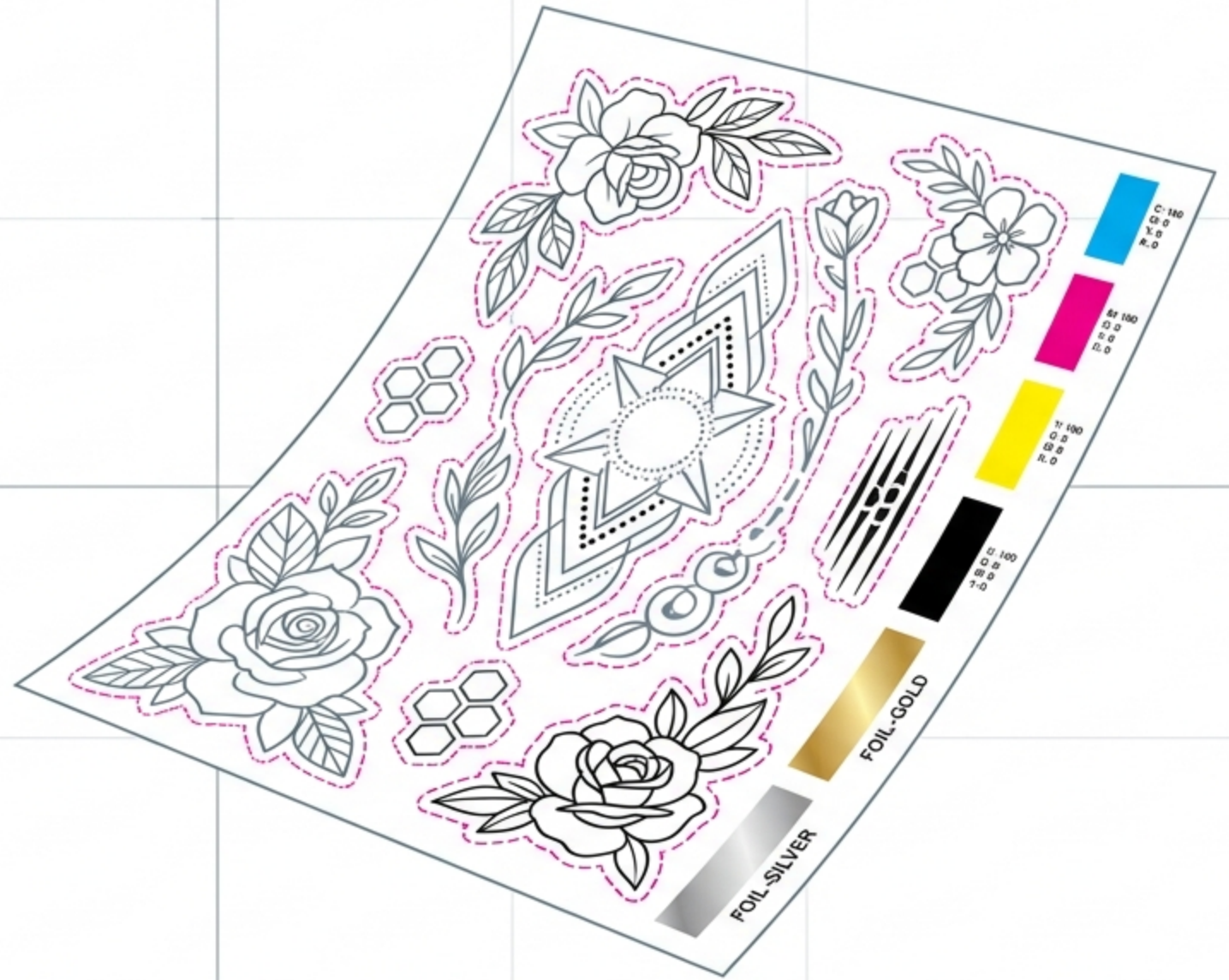


Merancang produk kustom

Tato sementara

Panduan pengadaan dan desain
untuk menentukan transfer grafis
yang diaplikasikan pada kulit.



Penerapan grafis pada kulit manusia memerlukan sistem spesifikasi terpadu.

Label

Permukaan statis, daya rekat sederhana.

Tato

Permukaan dinamis memerlukan penyesuaian karya seni, tinta, sistem, metode transfer, kemasan, dan tinjauan keamanan.

Karena ditujukan untuk kulit, tidak satu pun elemen, dari desain hingga kemasan, dapat dituntaskan secara terpisah.

Pengelompokan transfer grafis untuk kulit dibandingkan media alternatif.

Matriks Material & Aplikasi

	Stiker tato kustom	Stiker kuku	Label konvensional	Seni tubuh permanen & kosmetik
Permu kaan	Kulit	Kuku tangan	Benda keras	Kulit
Tuju an Me apli kasi Reg ula si	Transfer sementara	Rekat langsung (digunakan dengan produk kuku)	Perekat langsung	Injeksi atau formulasi topikal
Sta tus	Memerlukan tinjauan khusus (tidak otomatis tergolong kosmetik). Jangan berasumsi tentang statusnya.	Berbeda dari kontak kulit.	Tidak dirancang untuk kontak kulit.	Status kosmetik/medis yang diatur ketat.

Tentukan kondisi aplikasi dan batas paparan sebelum menetapkan material.

Target audiens

Aktivitas anak, festival, hadiah, atau kampanye dewasa.

Kebutuhan pelepasan
Durasi yang diinginkan
dan kemudahan dicuci.

Sinar matahari & panas
Paparan UV selama
pemakaian

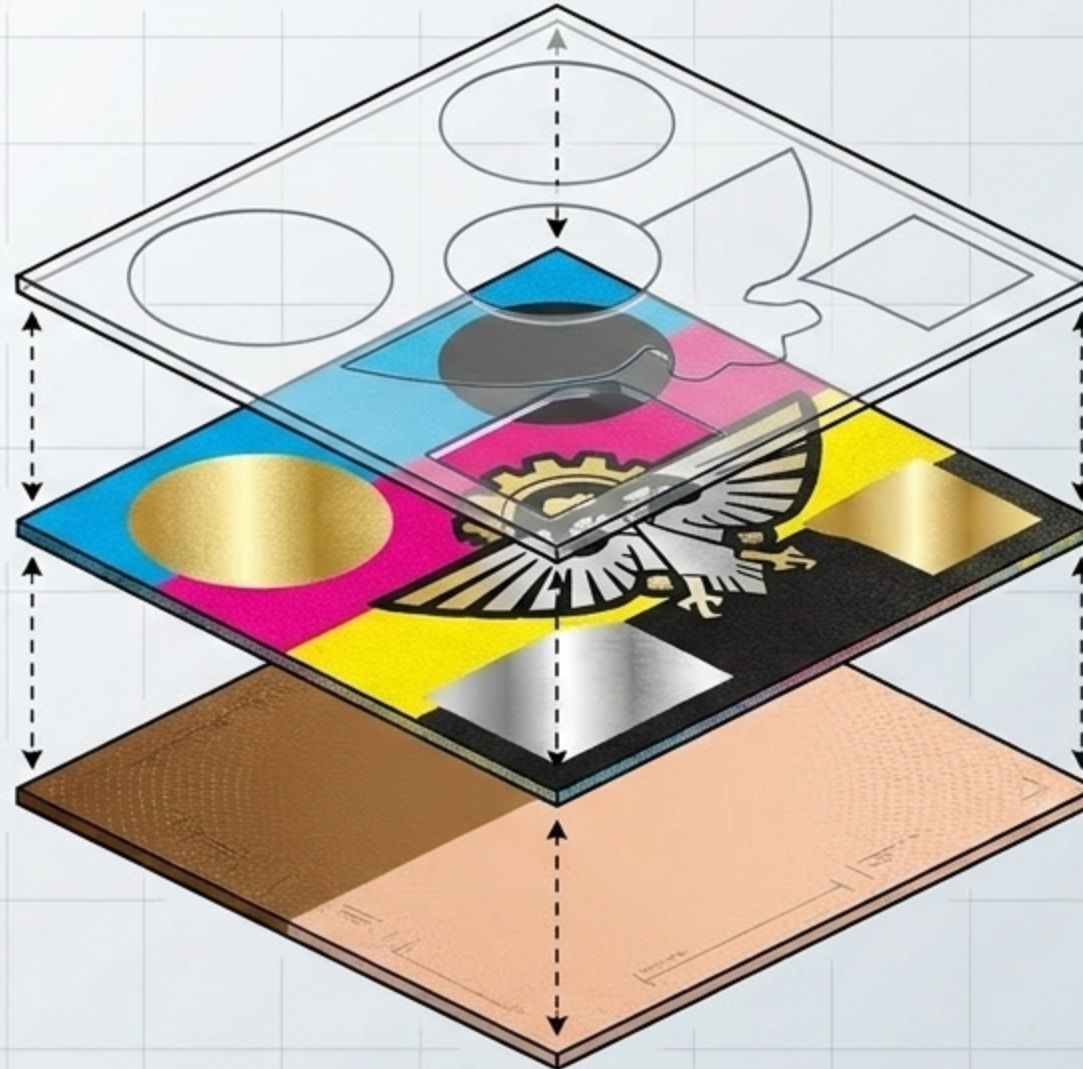


Jika didistribusikan di pasar yang diatur, identifikasi sejak awal persoalan kepatuhan berdasarkan kasus penggunaan persis ini.

Rekayasa efek visual untuk transfer kulit transparan dan metalik.

Transparansi
Identifikasi area yang sengaja tidak dicetak agar menyatu dengan warna kulit.

Warna kulit
Tentukan area yang memerlukan opasitas penuh. Memerlukan lapisan dasar putih opak untuk warna terang.



Tinta/Foil
Berikan referensi warna bersama karya seni vektor. Identifikasi tempat detail halus harus bertahan setelah transfer.

Anatomi file karya seni siap produksi.

1 Kontur potong vektor
Harus menunjukkan kiss-cut,
pra-potong, atau jarak
transparan.

3 Area teks konsumen

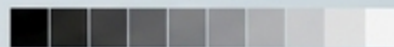
Harus mencantumkan teks final:

aplikasi, pelepasan, peringatan,
panduan usia, bahan.

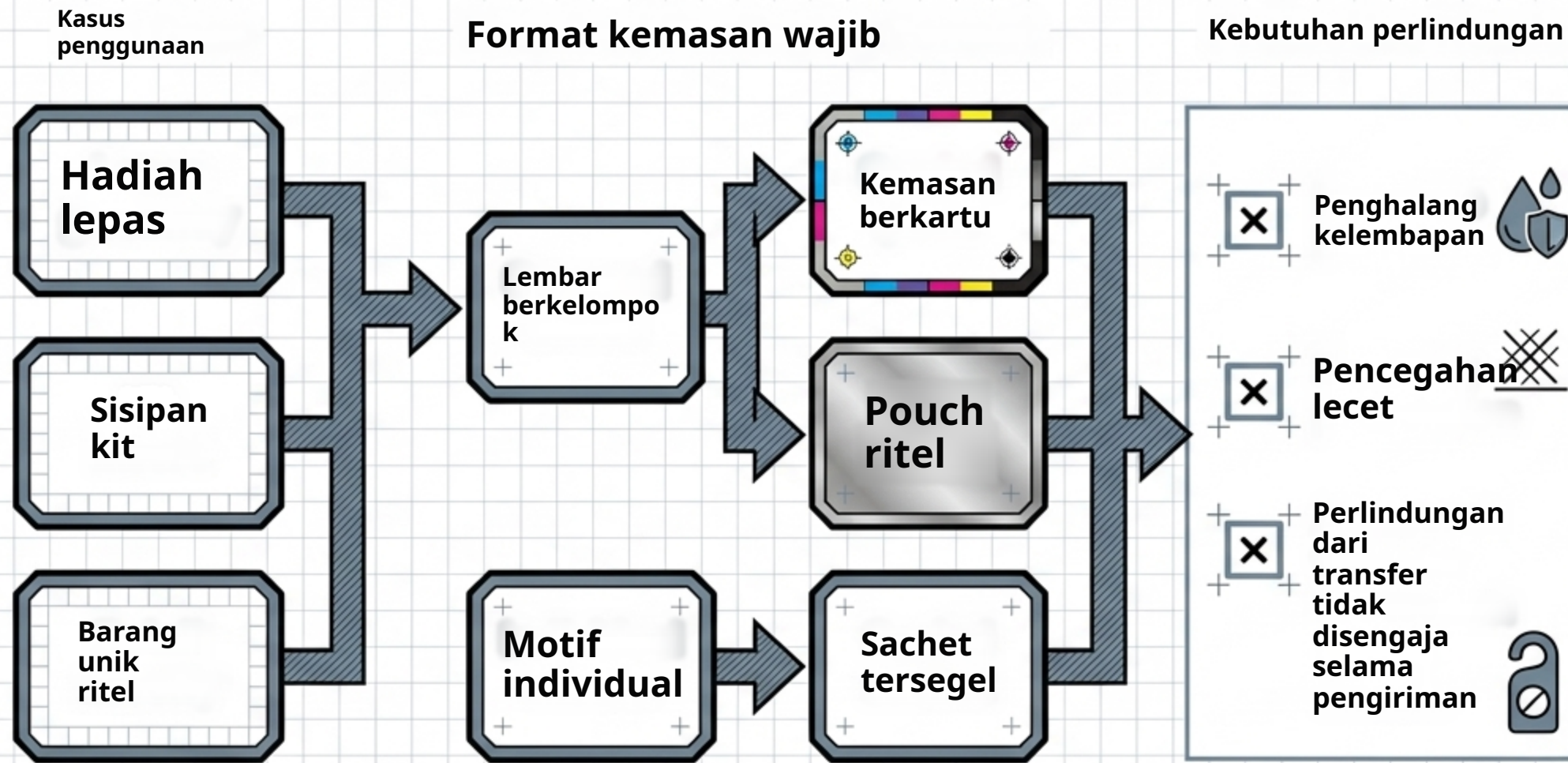


2 Resolusi
Hanya resolusi
tinggi atau
vektor.

4 Stempel lisensi
Hanya karya seni
berlisensi.



Menyelaraskan format kemasan dengan persyaratan distribusi dan perlindungan.



Persyaratan sekunder:

- Tentukan penempatan petunjuk, kebutuhan barcode, dan versi bahasa berdasarkan format kemasan final.

Menavigasi persyaratan kepatuhan dan pembatasan konten yang ketat.



**Hal yang harus dibuktikan
(Klaim terbatas)**

Status medis atau kosmetik

Klaim hipoalergenik atau aman bagi anak

Jaminan tahan air

Detail material, waktu produksi,
atau jaminan harga rekaan



**Hal yang harus disediakan
(Teks wajib)**

Petunjuk aplikasi

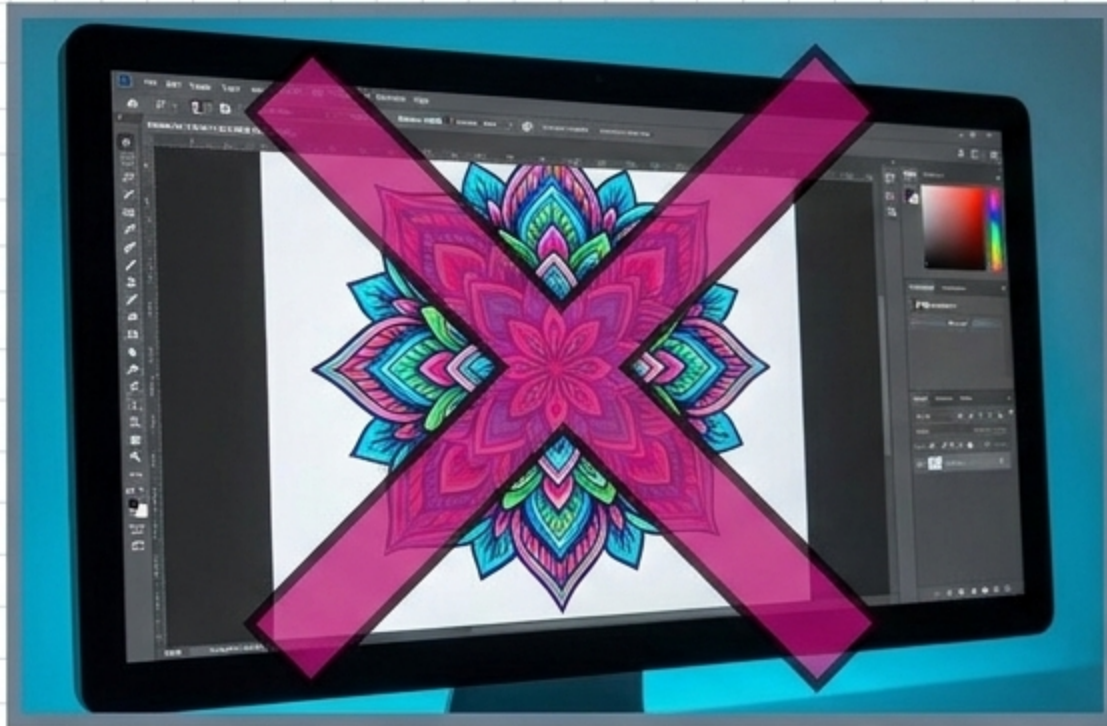
Petunjuk pelepasan

Panduan usia

Pelabelan hukum khusus pasar

Klaim kesesuaian untuk kulit atau status alergen tidak sah sampai didukung tinjauan formal.

Proof digital tidak dapat memvalidasi tampilan pada kulit atau perilaku transfer.



Monitor tidak dapat mensimulasikan interaksi dengan kulit.

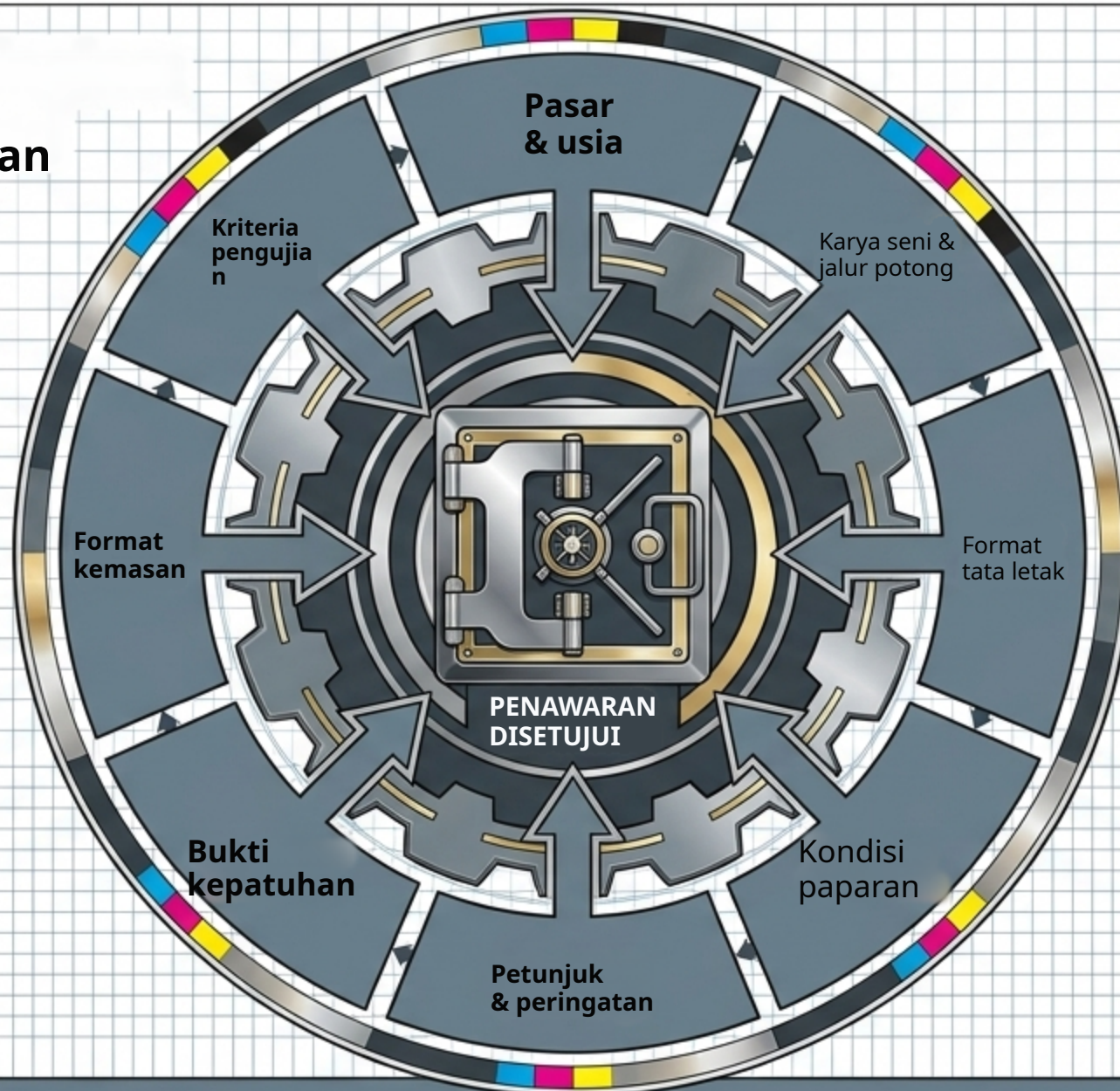


Warna kompleks, teks kecil, dan kinerja material memerlukan pengujian sampel fisik.

Komitmen komersial final memerlukan evaluasi kriteria penerimaan sampel untuk transfer, tampilan, dan masalah kontak kulit dalam kondisi nyata.

Mesin RFQ Utama:

Delapan input diperlukan untuk penawaran harga yang disetujui.



Berikan penawaran hanya setelah aplikasi, karya seni, teks kemasan, dan persyaratan pasar ditentukan.
Input yang kurang menghasilkan komitmen teknis dan komersial yang tidak sah.