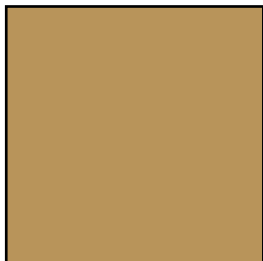


# TYRS STUDIO - specyfikacja kolorow do druku

Paleta znaku: dokładnie trzy kolory, bez gradientow i tint. Wersja 1.0



## Złoto TYRS

HEX: #B8945A RGB: 184 / 148 / 90

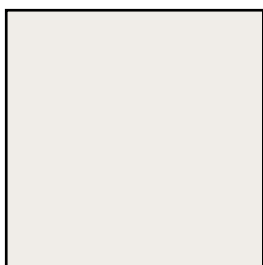
CMYK (konwersja): C0 M20 Y51 K28

CMYK zalecany do druku: C25 M38 Y72 K12 (papier powlekany)

Pantone (przybliżenie): PANTONE 465 C (metalizowany zamiennik: 872 C)

Kolor wiodacy: lina, medalion, STUDIO, linia.

Do uszlachetnień: folia hot-stamp złoto matowe.



## Krem TYRS

HEX: #F0EDE8 RGB: 240 / 237 / 232

CMYK (konwersja): C0 M1 Y3 K6

CMYK zalecany do druku: C2 M2 Y5 K4 lub brak nadruku (kolor = papier ciepłobiały)

Pantone (przybliżenie): brak trafnego odpowiednika; najbliższy papier klasy warm white

Kolor napisu TYRS. Na podłożu kremowym zalecane pozostawienie

apli niezadrukowanej (kolor = papier) zamiast nakładania tinty.



## Czern TYRS

HEX: #0E0D0B RGB: 14 / 13 / 11

CMYK (konwersja): C0 M7 Y21 K95 (konwersja matematyczna - NIE używać)

CMYK zalecany do druku: C50 M45 Y50 K100 (ciepła głęboka czern, TAC 245%)

Pantone (przybliżenie): PANTONE Black 4 C (czern o ciepłym, brązowym podtonie)

Tło znaku i moduły QR w wersji na jasnym podłożu.

Nie drukować sama K100 - apla wyjdzie spłowiała i zimna.

## Uwagi produkcyjne

1. Pliki źródłowe są w RGB (sRGB). Prosimy o konwersję do profilu drukarni z zachowaniem powyższych rozkładów CMYK dla apli; nie konwertować automatycznie czerni tła do K100.
2. Wartości Pantone są przybliżeniami dobranymi z pamięci wzornika - przed drukiem nakładu prosimy o weryfikację z fizycznym wachlarzem i wydruk proofa certyfikowanego.
3. Znak występuje wyłącznie w trzech kolorach - wszelkie pośrednie odcienie na krawędziach w plikach rastrowych to antyaliasing, nie kolory dodatkowe. Wersje wektorowe (SVG) zawierają dokładnie trzy wypełnienia.
4. Minimalna średnica pełnego znaku w druku: 20 mm. Poniżej stosować sam medalion.
5. Kod QR w wersji jasne-na-ciemnym jest inwersyjny - do materiałów masowych zalecana wersja z czarnymi modulami na jasnym podłożu (tyrs-qr-alpha).