# SOL'S RACE BW MEN

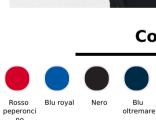
# SOL'S the fair spirit

**GILET UOMO SOFTSHELL** 

02887

















SOFTSHELL 280 2 tasche con zip

### Lavaggio e stiratura







## Composizione

96% poliestere - 4% elastan Fodera in pile 100% poliestere 2 strati

## Un prodotto impegnato





#### **Prodotti Correlati**







IEN SOL'S RACE WOMEN

## SOL'S RACE BW MEN



**GILET UOMO SOFTSHELL** 

02887

#### Dimensioni disponibili



#### Personalizzazione

- Ricamo : Questa tecnica è generalmente utilizzata per le personalizzazioni che mirano a una finitura di alto livello. Questa tecnica è la più resistente al lavaggio e all'uso. Il ricamo può essere applicato direttamente al prodotto o tramite patch ricamate. Può essere fatto con effetti di spessore o attraverso delle toppe che saranno poi apposte sul prodotto finale, permettendo variazioni di materiali.
- Flex: È la tecnica di personalizzazione raccomandata per le serie piccole e medie. Ci sono diversi effetti raggiungibili: gommato, vellutato, fluorescente, glitter, oro e argento. Si tratta di pellicole che vengono tagliate e incollate a caldo. Si adattano molto bene a una vasta gamma di materiali e supporti.
- Serigrafia: La tecnica più utilizzata. Consiste nel depositare l'inchiostro direttamente sul prodotto tramite telai appositamente intagliati. Ci sono tanti telai e passaggi di stampa quanti sono i colori della grafica da riprodurre. Questa tecnica permette di produrre quantità molto grandi in tempi rapidi. Permette l'uso di inchiostri con vari effetti per effetti molto diversi e si adatta a quasi tutti i supporti tessili. La stampa su tessuti colorati richiede un fondo di base opacizzante per ottimizzare la resa dei colori.
- Transfer e DTF: La tecnica giusta per tutti i materiali. È raccomandato per borse, indumenti pesanti, o parti del capo di difficile accesso. Consiste nel trasferire la stampa da un supporto all'indumento mediante incollatura a caldo. Il trasferimento può generare rigidità sui tessuti più leggeri nell'area di incollatura.