



Contact Methods
Mob: (86)18668768846
Tel: (86) 577 68668118
Wechat: zigpac123
Skype: bruce.chan1999
E-mail: bruce@zigpac.com
Whatsapp: +86-18668768846
Telegram: @Zigpacstickers

Company Info
Name: Wenzhou Zigpac Industry Limited
Address: No. 148-152, Building C, Jiangbin
Commercial and Residential Building, Longgang
City, Wenzhou City, Zhejiang 325802, China



YOUR CUSTOM PRINTING & PACKAGING PARTNER FOR SMALL AND MEDIUM BUSINESSES



Thiết kế in lụa cho áo thun: Hướng dẫn chuẩn bị bản thiết kế dành cho quản lý thương hiệu, sự kiện và hàng lưu niệm

Details

Trả lời nhanh: Thiết kế in lụa cho áo thun in sạch ở số lượng lớn khi bản thiết kế dùng một bộ màu pha đặc cố định (mỗi màu một khuôn), được dựng bằng vector với phông chữ đã chuyển sang đường bao, giữ nét đủ dày để lưới giữ được, chuyển các dải chuyển màu thành bán sắc, tính trước lớp lót trắng cho áo tối màu và dùng vị trí in phù hợp từ size nhỏ nhất đến size lớn nhất trong lô hàng.

Nếu bạn quản lý một thương hiệu, một sự kiện hoặc một chương trình hàng lưu niệm, nhiều khả năng bạn không tự tay cầm dao gạt mực. Nhưng bạn là người viết brief, duyệt file và chịu trách nhiệm về kết quả. Hướng dẫn này đề cập đến thiết kế in lụa cho áo thun từ góc nhìn đó. Bài giải thích quyết định thiết kế nào làm tăng số khuôn, quyết định nào khiến hình in bị nhòe trên máy, và quyết định nào lặng lẽ đẩy giá mỗi chiếc áo lên. Bạn có thể đưa bài này cho nhà thiết kế, hoặc dùng nó để kiểm tra bản thiết kế sẵn có trước khi gửi cho nhà in.



Vì sao thiết kế đẹp vẫn thất bại trên máy in

Vấn đề: bản thiết kế thường được làm trên màn hình trắng sáng, ở hệ RGB, với mức phóng to nào trông đẹp thì dùng. Trong khi đó, máy in đẩy từng lớp mực đục một qua lưới dệt lên loại vải co giãn, thấm mực và có cả chục màu. Một logo sắc nét trong bản trình chiếu có thể ra thành phẩm với nét mảnh biến mất, bóng đổ mềm thành vệt đục bấn, hoặc màu xanh thương hiệu trông xám trên áo xanh navy.

Vì sao đáng lo: khách hàng phàn nàn về áo thun tùy chỉnh cứ lặp lại những lỗi liên quan đến thiết kế: màu không khớp bản proof đã duyệt, hình in nằm ở độ cao khác nhau trong cùng một đơn, chi tiết

màu trắng trông mỏng và lộ màu áo, và hình in mảng đặc lớn có cảm giác như một tấm nhựa. Hầu hết các lỗi này đều có thể truy về một quyết định thiết kế hoặc brief, chứ không phải do xui vào ngày in. Và vì ngày sự kiện đã cố định, một thiết kế phải làm lại thường đồng nghĩa với việc không còn thời gian để in lại.

Cách khắc phục: hãy coi thiết kế là một bản đặc tả sản xuất, không chỉ là một bức hình. Nghĩa là chốt số màu, độ dày nét, cách xử lý bán sắc, màu áo, kích thước in và định dạng file trước khi ai đó bắt đầu tra chuốt. Các phần dưới đây đi qua những mục này theo đúng thứ tự một thiết kế được dựng.

Trong bài viết này

1. [Điều gì khiến thiết kế in lụa cho áo thun khác biệt](#)
2. [Cách dựng thiết kế áo in lụa trong 7 bước](#)
3. [So sánh các kiểu thiết kế: kiểu nào phù hợp với lô hàng của bạn](#)
4. [FAQ](#)
5. [Điểm chính cần nhớ](#)

Điều gì khiến thiết kế in lụa cho áo thun khác biệt?

Một thiết kế sẵn sàng để in lụa là bản thiết kế đã được tách thành các lớp mực đặc riêng biệt. Mỗi lớp được tia lên một khuôn lưới riêng và in canh khớp với các lớp còn lại. Quy tắc chỉ phối mọi thứ khác rất đơn giản: **mỗi màu mực là một khuôn riêng**. Trên áo tối màu, lớp lót trắng in dưới các màu thường được tính là thêm một khuôn. Vì vậy, một logo 2 màu trên áo đen thường là công việc ba khuôn.

Đây không phải là một lựa chọn ngách. In lụa chiếm thị phần lớn nhất trên thị trường in áo thun tùy chỉnh theo kỹ thuật vào năm 2025, theo [phân tích thị trường của Mordor Intelligence](#)^[1]. In kỹ thuật số đang tăng nhanh hơn, nhưng các đơn hàng số lượng lớn của đội nhóm, sự kiện và thương hiệu vẫn chủ yếu chạy bằng khuôn lụa. Các quy ước thiết kế trong bài này là kiến thức nghề dùng chung trong một ngành có hiệp hội chính là [PRINTING United Alliance](#)^[2], được thành lập năm 1948 với tên gọi Hiệp hội In lụa (Screen Printing Association) và ghi nhận đã phục vụ 5,510 tổ chức trong sổ tay hội viên 2025.

Ba đặc điểm vật lý khiến loại thiết kế này khác với thiết kế cho giấy in hay cho màn hình. Mực được phủ thành một màng có độ dày thật, nên các mảng đặc lớn làm thay đổi cảm giác và độ thoáng của áo. Lưới có độ phân giải hữu hạn, nên nét rất mảnh và chấm rất nhỏ hoặc bị bít lại hoặc biến mất. Và vật liệu nền thì chuyển động: áo xô dịch nhẹ trên bàn in và vải thấm mực, nên các màu tiếp giáp cần chống nhẹ lên nhau (trapping) chứ không thể khớp hoàn hảo từng pixel. Nếu bạn muốn biết in lụa có thực sự là phương pháp phù hợp với đơn hàng của mình hay không, hãy xem [hướng dẫn sản phẩm áo thun in lụa](#) — tài liệu đó bàn về quyết định này. Bài viết này mặc định bạn đã chọn in lụa.

Cách dựng thiết kế áo in lụa trong 7 bước

Bước 1: Viết bản brief thiết kế 1 trang trước khi bắt đầu thiết kế

Phần lớn việc làm lại xuất phát từ thông tin mà nhà thiết kế chưa từng có. Hãy gom những mục sau vào 1 trang: các màu áo (tất cả, không chỉ màu chủ đạo), vị trí in, số màu mực tối đa bạn chấp nhận, màu thương hiệu dưới dạng mã Pantone (PMS) thay vì ảnh chụp màn hình, có bao gồm size trẻ em hay không, và ngày phải nộp file cuối. Nhà in chỉ có thể khớp một màu khi có mã tham chiếu cụ thể. Một yêu cầu kiểu “Khớp màu xanh này” kèm file JPEG chỉ cho bạn một kết quả gần đúng.

Bước 2: Đặt ngân sách màu, rồi thiết kế trong giới hạn đó

Vì mỗi màu là một khuôn, số màu là đòn bẩy thiết kế lớn nhất đối với cả công chuẩn bị lẫn rủi ro lệch canh khớp. Hãy chốt ngân sách trước, ví dụ: “2 màu trên áo sáng, 2 màu cộng lớp lót trắng trên áo tối”. Sau đó thiết kế theo đúng giới hạn ấy. Một vài cách thực tế để tận dụng được nhiều hơn từ ít khuôn hơn:

- **Dùng màu áo như một màu.** Khoét trống các hình khối lớp mực để màu áo lộ ra. Logo trắng trên áo đỏ có thể hiện ra như 2 màu mà chỉ dùng một khuôn.
- **Tạo sắc độ nhạt bằng bán sắc thay vì thêm mực mới.** Một mảng bán sắc 50 % của màu xanh navy trên áo trắng cho cảm giác xanh trung bình mà không cần thêm khuôn.
- **Bỏ các chi tiết trang trí thừa.** Bóng đổ, quầng sáng ngoài và viền mảnh in bằng màu riêng đều tốn thêm một khuôn và thêm một điểm cần canh khớp.

Ít màu hơn cũng có nghĩa là ít mực chống lớp hơn, dẫn sang điểm tiếp theo về độ bền.

Bước 3: Dựng bằng vector và chốt độ dày nét

Bản vector (AI, EPS, SVG hoặc PDF có nội dung vector) có thể phóng to thu nhỏ theo mọi kích thước in và tách màu gọn gàng. Hãy chuyển toàn bộ phông chữ sang đường bao để việc thiếu phông không làm đổi bố cục. Nếu một phần thiết kế buộc phải là raster, hãy cung cấp ở khoảng 300 ppi tại kích thước in cuối cùng, chứ không phải kích thước hiển thị trên màn hình.

Độ dày nét là nơi thiết kế trên màn hình và thực tế máy in lệch nhau xa nhất. Nhiều xưởng yêu cầu nét dương (mực trên áo) dày tối thiểu khoảng 1 pt (0,35 mm) và dày hơn một chút cho nét đảo (màu áo lộ qua lớp mực), vì mực loang vào khe hở. Hãy hỏi nhà in mức tối thiểu chính xác của họ. Chữ viết tay mảnh, chữ có chân nhỏ và nét gạch bóng mịn là những chi tiết đầu tiên bị bết hoặc đứt, nên hãy kiểm tra ở kích thước in 100 %, đừng phóng to ra xem.



Bước 4: Chuyển dải chuyển màu và ảnh chụp thành bán sắc

Khuôn lụa chỉ in mực đặc hoặc không có mực; không có mức trung gian. Dải chuyển màu mềm, quang sáng và đổ bóng kiểu ảnh chụp phải được chuyển thành chấm bán sắc, trong đó kích thước chấm mô phỏng tông màu. Bán sắc trên vải thô hơn nhiều so với in giấy. Nhiều xưởng làm việc ở khoảng 45–65 đường trên mỗi inch trên áo, vì vải và lưới không giữ được chấm mịn hơn. Hệ quả: các sắc độ nhạt nhất có thể biến mất và vùng tối nhất có thể bị đặc, nên các dải chuyển màu rất tinh tế sẽ bị phẳng đi. Nếu dải chuyển màu quan trọng với thiết kế, hãy để nó đậm nét và để người tách màu của nhà in chọn hình dạng và góc chấm.

Ảnh chụp đầy đủ trên áo tối màu cần một kỹ thuật gọi là in mô phỏng (simulated process), dùng một lớp lót cộng với nhiều khuôn bán sắc màu pha để dựng lại hình ảnh. Kết quả có thể rất đẹp, nhưng nó làm tăng số khuôn, công tách màu và rủi ro lệch canh khốp. Nếu thiết kế chủ yếu là ảnh và lô hàng nhỏ, một phương pháp trang trí khác thường là lựa chọn tốt hơn. Trang [áo thun in lụa tùy chỉnh](#) so sánh các phương pháp theo số lượng và cường độ giặt.

Bước 5: Thiết kế theo màu áo, không phải theo mặt bảng vẽ trắng

Mực plastisol đục nhưng không hoàn toàn. Trên áo tối màu, các màu thường được in lên lớp lót trắng đã được sấy sơ bộ (làm đông một phần bằng nhiệt) trước, nên phiên bản áo đen của một thiết kế có thể cần thêm một khuôn so với phiên bản áo trắng. Hãy xem trước mọi phối màu trên đúng màu áo thực tế. Một thiết kế dựa vào màu vàng nhạt sẽ trông hoàn toàn khác trên áo xám tro so với trên áo đen.

Lượng mực phủ cũng ảnh hưởng đến độ bền, không chỉ đến cảm giác khi sờ. Bản tin kỹ thuật của PRINTING United Alliance [TGB-01 về độ bền màu khi giặt của hàng dệt](#)^[3] cho biết khi một hình in không chịu nổi 5 to 6 lần giặt, nguyên nhân nhiều khả năng nhất là màng mực nhận quá ít nhiệt. Các lớp dày chồng lên nhau khiến khó đạt độ sấy định hình hoàn toàn. Thiết kế phá các mảng đặc lớn bằng hiệu ứng sần cũ, nền bán sắc hoặc phần khoét trống thường cho cảm giác mềm hơn và dễ sấy định hình thấu hơn. Bài viết chuyên ngành về [các lỗi in lụa thường gặp](#)^[4] trên Impressions, một ấn phẩm chuyên ngành về trang trí may mặc, là tài liệu đáng đọc nếu bạn muốn hiểu đội in đang phải xử lý những khó khăn gì.



Các loại mực đặc biệt như mực nổi, ánh kim, dạ quang, neon hay mực mật độ cao cũng là lựa chọn thiết kế, và chúng kéo theo yêu cầu riêng về sản xuất và hồ sơ. Nếu đơn hàng cần [OEKO-TEX STANDARD 100^{\[5\]}](#) thì Ấn bản 01,2026 yêu cầu khai báo quy trình in và chất tạo màu, trong đó các màu neon, huỳnh quang và ánh kim đặc biệt được liệt kê riêng. Tài liệu cũng nêu rõ nhãn này không phải là nhãn chất lượng và không đánh giá độ bền màu khi giặt. Hãy chốt mực đặc biệt ngay trong brief, đừng đợi đến sau bản proof.

Bước 6: Định kích thước và vị trí thiết kế cho mọi size trong lô hàng

Phần lớn các lô hàng dùng một khuôn duy nhất cho toàn bộ dải size, nghĩa là một kích thước in phải trông đúng trên cả chiếc áo nhỏ nhất lẫn lớn nhất. Một hình in toàn mặt trước vừa khít size XL có thể tràn vào nách ở size XS. Cách xử lý thường gặp là thiết kế hình hẹp hơn một chút, hoặc ra brief hai kích thước thiết kế (ví dụ người lớn và trẻ em) và chấp nhận rằng điều đó nghĩa là thêm khuôn. Hãy chỉ định vị trí bằng khoảng cách tính xuống từ đường may cổ và căn giữa theo áo, chứ không phải “căn giữa ngực”, và hỏi diện tích in tối đa mà bàn in của nhà in cho phép với từng kiểu áo.

Mỗi vị trí điển hình có logic thiết kế riêng. Logo ngực trái cần hình khối đậm, đơn giản vì in nhỏ. Mặt trước hoặc mặt sau toàn bộ có thể chứa chi tiết và bán sắc. Hình in tay áo phải hẹp, còn hình in thay nhãn cổ là nội dung chịu quy định, không phải trang trí. Hướng dẫn của FTC về [yêu cầu ghi nhãn hàng dệt^{\[6\]}](#) giải thích rằng hầu hết nhãn hàng dệt phải ghi thành phần sợi, xuất xứ và danh tính công ty chịu trách nhiệm, còn hướng dẫn giặt là được điều chỉnh bởi một quy định riêng (16 C.F.R. Phần 423). Nếu bạn thay nhãn may bằng nhãn in, hãy thiết kế khối này dựa trên nội dung bắt buộc, không theo phong cách thương hiệu.



Bước 7: Đóng gói file để khâu tách màu không còn chỗ cho đoán mò

Gửi mỗi vị trí một file, ở kích thước in thực tế, với mỗi màu nằm trên một lớp hoặc mẫu màu có tên riêng kèm mã PMS bên cạnh. Kèm một mockup phẳng cho từng màu áo thể hiện vị trí, và nói rõ vùng nào là màu áo (khoét trống) và vùng nào là mực. Hãy để người tách màu của nhà in lo phần trapping và thu nhỏ lớp lót, vì chúng được hiệu chỉnh theo máy in và lưới. Sau đó hãy duyệt một bản proof tách màu cho thấy từng khuôn, chứ không chỉ một bản ghép đẹp mắt. Phần đặt hàng về proof, phê duyệt và điều khoản in lại được trình bày tại [trang áo thun in lụa số lượng lớn](#), nên không lặp lại ở đây.

So sánh các kiểu thiết kế: Kiểu nào phù hợp với lô hàng của bạn?

Cùng một ý tưởng có thể được vẽ theo những cách rất khác nhau cho máy in. Bảng này so sánh các kiểu thiết kế chính theo yêu cầu đối với sản xuất. Số khuôn là mô hình điển hình, không phải báo giá; hãy xác nhận với người tách màu của nhà in.

Kiểu thiết kế	Số khuôn thường cần	Thiết kế phù hợp nhất	Cảm giác khi sờ	Rủi ro chính khi in	Nên ra brief như sau
Màu pha đặc	Mỗi màu một khuôn, cộng lớp lót trắng trên áo tối màu	Logo, chữ, minh họa phẳng đậm nét	Nhẹ đến vừa, tùy diện tích mảng đặc	Nét mảnh và các màu tiếp giáp khít nhau	Số màu, mã PMS cho từng màu, độ dày nét tối thiểu
Màu pha kèm bán sắc	Như màu pha đặc; sắc độ nhạt không thêm khuôn	Đổ bóng, họa tiết cổ điển, dải chuyển màu đơn giản	Mềm hơn, vì chấm bán sắc phủ ít mực hơn	Vùng sáng biến mất, vùng tối bị bít đặc	Vùng nào là sắc độ nhạt, và tông tối nhất/sáng nhất cần giữ được

Kiểu thiết kế	Số khuôn thường cần	Thiết kế phù hợp nhất	Cảm giác khi sờ	Rủi ro chính khi in	Nên ra brief như sau
In mô phỏng	Nhiều khuôn bán sắc màu pha cộng lớp lót trắng	Ảnh chụp và tranh vẽ trên áo tối màu	Vừa; dày hơn ở chỗ các màu chồng lên nhau	Canh khớp giữa nhiều khuôn, sấy định hình các lớp chồng	Chất lượng ảnh gốc, màu áo, mức lệch màu chấp nhận được
Quy trình CMYK	Bốn khuôn in màu, tốt nhất trên áo sáng màu	Thiết kế kiểu ảnh chụp trên áo trắng hoặc sáng màu	Nhẹ	Màu bị lệch trên vải so với bản xem trước trên màn hình	Chỉ dùng cho áo sáng màu; màu chỉ ở mức gần đúng
Mảng nền sần cũ hoặc khoét trống	Như kiểu cơ bản	Hình lớn cần sự thoải mái khi mặc	Nhẹ nhất cho hình in lớn	Họa tiết bị nhìn nhầm thành lỗi in nếu quá tinh tế	Thể hiện rõ họa tiết trong mockup

Loại file cũng quan trọng không kém kiểu thiết kế. Bảng thứ hai này cho thấy các cách giao file thông thường hoạt động ra sao khi tới khâu tiền in.

Bạn gửi gì	Khâu tiền in làm được gì	Kết quả thường gặp
File vector, phông chữ đã chuyển sang đường bao, màu pha có tên	Tách màu trực tiếp, phóng theo từng size, trapping theo máy in	Đường nhanh nhất tới bản proof sạch
Raster nhiều lớp ở khoảng 300 ppi tại kích thước in	Tách theo lớp, tạo bán sắc khi cần	Dùng được; cạnh mảnh phụ thuộc độ phân giải
JPEG đã làm phẳng hoặc ảnh chụp màn hình	Vẽ lại hoặc tự động dò nét trước khi tách màu	Tốn thêm thời gian xử lý thiết kế và chỉ khớp màu ở mức gần đúng
Logo trên web hoặc ảnh mạng xã hội	Thường phải vẽ lại hoàn toàn	Chậm trễ trong lúc tìm file gốc

Logic chi phí xuất phát từ cả hai bảng. Mỗi màu thêm, vị trí thêm và kích thước thiết kế thêm đều làm tăng số khuôn và công chuẩn bị, mà chi phí đó bị chia cho ít áo hơn ở lô nhỏ. Giữ nguyên màu, vị trí và kích thước thiết kế giữa các đơn hàng cũng giúp việc đặt lại cho kết quả đồng nhất. Để biết các yếu tố đó chuyển thành giá mỗi áo ra sao, xem [yếu tố nào quyết định giá áo thun in lụa](#); chúng tôi sẵn lòng báo giá cho một thiết kế cụ thể.

FAQ: Thiết kế in lụa cho áo thun

FAQ: Một thiết kế in lụa có thể có bao nhiêu màu?

Điều đó tùy máy in: số đầu in giới hạn số khuôn có thể chạy trong một lượt, và lớp lót trắng chiếm một đầu trên áo tối màu. Câu hỏi hữu ích hơn là thiết kế cần bao nhiêu màu. Phần lớn logo và hình sự kiện đọc tốt với một đến ba màu pha, nhất là khi bạn tận dụng màu áo và sắc độ nhạt bằng bán sắc. Hãy hỏi nhà in mức tối đa cho mỗi vị trí trước khi chốt thiết kế.

FAQ: Tôi có thể in lụa một bức ảnh lên áo thun không?

Được, qua quy trình CMYK trên áo sáng màu hoặc in mô phỏng trên áo tối màu, cả hai đều dựa vào bán sắc. Hãy chuẩn bị cho nhiều khuôn hơn, thêm một bước tách màu và một chút lệch màu so với ảnh gốc. Với số lượng nhỏ hình ảnh chụp, phương pháp trang trí kỹ thuật số thường thực tế hơn.

FAQ: Tôi nên gửi file định dạng nào để in lụa?

File vector (AI, EPS, SVG hoặc PDF vector) với phông chữ đã chuyển sang đường bao và mỗi màu là một màu pha có tên. Nếu một phần thiết kế buộc phải là raster, hãy gửi file nhiều lớp ở khoảng 300 ppi tại kích thước in thực tế. JPEG đã làm phẳng và ảnh chụp màn hình thường phải vẽ lại.

FAQ: Vì sao thiết kế của tôi cần lớp lót trắng trên áo tối màu?

Mực màu in thẳng lên áo tối sẽ để lộ màu vải và trông xỉn. Lớp lót trắng, in trước và sấy sơ bộ, tạo nền sáng cho các màu. Nó thường được tính là thêm một khuôn và làm tăng độ dày mực, nên thiết kế cần tránh các mảng đặc chồng lớp không cần thiết.

FAQ: Một thiết kế có dùng được cho cả áo sáng màu lẫn tối màu không?

Thường là được, nhưng thường cần hai bản tách màu: một cho áo sáng màu không có lớp lót, một cho áo tối màu có lớp lót. Những màu dựa vào việc màu áo lộ ra cũng sẽ thay đổi. Hãy làm mockup và duyệt riêng từng màu áo.

FAQ: Tôi có cần kích thước in khác nhau cho áo trẻ em và người lớn không?

Nếu dải size rộng thì có, nếu không hình in sẽ trông quá khổ trên áo nhỏ. Thêm một kích thước thiết kế nghĩa là thêm khuôn, nên nhiều nhóm thiết kế một hình hẹp hơn một chút dùng được cho cả dải size và chỉ tách size khi size trẻ em chiếm tỷ lệ lớn trong đơn hàng.

FAQ: Thiết kế áo trẻ em có cần thêm gì không?

Với sản phẩm trẻ em, loại mực rất quan trọng. CPSC giải thích rằng mực in trở thành một phần của vật liệu nên được xử lý khác với lớp phủ bề mặt theo [quy định về chì trong sơn](#)^[7], và [16 C.F.R. § 1500,91](#)^[8] loại trừ hình in lụa khỏi việc xác định hàm lượng chì của mực CMYK. Trên thực tế, các lô hàng trẻ em cần hồ sơ thử nghiệm cho đúng loại mực đã dùng. Mực đặc biệt trong thiết kế dành cho trẻ em nên được kiểm tra sớm; các bước tuân thủ có trên trang sản phẩm của chúng tôi.

FAQ: Thiết kế của tôi có ảnh hưởng đến loại áo phôi tôi có thể dùng không?

Có. Lớp hoàn thiện chống nước hoặc chống bẩn có thể đẩy mực và làm nảy sinh vấn đề về hóa chất. PRINTING United Alliance lưu ý rằng [các xưởng trang trí may mặc chịu ảnh hưởng bởi quy định về PFAS](#)^[9] chủ yếu thông qua loại áo họ in lên và các xử lý áp dụng cho loại vải đó. Với áo thun cotton thông thường điều này hiếm khi quan trọng; với áo phôi hiệu năng cao, hãy chốt loại áo trước khi hoàn thiện thiết kế.

Điểm chính cần nhớ

- **In lụa vẫn là kỹ thuật trang trí hàng đầu, nên bản thiết kế sẵn sàng cho máy in vẫn dùng lại được trong nhiều năm.** — chiếm 40,45 % thị trường in áo thun tùy chỉnh theo kỹ thuật vào năm 2025 ([Nguồn](#))
- **Mực chống dày là rủi ro về độ bền, không chỉ là vấn đề cảm giác khi mặc.** — các hình in hỏng trong vòng 5–6 lần giặt thường là do màng mực nhận quá ít nhiệt ([Nguồn](#))
- **Mực đặc biệt trong thiết kế làm thay đổi hồ sơ chứng nhận.** — OEKO-TEX STANDARD 100 Ấn bản 01,2026 yêu cầu khai báo quy trình in và các màu neon, huỳnh quang, ánh kim ([Nguồn](#))
- **Nhãn cổ in trực tiếp là nội dung chịu quy định, không phải trang trí.** — 3 mực bắt buộc: thành phần sợi, xuất xứ và công ty chịu trách nhiệm ([Nguồn](#))
- **Thiết kế cho trẻ em cần bằng chứng thử nghiệm theo từng loại mực.** — hình in lụa được

Kết luận: Hãy ra brief cho máy in, không chỉ cho bức hình

Một thiết kế áo in lụa tốt là thiết kế mà số màu, độ dày nét, bán sắc, màu áo, kích thước và định dạng file đã được quyết định có chủ đích trước khi trau chuốt hình ảnh. Hãy đưa sáu điểm đó vào bản brief 1 trang và hầu hết các lỗi quen thuộc (chi tiết bị bít, màu xỉn trên áo tối, hình in quá khổ trên size nhỏ, mỏng đặc có cảm giác như nhựa) sẽ được xử lý trước khi khuôn nào được tia. Bạn cũng giữ được công chuẩn bị, và nhờ đó là giá mỗi áo, trong tầm kiểm soát.

Khi bản thiết kế của bạn đã sẵn sàng, hoặc nếu bạn muốn có ý kiến thứ hai về cách nó sẽ được tách màu, hãy gửi kèm màu áo và số lượng. Trang [áo thun in lụa tùy chỉnh](#) của chúng tôi giải thích cách chúng tôi quy định áo thun cotton số lượng lớn để vượt qua bài kiểm tra giặt, và chúng tôi sẽ báo giá chính xác cho thiết kế của bạn.

Nguồn tham khảo

1. Mordor Intelligence, Phân tích quy mô và thị phần thị trường in áo thun tùy chỉnh (năm cơ sở 2025, dự báo 2026–2031). mordorintelligence.com ↵
2. PRINTING United Alliance, Sổ tay hội viên 2025. printing.org ↵
3. PRINTING United Alliance, TGB-01 Hiểu về độ bền màu khi giặt của hàng dệt. printing.org ↵
4. Tạp chí Impressions, Các lỗi in lụa thường gặp và cách tránh. impressionsmagazine.com ↵
5. OEKO-TEX, STANDARD 100, Ấn bản 01,2026 (tài liệu ngày 03.03.2026). oeko-tex.com ↵
6. Ủy ban Thương mại Liên bang Hoa Kỳ, Lăn theo các yêu cầu ghi nhãn theo Đạo luật Sản phẩm Dệt và Đạo luật Sản phẩm Len. ftc.gov ↵
7. Ủy ban An toàn Sản phẩm Tiêu dùng Hoa Kỳ, Chì trong sơn (hướng dẫn dành cho doanh nghiệp). cpsc.gov ↵
8. Bộ luật Quy định Liên bang dạng điện tử, 16 C.F.R. § 1500.91. ecfr.gov ↵
9. PRINTING United Alliance, Hiện trạng PFAS tại Hoa Kỳ (ngày 2 tháng 4 năm 2026). printing.org ↵