



**BUTTONARIUM**  
OGÓLNOPOLSKA  
@ KOLEKCJA GUZIKÓW

[www.buttonarium.eu](http://www.buttonarium.eu)

Karta katalogowa guzika btrm003967



### Dane szczegółowe

Właściciel: **waza**  
Kraj: **Niemcy**  
Okres historyczny: **brak danych**  
Znaleziono: **b.d.**  
Materiał awersu: **mosiądz**  
Materiał rewersu: **mosiądz**  
Wykończenie: **brak**  
Sygnowanie: **! Bez sygnatur wytwórcy**  
Wytwórca: **! Bez sygnatur wytwórcy**  
Średnica: **brak danych**  
Typ uszka: **hak**  
Rant: **●---**  
Profil: **(| - dwuwarstwowy, wypukło-płaski**

### Występujące elementy

- gładki

### Przeznaczenie

- wojskowy

Ostatnia aktualizacja: **2017-10-24 18:55**

Plik wygenerowano ze strony [www.buttonarium.eu](http://www.buttonarium.eu) 2024.06.30

## Opis guzika btrm003967

Niemiecki guzik mundurowy służący do przypinania sznura galowego (?), rewers bez sygnatur wytwórcy.

## Wytwórca: ! Bez sygnatur wytwórcy

Starsze guziki nie były w ogóle sygnowane, zdecydowana większość guzików wykonanych techniką odlewu też nie posiadała oznaczeń wytwórcy. Niektórzy producenci nie podpisywali swoich wyrobów lub tylko czasowo ich nie znakowali (np. na początku swojej działalności). Francuskie guziki wojskowe, z okresu wojen napoleońskich, przeważnie nie były sygnowane, zwłaszcza te z uszkiem typu *koszyczek*. Współczesne, cywilne guziki ozdobne w zdecydowanej większości nie posiadają żadnych oznaczeń wytwórcy. Na podstawie braku sygnatury trudno wyciągać jakiegokolwiek wnioski na temat wytwórcy, czy chociażby kraju pochodzenia. Jedyną podpowiedzią jest budowa guzika, która w pewnych sytuacjach może być pomocna w przypisaniu danego guzika do producenta, kraju, czy epoki.

Przy opracowaniu opisu wykorzystano informacje od użytkowników oraz wnioski z analizy guzików w Buttonarium.

*Jeśli chciałbyś coś dodać do tego opisu, to napisz poniżej komentarz. **Nie zapomnij podać źródła tych informacji.***

Ostatnia aktualizacja: **2017-11-15 08:45**

Plik wygenerowano ze strony [www.buttonarium.eu](http://www.buttonarium.eu) 2024.06.30