

GUIDA ALLA REALIZZAZIONE DI UN CORRETTO FILE PER LA STAMPA



Se consultando questa guida dovessi avere ancora dei dubbi, attiva il Controllo File Avanzato

 info@melastampi.com  [melastampi](https://www.facebook.com/melastampi)  [mela_stampi](https://www.instagram.com/mela_stampi)

■ FORMATO DEL FILE

I nostri sistemi elaborano **SOLO FILE FORMATO PDF** (non protetti da password) senza abbonanze, né crocini.

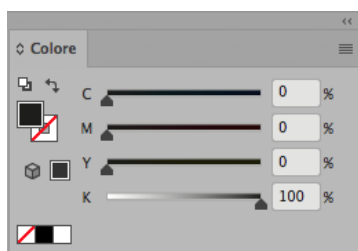
■ FONT

I font dovranno essere **convertiti in curve/tracciati**. La misura minima del carattere (al di sotto della quale non garantiamo la perfetta riproducibilità in stampa) è di 6 pt.

■ GESTIONE DEL COLORE

Uno stesso colore può apparire in modo leggermente diverso in base al supporto di stampa. Ciò è dovuto alla composizione fisica del materiale. **Tutti i file vanno inviati in CMYK** (ciano, magenta, giallo, nero). Le immagini che dovessero arrivare in RGB o con colori PANTONE saranno convertite automaticamente con un profilo di separazione standard.

Il **colore nero** per testi o filetti lo si ottiene, come si può intuire, usando Nero al 100% e lasciando a 0% gli altri tre. Non usare altri colori per non rischiare il fastidioso effetto di sdoppiamento, il "fuori registro", dovuto al non corretto allineamento dei colori.



C: 0%
M: 0%
Y: 0%
K: 100%

Abc Fuori registro

■ RISOLUZIONE

La risoluzione ottimale dei file per la stampa è tra i 100 e i 150 dpi.



I valori indicati esprimono una qualità di stampa ottimale del lavoro senza diventare eccessivamente pesanti per il trasferimento.

Vi ricordiamo che qualora la risoluzione del file esportato o di immagini contenute al suo interno non dovesse rispettare le indicazioni sopra riportate, la qualità del prodotto potrà risultare notevolmente inferiore.

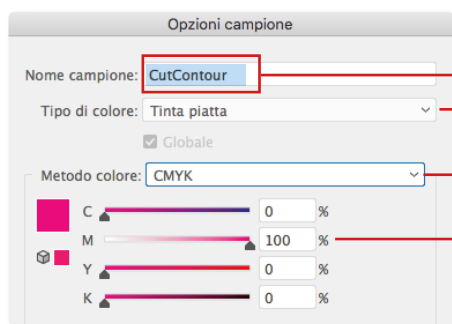
■ SAGOMATURE

In caso di pannelli o lettere sagomati è sempre necessario salvare un file in PDF con presente un tracciato vettoriale (di Illustrator) seguendo queste indicazioni:

- Crea un nuovo livello nominandolo "CutContour" (rispettando le lettere maiuscole) in primo piano rispetto la grafica.
- Dalla palette Campioni crea un nuovo campione colore nominandolo **CutContour**, seleziona Tinta piatta come Tipo di colore e assegna le percentuali CMYK 0, 100, 0, 0 (solo magenta).
- Sul livello CutContour crea un tracciato vettoriale corrispondente al segno di taglio e assegnagli un colore traccia corrispondente al campione colore CutContour appena creato
- Il tracciato CutContour deve essere COMPLETAMENTE in sovrastampa (Finestra>Attributi>Sovrastampa traccia)



linea di taglio
CutContour



Da Illustrator: Finestra / Campioni

nominare: **CutContour**
tipo di colore: **Tinta Piatta**

metodo colore: **CMYK**

C: 0%
M: 100%
Y: 0%
K: 0%



corretto

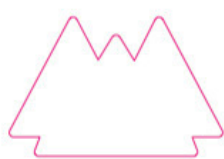


non corretto



non corretto

Ti consigliamo di non creare tracciati "CutContour" complessi, il taglio potrebbe risultare impreciso.



corretto



non corretto



non corretto

Il tracciato "CutContour" deve essere chiuso e composto da una sola linea.

■ TEMPLATE

Per richiedere il template della realizzazione grafica manda una mail a **info@melastampi.com**

Una volta che sar  in possesso del template aggiungere la propria grafica, e seguire le istruzioni riportate. Al termine salvalo in PDF. In questo modo si genera il file corretto.

■ MARGINI E ABBONDANZA

Per la stampa   necessario un file **PDF in scala 1:1 senza abbondanze**.
La distanza dei testi dal bordo di taglio dovr  essere di 5 mm.

■ CUCITURE BANDIERE SQUADRATE

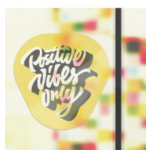
Nel caso della realizzazione di bandiere squadrate aggiungere 1 cm per lato necessario per le cuciture. In caso di tasche o lavorazioni particolari ti invitiamo a contattarci.

■ BIANCO SELETTIVO O COPRENTE

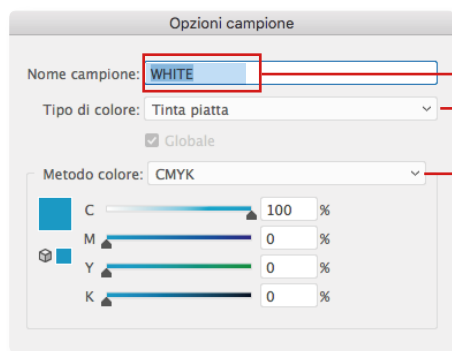
In caso di "stampa del bianco"   sempre necessario salvare un file in PDF con presente un tracciato vettoriale (di Illustrator) seguendo queste indicazioni:

- Dalla palette Livelli crea un nuovo livello nominandolo Spot1, in primo piano rispetto alla grafica
- Dalla palette Campioni crea un nuovo campione colore nominandolo **Spot1**; seleziona Tinta piatta come Tipo di colore e assegna le percentuali CMYK 100, 0, 0, 0 (solo ciano).
- Sul livello Spot1 crea un tracciato o area vettoriale corrispondente all'area della grafica che vuoi evidenziare con il bianco selettivo.
- Assegna al tracciato o area vettoriale il colore Spot1 appena creato.
- Il tracciato o area Spot1 devono essere **COMPLETAMENTE** in sovrastampa (Finestra > Attributi > Sovrastampa traccia e/o riempito)

Etichetta trasparente
senza bianco coprente



Etichetta trasparente
con bianco coprente



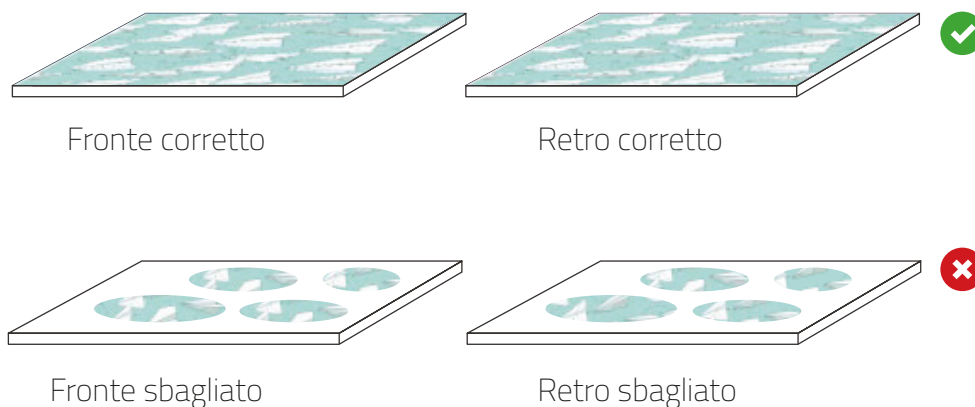
Da Illustrator: Finestra / Campioni

nominare: **Spot1**
tipo di colore: **Tinta Piatta**
metodo colore: **CMYK**

C: 100%
M: 0%
Y: 0%
K: 0%

■ PANNELLI BIFACCIALI

Per un risultato di qualità, sconsigliamo di realizzare pannelli bifacciali contenenti varie pose singole da rifilare



■ SOVRASTAMPA

In presenza di due o più elementi sovrapposti è possibile stabilire:

- che gli elementi si “coprano” a vicenda (uno esclude l’altro, in funzione della loro posizione), la cosiddetta foratura. In questo modo sarà visibile solo l’elemento superiore tra quelli sovrapposti.
- che gli elementi si “sovrappongano” (in questo modo i valori cromatici andranno a sommarsi) pratica definita sovrastampa. In questo modo sarà visibile la “somma” degli oggetti sovrapposti.

Si suppone che le impostazioni di “sovrastampa” siano una scelta voluta del cliente, pertanto



verranno lasciate come da file caricato dall’utente. Per quanto al colore nero, in particolare nei testi e linee, esso viene considerato in sovrastampa, a prescindere dalle impostazioni ricevute, ciò per evitare fuori registro in fase di stampa.

Resta comunque consigliabile verificare il risultato che tali impostazioni avrebbero sulla stampa finale attraverso l’ “Anteprima Sovrastampa” (o altra, a seconda del programma utilizzato) presente nei più comuni programmi di grafica.



CONTATTI

+39 0322 241504

 info@melastampi.com  [melastampi](https://www.facebook.com/melastampi)  [mela_stampi](https://www.instagram.com/mela_stampi)