

Realizzazione di un file corretto per la stampa di inviti

Cinque semplici regole da seguire per realizzare un file corretto e non avere sorprese alla ricezione della merce!

1- Formato dei file

Il nostro sistema elabora file PDF vettoriali in scala 1:1. In caso di PDF si consiglia per un risultato ottimale di generare PDF/X 1a (Coated Fogra 39).

2- Colori

La tonalità potrà variare leggermente in base al supporto di stampa. Questo dipende dalla finitura del supporto stesso. Tutti i file vanno convertiti in CMYK (ciano, magenta, giallo e nero) assegnando il profilo colore Fogra 39. Le immagini in RGB o con colori PANTONE saranno convertite automaticamente dal profilo di separazione standard di default, senza blocco della produzione.

Per ottimizzare i fondi neri si consiglia di utilizzare le seguenti percentuali: C30, M30, Y30, N100.

3- Risoluzione

La risoluzione ottimale delle immagini per una buona qualità di stampa è di 300DPI in formato reale: file con risoluzione minima di 200 DPI in genere danno risultati accettabili; una risoluzione inferiore non darà risultati soddisfacenti. Per la stampa di file con risoluzione inferiore dovrete trasmettere una liberatoria via mail inviandola all'indirizzo:

produzione@pgteam.it indicando nome del file e numero d'ordine.

4- Testi e immagini

Tutti i testi dovranno essere convertiti in traccati e tutte le immagini incorporate nel documento.

5- Linee guida

Selezionare tra le dime allegate quella del formato acquistato ed inserire gli elementi seguendo le linee guida che dovranno essere poi rimosse prima di salvare il file.

Carica il file definito per la stampa al seguente link:

<http://www.pgteam.eu/invio-files.html>

inserendo i tuoi dati di riferimento e il numero d'ordine che ti è arrivato via E-mail con la conferma d'ordine.

Area grafica sicura

retro

Area grafica sicura

copertina

Area grafica sicura

interno SX

Area grafica sicura

interno DX

Area grafica sicura

retro

Area grafica sicura

copertina

Area grafica sicura

interno SX

Area grafica sicura

interno DX

Area grafica sicura

retro

Area grafica sicura

copertina

Area grafica sicura

interno SX

Area grafica sicura

interno DX