

LINEE GUIDA PER CREAZIONE FILE GRAFICI

1 SCARICA IL TRACCIATO FUSTELLA

Il tracciato che scarichi - ed in particolare il suo nome - porta con sé tutte le informazioni del prodotto da te configurato (dimensioni, stampa, carta da rivestimento, colore di stampa, colore interno), per questo motivo ti chiediamo di:

- 1 scaricare il tracciato solo dopo aver completato il processo di configurazione o completato l'acquisto;
- 2 non cambiare mai la denominazione del file altrimenti non sarai più in grado di effettuare l'upload, visualizzare l'anteprima 3D e confermare la grafica. Se per errore dovessi aver cambiato nome al file del tracciato ti invitiamo a ripristinarlo: potrai infatti sempre recuperare il nome originale che si trova all'interno del pdf scaricato.

2 APRI IL PDF

- 1 Utilizza un programma di grafica vettoriale (Suite Adobe, CorelDraw, Affinity Designer).
- 2 Non cambiare mai le dimensioni del foglio, il formato della pagina deve rimanere invariato.
- 3 Blocca il livello del tracciato fustella senza modificarlo. Il tracciato non deve mai essere spostato, ruotato o ridimensionato.

3 INSERISCI LA TUA GRAFICA PERSONALIZZATA

- 1 Crea un nuovo livello dove inserire la tua grafica.
- 2 La tua grafica potrà essere inserita solo sul coperchio della scatola.
- 3 La tua grafica potrà essere composta solamente da elementi grafici vettoriali in **tinta piatta al 100%*** senza retini, sfumature o trasparenze. Assegna alla tua grafica una tinta piatta qualsiasi perché in ogni caso, in fase di anteprima, visualizzerai il colore della stampa scelta durante la configurazione.
- 4 Se la tua grafica è composta da un font, assicurati che la dimensione della stessa non sia inferiore a 10 punti (pt) o 3.53 millimetri (mm).
- 5 Se la tua grafica è composta da linee, assicurati che la loro dimensione non sia mai inferiore ad 1 punto (pt) o 0.353 millimetri (mm)
- 6 Non inserire la grafica in prossimità degli spigoli della scatola. La distanza minima degli elementi grafici dalle linee di taglio e piega deve essere almeno di 3 mm.
- 7 Qualora la tua grafica dovesse contenere una font, assicurati di tracciarla in vettore prima di salvare ed inviare il file. [Scopri come convertire una font in elementi vettoriali.](#) **
- 8 Una volta completato il lavoro nascondi il livello del tracciato fustella in maniera tale da non visualizzarlo nell'anteprima 3D.

4 SALVA IL FILE

- 1 Salva il file ottenuto in PDF senza proteggerlo con password.
- 2 Ricordati di non cambiare mai il nome del file altrimenti non sarai più in grado di effettuare l'upload.

*

Tinta piatta al 100%

Per realizzare il colore nero in tinta piatta devi aprire il file con il metodo colore CMYK e assegnare alla grafica la seguente percentuale colori: 0c 0m 0y 100k.

Per realizzare altri colori a campione in tinta piatta accertarsi che la percentuale del campione colore creato sia rigorosamente al 100%.

**

Come convertire una font in elementi vettoriali.

Con InDesign: selezionare il testo da convertire e successivamente dal menù "testo" selezionare l'opzione "crea profili"

Con Illustrator: selezionare il testo da convertire e successivamente dal menù "testo" selezionare l'opzione "crea contorno" [shortcut da tastiera Cmd+shift+o (MAC) oppure Ctrl+shift+o (PC)]