

CARDS 4 GAME

CREATIVITY AND CUSTOMIZATION

MANUALE DI PREPARAZIONE DEL FILE PER LA PRODUZIONE PRESSO CARDS 4 GAME



1.	INDICE	1-1
1.1	PREPARAZIONE DEI FILE	1-2
1.1.1	File accettati	1-2
1.1.2	Gestione del colore	1-2
1.1.3	Design dei prodotti	1-3
1.1.4	Invio dei file a CARDS4GAME	1-3
1.1.5	Invio dei file per verifica e accettazione del cliente	1-3
1.1.6	Distinzione stampa grafica	1-4
1.1.7	Design delle carte	1-4
1.1.8	Aree della carta, formato e tipologie	1-5



1.1 PREPARAZIONE DEI FILE

1.1.1 File accettati

• File PDF

- I nomi dei file non possono includere caratteri speciali (à, á, †, *, <, +, ecc.).
- Il design deve essere presentato in scala 1:1.
- Tutti i font utilizzati nel documento devono essere incorporati o convertiti in curve. Non è consigliabile sostituire i font con un bitmap, poiché ciò può comportare una qualità di stampa inferiore.
- Le dimensioni delle pagine devono essere identiche per tutte le pagine del documento.
- I file devono essere sviluppati secondo gli schemi di colore CMYK, Pantone o CMYK + Pantone.
- La grafica bitmap deve avere una risoluzione compresa tra 300 e 350 dpi.
- Le linee di taglio devono essere gli unici marcatori utilizzati durante l'esportazione dei file, il loro offset netto deve ammontare a min. 3 mm.
- Elementi aggiuntivi, come: vernici UV, presse, fustelle, ecc., devono essere definiti come colore aggiuntivo al 100% (spot), devono avere l'overprint impostato e devono essere oggetti vettoriali.
- La grafica di tutti gli elementi deve essere preparata su griglie di fustelle fornite da CARDS4GAME.
- Tutti gli elementi al 100%K saranno sovrastampati automaticamente (font, curve). Le sovrastampe bianche saranno ignorate.
- Lo spessore minimo delle linee per le sovrastampe deve ammontare a 0,2 pt.
- È inaccettabile includere scansioni che mostrano uno schermo da precedenti stampe nei file.
- Ogni pagina del file PDF deve includere un Trimbox e un Bleedbox correttamente definiti.
- Il design deve essere centrato rispetto al Trimbox e al Bleedbox.
- A causa della tecnologia, una stampa di sfumature lisce e sfondi di colore uniforme su basi con superfici irregolari (ad es. struttura della tela) può comportare l'emergere di piccole macchie bianche nelle depressioni del materiale grezzo.

1.1.2 Gestione del colore

- **Profilo ICC:** Si raccomanda di utilizzare il profilo ISO Coated v2 300% (ECI) per tutte le conversioni RGB-CMYK (www.eci.org).
- **Limite totale di inchiostro:** Il limite massimo di inchiostro ammonta al 300%.
- **Guadagno del nero:** Per ottenere un colore nero profondo, si raccomanda di utilizzare i seguenti valori: C50% M40% Y30% K100%.
- Piccoli elementi grafici neri e testi devono essere definiti come 100%K e avere l'overprint abilitato. Gli elementi grigi su uno sfondo colorato è meglio sostituirli con una triade di grigi. Linee sottili sotto 0,75 pt devono essere definite come un colore unico. Questo permette di evitare imprecisioni relative all'abbinamento nel processo di stampa

offset. Elementi stampati su sfondi di vernice di finitura (ad es. metallici) devono avere l'overprint disabilitato, cioè, devono essere selezionati nello sfondo.

Utilizziamo il trapping per questo tipo di elementi. Questo non si applica agli elementi bitmap, nei quali il trapping è fatto dal cliente. Un trap deve avere uno spessore di circa 0,07 mm, overprint abilitato e deve essere un ingrandimento dell'elemento stampato sullo sfondo.

1.1.3 Design dei prodotti

- I principi di applicazione dei codici a barre, la loro scala e gli schemi di colore accettabili sono strettamente conformi agli standard disponibili sui siti web riguardanti le specifiche dei codici a barre EAN. I codici a barre e i codici QR non possono essere trasformati in bitmap e sviluppati in CMYK, poiché c'è il rischio di errore di lettura del codice. È anche necessario ricordarsi dell'area protettiva attorno al codice: il codice deve essere posizionato su un campo bianco, non direttamente sulla grafica.
- L'uso delle designazioni dei prodotti è determinato dalla legge commerciale (Direttiva 2009/48/CE), i simboli non sono soggetti a modifiche o l'ambito delle modifiche è strettamente determinato.
- I piccoli simboli e loghi devono essere posizionati come oggetti vettoriali. Non convertirli in bitmap.



AVVERTENZA

CARDS4GAME non verifica la corretta posizione o conformità legale dei suddetti e simili caratteri.

1.1.4 Invio dei file a CARDS4GAME

I file PDF possono essere inviati elettronicamente (FTP, e-mail, link al "cloud", ecc.) e in forma di supporti fisici (CD, DVD, pendrive). Prima di inviare i file, è necessario:

- Condurre un'ispezione preliminare del file (Preflight - Adobe Acrobat PRO);
- Controllare la separazione del colore del file (Output preview - Adobe Acrobat PRO);
- Controllare le sovrastampe;
- Controllare se i sanguinamenti di tutti gli elementi sono stati generati correttamente;
- Controllare la posizione centrale del design rispetto al Trimbox;
- Controllare il contenuto, eventuali errori di visualizzazione, errori di stampa, modificatori pendenti, corretta orientazione delle facce anteriore e posteriore.

1.1.5 *Invio dei file per verifica e accettazione del cliente*

I file PDF vengono inviati elettronicamente (FTP, e-mail, link al "cloud", ecc.).

I file inviati per verifica devono sempre essere visualizzati con l'anteprima delle sovrastampe abilitata (Adobe Acrobat / Reader - Ctrl + K -> Visualizzazione pagina -> Anteprima sovrastampa -> Sempre).

È necessario controllare lo schema di colore (CMYK, separazioni di colore Pantone), formato delle parti, contenuto (testi e altri oggetti), corretta visualizzazione delle sovrastampe (soprattutto del nero 100%K e bianco).

CARDS4GAME verifica i file dei clienti su molti livelli e si impegna a notificare il cliente riguardo a eventuali errori, ma l'azienda non riconoscerà reclami riguardanti prodotti in cui i difetti derivano da una preparazione errata dei file per la produzione.

CARDS4GAME non è responsabile per le modifiche nella grafica risultanti da un uso incompetente dell'overprint.

CARDS4GAME corregge piccoli errori nei file in casi eccezionali. Tutte le correzioni nei file sono effettuate sotto la responsabilità esclusiva del cliente.

1.1.6 *Distinzione stampa grafica*

La distinzione tra "grafica al vivo" e "fondo perso" si riferisce a tecniche di stampa e progettazione grafica utilizzate nella produzione di carte da gioco e altri materiali stampati.

1. Grafica al vivo

La "grafica al vivo" (o "bleed" in inglese) si riferisce a una parte della grafica che si estende oltre il bordo finale del prodotto stampato. Questo è importante perché durante il processo di taglio, è possibile che ci siano piccole variazioni nella posizione del taglio. Se l'immagine o il colore si estende fino al bordo e oltre, si evita il rischio di lasciare spazi bianchi o bordi indesiderati sul prodotto finito.

Spiegazione semplice: Immagina di avere un foglio di carta e di voler stampare un'immagine che copre l'intero foglio. Se tagli il foglio, potresti non essere perfettamente preciso e potresti finire con un bordo bianco. La grafica al vivo è come se avessi allungato l'immagine un po' oltre il bordo del foglio, in modo che, anche se non tagli perfettamente, l'immagine continuerà a coprire il bordo.

2. Fondo perso

Il “fondo perso” (o “full bleed”) è un termine che indica che l’immagine o il colore copre l’intera superficie della carta, senza bordi bianchi. In pratica, il fondo perso è il risultato finale della grafica al vivo, dove l’immagine è stampata fino ai bordi, dando un aspetto professionale e completo.

Spiegazione semplice: Se prendiamo l’esempio precedente, il fondo perso è il risultato finale in cui l’immagine è stampata fino ai bordi del foglio, senza alcuno spazio bianco. Quindi, quando guardi la carta da gioco, non vedi alcun bordo bianco attorno all’immagine; tutto è coperto e sembra molto più bello.

Riepilogo

1. Grafica al vivo: Parte dell’immagine si estende oltre il bordo del prodotto per garantire che non ci siano bordi bianchi dopo il taglio.
2. Fondo perso: Risultato finale in cui l’immagine copre l’intera superficie della carta senza bordi bianchi.

1.1.7 Design delle carte

I file PDF per la produzione di carte devono essere preparati in conformità con le linee guida sopra indicate. Inoltre, i file devono essere divisi in Lati Anteriori, Lati Posteriori e mazzi, a condizione che il design preveda più di un mazzo. Lo schema di nomenclatura dei file dovrebbe essere il seguente:

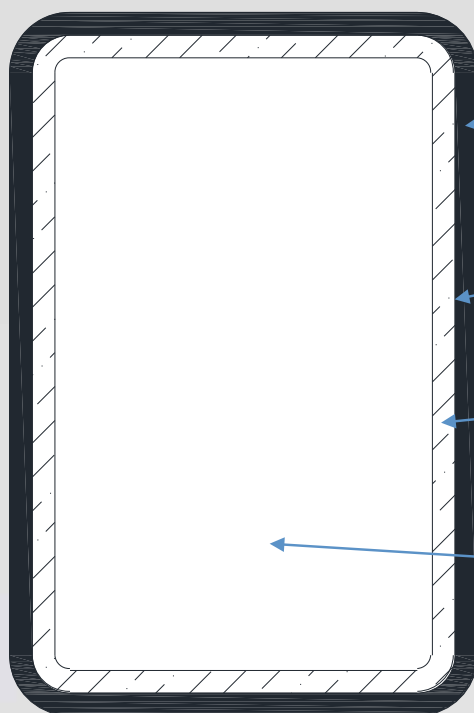
- Lato Anteriore Mazzo 1 nome.pdf
- Lato Posteriore Mazzo 1 nome.pdf
- Lato Anteriore Mazzo 2 nome.pdf
- Lato Posteriore Mazzo 2 nome.pdf

Il numero e l’ordine delle pagine in ogni file devono corrispondere al numero e all’ordine delle carte nel mazzo ordinato. Se una carta deve apparire ripetutamente nel mazzo, è necessario utilizzarla nel file tante volte quante sono le quantità di quella carta nel mazzo. Un’eccezione è il caso in cui una singola carta deve essere ripetuta nell’intero mazzo (retro-comune).

- Mazzo di 55 carte:
 - Lato Anteriore nome.pdf (55 pagine)
 - Lato Posteriore nome.pdf (55 pagine)
- Due mazzi, 55 carte ciascuno, con un retro-comune:
 - Lato Anteriore Mazzo 1 nome.pdf (55 pagine)
 - Lato Anteriore Mazzo 2 nome.pdf (55 pagine)
 - Lato Posteriore Mazzo 1 e 2 nome.pdf (1 pagina)

1.1.8 Aree della carta, formato e tipologie

Quando si progettano le carte, è necessario tenere in considerazione tre aree grafiche di base: area grafica, margine di sicurezza e area di "grafica al vivo".



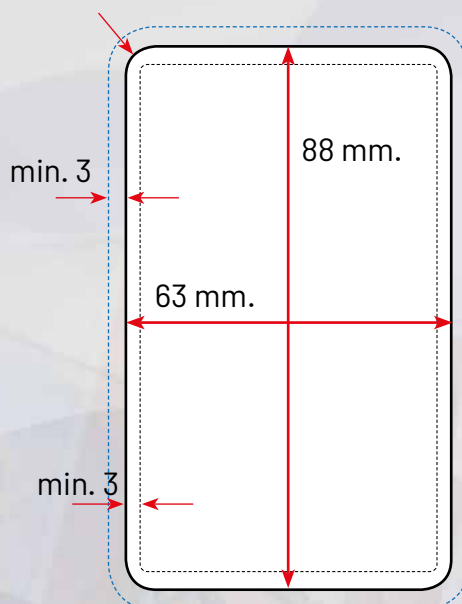
Area "grafica al sangue": Nel caso di disegno senza grafica al sangue, è possibile omettere l'area o lasciarla bianca. Nel caso di presenza di grafica al sangue, è necessario aumentare il margine di sicurezza di almeno 3 mm su ciascun lato.

Formato NETTO: Dimensione della carta dopo la produzione.

Area di sicurezza: Deve separare gli elementi grafici dal formato netto di min. 3 mm.

Area grafica: È necessario posizionare tutti gli elementi grafici in essa. (formato netto meno l'area di sicurezza)

R. 5 mm.



In termini di processo di produzione, le carte possono essere suddivise in tre metodi di base per preparare la grafica del design. A parte le carte ornate, tutte le altre devono avere un bordo/margine dello stesso colore per le facce anteriori o posteriori. Il bordo della faccia anteriore può differire da quello della faccia posteriore. La tolleranza del taglio della carta ammonta a ± 1 mm.

- Carte senza grafica al vivo (bordo bianco o senza bordo);
- Carte con grafica al vivo (bordo o senza bordo);
- Carte con grafica al vivo (carte ornate, con grafica piena).

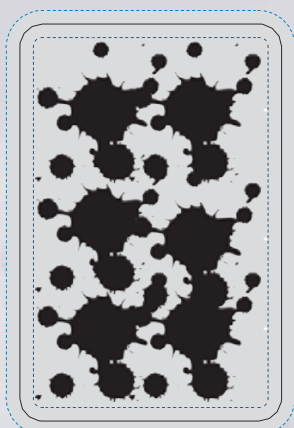
**Carta senza grafica al sangue
bordo bianco**



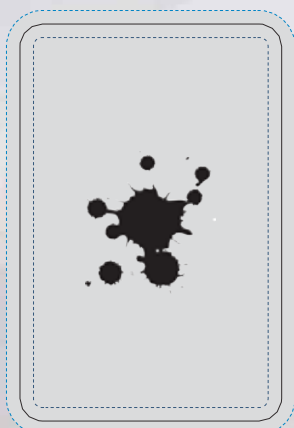
**Carta senza grafica al sangue
senza bordo**



**Carta con grafica al sangue con
bordo**



**Carta con grafica al sangue senza
bordo**



**Carta con grafica al sangue con
grafica piena**

