

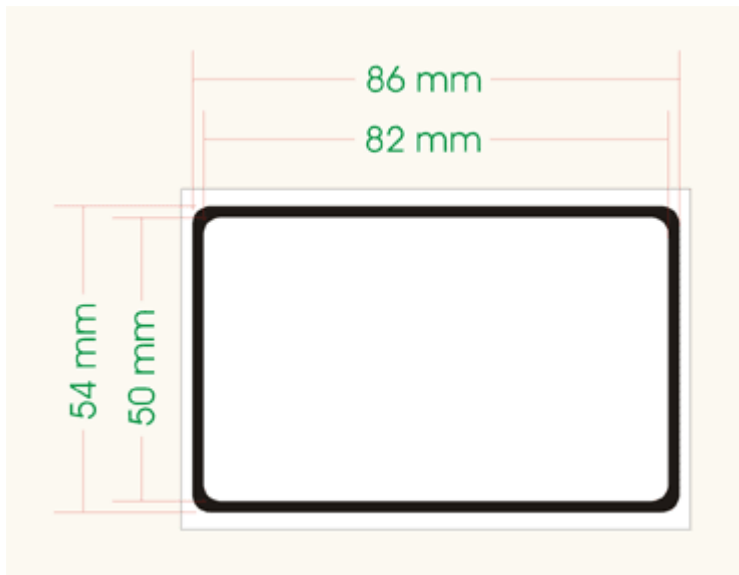
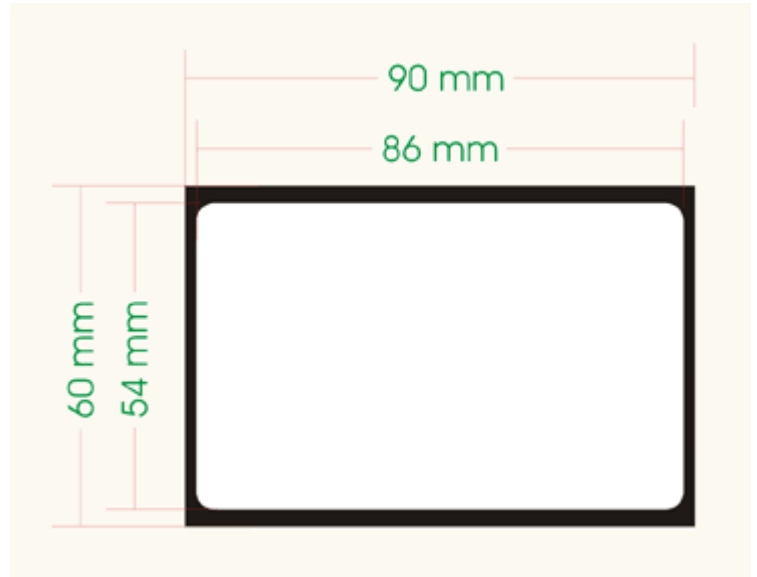
Tesis

TEssere Sistemi e Servizi

FORMATO DELLA TESSERA

Le tessere sono in formato **86x54 mm**, questo è da tenere ben presente per il risultato finale.

Quando una tessera è *al vivo* viene centrata in un rettangolo di **90x60 mm** e ritagliata dallo stesso questo implica che la tessera sia di una certa dimensione, ma che tutte le immagini che sono aderenti ai bordi della tessera finita debbano “sbordare”, abbondare fino alle dimensioni del rettangolo, come da figura a lato.



Quando la tessera *non è al vivo* il tutto si restringe e l'area dedicata alla realizzazione grafica della tessera si riduce a **82x50 mm**. Si veda la figura di sotto per ulteriori dettagli

In tutti questi casi bisogna fare attenzione agli angoli che sono smussati e non dritti e ai margini laterali e superiore e inferiore

che possono avere uno scostamento -dovuto alla particolare difficoltà di stampare su un supporto plastico, molto più delicato da stampare di quello cartaceo, e alla successiva laminazione- anche considerevoli fino a 1-2 mm.

E' bene avere presenti tutti questi ultimi dettagli per evitare scritte in calce o in testa poi impossibili da realizzare dal punto di vista tecnico.

Stesso discorso fatto per le scritte in calce vale per le bande magnetiche e i codici a barre, dove lo scarto è ancor maggiore, visto che vengono stampate successivamente sulla tessera, qui non ci sono regole generali perché i casi sono molteplici e quindi la procedura varia a seconda del luogo in cui si decide di posizionarli.

FOTOCOMPOSIZIONE

Ora passiamo alla parte più tecnica della fotocomposizione. I file vengono trattati da un programma che gestisce sia la grafica vettoriale che quella bitmap e qui subito veniamo incontro ad alcuni problemi. Le scritte, i caratteri, le foto, come devono essere passati? Ovviamente in questo campo non tutti si sanno districare in maniera efficace ed efficiente fra tutte le scelte messe a disposizione dalle varie tecniche di computer grafica e quindi è giusto dare alcune nozioni ed alcuni accorgimenti per poter giungere nel modo migliore al nostro obiettivo, quello di creare una bella tessera per poter promuovere al meglio il nostro esercizio commerciale o la nostra azienda.

Colori

Sono il punto di partenza. Nelle tecniche di stampa tipografica, ad ora, viene usata una gamma di colori che si chiama CMYK, diversa da quella utilizzata per la visualizzazione a video che è quella RGB, quindi bisogna accertarsi che il file venga generato nella prima anziché nella seconda, così che il cliente abbia almeno una minima percezione del risultato finale come resa di colori.

Il formato RGB infatti consente la visualizzazione di colori che fanno uso delle caratteristiche del supporto in cui lavora e quindi avremo dei colori che variano al variare del fattore luminosità, mentre nel formato CMYK questo effetto lo si cerca di ricreare facendo uso di tipi di carta differenti e non andando ad agire sulla tinta del colore, ma noi quando produciamo una tessera stampiamo su PVC e abbiamo un risultato non manipolabile, simile a quello ottenuto nella visualizzazione a video della gamma CMYK (a condizione di avere un video perfettamente tarato, che abbia un'ottima resa cromatica, etc.. Quindi non ci si deve stupire di vedere un lavoro finito differente da quello visualizzato a video anche se si è lavorato bene nel formato CMYK).

Immagini

Passiamo ora alle immagini. Nel file devono essere inserite immagini ad almeno **300 dpi**, non vanno bene quelle prese da internet perché generalmente sono a 72 dpi o 96 dpi.

Se le *immagini contengono delle scritte* che non possono essere disgiunte dalle stesse, vuoi per effetti particolari, vuoi per impossibilità di risalire al file generante, allora l'immagine deve essere inserita ad almeno **600 dpi**.

Ovviamente questi discorsi implicano che l'immagine sia effettivamente generata o ridotta a tali risoluzioni, non vale il discorso inverso, cioè di ingrandirle, se un'immagine è originariamente a 72 dpi e viene ingrandita a portata a 300dpi, o ancor peggio a 600 dpi, il risultato finale è pessimo e non permette di raggiungere il nostro obiettivo che è quello di creare un'immagine di qualità.

L'immagine bitmap va inserita partendo da un formato bitmap non compresso tipo **TIF** facendo attenzione ai parametri di risoluzione (i dpi) e alla gamma di colore (CMYK). Non vanno bene le immagini inserite partendo da un formato compresso tipo JPG per due motivi, il JPG fa una compressione sull'immagine che quindi perde di qualità, il JPG, salvo particolari conversioni usa il formato di colore RGB e anche se ne abbiamo uno di qualità bisogna prima effettuare il passaggio a CMYK.

Risoluzioni e dpi

Cosa sono i dpi? Forse bisognerà fermarsi un attimo e dare un minimo di spiegazioni.

Sono l'indicatore, l'unità di misura della densità di punti dell'immagine, della sua risoluzione e quindi della qualità della stessa.

Spieghiamo meglio, mettiamo di avere due immagini delle medesime dimensioni in centimetri o millimetri, se faccio variare la densità (i dpi) cambia anche la qualità dell'immagine, che risulta più o meno definita. Un esempio? Un'immagine 90x60mm a 72dpi è quattro volte meno definita di una stessa immagine 90x60mm a 300dpi,

se facessi un proporzione e portassi l'immagine allo stesso valore di dpi –mettiamo 72 dpi–, facendo così variare le dimensioni in mm, avrei un'immagine di circa 360x240mm (un piccolo poster invece di una tessera!).

Scritte

Ora passiamo ad un altro discorso: le scritte, nota dolente della fotocomposizione in generale. Le scritte se possibile vanno sempre lasciate tali o al più convertite in curve, mai (a meno di effetti particolari, caso già visto sopra) andrebbero convertite in bitmap. Se il file è fatto con programmi di fotoritocco, vedi Photoshop e Corel Photopaint è conveniente inviare il file con i livelli ed i vari oggetti separati e gli opportuni file dei font, oppure, se non si può fare altrimenti, la succitata bitmap a 600dpi. Se il file è fatto in un formato di grafica vettoriale (vedi Adobe Illustrator, Free Hand o CorelDraw) allora nel file possono essere convertite in curve tutte le scritte (tenendo però ben presente che così non potranno più essere modificate nel loro contenuto, quindi è consigliabile preparare il file e poi eseguire quest'operazione su di una copia dello stesso). Se il file è stato creato su piattaforma PC allora possono anche esser passati i file dei font, mentre questo discorso non vale per i file creati in Mac dove la conversione è obbligatoria.

Formati e attenzioni particolari

Tutti i file in formato mac vanno zippati (in un formato di compressione riconosciuto sulle piattaforme PC del tipo RAR o ZIP) prima di venir spediti per posta, altrimenti ci sono dei problemi nel recupero del file.

I file che possono esser ricevuti senza troppi problemi sono i seguenti:

- **Vettoriali:** AI (Adobe Illustrator), FHx (Varie versioni di FreeHand), CDR (Corel), EPS e PDF (essendosi sincerati che in questi ultimi la conversione sia stata fatta correttamente, sia dei colori che delle bitmap)
- **Fotoritocco:** PSD (Photoshop), CPT (Corel PhotoPaint)

Se si utilizzano dei pantoni sincerarsi che vengano mantenuti e non convertiti in quadricromia.

Se si vuole fare un lavoro a meno di 4 colori allora bisogna creare un file con le varie componenti grafiche divise per colore di destinazione, altrimenti si rischia che il costo della lavorazione aumenti e la qualità diminuisca.

Se ci sono dei loghi aziendali particolari sarebbe bene che venissero forniti in formato vettoriale, altrimenti devono essere rifatti in fase di fotoritocco da un grafico con il relativo aumento del costo complessivo.