

para la mejor

Consejos impresión

El objetivo de este manual es resolver los problemas antes de que se produzcan.

Sólo si tienes en cuenta todos y cada uno de los puntos que aquí mencionamos, podrás asegurarte que tu archivo no presentará problemas y que nadie tendrá que modificarlo ni alterarlo. Sólo esto podrá garantizarte la fiel reproducción del original, evitar gastos innecesarios, y el cumplimiento de los plazos establecidos.

Por eso, te aconsejamos que imprimas este manual, que lo tengas a mano y que lo repases antes de enviar tu archivo a imprimir. Y si tienes alguna duda, llámanos al 952 38 09 56 o escríbenos a info@graficadorremolinos.com

Recuerda siempre que la calidad la construimos entre todos.



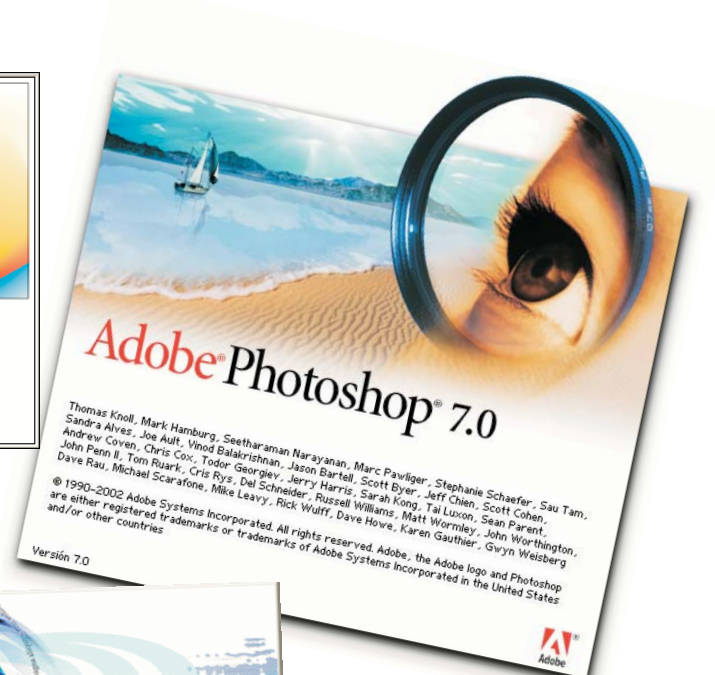
GRÁFICAS TORREMOLINOS

Los Programas

Tanto en plataforma Macintosh como PC, utiliza sólo los siguientes programas para realizar tus archivos finales:

- QuarXPress**
- Photoshop**
- Freehand**
- Corel Draw**

Los formatos que preferimos son TIFF, EPS (excepto los creados con Quark X Press), PDF, AI o FREEHAND.



Tu Trabajo

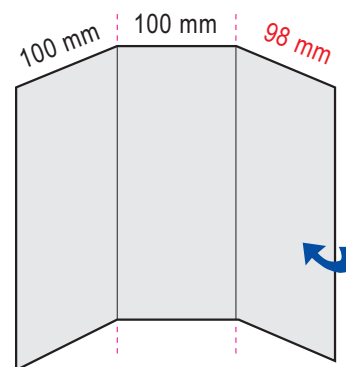
Si tu trabajo tiene más de una página, procura que todas estén en el mismo archivo y correctamente numeradas (a menos que esto sea imposible por razones de formato o de capacidad del equipo). Recuerda que para los trabajos cosidos o grapados es imprescindible que el número de páginas sea múltiplo de cuatro.

El plegado

Asegúrate de que los plegados de tu trabajo estén correctamente indicados en el archivo. **Indica siempre tu plegado** con una línea discontinua en el sitio exacto en el que va plegado (ten en cuenta el tamaño del área que va plegada). A continuación te mostramos algunos ejemplos frecuentes.

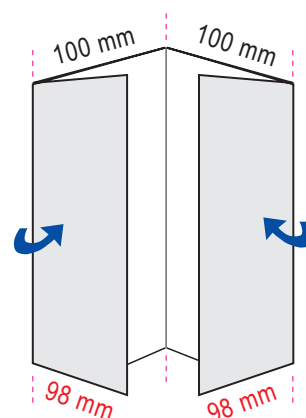
Tríptico

Ten en cuenta que la hoja que pliega entre las otras dos debe tener 2 mm menos para permitir el pliego de las otras.



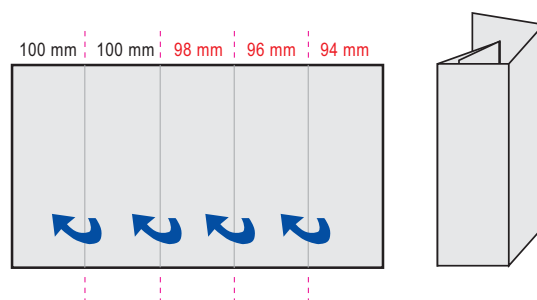
Tipo Ventana

En este tipo se pliegan los extremos hacia adentro y luego se pliega por el centro quedando los extremos "alojados" en el interior. Por eso, las hojas de los extremos deben ser 2 mm. más pequeñas.



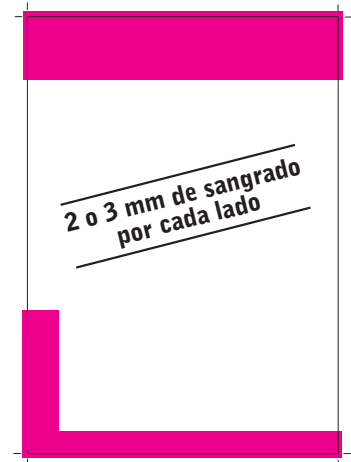
Tipo Envolvente

Cuando cada hoja se pliega dentro de la anterior es necesario que el tamaño de las hojas sea menor cuanto más pliegues tenga, tal como lo indica el dibujo.



El sangrado

Es importante que las páginas tengan un sangrado de entre 2 y 3 mm. Para el caso de una publicación, ten en cuenta que el margen interior de las páginas no deberá llevar sangre y que las portadas necesitan 3 mm. de sangre como mínimo y más aún en el caso de que no hayas definido un área para el lomo.



Las líneas

El grosor de las líneas no debe ser inferior a 0,1 mm. (0,3 puntos). Por debajo de estos valores, las líneas se verán muy tenues.

Tintas

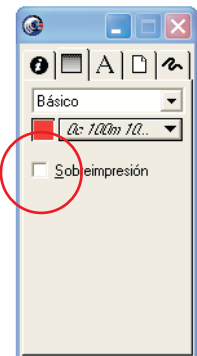
Si tu trabajo se va a imprimir en cuatro tintas, recuerda siempre **convertir todas las tintas a cuatricromía**. Es muy importante que las tintas planas que puedas haber utilizado en tu trabajo (por ejemplo pantones), estén convertidas a tintas de cuatricromía. Ten especial cuidado en este punto, ya que podría causar muchas complicaciones a la hora de la separación de colores.

Principalmente atiende a este punto cuando importes logotipos o dibujos de otros archivos.

Sobreimpresión

Recuerda comprobar que los elementos de tu diseño no se sobreimprimen al fondo (a menos que quieras utilizar este recurso intencionadamente). Por lo general, en la mayoría de los programas esta opción está deshabilitada por defecto, pero puede ocurrir que al importar un gráfico o un objeto vectorial, éste venga con la opción de sobreimprimir habilitada.

Es importante destacar que sólo el negro puede sobreimprimirse sin causar una variación tonal, por lo que los textos en negro suelen utilizarse con la opción de sobreimprimir habilitada y es aconsejable agregarle un 40% de cyan a los fondos y masas de negro para lograr un negro mas intenso.



Tipografías

Siempre que envíes un archivo, **envía también todas las tipografías** que hayas utilizado en el trabajo. Otra opción es trazar (convertir a curvas) todos los textos, en este caso no necesitarías enviar las tipografías, pero recuerda que debes trazar absolutamente todos los textos y esto podría complicar un poco las cosas si hubiera que hacer cambios de última hora. En cualquier caso, aconsejamos enviar el arte final con los textos trazados y una copia con los textos sin trazar.

Lentes y efectos en programas vectoriales.

Los lentes y efectos (incluso a veces hasta los degradados) en programas como Corel Draw o Freehand suelen funcionar bien en la pantalla. Pero la realidad es que a la hora de imprimir suelen generar complicaciones o efectos indeseados. Por eso te aconsejamos que en el caso en que te sea posible realices cualquier efecto de este tipo, lente o gradiente en Photoshop. Si esto no es posible, antes de enviar tu archivo verifica que el efecto aplicado no da problemas.

Imágenes

Resolución:

Utiliza las imágenes con una resolución de 300 píxeles por pulgada (dpi) o 120 píxeles por cm (en el tamaño real). Si tienes una imagen a 72 dpi (por ejemplo), de nada sirve cambiar la resolución a 300 dpi, forzando la imagen a un interpolado en Photoshop. Esto sólo provocaría un desenfoque que atenuaría

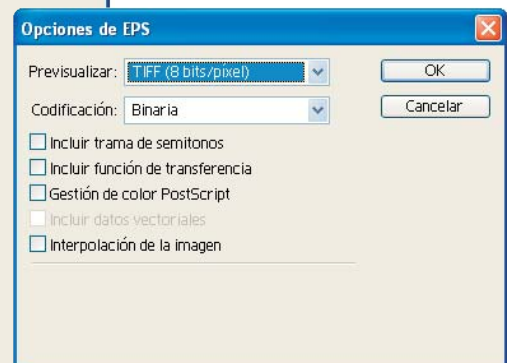
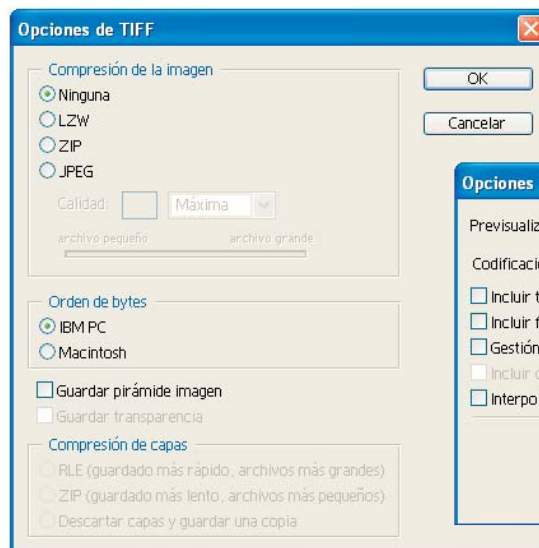
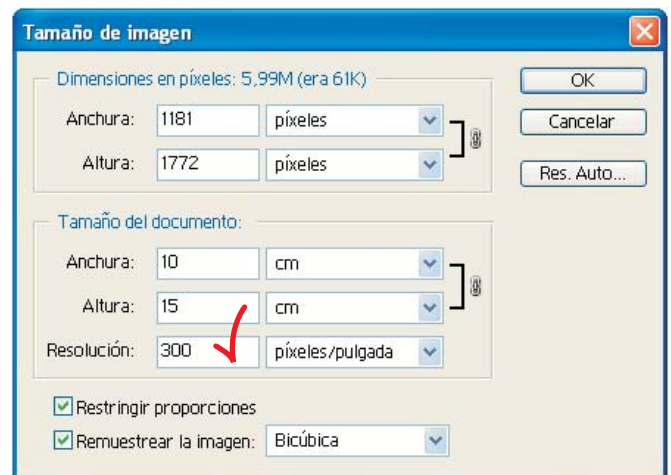
apenas el pixelado, pero la reproducción seguirá siendo poco nítida y desagradable.

Tampoco es necesario que la imagen tenga más resolución de la que antes mencionamos. Una mayor resolución solo entorpecería el proceso de preimpresión con archivos innecesariamente grandes.

Formato:

Guarda tus imágenes como TIFF o EPS, en ambos casos sin ningún tipo de compresión y conviértelas siempre a modo CMYK.

Si utilizas TIFF, recuerda guardar los archivos sin capas y elimina los canales alfa (si has utilizado alguno) antes de crear el arte final. Si utilizas EPS, controla que estén desactivadas las opciones de trama de semitonos, función de transferencia, gestión de color PostScript e interpolación de imagen.



No utilices imágenes en formato JPEG, este formato comprime las imágenes a costa de una pérdida progresiva de calidad.

Cuando coloques tus imágenes en el programa que utilices para hacer el arte final, procura no forzar mucho el tamaño: no la agrandes ni la achiques exageradamente, esto podría perjudicar la calidad de la impresión final de la imagen.


Te recomendamos que no utilices textos pequeños en formato tiff.

Maqueta

Es imprescindible que acompañes tu archivo con una **maqueta impresa** o prueba del trabajo terminado (preferiblemente a color y de un tamaño legible). Ten en cuenta que esa será nuestra referencia para saber que todo marcha correctamente a la hora de imprimir, cortar y doblar.

Seguridad

Repasa todo antes de grabar tu arte final. Asegúrate de haber incluido todas las imágenes, todas las tipografías y todos los archivos necesarios para abrir e imprimir tu trabajo. Recomendamos que nos envíes dos copias de tu trabajo, sobre todo si envías diskettes (los diskettes suelen arruinarse con mucha facilidad, cuando utilices este soporte, por favor envíanos siempre dos copias).



Recuerda:

- Indica cortes y plegados en el arte final
- Convierte todas las imágenes a CMYK
- Incluye todas las tipografías e imágenes
- Comprueba que puedes abrir el archivo grabado
- Adjunta una maqueta fiel al archivo final
- Si tienes cualquier duda, llámanos