



PROTOCOLO PRE-IMPRESIÓN PREPARACIÓN DE TRABAJOS PARA ENVIAR A ELITE DESIGNS

PRESENTACIÓN

Este pequeño manual práctico ha nacido con la intención de facilitar a los clientes de **ELITE DESIGNS** las indicaciones necesarias para que sus trabajos puedan ser impresos con la máxima celeridad y eficacia, evitando que pequeños olvidos en los documentos enviados a nuestra empresa, como por ejemplo, fuentes no adjuntadas, la falta de sangre, falta de algún vínculo o fotos a baja resolución, produzcan un perjuicio a nuestros clientes, al provocar molestias y retrasos innecesarios en los plazos de entrega. Estamos a la total disposición de nuestros clientes para cuantas consultas deseen hacernos.

REQUISITOS DE LOS DOCUMENTOS PARA LLEVAR A ELITE DESIGNS

Enviar el documento a imprimir con:

- Archivo del trabajo.
- Vínculos adjuntados: Imágenes TIFF o EPS, aceptable JPG con poca compresión.

Estos vínculos estarán en CMYK o escala de grises a 300 dpi y mapa de bits a 1.200dpi.

- Fuentes trazadas o adjuntadas
- 5 mm de sangres
- No hacer montajes.
- Adjuntar prueba láser impresa actualizada en color.
- Maqueta con plegado si es necesario.
- Adjuntar PDF de alta calidad con 5 mm de sangre.

Enviar una copia del documento con las fuentes sin trazar, por si hubiera que hacer modificaciones de última hora.

Utilizar SIEMPRE la opción “REUNIR PARA IMPRESIÓN” o similar (en la mayoría de los programas accesible desde del menú “archivo”) para evitar omisiones de fuentes o vínculos.

RECUERDE: las correcciones de último momento en nuestras instalaciones, le pueden ocasionar un incremento en los costos y un retraso en la producción, evítelos.

En los Trípticos envolventes y en los Cuadrípticos en ventana vigilar las medidas de las palas.

Definir el tamaño de papel igual que el tamaño del impreso y cada impreso en una página diferente. Para revistas y catálogos hacer páginas consecutivas, es decir, no hacer ningún montaje ni colocar dos páginas en una misma hoja..

Los programas homologados para llevar los trabajos ELITE DESINGS son: Adobe Indesign, Freehand, Pagemaker, CorelDraw, Adobe Illustrator, Adobe Photoshop.

Para trabajos realizados en Word o en Publisher (no idóneos para la imprenta), enviar un PDF de alta calidad, realizado desde el mismo PC en el que se han creado.

Comprobar siempre los CD que se envían.

Hacer constar el nombre de la persona de contacto, el teléfono y un e-mail al que acudir si hay problemas .

RECUERDE: las correcciones de último momento en nuestras instalaciones, le pueden ocasionar un incremento en los costos y un retraso en la producción, evítelos

DOCUMENTOS PARA LLEVAR A ELITE DESIGNS

Antes de llevar los documentos a ELITE DESIGNS , es importante realizar una serie de comprobaciones, consistentes básicamente en comprobar que va todo lo que debe ir, y que los parámetros son correctos.

Para hacer estas comprobaciones proponemos el siguiente orden:

1. Las Fuentes.
2. Las Imágenes.
3. Los Colores.
4. Los Objetos.
5. La preparación del material y su envío.

I. LAS FUENTES

Existen principalmente dos tipos de fuentes: las de tipo I o postcript y las True Type.

Las fuentes de tipo I o postcript constan de dos archivos: el de pantalla y el de impresión.

Las fuentes truetype constan tan sólo de un archivo.

Cuando utilicemos fuentes de tipo I o postcript, debemos adjuntar los dos archivos, el de pantalla y el de impresión. La omisión de uno de los dos archivos producirá un error de filmación.

Cuando observemos una fuente rateada, lo primero que hemos de pensar es que falta su archivo característico de impresión, y que por lo tanto, el impresor, no lo podrá arreglar. Hay que adjuntarlo.

RECUERDE: las correcciones de último momento en nuestras instalaciones, le pueden ocasionar un incremento en los costos y un retraso en la producción, evítelos

No usar fuentes dudosas. Con esto no queremos decir que no se utilicen, sólo que PUEDEN dar problemas, pues muchas veces tienen juegos incompletos de caracteres (ñ, ´), carecen de acentos, de eñes y de signos de puntuación.

Antes de dar por válida una fuente puedes comprobar su calidad de varias maneras:

1) Hacer un EPS o un PDF con el archivo en que se está utilizando la fuente. Si al abrir el EPS o el PDF la fuente se ve bien, con toda probabilidad tenemos una fuente VÁLIDA.

2) Convertir a trazado la fuente (si el programa lo permite). Si se deja convertir, la fuente es VÁLIDA. Debe tenerse presente que existen algunos efectos de textos en ciertos programas que se pierden al trazar la fuente (por ejemplo, efectos ráster, subrayados, tachados, colores aplicados a las cajas de texto...) En el momento de enviar las fuentes al Impresor hay varias maneras de tratarlas:

a) ADJUNTARLAS. Es decir, enviar todos sus archivos, tanto de pantalla como de impresión. Y enviarlas TODAS, pues por más comunes que parezcan siempre se diferencian unas de otras en los interlineados. No enviar una fuente común puede ocasionar que el impreso después no salga exactamente como deseábamos. El mejor modo de adjuntar las fuentes es con la opción “Reunir para impresión”.

b) TRAZARLAS. Es decir, convertirlas a CURVAS o a TRAZOS. Esta opción es la MÁS SEGURA, pues hacemos que las fuentes se conviertan en dibujos vectoriales, con lo cual jamás podrán ser cambiadas. No todos los programas trazan fuentes, con lo cual es una opción válida en según qué casos.

La mejor manera de enviar las fuentes es trazarlas siempre que se pueda.

RECUERDE: las correcciones de último momento en nuestras instalaciones, le pueden ocasionar un incremento en los costos y un retraso en la producción, evítelos.

2. LAS IMÁGENES

Las imágenes que van a ser impresas deben ir “tal cual”. Esto quiere decir que se van a imprimir al tamaño al que se envían.

Las imágenes han de estar siempre en CMYK (cuatricromía), en grises o en mapa de bits (trabajo de línea).

Nunca en RGB, LAB, INDEXADO,...

A tener en cuenta:

a) Es preferible no girar una imagen fuera de Photoshop. Se giran en Photoshop y se colocan después.

b) Colocarlas siempre al 100%. Mejor no ampliarlas más de un 150%. Se puede hacer, pero teniendo en

cuenta que reduciremos su calidad a la hora de imprimir.

c) Aconsejamos recortar las imágenes a un tamaño proporcional al usado. Es decir: FOTO ENCUADRE

Si la foto es más grande que el encuadre, tendremos mucha información que en realidad no va a salir impresa, con lo cual es INÚTIL tenerla. Lo mejor es que el ENCUADRE = FOTO.

d) Usar formatos de imagen adecuados: siempre “TIFF”, “EPS” y “JPG”. Cualquier otro formato puede no ser adecuado.

e) Mejor no comprimir en ningún caso las imágenes. Se puede hacer, pero hemos de ser conscientes de que se pueden perder datos, y por lo tanto calidad de imagen, incluso que se corrompan y no se puedan utilizar.

La compresión no es una vía, hoy en día, muy válida; mejor enviarlo todo a su tamaño de archivo que sea. Es necesario que, al adjuntar las imágenes al impresor, se eliminen todos los canales Alfa si se han utilizado anteriormente. Dan problemas a la hora de filmar. Si se necesita perfilar una foto es mejor utilizar el comando “Trazado de recorte” que mediante canales Alfa. Un error que producen los canales Alfa, por ejemplo, es que si una imagen con un canal Alfa está dentro de un archivo de Freehand 9, y se abre en Freehand 11, ésta aparece por defecto con transparencias allí donde haya el canal Alfa.

RECUERDE: las correcciones de último momento en nuestras instalaciones, le pueden ocasionar un incremento en los costos y un retraso en la producción, evítelos

Utilizar fotografías a 300 dpi cuando se imprima al 100% de su tamaño. Se pueden utilizar imágenes a una menor resolución si la relación resolución-tamaño da como resultado la resolución óptima (300 dpi). Por ejemplo, una foto grande puede tener 72 dpi si se va a imprimir en un tamaño más pequeño. Este es el caso de las cámaras digitales. .

3. COLORES

Para ELITE DESIGNS todo lo que no sea CMYK o TINTAS PLANAS no tiene sentido.

- a) No usar nunca colores RGB, Lab o Indexados.
- b) Cuando utilicemos tintas planas (Pantones) tendremos en cuenta lo siguiente:
 - b.1) Los colores directos son el equivalente digital de tintas directas en imprenta.
 - b.2) Nunca usar un color RGB, CMYK o indexado como Tinta Plana.
 - b.3) Los colores CMYK no deben ir definidos como Tinta Plana, ni los pantones como CMYK.
 - b.4) En cualquiera de los programas utilizados para la Pre-Impresión, la manera de comprobar que NO hay colores indebidos es ir al menú de impresión y pulsar el aspa de SEPARACIONES, en él veremos todos los colores usados, viendo de un vistazo si hay colores no deseados, o si faltan los deseados. Hay que arreglar este asunto ANTES DE ENVIARLO A ELITE DESIGNS. Si no se consigue arreglar, puede ser sólo un error aparente (el color no deseado aparece en la lista de colores usados, pero NO ESTAR USADO EN REALIDAD).
- c) No dejar muestras de color que no estén utilizadas en la paleta de colores de los programas. Es conveniente limpiar la paleta de colores de los colores no utilizados (algunos programas lo hacen automáticamente).

RECUERDE: las correcciones de último momento en nuestras instalaciones, le pueden ocasionar un incremento en los costos y un retraso en la producción, evítelos.

Vigilar las sobreimpresiones de los colores, pues en ocasiones pueden tapar letras o elementos que no deseamos. No utilizar rellenos de patrón.

Cuando utilicemos un fondo de color negro, aconsejamos aplicar al fondo negro un 60% de cian para conseguir, de este modo, un negro más enriquecido e intenso.

g) Comprobar los efectos de transparencia y superposición. Los efectos lente y de transparencia **NO FUNCIONAN** con colores directos o tintas planas. Todo efecto aplicado sobre estos colores hace que al imprimirse se conviertan en CMYK. Favor comunicarlo a ELITE DESIGNS si se usan estos efectos para su correcta aplicación.

Los efectos ráster y transparencias, (en especial Freehand en sus últimas versiones (mx)), dan problemas aún y cuando el documento vaya a imprimirse en CMYK, dando lugar efectos inesperados sólo visibles al hacer un pdf de alta calidad por lo que aconsejamos realizar los efectos especiales en Photoshop, ya que es lo más fiable y seguro.

4. LOS OBJETOS

En un documento sólo deben ir aquellos elementos necesarios para la impresión.

a) Eliminar los objetos fuera de las zonas imprimibles. Todo lo que queda fuera de la página, es decir, en la mesa de trabajo, eliminarlo; si no sirve, no debe estar a la vista del impresor, porque puede causar confusión.

b) Los objetos que sobresalgan de página deben sobresalir SIEMPRE 5 mm. del corte de página.

c) No dejar nunca que rebase texto en las cajas de texto. Puede ocultarse parte de ellos y luego imprimirse mal.

RECUERDE: las correcciones de último momento en nuestras instalaciones, le pueden ocasionar un incremento en los costos y un retraso en la producción, evítelos..

d) NO OLVIDAR NUNCA AÑADIR LAS SANGRES NECESARIAS. Para la mayor parte de impresos dejar 5 mm; para impresos con procesos de manipulado más complicados, como libros, carteles, carpetas, troquelados, 0.25 “ o por lo menos 0.12 “

e) Vigilar que ningún elemento o parte de texto (Pies de página), quede a muy cerca de la zona de corte. Dejar como mínimo 3 mm de espacio al corte.

f) Reiteramos la utilización de la opción REUNIR PARA IMPRESIÓN.

g) Eliminar las capas o canales no usados u ocultos.

5. PREPARACIÓN DEL MATERIAL

a) Adjuntar siempre una copia impresa del trabajo debidamente actualizada o en su defecto un archivo PDF de verificación. Es fundamental que, en uno u otro caso, los contenidos sean idénticos al del documento a imprimir.

b) Poner extensiones a los ficheros y evitar los nombres excesivamente largos, así como caracteres especiales o acentos.

c) No enviar nada innecesario o duplicado.

RECUERDE: las correcciones de último momento en nuestras instalaciones, le pueden ocasionar un incremento en los costos y un retraso en la producción, evítelos..