



**NUEVA IMAGEN GRÁFICA**

México 1922 - C.A.B.A.

Tel.: 6088-5618 / 4941-8239

---

**TE BRINDAMOS NUESTRA EXPERIENCIA PARA QUE LAS PIEZAS QUE DISEÑES ALCANCEN LA CALIDAD DESEADA.**

TIPS A TENER EN CUENTA EN LA PREPARACIÓN DE LOS ARCHIVOS FINALES:

#### **A. ARCHIVOS VECTORIALES (AI / CDR / PDF)**

---

1. Convertir todas las tipografías a curvas.
2. Verificar que en todos los elementos que deban imprimirse en color negro la composición del mismo sea solamente negro, es decir, 100% K (especialmente en textos).
3. Evitar dar "sobreimpresión" (overprint) a todo elemento que sea blanco o de colores que no sean negros.
4. Rasterizar / Flatear / Convertir a mapa de bits de 300 dpi y en modo CMYK todas las transparencias, sombras, degradés, mallas, efectos de Corel, Illustrator o Photoshop, si es posible en una sola imagen como fondo; mantenimiento sin rasterizar sólo tipografías y gráficos vectoriales planos.
5. Para evitar errores de postscript: incrustar / rasterizar toda imagen que se linkee a estos archivos. No enviar este tipo de archivos con imágenes separadas.
6. No utilizar colores Pantone, en caso de utilizarlos nuestras máquinas transformarán el color Pantone en un color de proceso CMYK lo más cercano en valores, pero muchas veces no se acerca al color deseado.
7. Eliminar todos los elementos que no vayan a imprimirse.
8. Cuando algún elemento del diseño vaya al corte se debe dar a ese elemento una demasía como mínimo de 3 mm.
9. Para imágenes y textos que no vayan al corte de la hoja, es necesario dejar una distancia mínima de 4mm para evitar que puedan ser alcanzados en el corte final.
10. Archivos frente y dorso enviar en documentos por separado.

#### **B. ARCHIVOS BITMAPS (PSD / TIF / JPG / PNG / BMP)**

---

1. Convertir este tipo de imágenes a modo CMYK.
2. Verificar que la resolución sea de 300 dpi a 450 dpi. Una resolución menor pixela (efecto serrucho en bordes) el trabajo final, una resolución mayor es imperceptible al ojo humano y genera complicaciones en la etapa de producción por el peso del archivo.



**NUEVA IMAGEN GRAFICA**

México 1922 - C.A.B.A.

Tel.: 6088-5618 / 4941-8239

---

3. Evitar el envío de frentes y dorsos por separado unificándolos en un archivo .zip o .rar de modo que ambas caras de un trabajo lleguen juntas.
4. Eliminar todos los elementos que no vayan a imprimirse.
5. Cuando algún elemento del diseño vaya al corte se debe dar a ese elemento una demasía como mínimo de 3 mm.
6. Para imágenes y textos que no vayan al corte de la hoja, es necesario dejar una distancia mínima de 4mm para evitar que puedan ser alcanzados en el corte final.

### **C. ARCHIVOS EN FORMATOS AJENOS (.PPT / DOC / XLS / PUB / SWF)**

---

1. Antes de enviar archivos en estos formatos, consultar.
2. Al armar archivos Free Hand, In Design, Quark Xpress, Page Maker, por favor enviar un pdf publicado desde el programa utilizado, siguiendo los consejos de los puntos 1 y 2.

### **D. DATOS TÉCNICOS IMPORTANTES**

---

#### **1. SISTEMAS DE COLOR: RGB Y CMYK**

- Los sistemas de pantalla (monitores, televisores, proyectores) reproducen todos los colores mediante el sistema RGB (red, green, blue). Esta es la síntesis aditiva.
- Los sistemas de impresión utilizan CMYK (cyan, magenta, yellow, black). Esta es la síntesis sustractiva.
- Existe una diferencia importante de tonalidades al ver el mismo color en el monitor (RGB) y en la impresión final (CMYK).
- Para evitar resultados no deseados, deben utilizarse imágenes trabajadas desde Photoshop en CMYK (desde el menú de imagen/modo CMYK).

#### **2. COLORES PANTONE**

Todos los colores utilizados en gráfica están estandarizados por el sistema Pantone, que brinda una codificación precisa y completa de la gama de colores. Los catálogos Pantone son imprescindibles para una reproducción precisa de color.



**NUEVA IMAGEN GRAFICA**

México 1922 - C.A.B.A.

Tel.: 6088-5618 / 4941-8239

---

Si bien todos los colores pueden reproducirse en CMYK, hay ciertas tonalidades (los flúos, los dorados, los plateados, ciertos grises, azules y anaranjados) que no se logran con cuatricromía (CMYK). Para lograr estos colores debe utilizarse el color "directo", es decir, el color Pantone.

### 3. PAPEL

- Los papeles pueden dividirse en 2 grandes grupos: ilustración y obra.
- El papel ilustración es el recomendado para uso en folletería comercial y piezas publicitarias en general, ya que su brillo y la forma en que resalta los colores es muy superior al obra.
- Dentro de los papeles ilustración podemos distinguir dos subgrupos: mate y brillante.
- Hay que tener en cuenta que el papel ilustración mate requiere luego de la impresión una capa de barniz mate para evitar el manchado. Esto encarece el costo. El papel ilustración brillante no necesita barniz.
- El papel obra es el utilizado para papelería comercial, ya que permite la escritura en el mismo sin problemas.
- Para hojas carta, recomendamos utilizar papel de 106 grs. Ya que dentro de los papeles económicos, tiene un gramaje (grosor) mucho mejor que el standard de 80/90 grs.
- En caso de realizar piezas que deban doblarse, se debe tener en cuenta que los papeles de un peso superior a 170 g/m<sup>2</sup> deben ser trazados previamente al doblado, debido a que el papel en gramajes altos tiende a "quebrarse" si no es trazado. Esto incrementará el costo del trabajo.
- El máximo gramaje de papel en que imprimimos es de 350 g/m<sup>2</sup>. Mayores grosores se logran montando pliegos entre sí.