



[www.graficasochoa.es](http://www.graficasochoa.es)

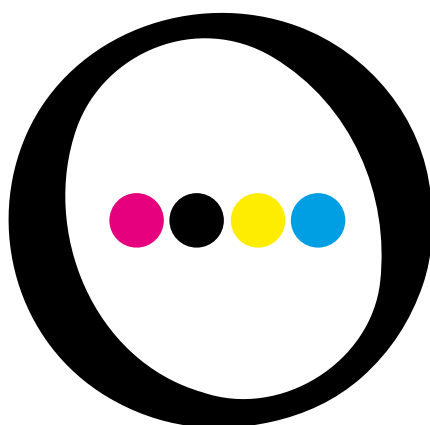


**Consejos para  
envíos a imprenta**  
en Illustrator CS5



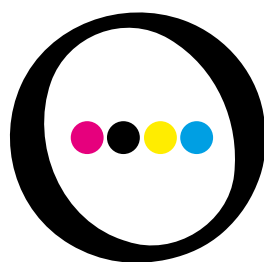
**Consejos para  
envíos a imprenta**  
en InDesign CS5

# Índice



[www.graficasochoa.es](http://www.graficasochoa.es)

<b>Consejos de Illustrator .....</b>	<b>3</b>
<b>Consejos de InDesign .....</b>	<b>13</b>



[www.graficasochoa.es](http://www.graficasochoa.es)



# Consejos para envíos a imprenta

en Illustrator CS5

**1.** Como ya hemos comentado en las guías de **requisitos para imprenta** y cómo hacer **pdf's desde illustrator**, una de las cosas más importantes que tenemos que tener en cuenta cuando vamos a mandar un archivo a imprenta son las tipografías usadas.

Si no queremos incluir una carpeta con nuestras fuentes, todos los textos que aparezcan en nuestro archivo deben ir trazados.

Para ello primero hemos de seleccionar nuestro texto, haciendo click en la caja de texto, o bien, si tenemos varias cajas de texto y queremos convertirlas en trazados de una sóla vez, podemos ir a "Selección/seleccionar todo" sin ninguna caja seleccionada previamente. Con esta opción se nos seleccionarán todos los objetos de nuestro documento, ya sean cajas de texto, formas vectoriales o imágenes. Si a continuación vamos a "Texto/crear contornos" se nos convertirán en trazados todas nuestras cajas de texto.

**2.** Es imprescindible definir sangres en nuestro trabajo, mínimo 3mm.

Para ello, debemos definir las al crear el documento. Hay personas que para darle sangres al documento crean un tamaño de página con las sangres sumadas al tamaño final, pero esto no es del todo correcto ya que se nos hará más difícil calcular los márgenes reales que tenemos hasta el borde de nuestro documento. Para definir sangres de manera correcta haremos lo siguiente:

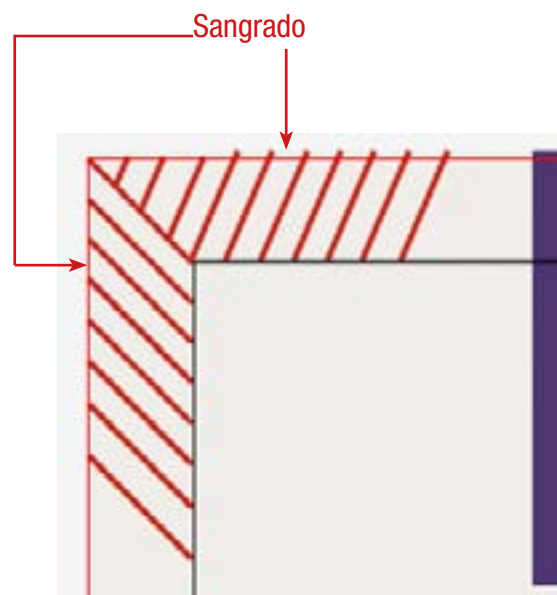
- Creamos documento nuevo: "Archivo/Nuevo" nos abre una ventana con varias opciones:
- Definimos el nombre del trabajo.
- El número de mesas de trabajo, es decir, el número de páginas del que va a constar nuestro documento.
- La medida, si por ejemplo queremos que nuestro documento sea un A4.
- y el sangrado. En esta opción debemos darle un mínimo de 3mm por cada lado:



Medida del sangrado.  
normalmente dejamos 3mm

**3.** Una vez definido nuestro documento con sangrado, le damos a “OK”, y creamos el documento nuevo.

Al abrirse veremos que tenemos un marco rojo alrededor de nuestro archivo, este marco rojo es el que delimita el sangrado.

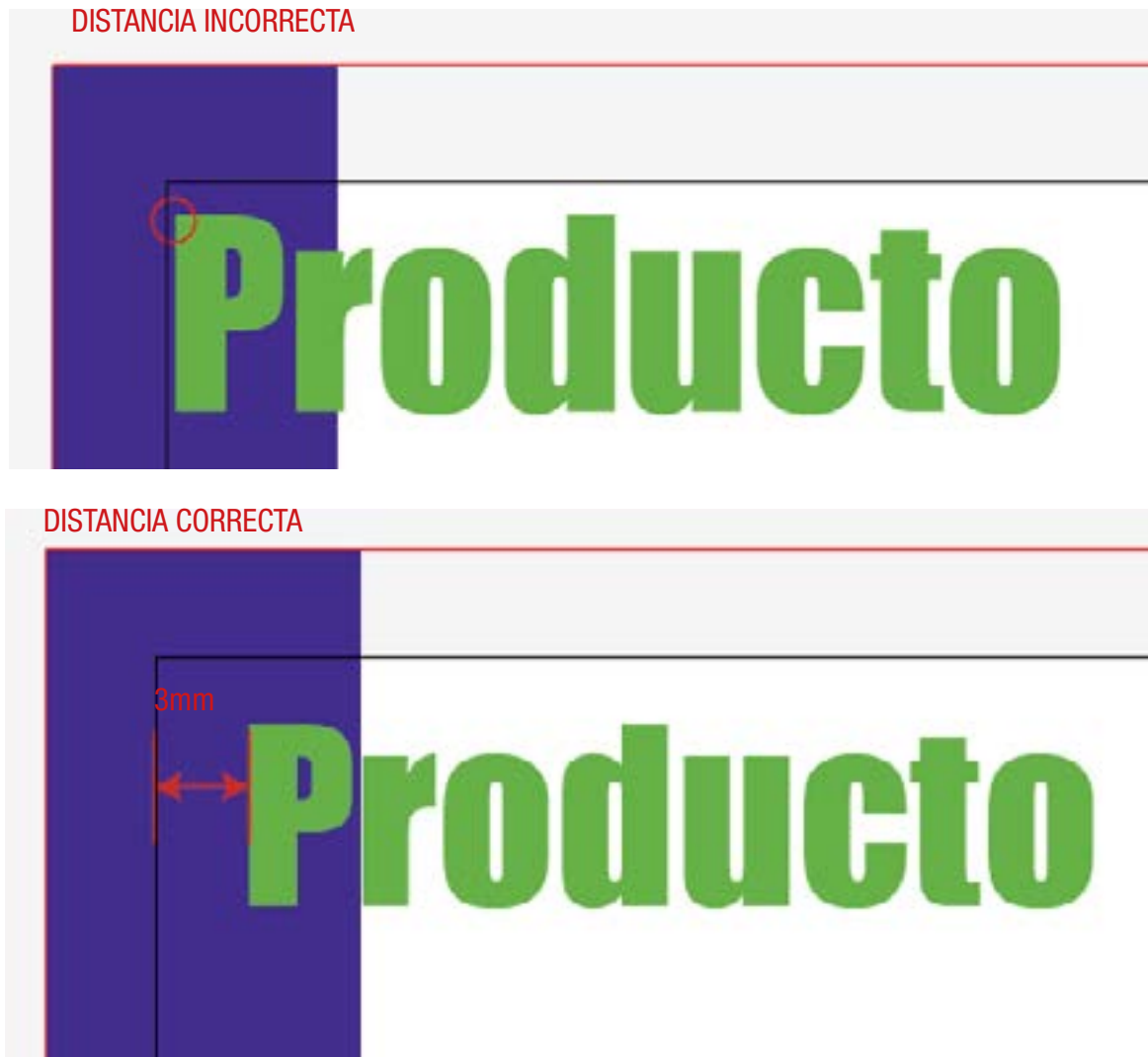


Debemos tener en cuenta que todo lo que nos quede en este margen será impreso pero no visible en el trabajo ya que éste irá guillotinado por el borde del documento (rectángulo de color negro).

Las sangres son imprescindibles para salvar po-

sibles desviaciones de guillotina, ya que si no le diéramos sangres y hubiera un pequeño desvío de 1mm al guillotinar, se vería un espacio en blanco antiético que iría en detrimento de la calidad final de nuestro producto.

4. Una vez entendido el sangrado hay que tener en cuenta que no debemos colocar elementos que no deban ir a sangre demasiado cerca del borde, debemos dejar una distancia de unos 3mm desde el borde del documento.

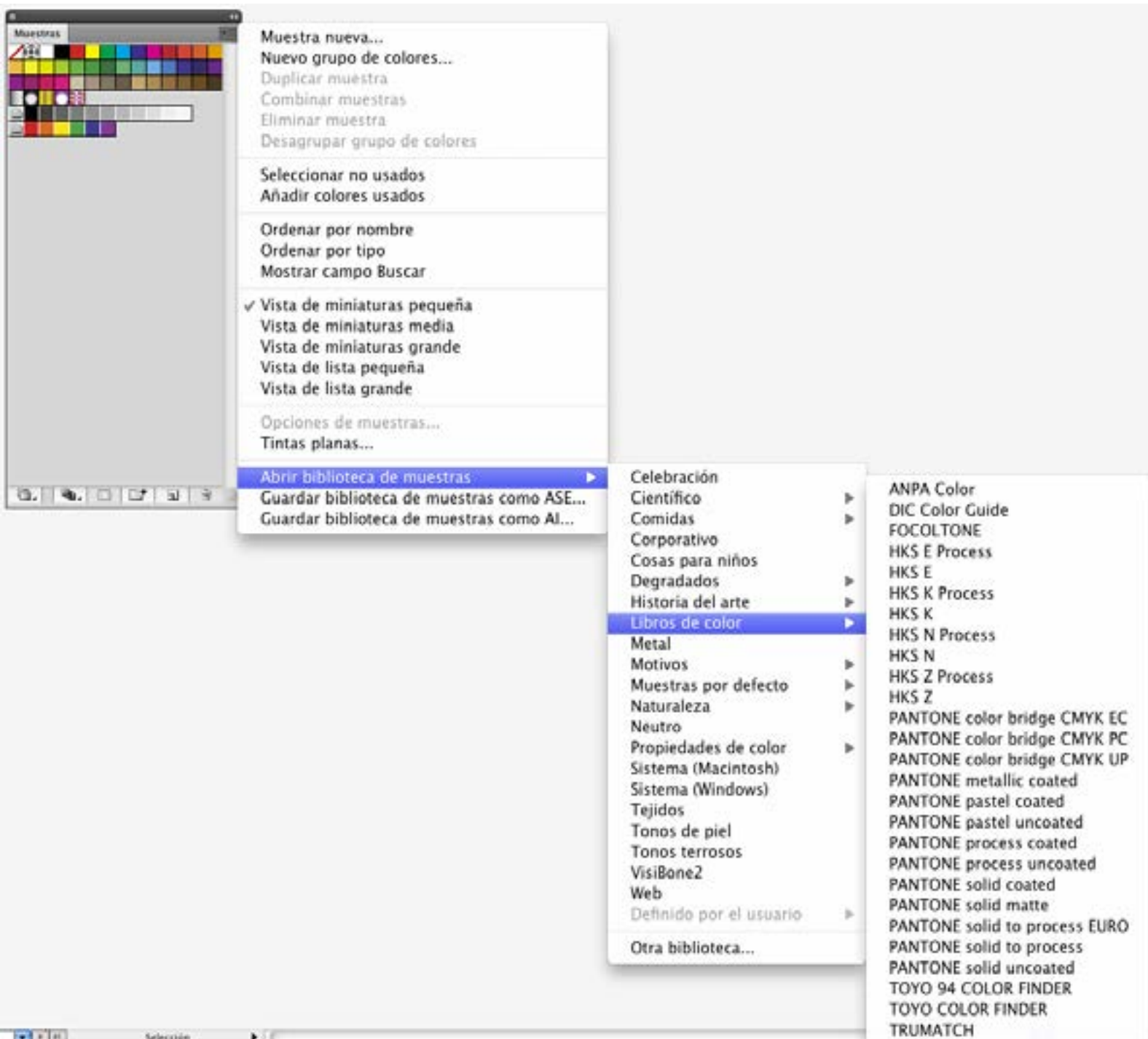


En estos ejemplos, el rectángulo azul va a sangre y lo colocamos desde el borde de sangrado, en cambio el texto va dentro de nuestro documento pero no a sangre (ya que si no se guillotinaría parte de él) y por lo tanto debemos colocarlo con cierta distancia del borde.

## 5. El uso de tintas planas:

Si hemos definido que nuestro trabajo va a constar de 2 tintas, debemos definir las en nuestro documento.

En Illustrator vamos a la paleta Muestras, pinchando en el desplegable elegimos la opción Abrir muestras de color/ Libros de color. Desde ahí elegimos el sistema de Pantone que queremos, lo más frecuente es usar PANTONE Solid Coated, aunque nos puede convenir PANTONE metallic coated en caso de querer utilizar una tinta plata, oro o cualquier otra metálica.



## 6.- Acabados

Puede que en nuestro trabajo hayamos definido que vaya a ir troquelado, con estampación, tinta UVI, etc... Lo mejor para definir estos elementos es trabajar por capas, y meter en cada una de ellas lo que nos interese.

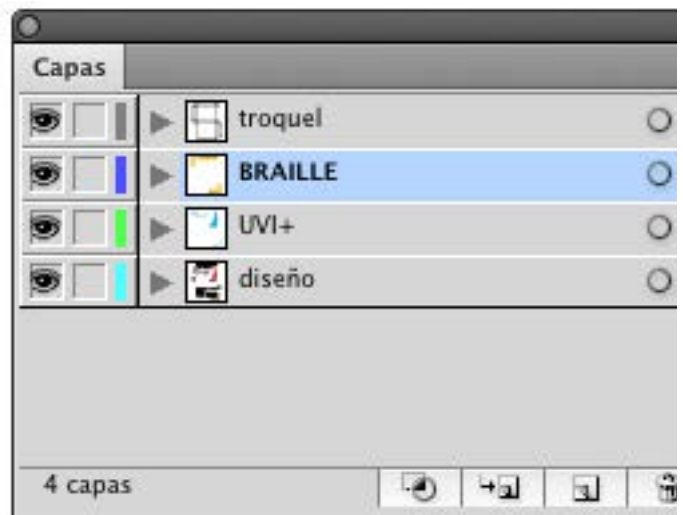
Para la creación de capas, sólo tenemos que ir a la paleta de capas y haciendo click en el desplegable seleccionar "Nueva Capa"

Ejemplo:

Tenemos un estuche de medicamentos que va a llevar, un troquel, tinta UVI, y braille.

Lo óptimo en este caso sería crear 4 capas, (el orden de las capas iría desde la 1 nivel inferior hasta 4 en el nivel superior)

- 1.- la capa imagen o trabajo, dónde irán todos los elementos de nuestro trabajo; imágenes, textos, códigos etc.. pero sin los acabados.
- 2.- Capa Braille; aquí colocamos nuestro texto en braille.
3. Capa UVI; elementos con tinta UVI
- 4.- Troquel

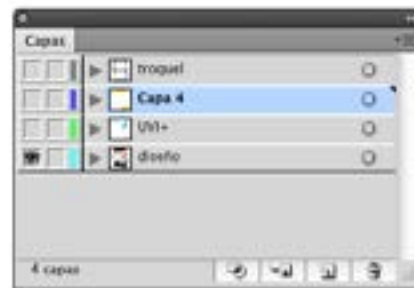


Ejemplo con todas las capas visibles.

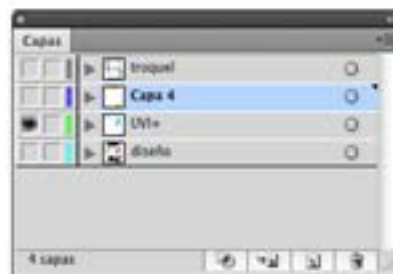


Si organizamos el trabajo de esta forma estamos facilitando la labor de impresión, ya que hay que tener en cuenta que elementos como el braille (golpe en seco) o el troquel no serán impresos, y en casos como la Tinta UVI se imprime por separado.

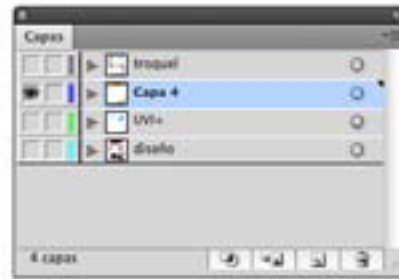
Primero se imprimiría nuestro diseño sin los elementos de acabado, luego se imprimiría por encima la tinta UVI para darle esa sensación de pequeño relieve, después el golpe en seco del braille y por último se troquelaría para darle la forma al estuche.



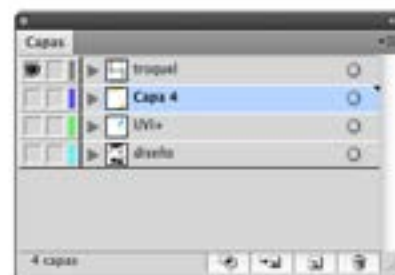
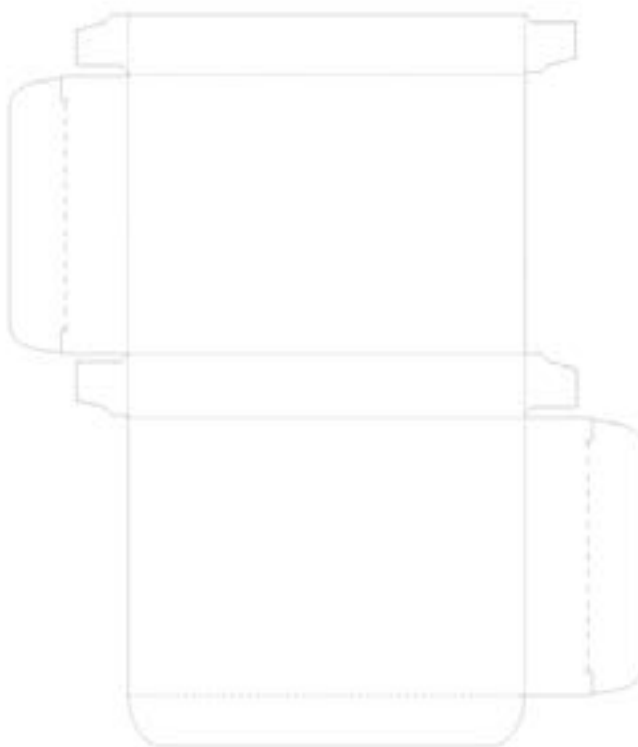
Primer paso: impresión de nuestro diseño final sin acabados



Segundo paso: impresión de los elementos con tinta UVI



tercer paso: Acabado golpe en seco para el braille



último paso:  
Troquelado

Al organizar los elementos por capas, podemos activarlas y desactivarlas, y de esta manera nos aseguramos de que todos los elementos están en su sitio y así podemos

comprobar que, por ejemplo, no saldrá impresa una línea de troquel en nuestro diseño, o no que algún otro elemento que no nos interese vaya con Tinta UVI.

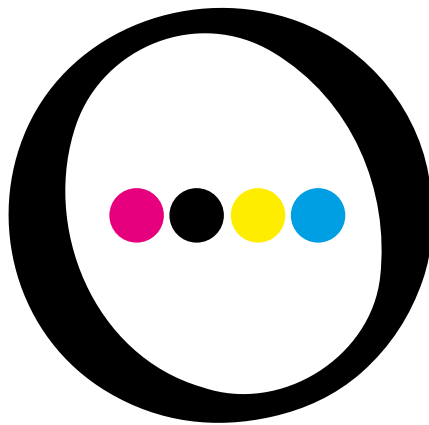
Si vamos a hacer elementos con Tinta UVI es imprescindible que tengamos especial cuidado en la colocación de los mismos, ya que si se produce un pequeño desvío el resultado final no sería aceptable, para ello, una de las mejores opciones que podemos hacer es lo siguiente.

- Desde nuestra capa de diseño, seleccionamos el elemento que nos interesa, lo duplicamos, y lo arrastramos a la capa UVI, de esta manera tenemos garan-

tizado que el elemento está colocado en la misma posición y no hay desvío, ya que si lo hacemos de forma manual siempre existe este riesgo.

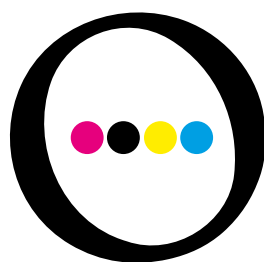
- Otra opción es; copiamos el elemento, seleccionamos la capa en la que nos interesa pegarlo y vamos a edición/pegar en contexto. de esta forma nos coloca el nuevo elemento en el mismo lugar que el anterior pero en nuestra capa UVI, o la que hayamos seleccionado previamente.

Edición	Objeto	Texto	Seleccionar	Efecto	Ver	Ventana
Deshacer	Opciones del panel Capas					⌘ Z
Rehacer						⇧ ⌘ Z
Cortar						⌘ X
Copiar						⌘ C
Pegar						⌘ V
Pegar delante						⌘ F
Pegar detrás						⌘ B
Pegar en contexto						⇧ ⌘ V
Pegar en todas las mesas de trabajo						⇧ ⌘ V
Borrar						



[www.graficasochoa.es](http://www.graficasochoa.es)

<b>Consejos de Illustrator.....</b>	<b>3</b>
<b>Consejos de InDesign .....</b>	<b>13</b>



[www.graficasochoa.es](http://www.graficasochoa.es)



# Consejos para envíos a imprenta en InDesign CS5

**1.** Como ya hemos comentado una de las cosas más importantes que tenemos que tener en cuenta cuando vamos a mandar un archivo a imprenta son las tipografías usadas.

InDesign, es un programa de maquetación para revistas, libros, folletos etc, con gran cantidad de texto, por lo que no es muy frecuente tener los archivos con las tipografías trazadas, y lo más recomendable es adjuntar una carpeta con las fuentes usadas en nuestro documento cuando vayamos a enviarlo a imprenta. Aunque siempre puede haber casos especiales en los que estemos usando tipografías específicas de nuestro cliente y no nos interese compartirlas, por lo que estamos obligados a pasar el archivo con las fuentes trazadas. Esto nos obliga a estar 100% seguros del contenido de nuestro documento, ya que no admitirá cambios posteriores en el texto una vez lo hayamos enviado.

Para **trazar textos en InDesign** es exactamente igual que la forma en que lo haríamos en Illustrator. Seleccionamos la caja de texto, y vamos a texto/ Crear contornos.

O como explicábamos en la **página 4** de este documento: seleccionamos todas las cajas a la vez: Edición/Seleccionar todo y luego Edición/Crear contornos.

## 2. Sangrados;

al contrario que en Illustrator, al crear un documento nuevo en InDesign, nos aparece por defecto una ventana, con varias opciones, la última son los márgenes, pero no vemos la opción de sangrado, esto es porque por defecto InDesign no nos muestra todas las opciones, para ello le damos al botón “mas opciones” y nos desplegará otra parte de la ventana flotante dándonos la opción de definir nuestro sangrado.



### 3. Márgenes:

Es importantísimo tener en cuenta esta opción, ya que nos marcará las pautas para el diseño de nuestro documento.

Si por ejemplo estamos creando un libro o una revista de más de 24 páginas debemos tener en cuenta el lomo, ya sea cosido, encolado, grapado etc, debemos contar con que parte del margen interior de las páginas quedará reservado para el lomo, con lo que es recomendable tener más distancia de márgenes interiores que exteriores.

Si por ejemplo le damos un margen interior de 10mm y nuestro documento va encuadernado con wire'o, estaremos perdiendo entre 5 y 7mm en el lomo, con lo que nuestro margen real sería de 5-3mm con los consiguientes problemas de lectura.

Lo mismo nos pasaría con otro tipo de encuadernación.

Lo ideal en este tipo de casos es dejar un margen interior de unos 18mm.

El tamaño del lomo varía en función del gramaje del papel escogido y el número de páginas pero siempre llevará unos 5-7mm para el cosido, encolado etc...

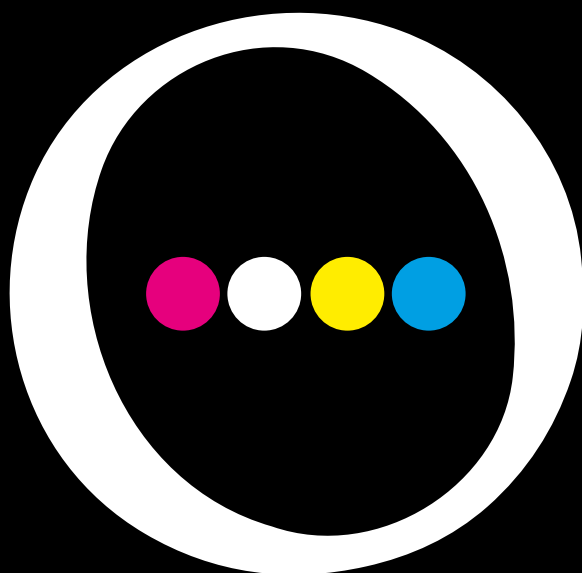
### 4. Troqueles y Acabados especiales:

Al igual que en Illustrator, InDesign nos permite la opción de crear diferentes capas en función de nuestras necesidades.

Lo que nos facilitará el trabajo a la hora de discernir entre lo que son elementos imprimibles y lo que son "elementos de acabados", como por ejemplo las tintas UVI, estampaciones, golpes en seco, etc..

Aunque se puede hacer en una sólo capa siempre lo veremos mucho más claro y más organizado si trabajamos con las capas.

Esta pequeña guía es orientativa, y pretende servir de ayuda a usuarios que no estén muy seguros de como enviar archivos a imprenta de forma correcta. No obstante para cualquier duda siempre podrán ponerse en contacto con nosotros en nuestro correo electrónico [mac@ochoaimpresores.es](mailto:mac@ochoaimpresores.es) o llamando al 941 243 100 , preguntando por pre-impresión.



[www.graficasochoa.es](http://www.graficasochoa.es)



#graficasochoa