



**MANUALES**

*Cómo mandar a imprimir  
(sin morir en el intento)*

**Print Yellow Impresión Digital**  
imprimamarillo@gmail.com



# Contenido

<i>Modo de color</i>	5
<i>Resolución</i>	8
<i>Tamaños y tipos de papel</i>	10
<i>Escala del diseño</i>	11
<i>Sangrado del documento</i>	12
<i>Zona de seguridad</i>	15
<i>Tipos de archivo</i>	17
<i>Acabados de impresión</i>	18
<i>Documentos finales</i>	19
<i>Software recomendado</i>	25
<i>Las fuentes</i>	28
<i>Los vectores</i>	29
<i>Las imágenes</i>	30
<i>Recuerda...</i>	31



-1-

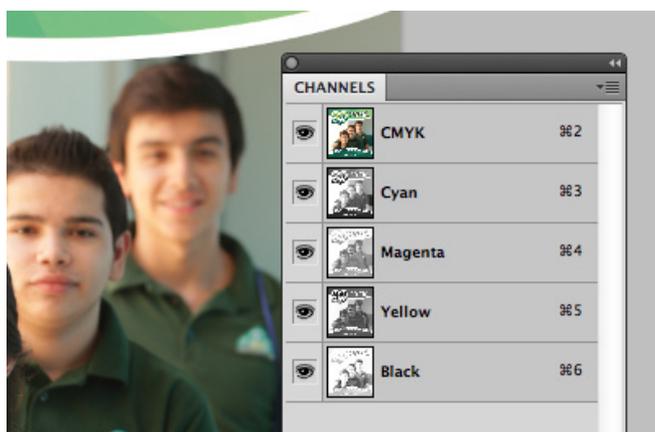
## *Elabora adecuadamente tu documento.*

Conocerás cuestiones importantes como lo son el modo de color, la resolución, el sangrado, tamaño del archivo, escalas, entre otras.

# Modo de color

Las imprentas trabajamos con impresoras que mediante cuatro colores crean un amplio espectro de color llamado **CMYK**, siglas que corresponden en inglés a Cian (Cyan), Magenta (Magenta), Amarillo (Yellow) y Negro (se representa con K de key, por ser un color clave).

Cada uno de esos colores figura en un canal independiente. Todos los programas de diseño y edición de imágenes te permiten seleccionar en qué modo de color vas a trabajar.



La suma de los 4 canales, componen todos los colores de la imagen.

Debemos mencionar también que por default, hay softwares que tienen pre-establecido el modo **RGB**, que está compuesto por 3 colores o canales: Rojo (Red), Verde (Green) y Azul (Blue). Esto es válido para imprimir en la mayor parte de las impresoras domésticas y para diseño web, pero nunca para una impresión profesional, ya sea digital u offset.

**Por lo tanto, cuando diseñes con la intención de imprimir, siempre tu modo de color deberá ser CMYK. Si diseñas para web, el modo recomendado es RGB.**

## ¿Dónde se establece el modo de color?

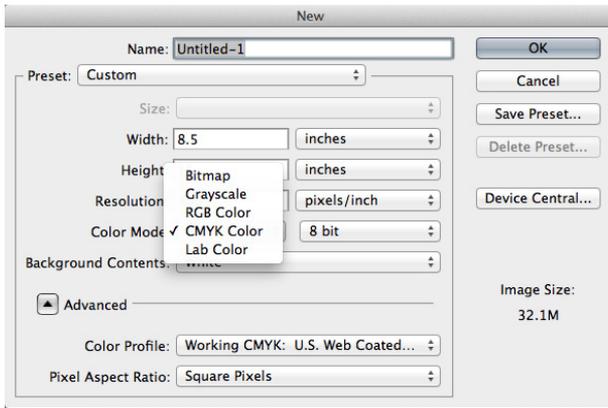
Cada programa tiene una estructura diferente y depende de con cuál estés trabajando, pero vamos a indicarte dónde se encuentra en dos de los más utilizados para diseñar: Illustrator y Photoshop, ambos de Adobe.

Hay 2 maneras de hacerlo:

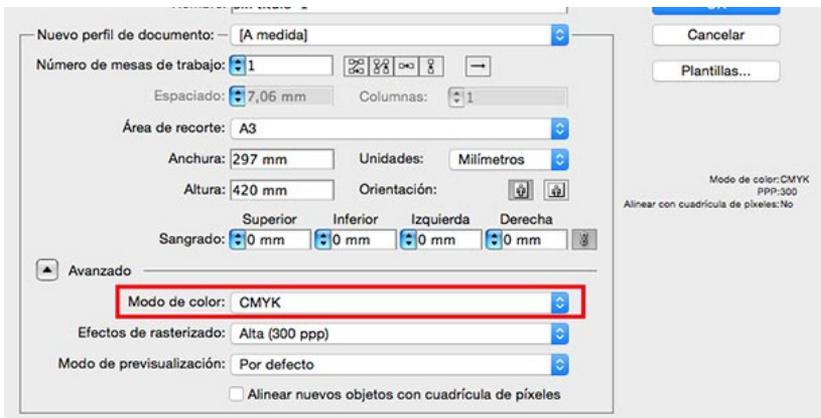
- Al crear un nuevo documento.
- Cuando ya lo hemos creado y tenemos que convertirlo a CMYK.

La primera es más aconsejable que la segunda. La razón es que cuando se pasa de, por ejemplo, RGB a CMYK los colores cambian, e incluso habrá tonalidades que existen en RGB pero no en CMYK. De manera que, como decimos, lo óptimo es empezar a trabajar en el entorno adecuado.

**Estableciéndolo al crear el documento:** En ambos casos la manera de hacerlo es muy semejante. Al generar un nuevo documento se abre una ventana en la que podemos establecer el modo de color.

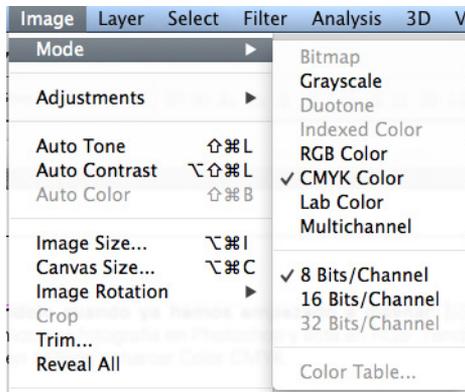


Cuadro de diálogo para crear un documento nuevo en Photoshop.



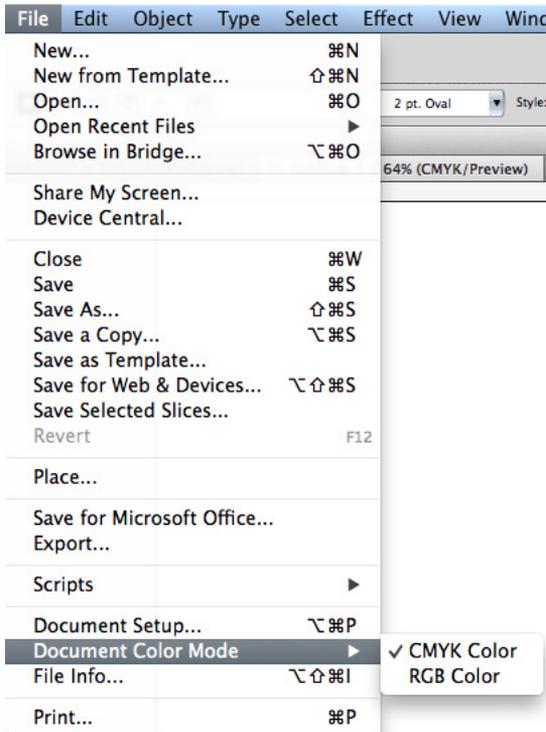
Cuadro de diálogo para crear un documento nuevo en Illustrator.

**Cambiándolo cuando ya hemos empezado a diseñar:** Supongamos que abrimos una fotografía en Photoshop y está en RGB. Tendríamos que ir a Imagen / Modo y marcar Color CMYK.



Al elegir CMYK todos los colores de la imagen se convertirán automáticamente.

En Illustrator la ruta es diferente: Archivo / Modo de color del documento / Color CMYK.



Al igual que en Photoshop, al seleccionar CMYK la conversión es automática.

# Resolución

La resolución de una imagen impresa se dará en DPI o Puntos Por Pulgadas (Dots Per Inches, en inglés). Esto significa que una impresora puede imprimir una cierta cantidad de puntos en una pulgada (=2,54cm). Cuanto más alto el valor, más fina será la impresión. Una resolución decente sería 300dpi, que reúne la mayoría de los requisitos de impresión.

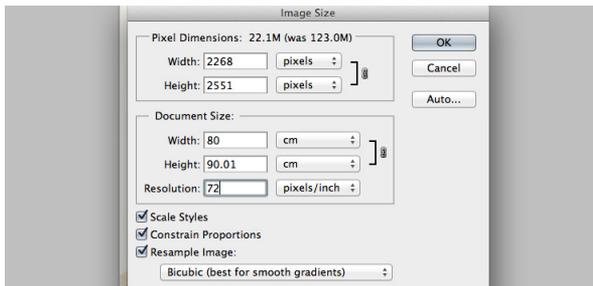
La calidad final de la impresión está estrechamente relacionada con la resolución de los documentos que se envíen para imprimir. Bajas resoluciones tendrán como consecuencia imágenes pixeladas, por eso es tan importante poner especial atención en este punto. Tal vez sea un concepto un tanto difícil de comprender si nunca se ha trabajado con imprentas pero, aún así, vamos a intentar explicarlo de la forma más sencilla y gráfica posible.

**Uno de los mayores malentendidos es el considerar que si una imagen se ve correctamente en un monitor a un tamaño determinado, igualmente se reproducirá bien en sistemas de impresión digital u offset profesionales.**

Intentemos, pues, aclarar en qué se diferencian entre sí.

## Monitores

La inmensa mayoría de los monitores de equipos informáticos trabajan a una resolución de 72 píxeles por pulgada, lo que quiere decir que cada 2,54 centímetros (una pulgada) tienen 72 puntos.



## Interpolación o remuestreo

Programas de edición de imágenes como Photoshop dan la posibilidad de remuestrear (o interpolar) el archivo para lograr la resolución y el tamaño

que deseemos. Hay que tener en cuenta que para ello el software se “inventa píxeles” en función de unos algoritmos. Normalmente, a no ser que los cambios sean pequeños, los resultados para ampliaciones no son buenos. Hay que ser un experto para poder conseguir resultados aceptables, por lo que ésto no es recomendable.

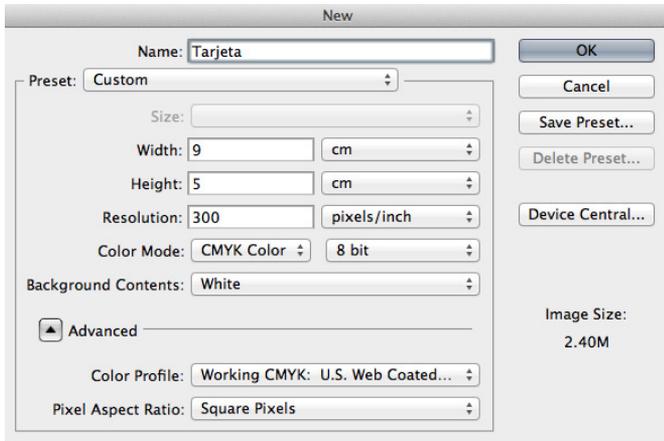
### Imágenes para imprenta

Hablaremos más adelante de las excepciones, pero centrémonos ahora en la norma general. Para imprimir volantes, calcamonías, tarjetas, dípticos, trípticos... y para todo lo que no tenga un gran tamaño, tu documento debe estar a 300 dpi. De esa barrera hacia abajo la impresión se verá seriamente perjudicada. Seguro que en más de una ocasión habrás visto algún folleto pixelado... pues ésa es la razón.

Volvamos a los ejemplos. Pongamos por caso que queremos imprimir una tarjeta de tamaño 9x5 cm. Ya hemos aprendido 2 cosas importantes:

- Que debe estar en CMYK
- Que su resolución al tamaño de impresión debe ser de 300 dpi.

De tal manera que las características de la imagen, en cuanto a píxeles y medidas, debería ser la siguiente:



# Tamaños y tipos de papel

En toda la gama de programas de diseño gráfico se pueden manejar estos tamaños requeridos manipulando las preferencias de los mismos.

En Print Yellow te ofrecemos distintas opciones para imprimir tus diseños:

- **Tamaño carta:** 8.5 x 11 pulgadas.
- **Tamaño tabloide:** 12 x 18 pulgadas.
- **Tamaño especial:** disponible en formato de 24 y 36 pulgadas de ancho de impresión por lo que tu diseño requiera de largo.

También contamos con los más utilizados tipos de papel:

- **Couché cover:** papel de terminado brillante, y recomendado principalmente para la realización de cubiertas, portadas, folders, etc. Este tipo de papel es resistente al grabado y suajado, ya que presenta una alta resistencia.
- **Couché text:** ideal para usos en catálogos, revistas, libros o folletos, pues tiene excelentes cualidades de impresión y durabilidad. También es de terminado brillante.
- **Bond:** especial para papelería corporativa, hojas membretadas o impresiones en copias, de acabado mate.
- **Opalina cartulina:** tiene un acabado más liso y mate que la cartulina, así como mayor grosor que la cartulina normal.
- **Opalina papel:** es similar al bond pero de mayor grosor y semi satinado.
- **Caple:** papel de terminado mate, recomendado para la realización de portadas, folders, cajitas, etc. Tiene alta resistencia y durabilidad.
- **Fotográfico satinado:** ideal para impresión de lámina arquitectónica, gráficos, arte, fotografía comercial, cartelería publicitaria.
- **Adhesivo:** este tipo de papel tiene una cara brillante o mate y el reverso con adhesivo, se recomienda para la elaboración de etiquetas cupones promocionales, stickers, etc.

**Si lo que necesitas es un tipo de papel especial, deberás acercarte siempre con tu impresor para asegurar que la impresión sea posible. En Print Yellow siempre estamos para resolver todas tus dudas.**

# Escala del diseño

Cuando tenemos que imprimir tamaños muy grandes no es necesaria tanta resolución. Es algo que tiene que ver con la agudeza visual en el ser humano. Cuanto más grande sea la impresión, menor resolución necesitará. Si nuestra intención es colgar de un edificio una lona de 10 x 5 metros, es completamente innecesario que en cada pulgada haya 300 píxeles. A esos tamaños, con 72 o 100 dpi tenemos de sobra. Como decíamos, nuestros ojos no van a ser capaces de diferenciar tantos puntos, a no ser que nos acerquemos a 20 centímetros de la lona, cosa poco probable en este tipo de formatos. Por tanto, podemos concluir que cualquier impreso que vaya a ser visto de cerca necesita 300 dpi y que cuanto más lejos lo vayamos a mirar, menos puntos por pulgada necesitará para verse con igual nitidez.

Las grandes carteleras de los cines se ven nítidas y, sin embargo, si nos aproximásemos mucho nos daríamos cuenta de que sus píxeles son muy grandes y están muy separados los unos de los otros.

**Trabajando de esta manera, producirás archivos con el tamaño suficiente como para no agotar los recursos de la computadora con la que te encuentras trabajando y lograrás también producir archivos finales de calidad con un tamaño adecuado.**

Cuando se trabaja con archivos grandes, por ejemplo, espectaculares, no es necesario realizar tu diseño con la medida final que se imprimirá, puesto que estará muy lejos del alcance del ojo humano. Es recomendable que trabajes al 10% de tu impresión final, con al menos 200 dpi, aunque deberás preguntar siempre primero a tu impresor la resolución recomendada por él.

Por ejemplo: Si lo que quieres es imprimir un diseño de 5x10 metros que se utilizará en un espectacular, lo deberás diseñar en el programa de tu preferencia con un tamaño de 50 x 10 cm y con 200 dpi de resolución, esto es al 10% con 200dpi.

Si lo que necesitas es un poster tamaño tabloide, entonces tu diseño deberá ser creado con un tamaño de 12x18 pulgadas y con una resolución de 300 dpi. ¡Tendrás una impresión de calidad!

# Sangrado del documento

o también conocido como rebase.

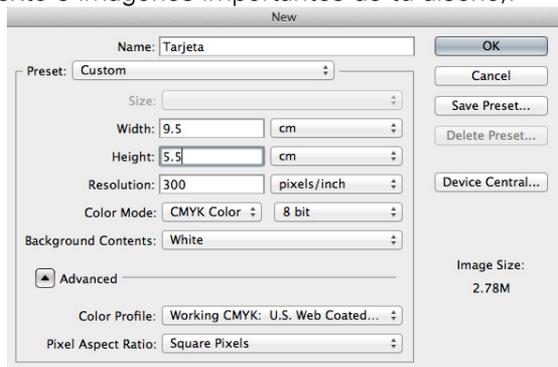
Si tu diseño necesita cortarse, es necesario incluir un sangrado en el mismo. Las sangres son el área de la página en el documento que queda fuera del límite de la misma, es el espacio utilizado para ampliar los elementos que van a ir a corte en el diseño.

El sangrado se aplica a las páginas de nuestro documento en la configuración del archivo, asimismo como en todos los elementos del diseño que queramos vayan a sangres en cada página. Es importante entender que las sangres “no se hacen solas” en nuestro diseño, si configuramos en nuestro archivo que el documento tenga 5 mm de sangres en cada página, esto no quiere decir que ya todo nuestra diseño tenga esas sangres, lo que quiere decir es que en el archivo “habrá el espacio reservado de 5 mm de sangres en cada página”, para que nosotros estiremos los elementos necesarios y que deban ir a sangre.

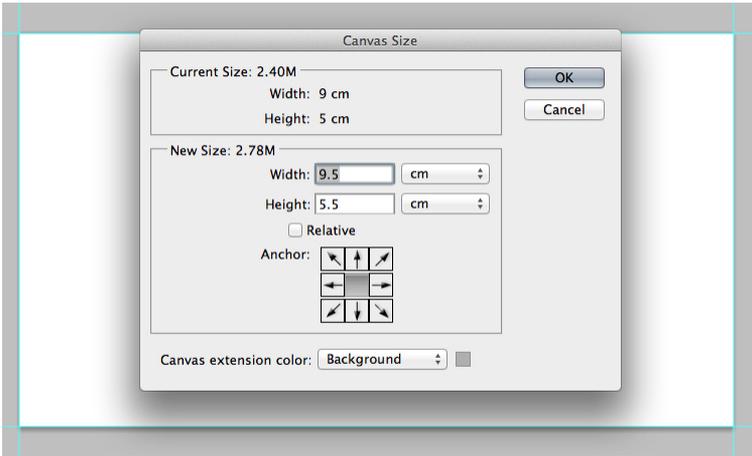
Una de las exigencias técnicas de cualquier imprenta es el sangrado del diseño, y para poder comprenderlo con facilidad vamos a usar el mismo ejemplo de antes: la tarjeta de 9x5 cm. Existen dos maneras prácticas de insertar el sangrado en el diseño:

- Al crear el documento.
- Una vez finalizado el documento.

**Al crear el documento:** Cuando inicies un diseño, por ejemplo en Photoshop, es recomendable que incluyas dentro de las medidas el área para el sangrado; por ejemplo, si tu diseño mide 9x5cm, inicia tu diseño con las medidas de 9.5x5.5 cm (creando guías de 5mm por cada lado para proteger el texto e imágenes importantes de tu diseño).



**Una vez finalizado el documento:** Una vez terminado tu diseño, para aplicar la sangre, primero hay que ampliar el lienzo (no el tamaño de imagen) en la misma cantidad de mm por cada lado. Antes de ampliarlo, te sugerimos utilizar guías para que tengas más claro cuál es el área de sangrado de tu diseño.



**En Print Yellow te recomendamos aplicar un sangrado de 5 mm por cada lado para asegurar tus diseños.**

Una vez ampliado el lienzo, lo siguientes es rellenar el espacio que se ha cread, ya sea con el mismo diseño o color de la imagen).

No confundas ampliar el tamaño del lienzo con el tamaño de la imagen, puesto que si amplías el tamaño de la imagen, porque de otra manera puedes conseguir que tu diseño se vea desproporcionado al momento de imprimir.

-2-

## *La zona de seguridad de tu diseño*

Aprenderás la manera adecuada para proteger tus imágenes y textos cuando des los acabados necesarios como corte o dobléz, al momento de enviarlos a impresión.

## Zona de seguridad

para tus diseños que requieren corte o doblez.

Esta característica es tan importante que decidimos dedicarle todo un capítulo a la misma. La zona de seguridad es aquella área que tu diseño necesita proteger de cortes o dobleces, para que tu diseño quede justo como lo creaste.

Te recomendamos no poner texto o imágenes importantes a menos de 5 mm (área de sangrado) del borde del archivo de tu diseño. En revistas engrapadas, recomendamos aumentar esta zona hasta los 10 mm. Esto es lo que se llama zona de seguridad o de tranquilidad. Su propio nombre indica su razón de ser. Aunque las guillotinas son máquinas muy precisas, de esta forma evitaremos el peligro de cortar texto u otro contenido importante. Además, siempre conviene que el papel tenga un poco de "aire" para que el aspecto del diseño no sea pesado.

Siguiendo el ejemplo de la tarjeta de 9 x 5 cms, te presentamos un área de seguridad ideal, tomando en cuenta que este diseño ya cuenta con un área de sangrado de 5 mm por cada lado:



El área marcada con rojo es el área de seguridad de tu diseño, por lo que los textos o imágenes importantes deberán estar dentro de esta área.

**Recuerda siempre proteger tus imágenes y textos dentro del área de seguridad de tu diseño, para evitar que tu documento te sea devuelto o se vea mutilado al momento del corte o doblez.**

-3-

*Cómo preparar un documento  
para impresión*

Lograrás generar un documento apto para imprenta (en pdf o jpg),  
donde obtendrás una impresión de calidad.

# Tipos de archivo

Existen diferentes tipos de archivo que puedes enviar a impresión, pero en los que nos enfocaremos son el formato PDF y el JPEG.

## Formato PDF

Éste es el formato en el que preferimos que nos hagas llegar tus trabajos. Es un formato de almacenamiento de documentos desarrollado por Adobe. Es de tipo compuesto porque combina imágenes vectoriales, mapas de bits y texto, y eso representa una enorme ventaja a la hora de imprimir.

Fue concebido para documentos que tenían como destino imprentas, ya que especifica la información precisa para la presentación final del documento, determinando todos los detalles sobre cómo va a ser el resultado final. Ésta es la razón por la que nosotros preferimos imprimir trabajos en PDF, es la mejor manera de asegurarnos de que lo que nos envías es lo que se imprimirá.

## Formato JPEG

Son las siglas para Joint Photographic Experts Group, un formato utilizado para compartir fotografías y otras imágenes con tonos continuos en la web. Este formato da soporte a los modelos de color CMYK y RGB , además de modelos en escala de grises, lo que amplía por mucho la gama de tonalidades que podemos obtener.

El formato JPEG comprime el tamaño del archivo final utilizando un algoritmo de compresión con pérdida. Es decir, que para representar cierta cantidad de información (en este caso de color), se utiliza una menor cantidad de la misma. Lo más probable es que si utilizas la opción de máxima compresión, la imagen resultante sea difícil de reconocer, pero se puede utilizar una configuración que reduzca el tamaño de archivo pero que produzca una imagen relativamente buena.

**En Print Yellow, recibimos la mayoría de los formatos, pero sólo podemos asegurarte una máxima calidad de impresión utilizando estos formatos recomendados.**

# Acabados de impresión

Una vez generado tu PDF listo para impresión, seguramente necesitará algún acabado de imprenta y en el que nosotros podremos ayudarte, por lo que te enlistamos los acabados de impresión más comunes y que en Print Yellow tenemos a tu disposición.

## **Corte o Guillotinado**

Se realiza en “guillotinas”. En un proceso gráfico es necesario realizar el corte hasta en tres ocasiones: cuando recibimos el papel y cuando el trabajo ya está impreso. Suele ser además el último paso del proceso de entrega de tus trabajos. El corte se realiza cuando el trabajo ya está impreso, en las marcas de corte de los documentos. Para éste se deben dejar rebases de por lo menos 5 mm.; para que no aparezcan en los impresos fillos blancos, cuando los elementos de diseño salgan de la página.

## **Doble o Plegado**

Este proceso es simple y se puede hacer en diferentes formas, dependiendo del grosor de papel, la velocidad requerida para doblar, la cantidad de doblado, etc. Para este acabado lo más importante es saber la cantidad de dobleces y la dirección de los mismos (para tener una visión general del trabajo realizar un dummy con los dobleces en su lugar y al 100% de su tamaño).

## **Barniz UV**

Da un terminado que realza y protege tus impresiones, éste puede tener un acabado mate o brillante. Es a base de resinas que se adhieren por calor y se secan con una máquina que emite luz ultravioleta. No interfiere con el grosor de tu impresión, sin embargo le adhiere cierta resistencia en un grado ligeramente superior.

## **Laminado**

Puede ser mate o brillante. Este acabado da mayor cuerpo a tu impresión, aumenta su resistencia así como la vida útil del impreso. Laminar tus impresiones hace que éstas sean más durables y luzcan más, porque da mas cuerpo al papel y evita que se agriete. Debes tomar en cuenta que este acabao no es recomendable si necesitas escribir sobre el papel.

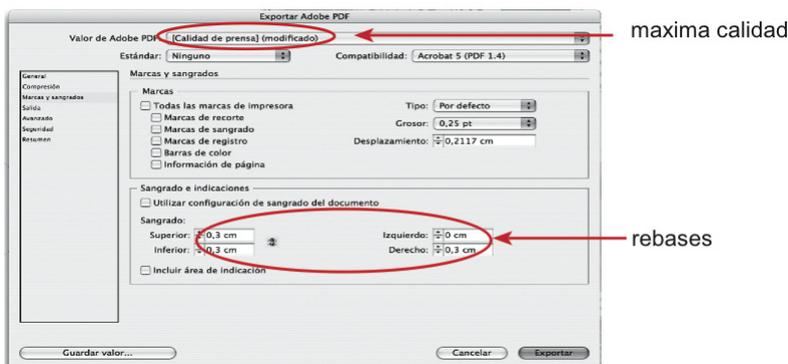
## **Suaje**

Técnica que se utiliza para cortar de forma libre tus impresiones. Se realiza con unas cuchillas encajadas dentro de una placa de madera que sigue la forma del diseño.

# Documentos finales

Es momento de terminar tu diseño y tienes la siguiente pregunta: ¿Cómo lo guardo? Aquí debemos mencionarte que cada diseño tiene sus propias características y depende en cierta manera del trabajo que estés realizando el archivo final que vas a producir, pero te podemos dar una guía rápida de cómo puedes obtener la máxima calidad de impresión.

Existen diversas opciones de traslado para los documentos una vez finalizado el diseño. Lo más recomendable es un documento PDF; este tipo de archivo encapsula todas las propiedades del diseño, facilita y hace seguro su traslado (fuentes, resoluciones, espacio de color, tamaño, etc.); la conversión dentro de los programas editoriales es sencilla y los únicos requerimientos son: escoger dentro del menú de conversión la calidad de prensa para asegurar el archivo con definición máxima y definir el tamaño de rebase que necesitamos para los cortes.



Ejemplo del programa InDesign para guardar un archivo con máxima calidad

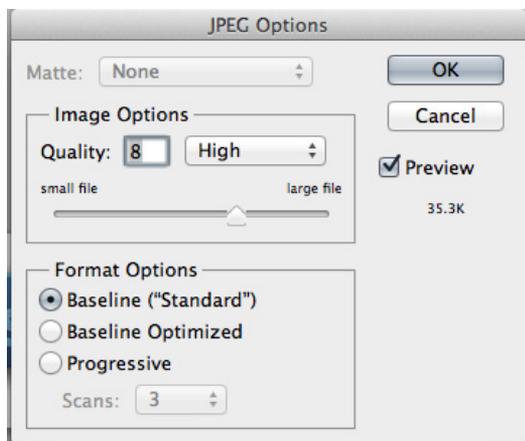
También se pueden manejar imágenes de alta resolución que cumplan con todos los requerimientos editoriales (300dpi, modo de color CMYK) ya sean con extensión PDF o JPG.

Para archivos editables es recomendable que se empaqueten junto con fuentes utilizadas e incluso adjuntar las imágenes para poder manipularlos sin ningún tipo de contratiempo.

## Guardar archivos en Photoshop

Para guardar un archivo en Photoshop hay muchísimas opciones y todas ellas dependen de cómo lo vamos a usar y para qué lo queremos.

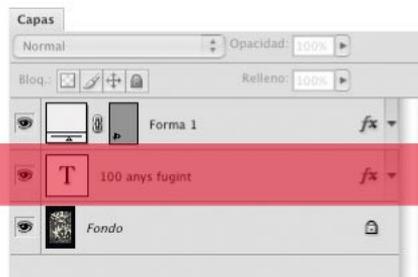
Si simplemente queremos guardar una imagen que tomamos con una cámara digital y la queremos guardar nuevamente después de haberle hecho algunas correcciones, debemos ir a archivo>guardar y si la imagen estaba en JPEG (JPG) y la queremos guardar en la misma carpeta donde estaba la foto anteriormente, le damos: guardar. Es importante siempre jugar con el tamaño del archivo, para no generar archivos tan pesados que sean imposibles de enviar por correo electrónico, para esto podemos siempre modificar la calidad de los archivos al momento de guardar nuestro trabajo como JPEG sin ver afectada su impresión, esto lo podemos modificar al momento de guardar como JPEG en JPEG options.



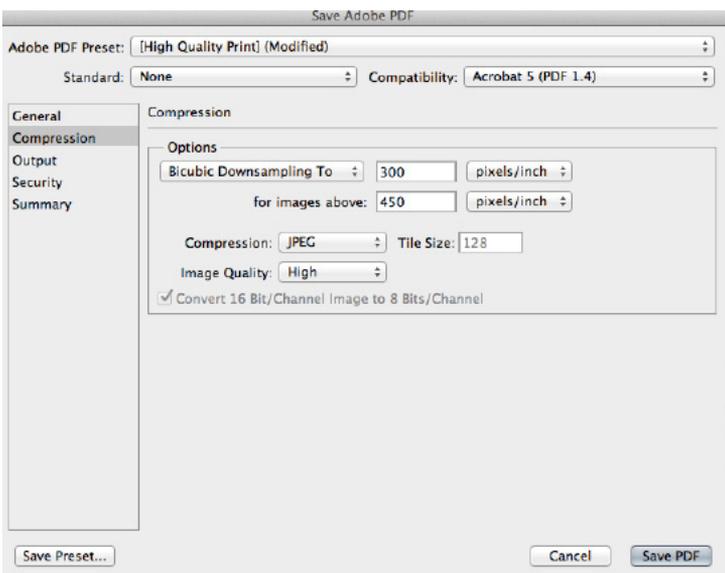
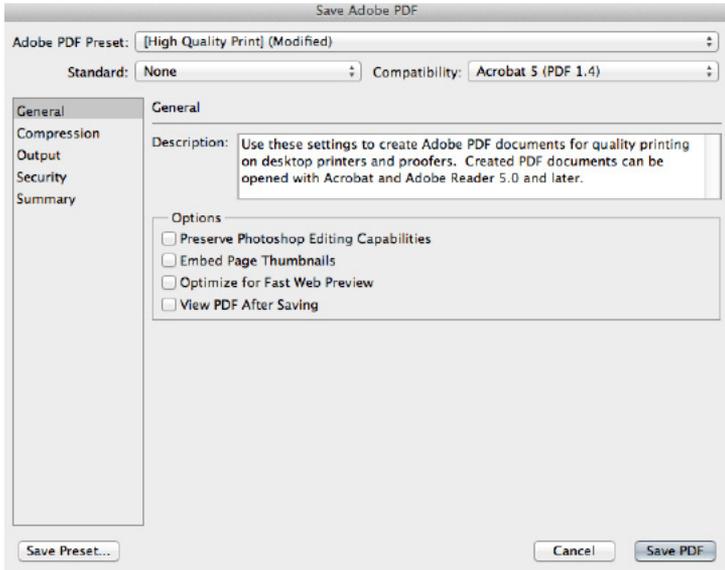
Puedes ver una diferencia considerable del tamaño final al guardar de calidad 8 a calidad 12.

Aunque en la mayoría de casos no sea el programa idóneo para maquetar y llevar a imprenta trabajos, también podremos hacer un PDF desde Adobe Photoshop en alta calidad y con textos vectorizados.

Cualquier imagen puede ser exportada a PDF, pero si queremos exportar un impreso con texto o elementos vectoriales, necesitaremos el documento separado por capas, manteniendo dichas capas con formatos vectoriales, sin rasterizar (la capa de texto tiene que estar con la forma de capa de texto):



Seleccionamos Archivo > Guardar como y en formato seleccionamos Adobe PDF. Nuevamente aparecerá un menú similar al de Illustrator e InDesign, con la diferencia que no tiene ninguna opción de añadir sangres o marcas de corte. Si el impreso necesita sangres, se tendrán que añadir al archivo .psd, haciendo el tamaño más grande de manera manual. En este cuadro de diálogo nos hemos de asegurar de marcar el Ajuste preestablecido en PDF/X-1a:2001, que es el correcto para un PDF en alta calidad.



Aquí es donde podemos nuevamente jugar con las opciones de guardado de nuestro archivo, recomendamos siempre guardar la calidad de imagen en alta para no afectar la impresión final.

**Si enviarás un archivo diseñado en Photoshop con JPEG o PDF no es necesario que conviertas las fuentes, puesto que el programa lo hace por sí mismo.**

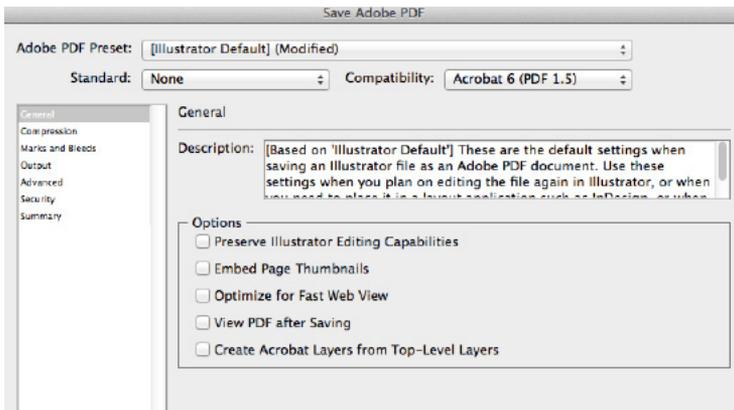
## Guardar archivos en Illustrator

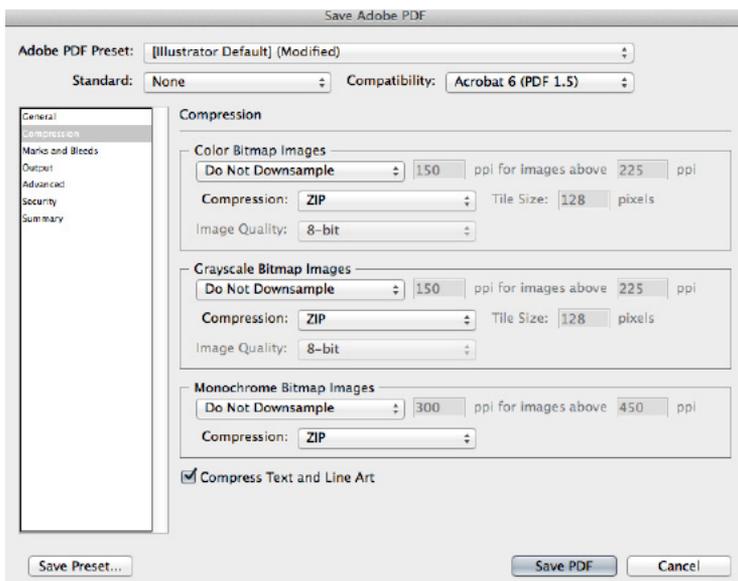
De la misma manera que en Photoshop, el guardar archivos en Illustrator es muy similar, pero aquí debemos recordar que Illustrator no puede usar correctamente las fuentes incrustadas en documentos PDF cuando esas fuentes no están instaladas en el sistema. De hecho, puede haber problemas de sustitución de fuentes. Si se reemplaza una fuente por otra parecida, algunos caracteres pueden desaparecer o ser reemplazados. Illustrator no puede manejar sub juegos de fuentes o codificaciones de tipos personalizadas.

**Una manera de evitar estos problemas con las fuentes es convertirlas en trazados (outlines o curvas) dentro del PDF antes de guardar el documento en Illustrator.**

Desgraciadamente, las fuentes más delgadas o pequeñas se engrosan un poco al trazarlas. También es importante remarcar que Illustrator no admite todas las opciones de transparencias del formato PDF, por lo que antes de guardar un archivo en PDF o JPEG desde Illustrator, debes tener en cuenta estas dos características.

De la misma manera que en Photoshop, puedes jugar con la calidad de la imagen, la cual se verá considerablemente reflejada en el tamaño final de tu archivo sin afectar la calidad de impresión.





**Recuerda siempre convertir todas las fuentes de tu diseño para evitar modificaciones en tus textos.**

-4-

### *Software recomendado*

Distinguirás de una manera rápida cual es la función principal de cada software de diseño.

# Software recomendado

Existen diversos programas para elaborar tu diseño, pero dependiendo de lo que quieras realizar y de los conocimientos que tengas, tienes la posibilidad de elegir entre una gran variedad de programas que van desde los más sencillos de usar hasta herramientas de uso más profesional.

Te mostramos alguno de los más programas más populares para realizar diseño gráfico:



## **Adobe Illustrator**

Es un programa fundamental para la realización de gráficos e ilustraciones vectoriales de alta calidad. Ideal para expresar ideas de forma visual y atractiva. Esta completa herramienta te brinda todo lo necesario para crear ilustraciones, trabajar con tipografías o diseñar con vectores.

## **Adobe Photoshop**

Es el programa más utilizado para el retoque, tratamiento, edición, transformación y composición de imágenes digitales. Recomendado para manipulación de imágenes, o cuando se desea trabajar sobre un archivo que no requiera vectorización.

## **Corel Draw**

Este programa es recomendado para editar gráficos basados en vectores. Este tipo de gráficos, a diferencia de los gráficos en forma de píxeles, utiliza líneas o curvas para plasmar las figuras gráficas que representan.

## **Adobe Acrobat**

En general se le ha utilizado como un programa para leer archivos de formato PDF, pero este software contiene a su vez un programa de conversión muy útil llamado Distiller, así como también incluye un software de manipulación llamado Acrobat Pro, donde incluso puedes modificar algunos PDF que fueron guardados con opción modificable.

## **Adobe Indesign**

Programa de maquetación (libros, revistas, catálogos y cualquier documento multipáginas).

Todos son extraordinarios programas. Si se trabaja adecuadamente con ellos, los resultados finales serán óptimos para imprimir. No te olvides de que es más que aconsejable que al terminar tu diseño crees un PDF de alta resolución, ese archivo es el que deberás enviarnos para que obtengas una impresión de calidad.

# -5-

## *Uso de fuentes, vectores e imágenes.*

Conocerás los diferentes tipos de fuentes que existen, cómo sacarle provecho a los vectores rediseñados y lograr encontrar imágenes de excelente calidad para tus impresiones.

# Las fuentes

Las fuentes de letras cumplen un papel sumamente decisivo tanto en el diseño web como en el diseño impreso. Para usar acertadamente este recurso gráfico es necesario considerar algunos factores que influyen directamente en la percepción del usuario.



Simbología para fuentes digitales PostScript, TrueType y OpenType

## ¿Por qué no todas las fuentes son archivos con la misma extensión?

Las fuentes TrueType se pueden escalar a cualquier tamaño y resultan claras y legibles en todos los tamaños. Se pueden enviar a cualquier impresora u otro dispositivo de salida compatible con Windows o Mac.

Las fuentes OpenType están relacionadas con las fuentes TrueType, pero incorporan una extensión más amplia del juego de caracteres básico, como el uso de mayúsculas pequeñas, números en estilo antiguo y formas más detalladas, como glifos y ligaduras. Las fuentes OpenType también se pueden escalar a cualquier tamaño y resultan claras y legibles en todos los tamaños. Además, se pueden enviar a cualquier impresora u otro dispositivo de salida compatible con Windows o Mac.

Las fuentes PostScript son suaves, detalladas y de alta calidad. Se usan a menudo para la impresión, en especial la impresión de calidad profesional como libros o revistas.

Si deseas disponer de una fuente que se imprima correctamente y resulte fácil de leer en pantalla, puede usar una fuente TrueType. Si lo que necesitas un juego de caracteres mayor para la cobertura de idiomas y para disponer de una tipografía precisa, puede usar una fuente OpenType. Si necesita imprimir publicaciones con calidad profesional, como revistas satinadas o una impresión comercial, PostScript resulta una buena opción.

Tanto si usamos fuentes de letras en el diseño web como en el diseño impreso, no se deben abusar de los efectos. Principalmente porque la idea del diseño siempre debe ser comunicar algo y no de impresionar.

Años atrás se trataba de aplicar la mayor cantidad de efectos posibles sobre las fuentes de letras con la idea de atraer al lector u observador. Aunque la idea del diseño no ha cambiado, hoy se consideran mejores recursos para atraer.

### **Fuentes obtenidas de internet**

Existen diferentes tipos de fuentes que abundan en la web, y lamentablemente no todas son gratuitas o destinadas para impresión. Algunas fuentes solamente pueden ser usadas para web o viceversa, por lo que te recomendamos asegurarte que la fuente que utilices pueda ser utilizada para impresión.

En internet existen diferentes tipos de fuentes (demos, shareware, freeware) que antes de bajar, deberás probar online la fuente y asegurarte que contenga todos los caracteres y letras que desees utilizar.

### **Conversión de fuentes a líneas**

En programas vectoriales donde las fuentes no se convierten de manera automática, deberás convertirlas de manera manual a líneas o curvas (depende del programa que estés manejando).

## *Los vectores*

Gráficamente hablando, el diseño vectorial o dibujo vectorial es una técnica que consiste en la creación de patrones a base de figuras geométricas y de líneas cuya principal característica es que se pueden escalar positivamente o negativamente y sus propiedades no se verán afectadas.

A diferencia de los mapas de bits o imágenes jpeg, los vectores al modificarse el tamaño del mismo no sufren lo que se conoce como pixelaje, es decir, no llega a pixelarse.

El diseño vectorial o dibujo vectorial esta formado, como su nombre lo indica, por formas de líneas, polilíneas, polígonos, círculos, elipses, curvas de Bézier, bezigonos, entre otros elementos del diseño de vectores.

Desarrollar un dibujo o diseño propio en vectores requiere de bastante tiempo y dedicación. Una vez que los realizamos es mejor conservarlos ya que nos pueden servir para otras ocasiones, ya sea en su totalidad o alguna parte de ellos.

Pero podemos disponer hoy en día de diferentes recursos en la red, donde podemos encontrar de todo en lo que a la calidad se refiere: desde

vectores básicos y simples hasta otros muy elaborados y elegantes. Como siempre, encontrar el trazado adecuado, aquel que necesitamos para nuestro proyecto creativo, dependerá, salvo que tengamos un golpe de suerte, de la paciencia y perseverancia con que realicemos nuestra búsqueda.

Siempre es recomendable para ahorrarnos tiempo, buscar imágenes vectoriales en páginas especializadas. En la web, algunos gráficos son de descarga gratuita y, dependiendo de la licencia, tendremos mayor o menor libertad de utilizarlos, en muchas páginas, solamente insertando la atribución, puedes utilizar libremente el contenido.

## Las imágenes

Cuando estés diseñando, deberás tener en cuenta que no todas las imágenes que obtengas de internet son aptas en resolución para impresión. Lo mejor y más deseable sería que tu mismo produjeras tus propias imágenes, pero como esto no siempre es posible, deberás tener precaución al momento de buscar tus imágenes y trabajar con ellas.

Las imágenes JPEG tienen un tamaño concreto, que si ampliamos será a costa de perder resolución y calidad en la imagen. Si ampliamos demasiado se harán incluso visibles los puntos de color que la conforman, creándose el típico efecto de pixelado.

**Siempre debes tener en mente que si deseas escalar imágenes a un tamaño mayor, esta deberá tener las dimensiones y resolución adecuadas para manipular tu documento.**

RECUERDA que no puedes utilizar libremente las imágenes/vectores/fuentes que obtienes a través de internet para uso comercial (algunos permiten el libre uso personal, cerciórate antes), sin que exista riesgo de que tengas que responder ante el que ostente los derechos de autor de la misma, aunque pongas su nombre al pie de la foto. ¿Por qué? Pues sencillamente porque la Ley de Propiedad Intelectual y otras normas de ámbito comunitario e internacional protegen los derechos de autoría de las obras, y por tanto de las imágenes.

## *Antes de enviar tus archivos para imprimir recuerda...*

- 1** El diseño ha de tener un modo de color CMYK. El RGB no es válido para imprentas.
- 2** Como norma general, la resolución óptima es 300 dpi, exceptuando grandes formatos.
- 3** Sangrado del documento. Añadido de 5 mm más a cada uno de los lados del documento de diseño.
- 4** PDF de alta resolución. También puede ser jpeg, pero es preferible un PDF. Recuerda convertir las fuentes.
- 5** Ante cualquier duda que te surja antes de enviarnos tus diseños, ponte en contacto con nosotros. Pregúntanos todo aquello que necesites saber sobre la adecuación de los archivos para imprimir.

Imprime calidad.  
Imprime con



"Prohibida la reproducción total o parcial de este material por cualquier medio impreso o digital, sin el previo y expreso consentimiento por escrito de Print Yellow".

