



Sin dudas...

Por Juan Martorell. Director de ColorInLab

Como preparar ficheros correctos desde Freehand MX 11.0.2

Un documento de Freehand , puede contener multitud de elementos diferenciados, imágenes y vectoriales, incluyendo el texto. No todos los modos a color son soportados. La siguientes tablas nos ayudarán a saber qué es lo que nos podemos encontrar.

Imágenes	B&N	Grisés	RGB	CMYK	Lab	Multicanal
8 bits	(1bit)					
16 bits						
32 bits						

Vectoriales	Tinta plana	RGB	CMYK	Lab
Compuesto				
Separaciones				

Los vectoriales pueden ser sobreimpresos o no. Las imágenes pueden contener trazados de recorte o no. Los textos pueden estar trazados o no. Se podría dar igualmente el caso de que alguna imagen contuviese un canal alfa.

Con todo este batiburrillo de objetos (si hacemos el cálculo nos salen 40 objetos diferenciados), lo que, en realidad, tenemos que saber es:

- 1) Cuáles de esos objetos nos pueden generar problemas en cada una de las diferentes tecnologías de impresión.
- 2) Cómo generar un documento que contenga esos objetos y no otros.

Diferenciaremos a tal efecto las tecnologías de impresión:

- 1) Impresión digital. Incluye todo lo que no sea impresión por separaciones.
- 2) Impresión analógica (Convencional) en CMYK. Incluye offset plano, offset rotativa, flexografía, huecograbado, xerigrafía, flexografía y tampografía.
- 3) Impresión analógica (Convencional) con tintas planas. Incluye las tecnologías anteriores pero cuando hayan tintas planas (directas) de por medio.

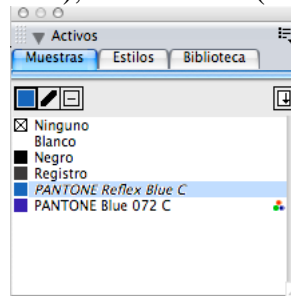
Caso-1. Impresión digital.

En la impresión digital “todo vale”; es decir, los RIPs de impresión digital, suelen ser los más avanzados y cuentan con todas las posibilidades de interpretación, por lo que no hay problemas enviando una u otra cosa porque se lo “tragan todo”.

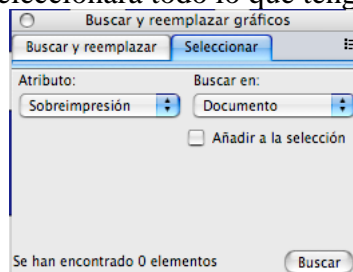
No obstante, sí hay que tener ciertas precauciones o mejor dicho, buenas prácticas, a la hora de trabajar y de generar el fichero de impresión. Estas buenas prácticas son las siguientes:

Con los vectoriales:

- 1) Trazar todos los textos antes de generar el fichero de impresión.
 - a. Para ello, iremos al menú “Edición”, submenú “Seleccionar...Todo A” y luego al menú “Texto”, submenú “Convertir en trazados P”.
- 2) Dejar todo sin cambiar de modo. Es decir, lo que sea RGB, debe de seguir siendo RGB, lo que sea CMYK, debe de seguir siendo CMYK, y lo que sea una tinta plana, debe de seguir siendo una tinta plana.
 - a. Para ello, si somos los diseñadores, evitaremos los cambios de modo de la ventana de “Muestras” y del “Mezclador de Color”.
 - b. Si somos los impresores y recibimos un documento ya diseñado, nos interesará que los Pantone® lleguen al RIP como tintas planas, para ello:
 - I. Vamos al menú “Extras”, submenú “Colores” y ejecutamos “nombrar todos los colores”
 - II. Vamos al menú “Extras”, submenú “Borrar” y ejecutamos “Nombres de colores sin usar”
 - III. Vamos a la ventana de “Muestras” y ponemos todos los Pantone® como tinta plana, es decir, el texto del nombre del Pantone®, tiene que aparecer con caracteres normales (verticales), no en itálica (cursiva).



- 3) Cuidado con la sobreimpresión de vectoriales claros sobre otros mas oscuros. El típico ejemplo es la sobreimpresión de un texto blanco sobre una pastilla de negro.
 - a. Para ello, si somos los diseñadores, no activaremos sobreimpresiones en esos casos.
 - b. Si somos los impresores y recibimos un documento ya diseñado, nos interesará inspeccionar lo que tiene sobreimpresión visualmente, y se la desactivaremos a los ítems que lo requieran.
 - I. Vamos al menú “Edición”, submenú “Buscar y Reemplazar...Gráficos F”
 - II. En Selección, seleccionamos Atributo: Sobreimpresión y buscamos en el Documento. Esto nos seleccionará todo lo que tenga una sobreimpresión.



- III. Visualmente nos fijamos en si hay algo claro sobre algo oscuro, lo seleccionamos y le eliminamos la sobreimpresión en las propiedades del objeto. Recordemos en este punto que se puede sobreimprimir tanto el trazo como el relleno de forma diferenciada y separada.

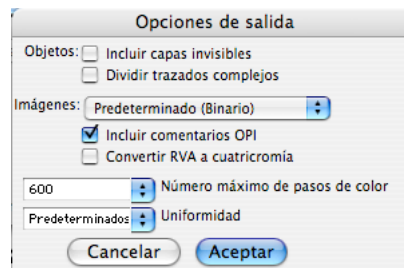
Con las imágenes:

- 1) Si somos los diseñadores, eliminaremos todos los canales alfa, acoplaremos las capas, borraremos los trazados que no sean el de recorte y salvaremos las imágenes con perfil ICC incrustado antes de usarlas en el Freehand. Evidentemente, habremos llevado previamente todas las imágenes a nuestros espacios de trabajo de RGB, CMYK, Escala de Grises y Tintas Planas.
- 2) Si somos los impresores, presupondremos que esas tareas no ha sido realizadas, por lo que abriremos una a una las imágenes en Adobe PhotoShop® y realizaremos las cuatro acciones anteriormente mencionadas; es decir, llevar a los espacios de trabajo (que deben de ser los perfiles ICC de entrada del RIP), acoplar las capas, eliminar los canales alfa y borrar cualquier trazado que no sea el trazado de recorte.

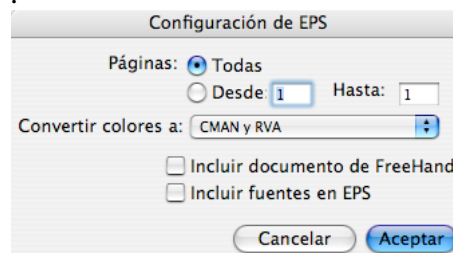
Preparando el fichero a entregar:

Hay que conseguir que el documento que se entrega al impresor (al RIP) contenga exactamente lo que contiene el documento de Freehand®. Para ello:

- 1) Creamos un cuadro delimitador de la página mediante un rectángulo que valla de la esquina superior izquierda a la esquina inferior derecha (el tamaño de la página) y que no tenga ni relleno ni trazo. Es decir, que existe como objeto pero no afectará a la impresión. Esto lo hacemos para no perder el tamaño del documento caso de que el diseño no sea a sangre.
- 2) En el menú “Archivo” submenú “Configuración de documento”, seleccionamos “Opciones de salida”. En un PC se llama “Opciones de Impresión PostScript”. Desactivamos la opción de “Convertir RVA a cuatricromía” y de paso ponemos el nº máximo de pasos de color a 600. Estas preferencias se pueden salvar en las plantillas de Freehand®, por lo que si somos los diseñadores lo tenemos fácil, pero como seamos los impresores, lo tendremos que hacer en el 100% de los trabajos, porque no se trata de una preferencia de la aplicación, sino del documento.



- 3) En el menú “Archivo” submenú “Exportar... R”, seleccionamos “EPS Genérico” (en un PC “Encapsulated PostScript”) y en las opciones, nos aseguramos de que convertir colores a está en “CMAN y RVA”.



- 4) Salvamos con un nombre sin espacios ni caracteres raros (@#%\$....)



- 5) Si quisiéramos asegurarnos de que lo que entregamos es 100% correcto, destilaríamos el EPS a un PDF mediante el Acrobat Distiller®. Las opciones correctas del Acrobat Distiller® a tal efecto, las comentaremos en capítulos posteriores.

Esta metodología nos asegura un 100% de efectividad. Cualquier desviación al procedimiento descrito presenta inconvenientes. Por ejemplo, si imprimimos directamente a la impresora “Adobe PDF” en lugar de primero salvar a EPS y luego destilar, incluso con la misma configuración de destilación, los vectoriales en RGB se convertirán a CMYK sin previo aviso, así que no tratéis de ahorraros un paso, que ya están reducidos a la mínima expresión posible.

Se ha presupuesto una mínima compatibilidad del RIP, por lo que se permiten (y recomienda) la utilización de tintas planas. Ello nos permitirá activar las tablas de sustitución en el RIP y obtener unos resultados colorimétricos en los Pantone® mucho mejores. Caso de no contar con tablas de sustitución en el RIP, hay que enviar los Pantone® como “[RGB por separaciones](#)”. De lo que tendríamos que huir, al menos en el caso de la Impresión Digital, es de la utilización de Pantones® en “[CMYK por separaciones](#)”. Si tiene dudas de cómo hacerlo, ponga un post en el foro de ColorInLab, seguro que alguien le explica detalladamente el proceso.

En el próximo número

En el siguiente artículo, abordaremos la generación de documentos de impresión de Freehand® para entornos de impresión analógica (Convencional), en CMYK y con tintas planas (casos 2 y 3), y continuaremos con el resto de aplicaciones (CorelDraw, Illustrator, InDesign, QuarkXpress, PhotoShop, Acrobat, Office, etc).