

**1. Los visualizadores de fotos amateur de los móviles, tablets, laptops tipo Windows, Vista Previa, etc. alteran enormemente los colores** y no representan cómo quedarán. Recomendamos ver los diseños en un programa profesional de diseño tipo Photoshop, Illustrator, InDesign, etc. que muestran perfectamente los colores.

**2. La impresión real siempre comporta una diferencia de tono o matiz en los colores con respecto a lo que vemos en un monitor de ordenador.** Las diferencias más frecuentes son:

2a - En impresión real los colores suelen salir un par de puntos más oscuros con respecto a lo que vemos por monitor. Recomendamos marcar un contraste perceptible y no mandar a impresión diseños que ya desde el mismo monitor se perciben "al límite".

2b - Recomendamos vigilar las propuestas de diseño que contengan colores entremezclados y no llegar al límite entre ellos para evitar que se empasten:

*Un caso práctico habitual suelen ser aquellos diseños con propuestas tipo "gótico" con colores similares oscuros entremezclados: negros de fondo y grises oscuros en textos y fotos, que ya están al límite desde el mismo monitor, con seguridad saldrán empastados en impresión real. Este tipo de diseños quedan muy bien para propuestas de diseño en webs y apps, pues los monitores pueden reproducir millones de colores con mucho brillo, pero son poco eficaces para la impresión de un formato físico con colores que se fabrican desde CMYK. No es necesario hacer contrastes de arco iris pero aconsejamos no apurar y marcar siempre diferencias apreciables en los tonos.*

Esta recomendación es aplicable también a propuestas con cualquier otro abanico de colores de tonos semejantes entremezclados.

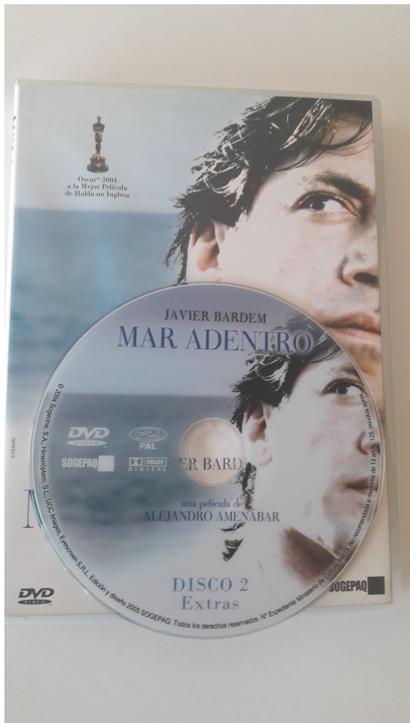
2c - Recomendamos no llegar al límite en el tamaño de los textos y mantenerlos en un claro legible.

2d - Los textos deben contener un grosor claramente perceptible. Las fuentes de letra light o ultralight, que tan bien quedan en diseños web, pueden no agarrar bien en el papel, se empastan con los fondos y no son legibles. Deben descartarse.

2e - En algunos casos la propuesta de diseño incluye que la galleta y el packaging contengan las mismas imágenes o colores. En estos casos, advertimos que siempre suele haber diferencias en los tonos pues se trata de equipos de impresión distintos sobre soportes y materiales distintos (el disco es plástico; el packaging es papel o cartón) con lo que las tintas actúan de manera diferente. (En algunos casos esto puede minimizarse; consultar)

(SIGUE)

Indicamos algunos ejemplos de este punto:



### 3. Consideración sobre el principio de 3mm de sangrado:

3a - De la misma forma que se dejan 3mm de sangrado hacia el exterior, deben alejarse textos y motivos importantes más de 3mm hacia el interior o pueden quedar cortados.

3b - **Cantos en el Digipack o Digifile: recomendamos no marcar los cantos con el diseño o con textos y dejarlos con el mismo color, fotografía o dibujo de fondo de la portada y contraportada.** La razón es que debido a que la impresión y corte del cartón no es una ciencia exacta, este puede moverse hasta 3mm en el equipo de corte del cartón. Cuando esto ocurre y miramos la portada y la contraportada no tiene importancia porque un ligero desplazamiento de un par de milímetros no se nota a simple vista. No ocurre lo mismo si miramos el canto que, al ser tal delgado, ese mismo leve desplazamiento de 2 mm "canta" enormemente, dando lugar a un "aparente" fallo de impresión, cuando se trata de una pequeña imperfección habitual en el mundo de la impresión.

Esta imperfección suele evitarse cuando se lanza una tirada de más de 500 uds porque los equipos de gran tirada en Offset Industrial son mucho más precisos que los equipos en digital para pequeña tirada, que es donde puede ocurrir con mayor probabilidad. (SIGUE)

3c - Recomendamos vigilar los diseños que incorporan marcos alrededor: el papel o cartón puede desviarse hasta 3mm por alguno de los lados. No es habitual que se desvíe los 3mm pero algún mm. sí puede darse en algunos ejemplares. En tal caso, si los marcos incorporados en alguna parte del diseño son muy finos dará una impresión de desplazamiento del motivo enmarcado y quedará feo e ineficaz. Para evitarlo, se recomienda directamente:

1) O bien eliminar los marcos.

2) O incluirlos con un grosor muy notable y distanciados de los bordes de tal manera que aunque se mueva hasta los 3mm marcados en el sangrado, estos no queden desdibujados.

Para aquellos clientes que exijan un acabado perfecto recomendamos evidentemente lo primero.

Cualquier duda o cuestión relativa a estos aspectos pueden contactarnos en:

[info@espejodigitalestudio.es](mailto:info@espejodigitalestudio.es)

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