



I N S T R U C T I V O

# Índice

Introducción .....3



## Programas de manejo fotográfico

Photoshop .....5



## Programas de maquetación

In Design .....6

Page Maker .....7

QuarkXPress .....8



## Programas de dibujo

Corel Draw .....9

Free Hand .....10

Illustrator .....11

# Introducción

El presente manual pretende ser una guía práctica para nuestros clientes. Encontrará una página dirigida a cada programa, primero el de manejo fotográfico, posteriormente los de maquetación en orden alfabético y finalmente los de dibujo. Usted deberá buscar su preferido y ajustar sus diseños a los requerimientos técnicos apropiados para que su trabajo salga en el tiempo ideal y tal como lo imaginó.

Como recomendaciones previas al desarrollo del instructivo les enumeramos las siguientes:

- Es conveniente acompañar su disquete, CD, DVD u otro dispositivo de transporte de archivos digitales, con una copia del trabajo en papel, para revisar que lo visualizado en pantalla coincida con ella.
- De enviar su archivo por correo electrónico, adjunte otro en formato pdf o jpg con la versión final.
- Si usted quiere mantener la tipografía utilizada en el documento digital, incluya las fuentes en el envío para que puedan ser instaladas en nuestras máquinas al momento de ejecutar su trabajo.
- Si usted trabaja en un procesador de textos como Word, Word Perfect, Word Pad, Write, Work, etc., y decide traer su redacción en uno de esos formatos, tenga en cuenta que las sangrías deben hacerse con tabulado, no con espacios. Tampoco realice cortes de palabras forzados con guión y retorno, tipee todo continuo y sólo haga retorno al margen izquierdo al finalizar el párrafo. No intente pegar en el archivo ninguna imagen tiff, eps, wmf, etc. En todo caso, si quiere incorporar un logotipo o un dibujo generado en un programa de manejo fotográfico o escaneado, indique dónde desea ubicarlo con un rectángulo agrisado, e inclúyalo por separado. Las condiciones de resolución y modo de las imágenes en mapa de bits las encontrará en la parte referida a Photoshop.

Nunca considere como terminado un trabajo formateado en un programa de elaboración de textos, porque éstos no han sido pensados para la reproducción en la industria gráfica, sino son sólo utilitarios de oficina. Para procesar y paginar un libro o revista existen programas más sofisticados que aseguran el registro perfecto de los foliados, cabezales y todo lo ejecutado serialmente, al mismo tiempo que permiten la introducción de fotografías y dibujos en formatos aptos para realizar la separación color.

- Si usted ha desarrollado tablas en programas dedicados a planillas de cálculo, como Quattro Pro y Excel, éstas deben incluirse en sus formatos originales para poder reproducirlas correctamente. Cuando tipee tablas en Word, Word Perfect, Word Pad, Write, Work, etc., debe hacerlo utilizando un tabulado por cada dato, no lo haga con espacios.
- Evite trabajar con el editor de fórmulas del Word Perfect o Word, ya que al exportar estos datos no son tomados por el filtro de importación de otros programas. Deberá trabajar todo como texto o transformar las fórmulas en mapas de bits.
- Cuando incluya indicaciones de marcas (en líneas punteadas) o contornos de troqueles (en líneas completas), en cualquiera de los programas detallados a lo largo del presente instructivo, recuerde adjudicarle un color de tinta no usado en la gráfica sobre la que están superpuestas y darles instrucción de sobreimpresión.



# Photoshop

Todas las imágenes en mapa de bits deberán cumplir los siguientes requisitos:

- Todas las imágenes deberán prepararse en el tamaño en que van a ser reproducidas o más grandes, nunca a menores dimensiones. Si van al corte considerar un excedente de 3 milímetros como mínimo en cada lado que llegue al borde de página.
- La resolución deberá ser de 266 dpi para la reproducción en 133 líneas, 306 dpi como mínimo cuando vayan a reproducirse en 150 líneas, y de 350 dpi cuando sean para 175 líneas.
- Si va a imprimirse en cuatricromía, trabajar los colores como CMYK. Evitar que los paños negros muy grandes estén compuestos de las cuatro tintas, para minimizar problemas en la impresión. Si van en escala de grises procurar que haya gradaciones entre medios tonos y oscuros para que no se empasten, especialmente cuando los negros son abundantes.
- Si se realiza un duotono cuidar la angulatura de los colores para que no se superpongan los puntos. Se recomienda como una alternativa sencilla, grabar las fotos en escala de grises y pintarlas, en el programa armador, con un color creado por usted, compuesto por dos tintas (ej. duotono 100 % de negro y 100% de magenta).
- En lo posible no grave las imágenes en JPEG. Si necesita hacerlo para su traslado, utilice el modo óptimo e indique por escrito el formato de grabación, porque es necesario descomprimirlas para la filmación.
- Cuando se busca reproducir fielmente la fotografía original se recomienda, en el caso de suministrar los fotocromos ya hechos, adjuntar la imagen en papel fotográfico de la que se partió para realizar un control previo a la impresión.

Se sugiere como formatos óptimos:

EPS (ASCII para PC y Binario para MAC), imágenes color.

TIFF (PC o MAC), imágenes escala de grises.



# In Design

Para presentar un trabajo en In Design tenga en cuenta los siguientes puntos:

- Prepare su diseño dándole la medida final a su hoja de trabajo.
- Si los paños de color, los grises, las fotos o los gráficos van al corte, extienda los bordes (demasiá) 3 milímetros como mínimo por encima del borde de la página.
- Si va a imprimirse en cuatricromía, trabaje los colores como CMYK. Si incluye un color especial utilice Pantone como spot.
- Al aplicar imágenes en mapa de bits, evite pegar la imagen en el documento, para no hacerlo innecesariamente pesado, adjúntela como vínculo en formato EPS o TIF. Si la imagen es en escala de grises o pluma y va pintada con una tinta en el programa de maquetación, utilícela como TIFF.
- Nunca agrande los mapas de bits en este programa, utilícelos al 100% o menos.
- Consulte la página de Photoshop para ver las condiciones de resolución y modo en que debe traer sus escaneos.
- Adjunte los archivos de tipografías.
- Recuerde utilizar la página maestra para el foliado automático y para todos los elementos comunes a todas las páginas, así se asegura un registro perfecto.
- Haga uso de la generación de estilos para mantener la uniformidad de los cuerpos tipográficos y niveles de importancia. Esto facilita también su reemplazo en el caso de que las fuentes usadas provoquen errores en el procesamiento de las películas y deba recurrirse a una similar.



# Page Maker

Para presentar un trabajo en Page Maker tenga en cuenta los siguientes puntos:

- Prepare su diseño dándole la medida final a su hoja de trabajo y la resolución de salida (2540 dpi), en el page setup.
- Si los paños de color, los grises, las fotos o los gráficos van al corte, extienda los bordes (demasia) 3 milímetros como mínimo por encima del borde de la página.
- Si va a imprimirse en cuatricromía, trabaje los colores como CMYK. Si incluye un color especial utilice Pantone como spot.
- Al aplicar imágenes en mapa de bits, evite pegar la imagen en el documento, para no hacerlo innecesariamente pesado, adjúntela como vínculo en formato EPS o TIF. Si la imagen es en escala de grises o pluma y va pintada con una tinta en el mismo Page Maker, grábela como TIFF.
- Nunca agrande los mapas de bits en este programa, utilícelos al 100% o menos.
- Consulte la página de Photoshop para ver las condiciones de resolución y modo en que debe traer sus escaneos.
- Si utiliza gráficos generados en un programa de dibujo como Corel Draw, Illustrator o Free Hand, incluya el vínculo en formato EPS o el archivo de origen para hacer la exportación. No los aplique copiando en un programa y pegando en otro, porque el resultado es de baja calidad.
- Adjunte los archivos de tipografías.
- Recuerde utilizar la página maestra para el foliado automático y para todos los elementos comunes a todas las páginas, así se asegura un registro perfecto.
- Haga uso de la generación de estilos para mantener la uniformidad de los cuerpos tipográficos y niveles de importancia. Esto facilita también su reemplazo en el caso de que las fuentes usadas provoquen errores en el procesamiento de las películas y deba recurrirse a una similar.

# QuarkXPress

Para presentar un trabajo en QuarkXPress tenga en cuenta los siguientes puntos:

- Prepare su diseño dándole la medida final a su hoja de trabajo.
- Si los paños de color, los grises, las fotos o los gráficos van al corte, extienda los bordes (demasiá) 3 milímetros o más por encima del borde de la página.
- Las ventanas para colocar las imágenes TIFF, deben tener relleno blanco, de no ser así los bordes de la foto salen irregularmente recortados (con imágenes EPS, este requerimiento no es necesario).
- Si va a imprimirse en cuatricromía, trabaje los colores como CMYK. Si incluye un color especial utilice Pantone como spot. Si trabaja con la opción "multi-ink" no olvide angular los colores especiales como cyan, magenta o negro, nunca use el ángulo del amarillo porque genera moiré.
- Si debe aplicar imágenes en mapa de bits adjúntelas como vínculo en formato EPS. Si la imagen es en escala de grises o pluma y va pintada con una tinta en el mismo Quark, grábela como TIFF.
- Nunca agrande los mapa de bits en este programa, utilícelos al 100% o menos.
- Consulte la página de Photoshop para ver las condiciones de resolución y modo en que debe traer sus escaneos.
- Si utiliza gráficos generados en un programa de dibujo como Corel Draw, Illustrator o Free Hand, incluya el vínculo en formato EPS o el archivo de origen para realizar la exportación.
- Para tener la seguridad de que está adjuntando todos los vínculos, le sugerimos utilizar el comando Collect for output del menú archivo, que colecta todos los vínculos y los agrupa con el archivo que está guardando.
- Incluya los archivos de tipografías.
- Recuerde utilizar la página maestra para el foliado automático y para todos los elementos comunes a todas las páginas, así se asegura un registro perfecto.

# Corel Draw

Para presentar un trabajo en Corel Draw tenga en cuenta los siguientes puntos:

- Prepare su diseño dándole la medida final a su hoja de trabajo.
- No es conveniente utilizar este programa para elaborar trabajos que llevan demasiado texto. Recuerde que ha sido pensado para generar imágenes vectoriales, para detalles a mano alzada, para redibujar logotipos o generar tipografías especiales. No es un programa de edición por excelencia.
- Si los paños de color, los grises, las fotos o los gráficos van al corte, extienda los bordes (demasia) 3 milímetros como mínimo por encima del borde de la página.
- Si va a imprimirse en cuatricromía, trabaje los colores como CMYK (revisé su documento en el Object Manager del menú Layout). Si incluye un color especial utilice Pantone.
- Si lleva algún detalle en color oro u otro que deba ir sobreimpreso, no olvide darle la instrucción de sobreimpresión con el botón derecho del mouse.
- Si debe aplicar imágenes en mapa de bits no las pegue en el documento, adjúntelas como vínculo en formato EPS. Si la imagen es en escala de grises o pluma y va pintada con una tinta en el mismo Corel, grábelas como TIFF. Si va impresa a color recuerde que debe estar en CMYK.
- Nunca agrande los mapas de bits en este programa, utilícelos al 100% o menos.
- Consulte la página de Photoshop para ver las condiciones de resolución y modo en que debe traer sus escaneos.
- Incluya los archivos de tipografías si no son las del catálogo de Corel Draw o, si el texto es breve, transfórmelo en curvas. Nunca convierta a curvas textos demasiado largos porque pesan desmedidamente en el archivo y hacen más lento su procesamiento.
- Si utiliza las tramas postscript de Corel, una vez ubicadas en el lugar y al tamaño en que desea usarlas, transfórmelas en mapa de bits, de lo contrario, como vienen en modo RGB, saldrán impresas en escala de grises. Al convertirlas considere una resolución de 306 x 306 y en modo CMYK. Si su máquina no tiene la suficiente capacidad para efectuar ese procedimiento, indíquelo en la copia en papel del trabajo para que lo tengamos en cuenta.



# Free Hand

Para presentar un trabajo en Free Hand tenga en cuenta los siguientes puntos:

- Prepare su diseño dándole la medida final a su hoja de trabajo, más 3 milímetros como mínimo de bleed o demasía cuando vayan paños de color, grises y gráficos al corte.
- No es conveniente utilizar este programa para elaborar trabajos que llevan demasiado texto. Recuerde que ha sido pensado para generar imágenes vectoriales, para detalles a mano alzada, para redibujar logotipos o generar tipografías especiales. No es un programa de edición por excelencia.
- Si va a imprimirse en cuatricromía, trabaje los colores como CMYK. Si incluye un color especial utilice Pantone.
- No olvide darles la instrucción de sobreimpresión a los textos o líneas finas que van en negro u oro. Este programa no considera por defecto esta función y es necesario indicárselo especialmente.
- Si debe aplicar imágenes en mapa de bits no las pegue en el documento, adjúntelas como vínculo en formato EPS. Si la imagen es en escala de grises o pluma y va pintada con una tinta en el mismo Free Hand, grábela como TIFF.
- Nunca agrande los mapas de bits en este programa, utilícelos al 100% o menos.
- Consulte la página de Photoshop para ver las condiciones de resolución y modo en que debe traer sus escaneos.
- Incluya los archivos de tipografías o, si el texto es breve, transfórme-lo en curvas. Nunca convierta a curvas textos demasiado extensos porque pesan desmedidamente en el archivo y hacen más lento su procesamiento.



# Illustrator

Para presentar un trabajo en Illustrator tenga en cuenta los siguientes puntos:

- Prepare su diseño dándole la medida final a su hoja de trabajo.
- No es conveniente utilizar este programa para elaborar trabajos que llevan demasiado texto. Recuerde que ha sido pensado para generar imágenes vectoriales, para detalles a mano alzada, para redibujar logotipos o generar tipografías especiales. No es un programa de edición por excelencia.
- Si los paños de color, los grises, las fotos o los gráficos van al corte, extienda los bordes (demasiá) 3 milímetros como mínimo por encima del borde de la página.
- Si va a imprimirse en cuatricromía, trabaje los colores como CMYK. Si incluye un color especial utilice Pantone.
- No olvide darles la instrucción de sobreimpresión a los textos o líneas finas que van en negro u oro. Este programa no considera por defecto esta función y es necesario indicárselo especialmente.
- Si debe aplicar imágenes en mapa de bits evite pegarlas en el documento, adjúntela como vínculo en formato EPS. Si la imagen es en escala de grises o pluma y va pintada con una tinta en el mismo Illustrator, grábela como TIFF.
- Nunca agrande los mapas de bits en este programa, utilícelos al 100% o menos.
- Consulte la página de Photoshop para ver las condiciones de resolución y modo en que debe traer sus escaneos.
- Incluya los archivos de tipografías o, si el texto es breve, transfórmele en curvas. Nunca convierta a curvas textos demasiado extensos porque pesan desmedidamente en el archivo y hacen más lento su procesamiento.
- Para corroborar que usted nos está enviando todos los vínculos, le sugerimos revisar el Document Info del menú archivo, que le indicará qué imágenes le están faltando, qué colores no están en cuatricromía, qué tipografías han sido utilizadas, etc.



José Federico Moreno 2164 / 2188 - M5500AXF Mendoza - República Argentina  
Tel. / fax: 54 - 0261 429 0409 / 425 9161 - E-mail: [incasterio@incaeditorial.com](mailto:incasterio@incaeditorial.com)