



Guía de recomendaciones metodológicas

TP 4

Como siempre, antes de encarar el diseño de nuestras piezas y el posterior armado de sus originales, es importante pensar en la estrategia detrás de nuestras elecciones. ¿Qué formato nos permite transmitir el mensaje que queremos dar? ¿Con qué recursos puedo hacer más efectivo mi mensaje? ¿Cómo se podría resolver técnicamente lo que intento mostrar? ¿La pieza se adecúa al público al que estoy tratando de llegar?

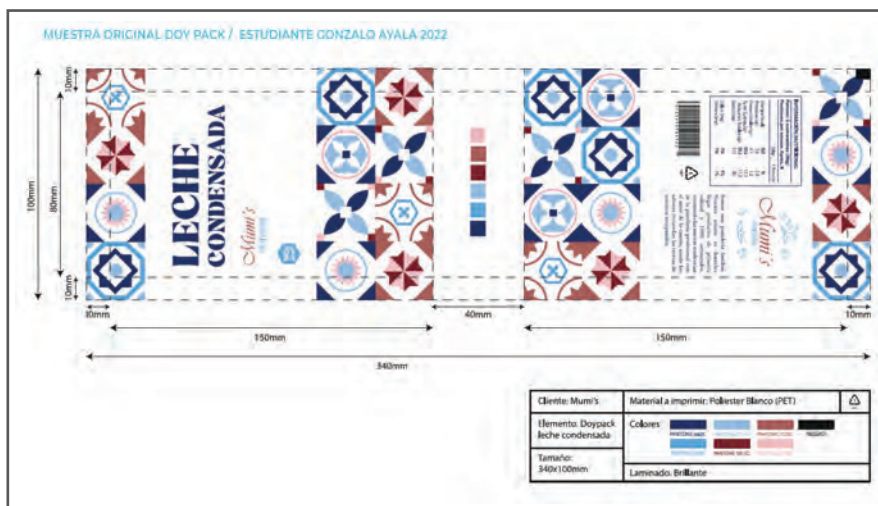
Una vez que tengamos en claro estas cuestiones procederemos al armado de nuestros archivos en los dos sistemas de impresión:

1) Packaging en impresión flexográfica

Este sistema permite trabajar tanto con tintas de proceso CMYK con tintas Pantone y, por lo general, se imprime sólo el frente de la bobina, ya que el dorso es lo que formaría el interior del envase.

¿Cómo se deben armar los originales digitales?

- En diferentes archivos o en un mismo archivo con mesas de trabajo separadas para cada pieza realizada. Dicha mesa de trabajo debe contener la pieza desplegada a tamaño final en escala real, junto con las especificaciones propias de la pieza.
- En la misma capa en que se encuentra el diseño, en un color bien contrastante con los colores del mismo (CMYK o Pantone), se deben incluir las indicaciones de áreas de doblado, sellado y medidas. Estos elementos son luego eliminados y NO CUENTAN como una tinta adicional del diseño. Por ejemplo:



- En caso de emplear tinta base blanca, esta sí cuenta como parte del diseño.
- El modo de color del archivo debe ser CMYK.
- En el caso de usar imágenes bitmap, se trabajan a un mínimo de 300 ppi.
- No es necesario dejar demasías.
- Entregar con tipografías a curvas, y enlazar (y adjuntar) las imágenes utilizadas (que deben estar en tamaño final, modo de color y formato de achivo correcto).



Guía de recomendaciones metodológicas

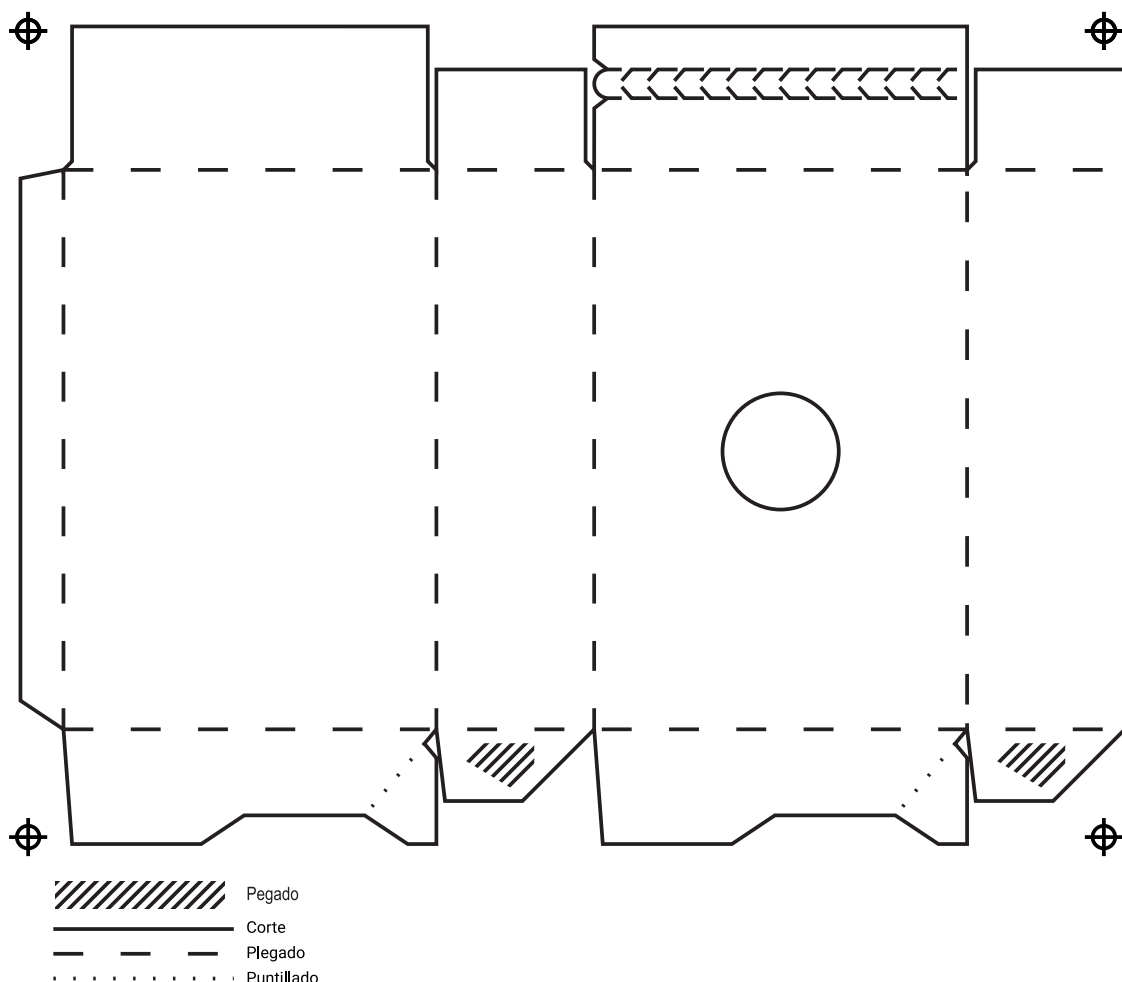
TP 4

- No olvidar colocar la simbología correspondiente al tipo de material del envase.
- Colocar la información legal (fabricante/establecimiento elaborador, teléfonos de emergencia, etc.) según corresponda.
- Colocar taco de fotocentrado.

2) Packaging contenedor/exhibidor en sistema offset tradicional

Teniendo en cuenta las ventajas y desventajas del sistema para la pieza que queremos hacer, lo recomendable es:

- Comenzar armando la maqueta en soporte y gramaje que se desea emplear.
- Definir las dimensiones de nuestra pieza en función de las medidas de los envases que vaya a contener, teniendo en cuenta, además, las limitaciones del tamaño de pliego como también área de impresión.
- Una vez definido y testeado el packaging que deseamos realizar, proceder a dibujar el plano de troquel. Es importante respetar el código para cada tipo de operación, así como que la línea exterior de corte esté unida conformando un único elemento, como se puede ver en el siguiente ejemplo:





Guía de recomendaciones metodológicas

TP 4

- En el original digital, para una mejor organización del trabajo, colocar el plano de troquel en una capa aparte, por encima de la capa correspondiente al diseño del envase.
- El original digital se trabaja a escala 1:1 (es decir, en tamaño real) y especificando en el archivo el formato de la pieza.
- Si la pieza tiene un frente y un dorso (según si se imprime o no el interior del envase), colocar en mesas de trabajo distintas e indicar a qué corresponde cada una.
- El original digital debe estar en modo de color CMYK y se deben especificar la cantidad e información de las tintas, siempre pintando cada palabra con el color correspondiente; y el resto de la info con color registro. Por ej.: 5/0 - **CIAN MAGENTA AMARILLO NEGRO** / **PANTONE 2397 C**
- No olvidar incluir las marcas de registro, en color registro y con línea de 0,5 pt.
- Si la pieza tiene alguna imagen o pleno de color al corte es necesario dejar una demasía de al menos 0,3 cm ó 0,5 cm. Por ejemplo:





Guía de recomendaciones metodológicas TP 4

- Entregar con todas las tipografías convertidas a curvas (recomendación: siempre guardar una versión con texto editable y otra versión pasada a curvas para eventuales cambios posteriores).
- Si se utilizan imágenes bitmap, deben estar en CMYK, con una resolución de 350 ppi (dependiendo del soporte que se emplee puede ser menor).
- Las imágenes bitmap debe estar enlazadas en el archivo de Illustrator e incluirlas en la carpeta a entregar (tener en cuenta que si se cambia el nombre al archivo .tiff o .jpg, se deben volver a enlazar).

Consideraciones generales

Antes de enviar los archivos, revisar atentamente las pautas de entrega: es muy importante guardar y nombrar los archivos de forma clara y además del original incluir: un mockup o fotomontaje de cómo debería quedar la pieza final, y un printer del original para que quien imprima pueda chequear que está viendo todo tal cual se diseñó.