



PRUEBAS

Al terminar un diseño, este tiene que ser aprobado por el cliente, para lo cual hay que presentarle un dummy, la calidad de la presentación depende del nivel de avance del proyecto, lo que se vaya a corregir del mismo y el presupuesto con el que se cuente.

SISTEMAS PARA PRUEBAS DE POSICION

Sirven únicamente para dar una idea general del diseño, de la relación entre elementos, tamaños, etc. pero no se obtienen los colores correctos, no se detectan problemas de moire o de error de registros.

LASER

El funcionamiento de una impresora laser es a base de un polvo extremadamente fino llamado toner, el cual se adhiere a un tambor, el cual, se magnetiza de acuerdo a la imagen a imprimir; el papel pasa entre este tambor con toner y otro que cambia la polaridad del toner, haciendo que este se desprenda del primer tambor y se deposite en el papel, el cual debe pasar por una zona caliente para adherir el toner. Existen impresoras laser de diferentes resoluciones, siendo las mas comunes de 300 y 600 dpi, su calidad de impresión se puede definir como baja, aun cuando para algunos trabajos una impresión de 600 dpi es suficiente para utilizarlo como original mecánico.

Existen impresoras laser de color, las cuales funcionan de la misma manera pero con cuatro pasadas, cada una con un toner de diferente color.

CHORRO DE TINTA

Los contenedores retienen tinta liquida la cual es atomizada en gotas ultra finas las cuales forman pequeños puntos en el papel. La calidad y absorción del papel es muy importante logrando calidades de 720 y hasta 1440 dpi.

CERA TERMICA

Un listón del tamaño del papel con paneles de los colores CMYK, pasa por una fuente calorífica la cual causa que la cera se derrita y se adhiera al papel. Después el papel regresa a su posición original y empieza la impresión de otro color. Los colores son siempre saturados pero es un sistema muy lento además de tener un bajo aprovechamiento de los consumibles. Una variante de este sistema se conoce como:

TINTA SÓLIDA

La diferencia de este sistema con el anterior es que la cera se encuentra en unas barras, tipo crayolas, las cuales se derriten y este líquido se atomiza para adherirse al papel solidificándose al estar este más frío, dando como resultado colores siempre bien saturados. Este es una mezcla de sistemas entre el de cera térmica y el de chorro de tinta.

SISTEMAS PARA PRUEBAS DE TONOS CONTINUOS

Son sistemas que dan muy buena presentación a los trabajos, los colores son casi los que se logran en una impresión tradicional, pero no se pueden checar problemas de moire ni de errores de registros por ser una impresión de tono continuo.

SUBLIMACION DE TINTA

Un listón del tamaño del papel con paneles de los colores CMYK, pasa por una fuente calorífica capaz de variar su temperatura, provocando que la tinta pase de sólida a gas en un solo paso (sublimación) mezclándose los colores en esta etapa gaseosa provocando colores de tono continuo. La tinta se adhiere al papel por reacciones químicas (se puede usar normal pero no se obtendrán los resultados deseados). Es ideal para dummies de alta calidad.

PRUEBAS DESOBREPOSICION

Se utilizan en trabajos donde la calidad de los colores no es tan importante como su posición.

COLOR KEY

Es un método aplicable a trabajos de 2 o 3 tintas, en las que cada color es impreso en diferentes capas de poliéster, las cuales se sobreponen una a la otra para checar problemas de registro. Los colores C,M,Y,K y algunos Pantones esta disponibles.

PRUEBAS DE CONTACTO

Estas pruebas ofrecen una gran variedad de colores los cuales son bastante cercanos a los logrados en una impresión tradicional. Se componen de capas o toner de colores colocados a una sola base, son producidos directamente de los negativos-positivos, por lo que se pueden detectar los problemas de moire o de posibles problemas de registros.

PRESSMATCH (AGFA)

Se expone una base a una luz filtrada por los **negativos-positivos**, la cual tiene pegado una **lámina de color** C,M,Y,K; de tal manera que al despegar esta lámina de color la parte **no expuesta** queda adherida, levantándose el resto. Pocos colores directos.

MATCHPRINT (3M)

Se expone una base, a una luz filtrada por los **negativos**, a la cual se le pega una lámina de color y juntos se calientan a 240°C en un rodillo, saliendo, se retira la lámina quedando el pigmento solo donde se expuso. Hay al rededor de 60 tintas directas.

CROMALIN (DUPOND)

Se expone una base, a una luz filtrada por los **negativos**, la cual tiene colocado un **acetato con pegamento**, el cual es activado de acuerdo a la luz que recibe quedándose en la base, se le espolvorea un **pigmento en polvo** el cual se adhiere únicamente donde quedo el pegamento.

Los colores se pueden comprar ó mezclar otros pigmentos para lograr nuevos colores.

WATERPROOF (DUPOND)

Es el mismo sistema que el anterior, pero en esta ocasión la base es un acetato, al terminar el proceso el color es transferido al papel que se desee.

PRUEBAS DEROLL

Son pruebas de impresión en el medio seleccionado, por lo que el color, material y problemas que se tengan son los que en realidad saldrán en la producción. Es la mejor manera de checar por posibles problemas, pero toma tiempo y es costoso.

IMPRESIÓN DIRECTA

En este punto mencionaré en primer lugar las nuevas opciones que existen para las impresiones de tiraje muy cortos

SEGUNDO ORIGINAL

Esto se obtiene si un archivo se manda directo a una filmadora de película, la cual produce negativos o diapositivas, en película fotográfica, en formatos de 35 mm o de 4" x 5".

Este "segundo" original puede ser de una fotografía retocada, o de una imagen que se crea ya sea desde cero o a partir de otras imágenes. Es necesario manejar la imagen a una muy alta resolución para lograr la calidad fotográfica (al rededor de 1600 ppi para 4" x 5")

EFI FIERY

Es la impresión directa de la computadora en máquinas con sistemas xerográficos (Fotocopiadoras de color), que permiten tirajes muy cortos, la calidad es buena para dummies y aceptable para trabajos como folletos o similares donde se requieren tirajes muy cortos.

DIRECTO A LÁMINA

Las maquinas exponen directamente la imagen a la lámina de Offset de esta manera se ahorra tanto en tiempo como en dinero al no requerir los negativos de la selección de color.

OFFSET DIGITAL

Este sistema proyecta la imagen en láminas virtuales, permitiendo crear impresiones diferentes en cada hoja, dando opciones como es el personalizar o foliar. Es posible imprimir simultáneamente con pantalla de 175 lpi, a cuatro colores en ambas caras del papel. Al igual que el método anterior se ahorra uno el gasto de la selección de color, pero además permite tirajes muy cortos ya que tampoco existe el costo de las láminas.

CD

Hay proyectos que pueden ser distribuidos por otros medios como son el CD, el cual nos dá opciones de mostrar presentaciones interactivas (multimedias). El costo de este medio ha disminuido de una forma importante, como también las maquinas que "queman" los CD, por lo que probablemente en algunos años, sea tan común tener una de estas maquinas como lo son actualmente las impresoras laser.

SALIDAS DE GRAN FORMATO

La producción de espectaculares, banners y otros usos que requieren imágenes grandes, tienen en la actualidad muchas opciones dependiendo de características como: tipo de imagen (vectorial o bitmap), colocación en exterior o interior, tiempo de vida requerida, distancia a la que se apreciará, etc. La mayoría de los sistemas para la producción de estos productos, se basan en tecnologías que ya explicamos, como son: El chorro de tinta, sublimación e impresión electroestática (similar al laser). Sin embargo hay otras como son:

PINCEL DE AIRE COMPUTARIZADO

De utilización casi exclusiva en espectaculares de vista a gran distancia, pues producen imágenes de entre 5 y 24 dpi. Los colores atomizados logran crear uno de los 16,000 colores aplicándolos píxel por píxel.

VINIL AUTOADHERIBLE

Cuando la imagen es de línea (vectorizado) es más económico el crear el impreso por medio de vinil, el cual es cortado en plastas. Su resistencia a la intemperie es excelente, su costo es relativamente bajo, pero la paleta de colores es reducida.

TAMAÑO DE ARCHIVOS EN MEGABYTES PARA IMPRESIÓN ELECTROSTÁTICA

TAMAÑO EN METROS EN MEGABYTES IMAGENES PARA VERSE A UNA DISTANCIA APROXIMADA DE:

Hasta 1M₂ 12 Mb De 0.7 a 3 metros

De 1 a 1.5 M₂ 15 Mb De 1 a 5 metros

De 1.5 a 2 M₂ 20 Mb De 1 a 6 metros

De 2 a 3 M₂ 25 Mb De 2 a 8 metros

De 3 a 5 M₂ 35 Mb De 2 a 15 metros

De 5 a 10 M₂ 40 Mb De 3 a 20 metros

Mayores de 10 M₂ 45 Mb De 3 a 25 metros

Espectaculares c/foto 60 Mb De 10 metros en adelante