

Cómo enviar los ficheros a la imprenta

Gustavo Sánchez Muñoz

(Diciembre de 2003)

Comprobar, chequear, 'preflight'...

En diseño gráfico y preimpresión, nada produce mayores problemas que los trabajos mal preparados, incompletos o con especificaciones erróneas.

Por eso antes de enviar el trabajo definitivo la fotomecánica o imprenta es imprescindible hacer una serie de comprobaciones finales. Este examen es similar al chequeo (*preflight check*) que hacen los pilotos de aviación antes de partir en vuelo ("combustible: ok, frenos: ok, escotillas: ok..."). De ahí que escuches muchas veces la expresión "*preflight*" para referirse a él (si quieres quedar 'bien' puedes pronunciarlo algo así como *pre-fláit*).

En artes gráficas consiste básicamente en comprobar que va todo lo que debe ir, que los parámetros son correctos y que nada de lo que no debe ir se va fuera. Así de simple.

Trabajar con un sistema de trabajo (*workflow*) adecuado y bien planteado evita muchas comprobaciones posteriores y garantiza que este preflight sea una operación sencilla y rutinaria.

Puedes usar herramientas (como FlightCheck de [Markzware](#)) o establecer estándares de trabajo (como las distintas variantes de [PDF/X](#)), pero lo primero es adquirir una disciplina de trabajo bien fundada. Para que sea más fácil, rápido y sencillo entregar trabajos listos para imprenta a tiempo.

Eso distingue en buena parte a los aficionados de los profesionales. Si tienes dudas, asiste a una conversación de preimpresores e impresores contando anécdotas sobre diseñadores. Lo entenderás enseguida: El 90% tiene que ver con trabajos mal entregados.

Dependiendo del tipo de trabajo que se va a entregar, los puntos del examen variarán. Lo que viene a continuación es un listado de comprobaciones usuales. He intentado distinguir lo imprescindible (obligatorio) de lo opcional

(conveniente). Algunas cosas faltarán y algunas sobrarán.