

CREAR CORRECTAMENTE UN ARCHIVO PARA LA IMPRESIÓN DE NAIPES, CARTAS o TARJETAS

- [CONSIDERACIONES GENERALES A TODOS LOS ARCHIVOS](#)
- [DESCARGAR MODELOS Y PLANTILLAS](#)
- [INTERPRETACIÓN DE LAS PLANTILLAS](#)
- [CARTAS HORIZONTALES](#)
- [PLANTILLAS PERSONALIZADAS](#)
- [EXPORTANDO ARCHIVOS](#)

CONSIDERACIONES GENERALES A TODOS LOS ARCHIVOS

FORMATO DEL ARCHIVO

Nuestros sistemas sólo trabajan con archivos en formato PDF en escala 1:1 (sin protección de contraseña). El PDF se debe exportar **sin marcas de corte ni de registro**.

GESTIÓN DEL COLOR

El mismo color puede aparecer ligeramente diferente en función de la base sobre la que se imprime; esto se debe a la composición física del papel. Si quieres evaluar en detalle el resultado de los colores te aconsejamos que encargues una unidad de muestra (prototipo) antes de producir otras cantidades.

Todos los archivos se envían en CMYK (cian, magenta, amarillo, negro) asignando el perfil color Fogra 39. Las imágenes en RGB o con colores PANTONE serán convertidas a un perfil de separación estándar de forma automática.

Igualmente, a pesar de nuestros ajustes y calibraciones de color, la maquinaria de impresión digital puede sufrir variaciones a lo largo del tiempo. Así que, aunque hayas producido anteriormente con nosotros y quieras realizar el mismo proyecto, te aconsejamos que si el color es importante en tu trabajo te aconsejamos que encargues una unidad de muestra nuevamente (prototipo).

También debes tener en cuenta que las lecturas de color por parte de los monitores y otras **pantallas son en RGB, por lo que lo más probable es que el color de la impresión no coincida** exactamente con los que ves en la pantalla de tu dispositivo. **La única manera de saber cómo va a quedar tu proyecto es encargando la unidad de muestra (prototipo).**

DESCARGAR MODELOS Y PLANTILLAS

¿Qué son los modelos o plantillas de los naipes?

Son archivos que te indicarán el tamaño y las zonas donde nuestras máquinas imprimirán y cortarán los diseños que nos mandes. Gracias a ellos, las máquinas podrán entender las imágenes y tú sabrás como quedarán antes del envío de los archivos de las cartas.

¿Dónde descargar estas plantillas?

Puedes acceder a nuestra web: <https://www.pinbrogames.com/plantillas/>

Una vez allí, tendrás un menú desplegable a la derecha con los diferentes componentes que podemos personalizar en nuestra imprenta de juegos de mesa. Si despliegas la pestaña "Barajas", encontrarás las diferentes medidas de naipes, las más comunes suelen ser bridge, póquer y española ¡pero tienes muchas más! Somos la imprenta española que más tamaños de cartas tiene disponible para sus clientes. Incluso podemos crear tamaños personalizados de naipes especialmente para ti.

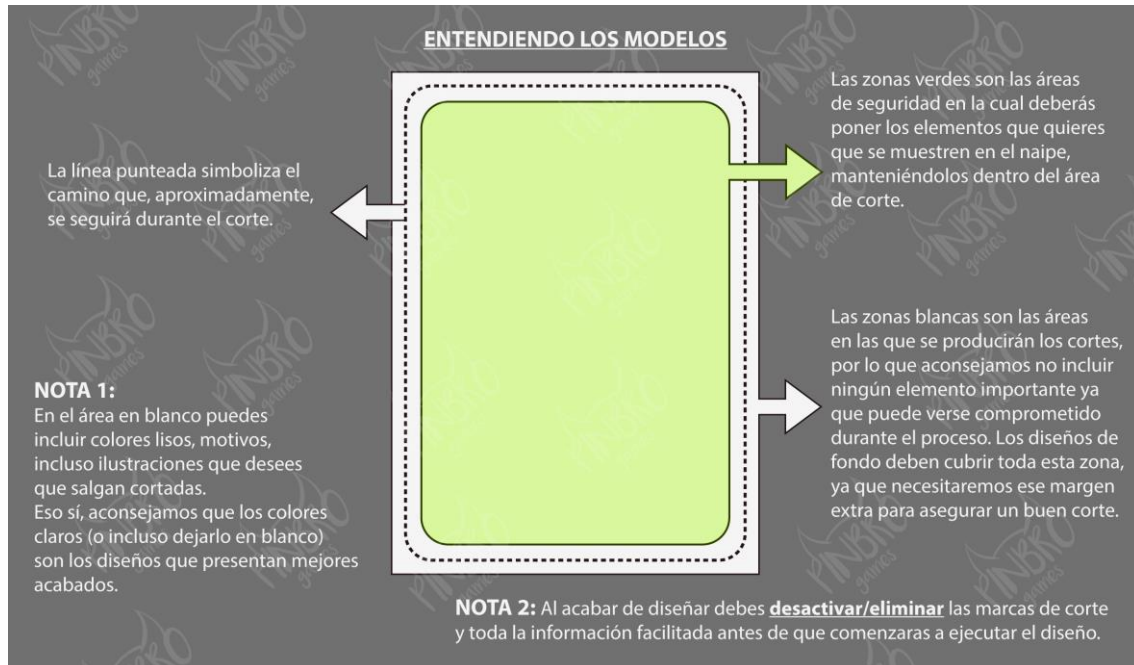
¿Qué plantilla elegir?

Si aún no has diseñado tu juego tienes una gran ventaja, puedes crear tus ilustraciones con las proporciones y tamaños de cartas estándar que hay en el mercado. Ceñirte a estos tamaños hará que tus clientes puedan adquirir paquetes de fundas para proteger las cartas, y así conservarlas mejor con el

uso.

Si tus naipes son muy especiales y necesitan un tamaño personalizado exclusivamente para ti, puedes generar tus propias plantillas (ver más adelante). Estos pueden tener cualquier proporción y medida, así como todo tipo de formas, desde circulares hasta en forma de corazón... ¡las posibilidades son infinitas!

INTERPRETACIÓN DE LAS PLANTILLAS



¿Por qué tengo que incluir los diseños importantes en la zona verde?

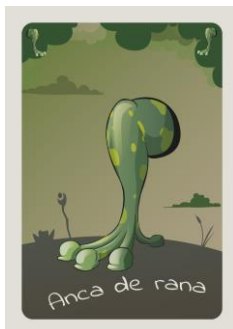
Las máquinas de impresión y corte, aunque son sumamente precisas, no son perfectas. Por lo que tenemos que asegurarnos que tus diseños queden bien centrados y no queden fuera del área de corte de nuestras máquinas. Si dejas tus diseños importantes dentro del área verde de seguridad, te quedarán siempre en la posición correcta.

Puedes aproximar algún diseño a la línea punteada de corte, pero debes ser consciente de que puede que aparezcan cortados, aunque quede en la zona interior, pues como decimos, las máquinas no son perfectas y pueden sufrir ligeras desviaciones.

LA LÍNEA PUNTEADA DE CORTE ES ORIENTATIVA.

¿Cómo diseño la zona blanca?

Dependiendo del acabado que quieras tener, puedes optar por varias opciones.



Dejarla en blanco: Muchos diseñadores de juegos optan por dejar los bordes blancos, ya que tienen ciertas ventajas muy interesantes. Son más sencillas de barajar, ya que, al no tener impresión, los cantos tienen menos espesor y facilita el barajado. También es de tener en cuenta que el acabado del corte es más suave al tacto y soportan mucho mejor el paso del tiempo, ya que disimulan el desgaste por uso.



Diseño de color sólido: Es igual que la anterior, pero hay que tener en cuenta el color utilizado. Si utilizamos colores claros podremos disfrutar de condiciones similares a cuando dejamos los bordes en blanco, pero a medida que oscurecemos este borde perderemos las propiedades anteriores.



Extender diseños y patrones hasta el final de la carta: Esta opción, dependiendo del diseño, tiene la ventaja de disimular los daños ocasionados por el uso continuado, sin embargo, son menos sencillas de barajar, y hay que tener en cuenta que los diseños deben cubrir toda la zona blanca al completo.

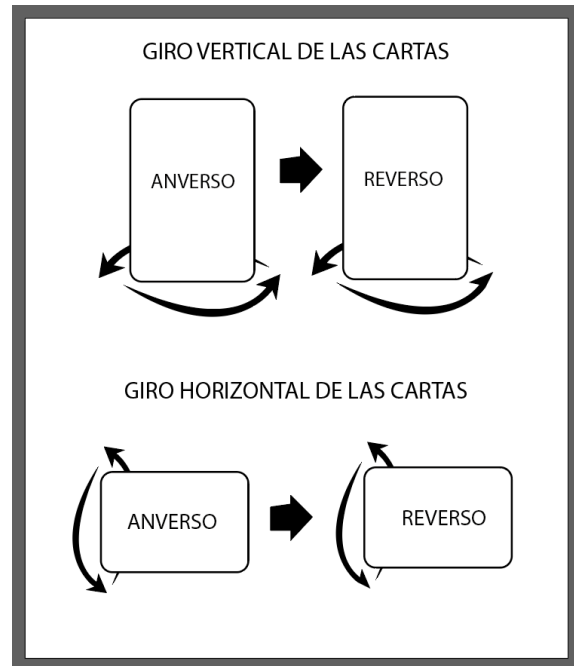
¿Cómo elimino las marcas de corte de la plantilla?

Depende del programa que uses tendrás que desactivar o eliminar dichas plantillas, pues si nos envías los archivos con la zona verde visible o la línea punteada que aparezca en los diseños, estos se van a imprimir en tus naipes. Elimina todo rastro de nuestras plantillas al acabar de ilustrar o maquetar tus ilustraciones, estos solo son útiles mientras realizas el diseño, luego son innecesarios.

CARTAS HORIZONTALES

El giro de las cartas siempre se realiza por el lado corto, tendrás que tenerlo en cuenta a la hora de presentar los diseños. Te dejamos un pequeño esquema para que sepas posicionar tus diseños en función de tu preferencia.

Las cartas horizontales **SIEMPRE deberán entregarse posicionadas en vertical**, sin modificar la posición de las plantillas. Pues de lo contrario no podremos saber el sentido de giro que deseas en tus cartas. Puedes diseñarlas horizontalmente, pero a la hora de exportar el archivo tendrás que entregarlas verticalmente.

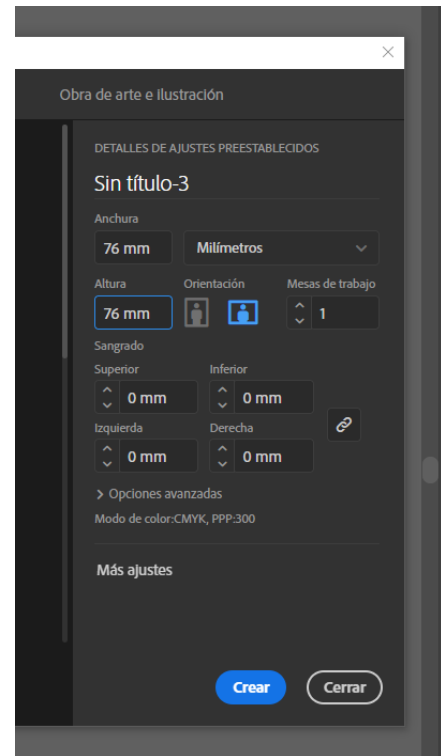
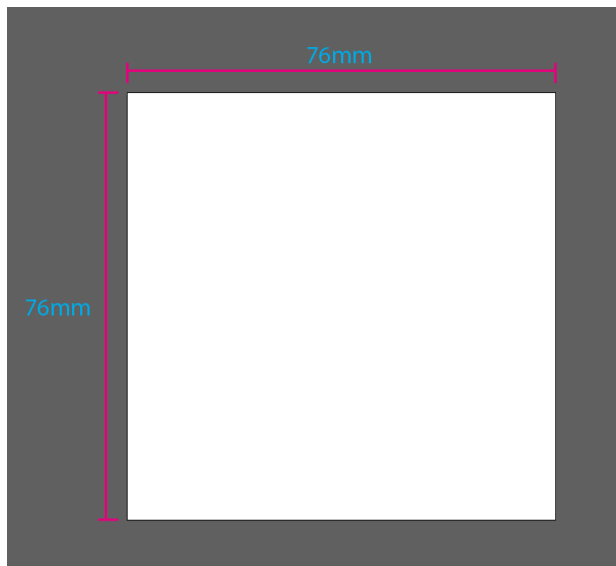


PLANTILLAS PERSONALIZADAS

Te explicamos cómo prepararnos los archivos y la forma del corte para que nosotros podamos entenderlo, y las máquinas lo interpreten todo correctamente. Si eliges esta opción, pide primero presupuesto ya que tiene un pequeño coste extra, asegúrate que es lo que necesitas y recuerda que puede que estés limitando a tus clientes la posibilidad de enfundar las cartas. Para generar tu propia plantilla sigue los siguientes pasos:

1- Diseña tu plantilla:

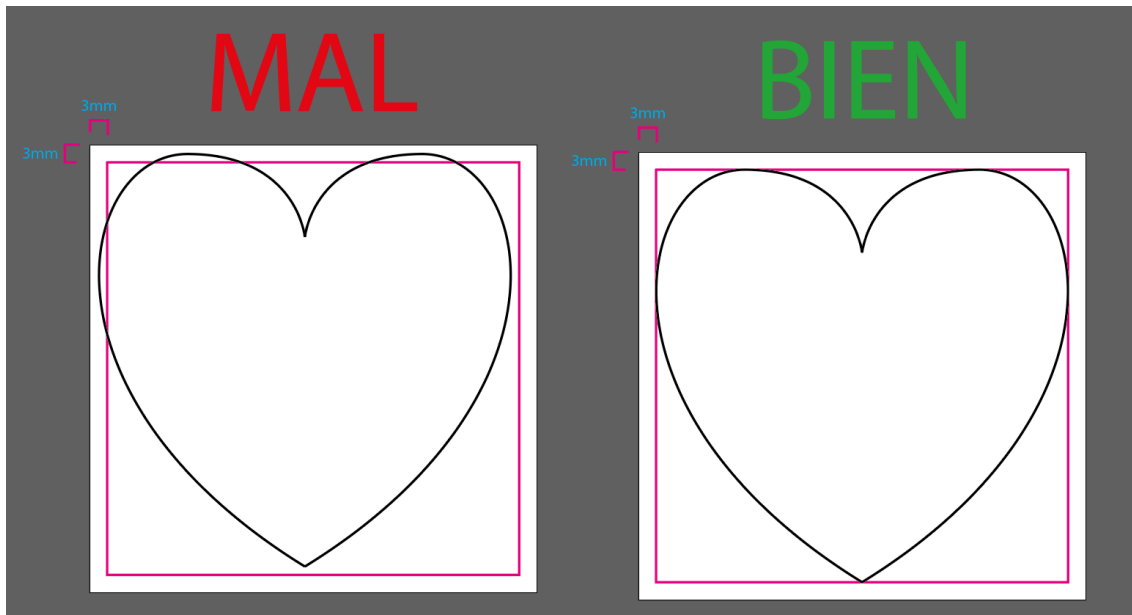
Supongamos que deseas una carta con forma de corazón, con un tamaño de 70x70mm. Por lo tanto tendrás que abrir en tu programa de diseño, una página con un tamaño o sangrado de 3mm extra por cada lado, es decir, en este caso sería de 76x76mm.



Así debería quedar tu área de trabajo antes de comenzar a diseñar.

2- Sitúa la línea de corte:

Para situar el diseño del corte, debes respetar el margen de 3mm que hemos añadido previamente, por lo que no debes acercar dicho corte al borde de la página a menos de 3mm.



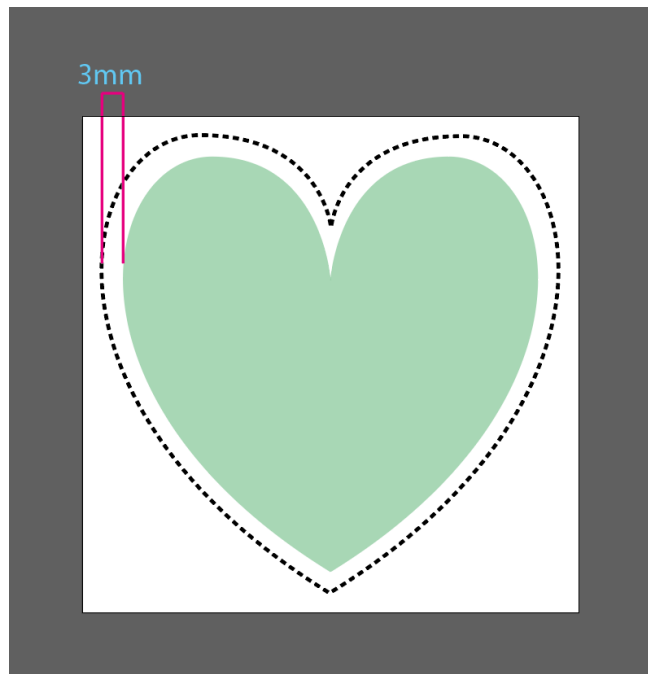
Una vez hecho esto, guarda el diseño con el nombre de "CORTE" para que sepamos identificar la forma que has elegido de tus cartas. Y tendrás que adjuntarlo a los diseños finales que nos envíes.

2- Marca el área verde:

Al igual que en el caso anterior, el área verde de seguridad, debe tener una distancia mínima de 3mm con la línea de corte que hemos diseñado previamente.

Si no se respeta esta distancia, el corte del naipes puede afectar al diseño final.

Una vez tengamos esto listo, ya estamos preparados para realizar el diseño conforme a las especificaciones de los modelos habituales señalados en los puntos anteriores.



EXPORTANDO ARCHIVOS

Antes de exportar asegúrate de:

- Que **has desactivado o eliminado las marcas de corte** y áreas verdes de seguridad.
- **No existe ninguna capa bloqueada o protegida**, ya que puede haber elementos que aunque se vean en el diseño no se impriman.
- **Las imágenes externas están contenidas o incrustadas en el documento**. De esta forma nos aseguramos que los archivos no dan problemas con imágenes enlazadas que durante la impresión no aparezcan.
- **No prohíbas la impresión del documento o ciertas imágenes a la hora de exportar archivos**, pues existen opciones en determinados programas que bloquean la capacidad de los archivos para ser imprimidos, así como protegerlos con contraseña. Cualquier archivo que tenga esta característica activada no se imprimirá correctamente.
- **Los textos están convertidos a curvas o rasterizados**, de esta forma las fuentes continuarán mostrándose siempre de la misma forma y evitamos errores de determinadas tipografías que a veces se sustituyen de forma automática. Eso sí, esto hazlo al acabar el trabajo, puesto que los textos dejarán de ser editables, así que, debido a esto, también te aconsejamos que guardes una copia sin rasterizar por si necesitas hacer modificaciones en el futuro.

El formato de salida debe ser PDF 1.5 o superior, así nos aseguramos que los colores, capas, textos, y todos los elementos quedan en su lugar, y nuestra maquinaria lo interpreta todo correctamente.

Mis archivos pesan demasiado ¿Cómo puedo hacer que ocupen menos?

Lo normal es que un **archivo pese entre 1-3 Mb**. Si tus archivos pesan más de eso algo estás haciendo mal, no es normal que un juego ocupe 2GB (aunque podrán darse casos). No te podemos decir exactamente el qué porque puede deberse a varios factores te dejamos algunos de los puntos más comunes:

- Estás guardando tu archivo en una resolución demasiado alta. Como te hemos indicado al principio de este post, más de 300ppp no va a tener una diferencia notable en impresión, por lo que no tiene sentido subir más de esa resolución. Así como las imágenes incluidas en los mismos. Si descargas una imagen muy grande y la pones en tu diseño, aunque la reescales y la pongas de un tamaño menor, seguirá ocupando el mismo espacio en la memoria. Asegúrate que no son demasiado grandes.
- Si estás usando programas de diseño por capas, es posible que en vez de maquetar tus diseños de forma individual estés ocultando las capas que has diseñado previamente y que cada vez tu diseño contenga más capas ocultas. Esto hará que cada vez tus ilustraciones pesen más y más. Aunque no se vean, siguen solapándose todas las ilustraciones y ocupando espacio.
- Si en vectorial utilizas pinceles o motivos demasiado enrevesados, los programas tardarán mucho en renderizarlos y cargarlos, y a nosotros nos costará muchísimo imprimirlos correctamente ya que la máquina deberá procesar gran cantidad de datos y puede cometer errores de impresión. Si este es tu caso, te aconsejamos que cuando lo exportes lo hagas sin incluir las capas o las capacidades de edición, o de igual manera puedes convertir el dibujo vectorial en una imagen de mapa de bits (JPEG o

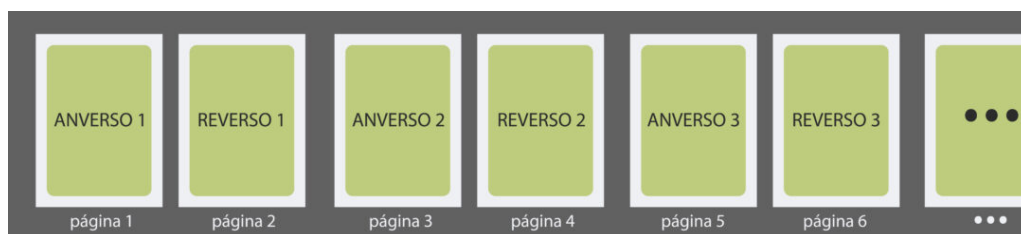
JPG por ejemplo) para que ocupen menos y no se produzcan estos errores, luego convertirlos a PDF con normalidad.

Hay que tener cuidado con este error, a veces los archivos aparentemente no ocupan más que unos pocos Mbs, sin embargo tienen una cantidad muy grande de información que no podemos procesar. Siempre que tengas dudas es mejor que hagas este procedimiento.

¿CÓMO ENVIARNOS LOS ARCHIVOS?

Debes tener en cuenta que tras finalizar el diseño hay que generar el archivo para impresión, debes hacerlo en formato .PDF. Siguiendo las plantillas.

Por ejemplo: para 50 cartas de tamaño póquer (63x88mm) y 20 cartas de tamaño mini (41x63mm), deberías preparar un archivo PDF bien identificado con su tamaño llamándolo "Póquer(63x88).pdf" que contenga cada carta seguida de su reverso, en total 100 páginas distribuidas de la siguiente forma:



Y otro PDF diferente llamado por ejemplo "Mini(41x63).pdf", que para evitar errores es necesario que contenga la medida en el nombre del archivo, con un total de 40 páginas dispuestas igualmente como la imagen anterior, cada anverso seguido de su reverso. De esta forma evitaremos posibles confusiones y errores que puedan afectar al producto final recibido.

NOTAS:

- Si tienes una misma carta repetida en la baraja, por ejemplo 5 veces, dentro del PDF entregado deberá constar las 5 repeticiones en el orden que se requiere dentro del mazo final.
- Las producciones en masa siempre seguirán el orden de las cartas que tenga el PDF recibido. Es posible que algunos prototipos se reciban desordenados, dado que el proceso de producción es diferente, pero no significa que para una futura producción vayan a recibirse en ese orden, ya que siempre se respetará el orden recibido por parte del cliente.
- **MUY IMPORTANTE:** El tamaño máximo del archivo no debe exceder los 3Mb por cada archivo que contenga, de esta forma una baraja de 50 cartas tendría que estar contenida en un PDF de máximo 150Mb. De lo contrario el archivo sería demasiado pesado para poder trabajar con él.
- Si tu juego de mesa contiene distintos tipos de componentes, categoriza por carpetas y nombra cada una de ellas con el nombre del componente. Estos requisitos son completamente indispensables para que podamos procesar los archivos.

Finalmente comprímelo todo en un .RAR o .ZIP para enviárnoslo en un solo paquete. Usa servicios en la nube como Wetransfer o cualquier otro proveedor de almacenamiento para hacernos llegar el link de descarga de los archivos. **NO ADMITIMOS** archivos adjuntos a través de correo electrónico.