

La importancia de una prueba de color digital

Dentro de un flujo de trabajo, la consistencia en la apariencia del color entre de los distintos dispositivos que lo conforman es vital para obtener la calidad que el cliente ha demandado o necesita para su producto. En este proceso productivo, en la mayoría de los casos el único documento que el cliente valora y valida en cuanto a color se refiere es una prueba de color. De la capacidad de simular las condiciones de impresión de esta prueba de color, dependerá sensiblemente el éxito o fracaso respecto a lo que el cliente espera en cuanto a color a la entrega de un producto impreso.

Básicamente, una prueba de color podría definirse como un documento en el cual deberían quedar reflejadas las características colorimétricas de una condición de impresión determinada. Estas características son reflejadas en la prueba de color mediante un proceso de simulación el cual nos permite previsualizar un resultado final de un producto de una manera temprana, con lo cual, esta simulación impresa permite realizar cambios colorimétricos o de diseño de un producto antes de proceder a la impresión final.

Al mismo tiempo, se puede afirmar que la prueba de color es el único documento que el cliente ve antes del proceso de impresión final, de ahí la importancia de la capacidad de simulación de la misma. Capacidad de simulación que, como su propio nombre indica, simula el color de una determinada condición de impresión, nada más. Y nada menos, ya que en definitiva esta es la importancia real de una prueba de color: simular la sensación colorimétrica de un producto impreso, y esto mismo es lo que el cliente debería entender: una simulación no es una representación perfecta al cien por cien del producto impreso. Esto es así (por el momento) por diversos motivos, aunque destacan los siguientes:

Pigmentos utilizados en la confección de la prueba de color: Mayoritariamente, los dispositivos utilizados en la confección de la prueba de color se restringen a ploter y, para tecnología offset se pueden encontrar actualmente dispositivos de impresión digital "xerigráfica". Ambos dispositivos utilizan pigmentos muy diferentes a los utilizados en las diversas tecnologías de impresión industrial habituales en el mercado, con lo cual, el resultado físico del punto de impresión no puede ser el mismo. A este punto se le puede añadir el hecho de que nuestro dispositivo no sea capaz de alcanzar la colorimetría real de la condición de impresión a simular.

Soportes utilizados en la confección de la prueba de color: Los soportes utilizados en la confección de una prueba de color, generalmente no son los mismos que se utilizarán en la producción final. Esto es así sobre todo en los dispositivos de impresión de inyección de tinta o ploter, ya que en los de impresión digital "xerigráfica" es posible, sobre todo para simular Offset, la utilización de papel de producción real. En la impresión con inyección de tinta, en la mayoría de los casos la única manera de simular el color de ciertos soportes de producción es "pintar" el color de fondo sobre el soporte de pruebas.

Metamerismo: Aunque de sobra es conocido para los profesionales del color el hecho de que dos colores espectralmente diferentes, tengan la misma sensación de color según la temperatura de luz a la que se exponen, generalmente es más que imposible hacer entender a un cliente este fenómeno físico. Fenómeno físico que se inherente al dispositivo de impresión, es decir, que aparece tanto en la prueba de color como en la impresión final. Aunque no es intención exponer más allá de lo necesario este tema en este artículo, sí mencionar que realmente entre la prueba de color y la impresión final, sea cual sea la tecnología de impresión, pueden existir efectos metaméricos que hagan diferir los colores. En la mayoría de casos lo difícil no es evitar el metamerismo, si no explicarlo a nuestro cliente.

Como conclusión a este apartado, se resalta la importancia de dejar claro que una prueba de color es un documento en el cual se simulan la condición de impresión final, y que, en la mayoría de los casos, pretende ser una copia de color exacta de la impresión final, pretensión difícilmente alcanzable debido a los impedimentos físicos anteriormente mencionados.