¿Cómo hacer unas tarjetas WOW!?

Con este artículo queremos explicar los pasos que seguimos a la hora de hacer nuestras propias tarjetas de visita. No se nos ocurre una forma mejor de contrastar un producto aparentemente simple con la realidad de un proceso de diseño cuidado y bastante laborioso, por cierto.

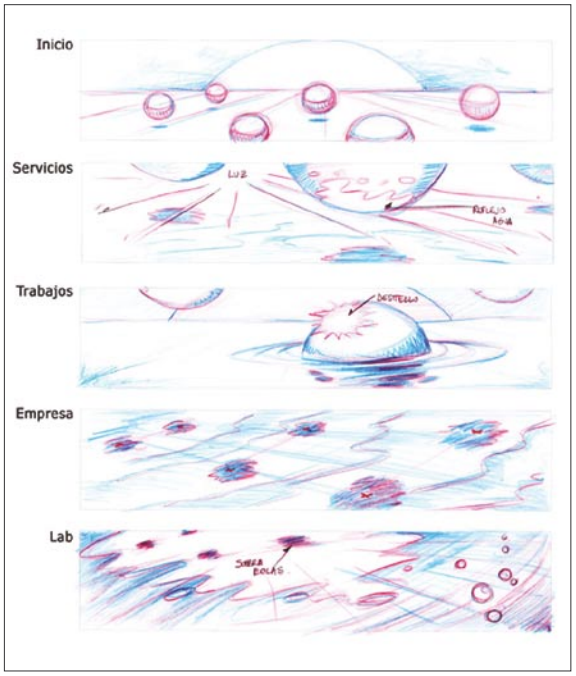

Figura 1. *Story web*

También veremos algunas peculiaridades relacionadas con la *impresión lenticular*, una tecnología todavía no muy conocida en nuestro país pero que ofrece unas posibilidades muy interesantes. Sólo hay una oportunidad para causar una buena impresión.

No comparto el refrán que dice aquello de *en casa del herrero*.... Me sorprende que haya empresas de servicios de nuevas tecnologías con webs en las que aparecen mensajes del tipo: *Nuestros clientes son los primeros. Tanto que no hemos tenido tiempo de hacer nuestra propia web*. Pues qué bien. Qué suerte dedicarse a un medio en el que los clientes vienen por cualquier lado menos por Internet. Nosotros no podemos darnos ese lujo. No tenemos una red de comerciales pululando por ahí para buscarnos los trabajos, así que cuando alguien llama interesándose por nuestros servicios tenemos que acertar *sí o sí* a la primera.

Uno no acostumbra a ver tarjetas de visita originales y elegantes, ni siquiera entre empresas de servicios de diseño... afortunadamente. Viendo esta clara oportunidad de diferenciarnos, ¿por qué no aprovecharla?. En cuanto tuvimos la posibilidad de hacer la *tarjeta de nuestros sueños* no lo dudamos un momento.

Figura 2. *Identidad Corp web*

¿Que es la impresión lenticular?

Es una técnica de impresión de carteles, tarjetas, etc. cuya peculiaridad radica en que su apariencia varía dependiendo del ángulo con el que las miremos.

Sus raíces proceden del arte cinético, una corriente artística de los años 60 que introdujo el movimiento como elemento dominante en la obra (encontramos referentes en Bois-Clair y Vasarely, entre otros).

Algunas de estas obras pictóricas logran el efecto del movimiento pintando dos imágenes diferentes que se alternan en una rejilla. Imaginemos un cuadro lleno de líneas verticales pares e impares. Las pares pertenecen a una imagen y las impares a otra. Posterior-

Figura 3. *Story Tarjeta frame 1 encuadre*

Figura 4. *Story Tarjeta frame 2*

mente, para comprobar el efecto el espectador deberá mirar la obra desde ambos lados.

Aunque las primeras impresiones lenticulares datan de principios del siglo pasado, no ha sido hasta hace más bien poco, gracias a los precios del plástico PVC y los avances en la impresión, cuando ha comenzado su producción masificada y con una calidad más que aceptable.

Hasta aquí las buenas noticias. A partir de ahora, las peculiaridades que nos hemos encontrado.

Manos a la obra

Empecemos por el principio, es decir, teniendo una idea muy clara de lo que queremos representar. Y para eso no hay mejor herramienta que el lápiz, ¿también debemos divertirnos de vez en cuando, no?. Comenzamos haciendo unos bocetos que, posteriormente, también se aprovecharán para la página web.

Con este asunto resuelto, ahora hay que adaptarlo a las proporciones exactas de una tarjeta de visita, y para este cometido trabajaremos digitalmente. Si te fijas bien, verás que simplificamos el número de elementos de la imagen, así como su perspectiva,

Figura 5. *Story Tarjeta frame 3*

Figura 6. *Diseño 3D*

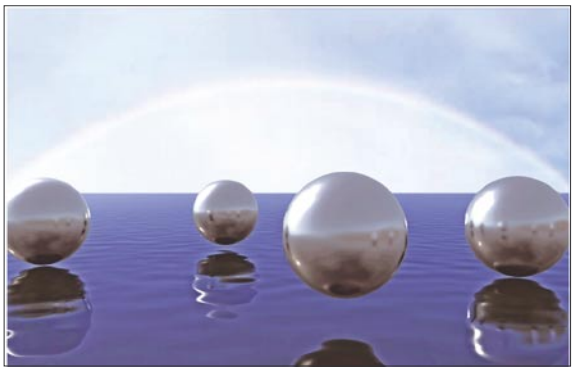

Figura 7. *diseño 3D ajustes color*

acercando las bolas que animaremos y dejando espacio para el logotipo en la parte superior. Incluso detallamos previamente el área de la imagen que debían cubrir las ondas en el agua.

Con estos esquemas ya podríamos empezar a trabajar en 3 dimensiones, pero antes era necesario resolver una duda importante.

¿Qué animación hacer?

La *impresión lenticular* permite muchos efectos diferentes que deberás amoldar a tu identidad corporativa, como los conocidos efectos 3D (profundidad de los objetos de la imagen en capas), giros, zoom, morphing (transformación), el típico flip de dos frames e incluso una combinación de varios de ellos. Cada uno presenta unas características y peculiaridades tan distintas que es difícil hacerse una idea sin verlos antes. Lo mejor es que te envíen muestras de trabajos y rápidamente sabrás cuál es el que mejor se ajusta a tu idea.

Uno de los aspectos más importantes a tener en cuenta es que el número de frames (fotogramas de la animación) afecta a la calidad de la misma (cuantos más haya ,menos nitidez obtendremos). Y os advierto que ya de por sí está bastante limitada para mostrar tamaños reducidos de fuentes, por poner un ejemplo.

Figura 8. *Animación frame 2*

Figura 9. *Animación frame 3.*

Figura 10. *Final anverso*

Nuestra idea inicial era hacer una interpolación completa, a modo de bucle, con la animación de la bola sumergiéndose completamente. Por la razón que he comentado anteriormente, decidimos simplificar el movimiento a la mínima expresión con tres estados: 1 - suspendido, 2 - sumergiéndose y 3 - bajo el agua.

Finalmente, al recibir las maquetas de prueba comprobamos que la animación no quedaba del todo clara al mover la tarjeta, por lo que acabamos reduciendo el diseño a un simple "flip" de 2 estados.

¿Qué más debo saber?

También tuvimos que ajustar los colores y el contraste para hacer el efecto lo más vistoso posible. Conviene evitar zonas en blanco, porque dejan entrever el resto de fotogramas dejando una ligera estela.

En cuanto al grosor de los trabajos, debéis saber que si los queréis muy finos y el reverso en papel (para que se pueda escribir, por ejemplo), puede que se trasluzca la imagen animada (anverso). Nosotros lo solucionamos utilizando un PVC de 0,2 mm relleno de un *pantone* naranja. Tampoco olvidéis redondear las esquinas, para que el material no corte las carteras de vuestros clientes.

Y bueno, lo típico de las imprentas, a mayor cantidad menor precio por unidad. En este caso, hacer una tirada de 500 unidades sale, más que caro, prohibitivo. Debéis iros a tiradas de entre 2.500 y 5.000. Aproximadamente, el precio por cada unidad se reduce progresivamente a la mitad si se pasa de 500 a 1.000 uds., de 2.500 a 5.000, y de ahí a 10.000 uds. Que lo sepáis.

Comentar también que si os preocupa mucho el precio será mejor que os olvidéis del tema. Estas tarjetas valen hasta 10 veces más que las de impresión tradicional en papel. Tendréis que valorar si os merece la pena una tirada y gasto semejante. En nuestro caso tardamos bastante en decidirnos, pero estamos muy satisfechos con ellas.

Conclusión

Si es la primera vez que diseñáis un trabajo para *impresión lenticular*, os recomiendo que busquéis un buen proveedor que os asesore para que todo quede perfecto. Sobre el diseño no hay secretos: si trabajamos paso a paso y de forma cuidadosa, es difícil no obtener un buen resultado. Y no queda otro remedio cuando se hace una inversión tan caprichosa.

José Manuel Martínez Heras

Figura 11. *Final reverso*