



# Overprints & Traps



Valter Harasaki

Antes do Desktop Publishing chegar prá valer, algumas preocupações no processo de produção gráfica eram problemas de quem fosse fazer o fotolito. Bastava enviar a arte final, com indicações para fotolito e aguardar a prova de prelo para aprovar ou solicitar modificações necessárias. Você não precisava entender profundamente sobre o processo de execução do fotolito, outros profissionais especializados cuidavam para que o serviço ficasse certo. Problemas como encaixe, sobreposição de cores, qualidade do scan e *moirés* não eram de sua responsabilidade. Sua tarefa era somente enviar a arte e depois aprovar o fotolito antes de enviar à gráfica ou entregar ao cliente.

O computador agilizou a execução de publicações, popularizou o uso de bureaus de pré-impressão (de todos os tamanhos e qualidade), queimou etapas e acumulou funções. O processo de fazer o fotolito de maneira convencional foi perdendo espaço e parte da responsabilidade antes atribuída ao fotoliteiro passou a ser dividida entre o bureau e o autor da editoração. Assim, é bom conhecer algumas técnicas relativas à produção de fotolitos para identificar onde aconteceu alguma falha e evitar a necessidade de refazer mais um serviço.

**TRAP** Um dos principais problemas que podem ocorrer na impressão em quatro cores é exatamente o encaixe (*trap*, na língua do DTP) entre essas cores. O computador é uma máquina precisa e exata e, no processo de impressão, muita precisão pode se tornar um problema. Quando geramos um fotolito pelo computador, áreas de cores adjacentes podem ficar tão milimetricamente justas que é impossível imprimir o trabalho em uma gráfica sem que apareça um filete branco entre elas. Isso ocorre porque, nas impressoras

industriais, o papel sofre tração, é impresso uma cor de cada vez e isto somado com a velocidade de impressão muito alta, faz com que, durante o processo, ocorram pequenas deformações ou deslocamentos no papel, causando uma leve imprecisão no encaixe das cores.

Muitas vezes culpamos a gráfica pela “falta de registro” quando o problema está no fotolito gerado pelo bureau. Nos bons tempos do fotolito convencional, para compensar este problema, os fotoliteiros mudavam a exposição de cada filme, fazendo com que uma cor avançasse sobre a outra alguns décimos de milímetro. Assim se uma das cores saísse do lugar não apareceriam filetes brancos.

A solução da editoração eletrônica foi incorporar a capacidade de sobrepor uma cor a outra dentro dos programas de editoração e ilustração. Alguns softwares, como o FreeHand e o QuarkXPress, por exemplo, possuem recursos que fazem o *trap* automaticamente, através de cálculos matemáticos. Esses parâmetros podem ser ajustados, o que exige um certo nível de conhecimento sobre o assunto. Há também um método simples para se fazer um *trap* manual, quando o programa não o faz automaticamente. Basta criar uma linha fina (*hairline*) que seja a soma das duas cores entre as duas áreas.

**OVERPRINT e KNOCKOUT** Outro erro comum é o uso de sobreposição (*overprint*). Quando um texto ou desenho com linhas finas de cor escura (normalmente preto) era impresso sobre um fundo claro, os fotoliteiros convencionais faziam com que o preto simplesmente fosse impresso sobre o fundo colorido, sem fazer nenhuma reserva, garantindo a legibilidade. No DTP, é preciso tomar cuidado para que não ocorram reservas desnecessárias, isto é, o preto “furar” a cor de fundo. O lugar onde está o preto sai vazado nos outros fotolitos (ciano, magenta e amarelo). Se não nos prevenimos em relação a este problema, os resultados podem ser “fantasmas” que tornam os textos ilegíveis ou os desenhos incompreensíveis. Alguns softwares fazem isso automaticamente, se não, os ajustes devem ser feitos manualmente. Uma maneira é criar um preto que contenha a cor de fundo, ou seja, para um fundo amarelo 80%, criar na palette de cores um preto que seja preto 100% mais Amarelo 80%. O hábito de “calçar” o preto com outras cores (azul, principalmente) é

recomendado também quando você está imprimindo uma página onde ele é predominante, porque resulta em um fundo preto muito mais brilhante e uniforme.

Tudo isso, para quem está começando a se aventurar na editoração eletrônica, pode parecer muito complicado e esotérico. E é mesmo! Mas você não precisa se preocupar com isto. Todos estes problemas são do conhecimento dos fabricantes de softwares e dos bureaus, por isso, você não precisa se tornar um expert em fotolitos. Tentar fazer "experiências" com *trap* invariavelmente vai causar mais dor de cabeça do que deixar tudo no *default* e nas mãos do bureau. O fundamental é que você sempre imprima na impressora laser a separação de cores para conferir os resultados e observar se o *overprint* está overprintando e o *knockout* está knockoutando.

É importante saber que estas técnicas existem para, na hora de um erro fatídico, poder identificá-lo na prova de impressão e conversar com seu bureau sobre qual a melhor maneira de proceder para evitá-lo. Você pode pedir ao bureau que passe a você os melhores parâmetros de acordo com o equipamento que possui ou, melhor ainda, deixar nas mãos dele a execução desse serviço, normalmente realizado com softwares mais específicos, como o TrapWise, da Aldus. €

## SPREAD OU SPREAD?

Como a maioria dos softwares utilizados em DTP no Brasil são em língua inglesa, muita confusão ocorre com os termos usados em português e inglês. Por exemplo, **trap** é o encaixe que existe entre cores adjacentes no fotolito. **Trapping**, no entanto, não é o resultado de filmes com *trap*, e sim o resultado do encaixe resultante da tinta – não do filme – no papel (ex.: *trappings* maiores ocorrem em papéis mais absorventes). E pra complicar mais, alguns softwares usam palavras diferentes para designar a mesma ferramenta ou palavras iguais para designar efeitos diferentes. Se você for ajustar o *trap* do filme no FreeHand, deve selecionar um valor no campo Spread antes de imprimir. Porém no QuarkXPress, se selecionamos Spread, quer dizer que queremos imprimir páginas duplas. Na dúvida, consulte sempre o manual do seu programa. Eis outros termos usualmente encontrados.

**Knockout:** é a impressão com reservas de cor, ou seja, a tinta sempre imprime no papel branco e não sobre tintas. É o oposto de *overprint*.

**Choke:** técnica de criar *trap* quando a figura avança sobre o fundo colorido.

**Spread:** é criar um *trap* fazendo com que o fundo colorido avance sobre a figura.

## O QUE É TRAP?

Figura 1

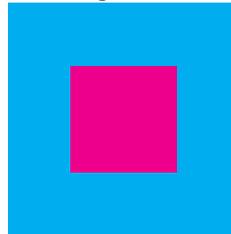


Figura 3

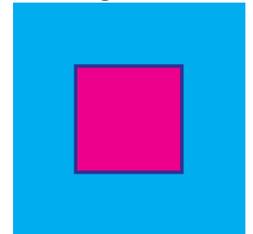


Figura 2

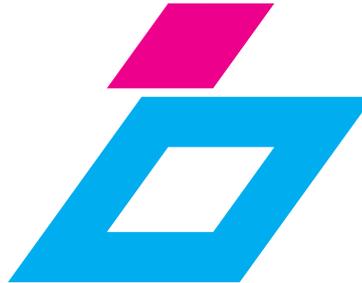


Figura 4



As figuras 1 e 2 estão sem *trap*. As figuras 3 e 4 representam exageradamente como funciona o *trap* (encaixe). O espaço vazado no fundo deve ser menor que o tamanho do objeto (figura 4).

## O QUE É OVERPRINT?

Figura 1

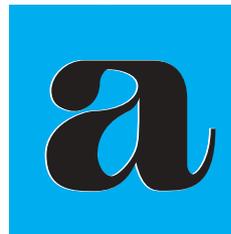


Figura 3



Figura 2



Figura 4



As figuras 1 e 2 estão *knockout*, ou seja, sem *overprint*. As figuras 3 e 4 representam o *overprint* (sem reserva). O *knockout* (reserva) pode gerar efeitos inconvenientes, como o surgimento de filetes em volta do objeto (figura 1).