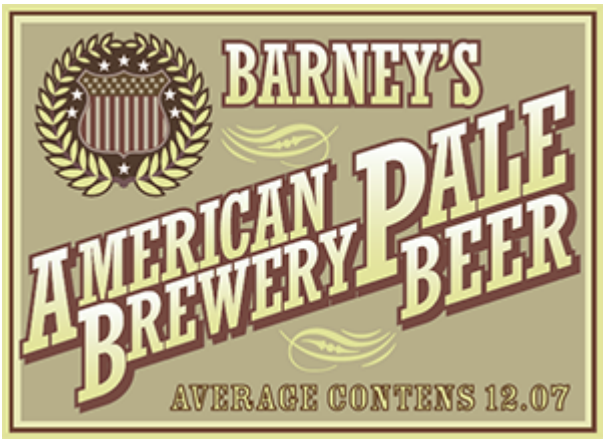
Combinar tintas directas en Adobe Illustrator

Gustavo Sánchez Muñoz

(Abril de 2012)

El trabajo con tintas directas combinadas es algo muy deseable en algunos sectores como los empaquetados *(packaging)*. Por eso hay que tener en la recámara del cerebro cualquier técnica que pueda ayudar a resolverlos con cierta creatividad.

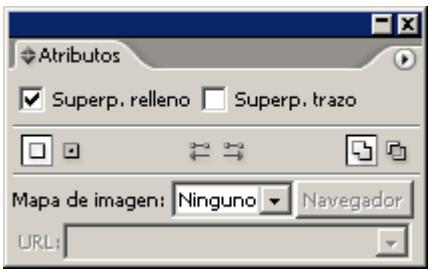


Desgraciadamente, de momento (en mi caso, Illustrator CS4 pero creo que llega hasta la versión CS5.5), Illustrator no trabaja con tintas mixtas *(mixed inks)* o multitinta *(multi-inks).* Es decir: No acepta crear tintas compuestas por otras tintas directas, algo que sí hacen desde hace años Adobe InDesign o Quark XPress —por citar dos programas conocidos.

Entre los distintos métodos para soslayar esta carencia, Ton Frederiks publicó hace tiempo un PDF con uno bastante bueno sobre cómo trabajar con Illustrator, colores directos y tintas mixtas (en inglés). El procedimiento es bueno y funciona

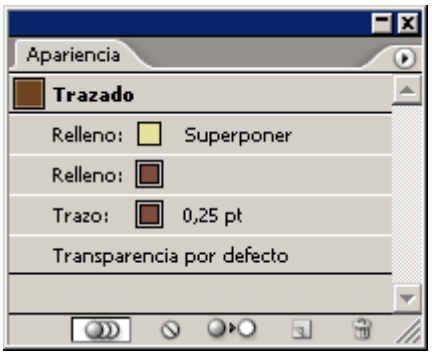
aunque es algo complejo de aplicar. Se basa en el uso de dos recursos de Illustrator:

Sobreimprimir



A través de la paleta "`Atributos`" podemos marcar que un objeto (o grupo de objetos) que tengamos seleccionado sobreimprima o cale sobre los que haya por dejajo suya. lo mismo ocurre con el trazado o contorno que tenga si elegimos "Superponer trazo".

Apariencia



En la paleta "`Apariencia`" vemos las características de color, y trazo que tiene un objeto. También podemos ver si tiene aplicado algún objeto o estilo y eliminarlos o modificarlos.

Además, podemos añadirle nuevos rellenos y trazos que tengan distintos colores y modos de transparencia.

De este modo, un objeto puede tener dos (o más) rellenos: Uno con una tinta directa Pantone 4705-C al 50%, por ejemplo y otro encima con Pantone 609-C. Si marcamos además que el relleno superior sobreimprima, ya tenemos el mismo resultado que una tinta directa (aunque no lo sea).

Así, donde nos interese mezclar tintas directas, seleccionamos el objeto, y le añadimos dos rellenos. Cada uno de ellos tendrá un color directo distinto y una intensidad de color distinta. Al que esté por encima, le marcaremos "`Sobreimprimir`".

Y la guinda es que, con el objeto aun seleccionado, creamos un nuevo "`estilo gráfico` que guardaremos. Cualquier objeto al que le apliquemos ese estilo gráfico, tomará esas características de color y, a los efectos, se comportará como si estuviera coloreado con una tinta mixta compuesta por 100% de un color y 50% del otro.

El motivo de crear un estilo gráfico es que permite aplicar efectos de color complejos en rellenos y trazos de forma muy rápida y sencilla.

Previsualizar superposición

Para poder ver los colores de forma correcta debemos acordarnos siempre de tener Illustrator con el modo "`Ver - Previsualizar superposición`" activado. Así podremos ver las sobreimpresiones.

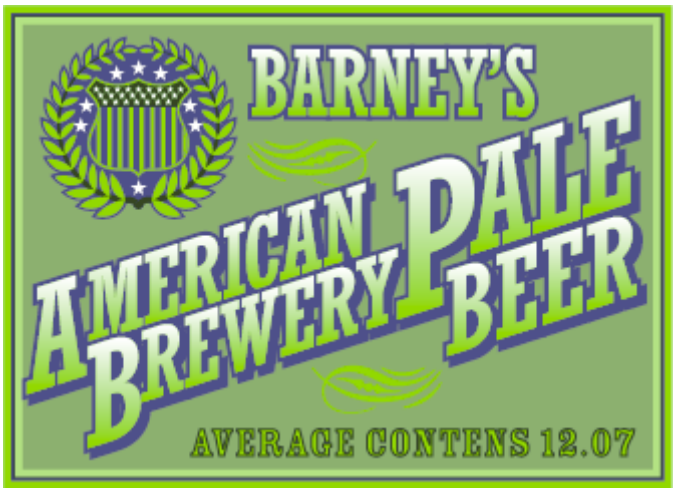
Inconvenientes

Incluso creando estilos gráficos, modificar los colores una vez aplicados es farragoso y complejo. Al aplicar estilos gráficos, se aplican los cambios de relleno y grosor, por lo que si habíamos aplicado un trazo distinto, por ejemplo, se nos irá al traste y habrá que acordarse de volver a modificarlo.

En definitiva: Que hay que mantener una atención extrema al detalle. Si nuestra versiónd e Illustrator tiene previsualizador de salida, conviene ir ocultando y mostrando las distintas separaciones para estar seguros de que no ha aparecido ningún cambio no deseado a CMYK o que los colores están todos *en su sitio*.

Un paso más allá: Crear una biblioteca de estilos

Si creamos una biblioteca de estilos con una gradación de colores de 10% en 10%, como propone Ton Frederiks en su PDF, tendremos un completo lote de algo parecido a tintas mixtas en Adobe Illustrator.



Si queremos alterar los colores una vez terminado el trabajo, el método más sencillo es usar la "`Guía de colores`", como ya hemos explicado en otra página.