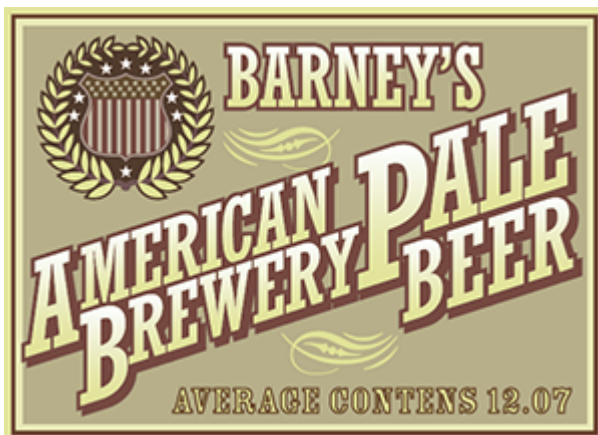


# Combinar tintas directas en Adobe Illustrator

## Gustavo Sánchez Muñoz

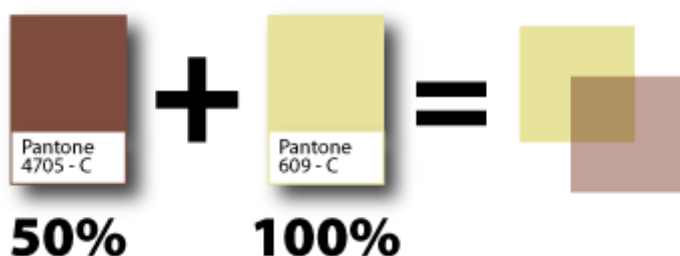
(Abril de 2012)

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.

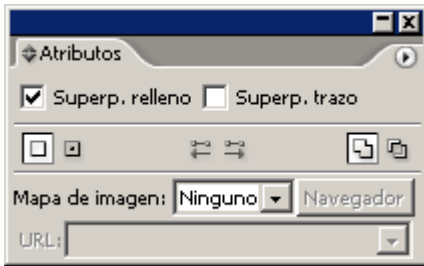
### Tintas mixtas



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

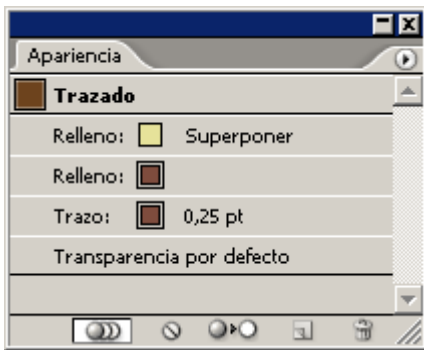
aunque es algo complejo de aplicar. Se basa en el uso de dos recursos de Illustrator:

## Sobreimprimir

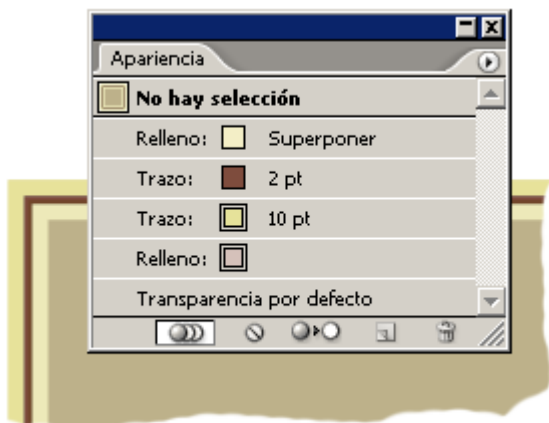


A través de la paleta "Atributos" podemos marcar que un objeto (o grupo de objetos) que tengamos seleccionado sobreimprima o cale sobre los que haya por debajo suya. lo mismo ocurre con el trazado o contorno que tenga si elegimos "Superponer trazo".

## 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

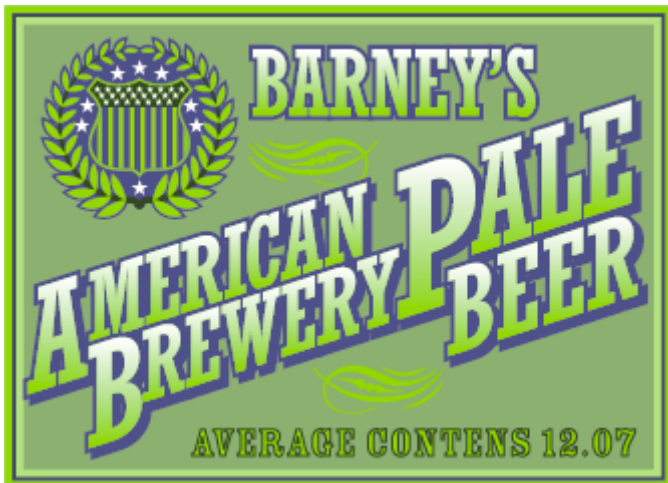
Incluso creando estilos gráficos, modificar los colores una vez aplicados es farragoso y complejo. Al aplicar estilos gráficos, se aplican los cambios de relleno y grosor, por lo que si habíamos aplicado un trazo distinto, por ejemplo, se nos irá al traste y habrá que acordarse de volver a modificarlo.

En definitiva: Que hay que mantener una atención extrema al detalle. Si nuestra versión de 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](#).