

[Fábio Lody](#) é instrutor da WOC (Centro de Treinamento Adobe) e já trabalhou nas áreas de produção de vários estúdios como a Tribal Interati

Terça-feira ( ) de abril de \*+,  
-reparando o -hotoshop para impressão

.al e meus /randes ami/os) Che/ona matéria de n1mero .+ #om um assunto muito interessante e 2ue tenho #erte3a" irá ajudar a muitos\ Abordaremos o tema 4-reparando o -hotoshop para \$pressão4" onde eremos passo a passo desde a #riação de um 'lyer' 2uantidade de 5 -s\$ #orreta na #riação" até a #on'i/uração #orreta para seu resultado 'inal

Antes de mais nada" 2uero a/rade#er a ajuda de uma /rande ami/a" a 6arta (! ! !superno astudio#om)br) 2ue me ajudou demais #om a parte de impressos no -hotoshop e 2ue possui uma /rande e7peri8n#ia nessa área! Abaixo al/umas di#as dadas por ela)

: bom di3er 2ue muitas pessoas 2ue trabalham #om impressos pre'erem outro pro/rama na hora de dia/ramar seu impresso" #omo por e7emplo -a/e 6 a;er e seus <etores no \$Illustrator" mas também e7istem pessoas 2ue usam somente té#ni#as no -hotoshop" e isso 2ue nos interessa" mas ale lembrar 2ue para trabalhar #om -hotoshop pre#isamos tomar #uidado em #omo trabalhar #om as 'ontes já 2ue é #omum sairem serrilhadas!

<amos lá!

-rimeiro temos 2ue estudar o 'ormato do seu impresso" para 2ue não haja perda! Ou seja" em 2ual 'ormato o papel será melhor apro eitado= >ormalmente o 'ormato da 'olha #omprado pela /rá'i#a é '??7@?#m" por isso ou imos sempre 'alar! 4Fulano 2uer um 'olheto no 'ormatoA4! Ou seja" seu impresso #abe A e3es dentro duma 'olha de '??7@?' sem perda!!

Tabela #om outros 'ormatos e suas 2uantidades!

[http://www.tipsis.com.br/html/tabelas\\*.htm](http://www.tipsis.com.br/html/tabelas*.htm)

>ormalmente para 'lyers use o 'ormato (+7(C#m ())\*" mas dentro desta re/ra de e#onDmia o#8 pode 'a3er o 2ue 2uizer e seu #liente apro ar! 6 as se seu #liente 2uer al/o di'erente e está disposto a /astar! Es2ueça tudo e d8 asas F ima/inação!

O sistema de #ores para impressos /rá'i#os é C 6 GH" I J K é para monitor e T<" então o#8 #ria todo seu trabalho em I K J #om pre ie! para C 6 GH (<ie! L -ro' .etup L C 6 GH) e 2uando terminar #on erte seu trabalho para C 6 GH (\$ma/e L 6 ode L C 6 GH)

A resolução para impressos em o''lset de e ser de )++dpi" mas não adianta 'a3er tudo em ( + 5 -s\$ e depois somente aumentar a 2uantidade de dpis do ar2ui o pronto" tem 2ue #riar um ar2ui o no o #om )++ 5 -s\$ e trabalhar #om ele até o 'im" mesmo 2ue 'i2ue pesado!

5 epois de pronto seu ser 'iço" apro ado e #on'erido" a#hate para 2ue tudo ire uma layer sM indo em) Layer L Flaten \$ma/e!

!"

5 epois de pronto seu ser 'iço" o#8 tem 2ue montá-lo para mandar 'a3er o 'otolito" dai o#8 terá 2ue saber na /rá'i#a #omo ai ser o 'otolito! -or e7! se 'i3er um 'lyer (sM 'rente) (+7(C#m e mandar para /rá'i#a! Eles iram di3er 2ue a monta/em sera #om A então abra um ar2ui o no o #om apro7! , )+7)\*+ #m e monte A 'lyers #om Cmm de área de #orte entre eles (ideal entre ) e Cmm). Com uma linha /uia 'i3 as mar#as para #orte em preto (a2ui está muito /rosso para isualização mas tem 2ue ser mais 'ina)

.e não 'or dar de'eito no impresso" o#8 pode estourar uns \*mm do 'lyer para a área de #orte" isso se #hama san/rar" pois assim o ser 'iço não #orre o ris#o de 'i#ar #om de'eitos de ido erro na hora dp #orte! E7)

Obs! A mar#a bran#a é sM pra entender" não 'aça!

-or 'im" re ise todos os dados #ontidos no ser 'iço" pois lembre-se) se uma ir/ula sair errada o prejuí3o é #ompleto" e todos ão #ulpar o arte! inalista! : bom 2ue peça para al/uém ler os dados do ser 'iço" pois a /ente 2ue 'a3" sempre dei7a passar al/uma #oisa!

[http://www.tipsis.com.br/html/tabelas\\*.htm](http://www.tipsis.com.br/html/tabelas*.htm)  
[http://www.hem.com.br/passa/enise/#lan\)+](http://www.hem.com.br/passa/enise/#lan)+)  
[http://www.tipsis.com.br/html/tabelas\\*.htm](http://www.tipsis.com.br/html/tabelas*.htm)

E7pli#ação sobre #omo preparar o -hotoshop para \$pressão  
-hotoshop em \$n/l8s ( Fun#iona em 2ual2uer ersão )  
A"+  
Limp Ki3;it & Kehind Klue Eyes

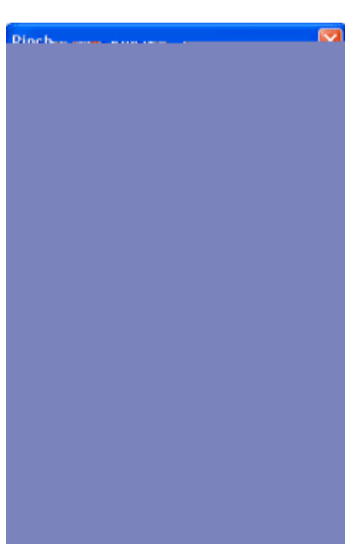
\$% &Crie um ar2ui o de (A 7 @ #m" em C 6 HG e altere a 2uantidade de dpis para )++

' % &5ei7e sua #or prin#ipal em a3ul (P+C++E?) e se#undaria #omo bran#a

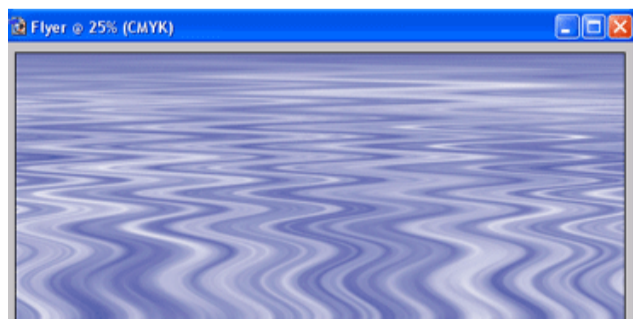
(% &A/orá á em Filter(Filtro) L Iender(A#abamento) L Clouds(>u ens)

)% &>esse momento em Filter(Filtro) L 5 istor (5 istorção) L Qi/ Qa/(Qi/ueQa/ue)

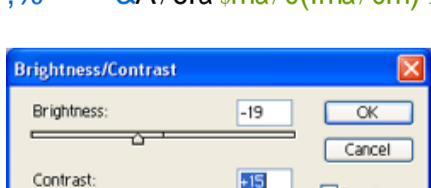
\*% &A/ora em Filter(Filtro) L 5 istort(5 istorção) L -in#h(.u#ção)



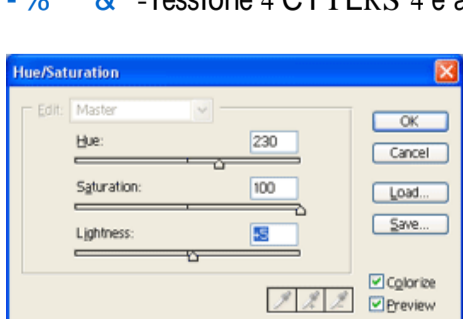
+% 9 >esse momento iremos adic#onar Filter(Filter) L 5 istor(5 istorção) L -olar Coordinates(Coordenadas -olares) -ronto nesse momento #he/amos a um ponto interessante" um 'undo #omo mar em pro'undidade!



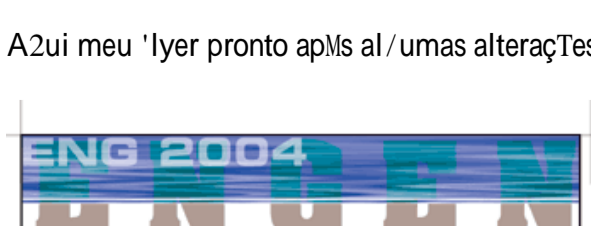
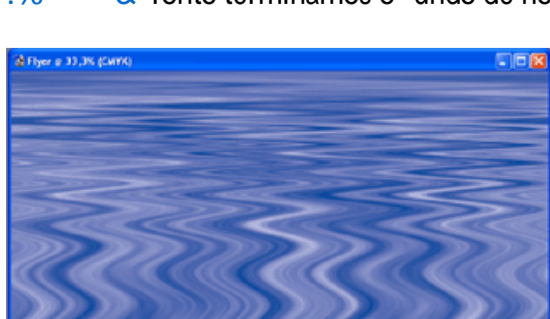
,% &A/ora \$ma/e(ima/em) L Adjustments(Ajustes) L Kri/htness!Contrast(Krilho e Contraste)



-% &-ressione 4 CTILRS 4 e altere suas #on'i/uraçTes #omo asse/uir)



.% &-ronto terminamos o 'undo de nosso 'lyer" a/ora iremos nos dedi#ar aos detalhes! Lembrando 2ue desse ponto em diante" depende de #ada leitor!



5i irtam!se!