

Flexografía **Sobreimpresión y Trapping**



Tecnología y materiales 2B
Cloe Marin

Flexografía

Sobreimpresión

Se denomina sobreimpresión a la impresión de un objeto que esté en primer plano sobre la tinta de un objeto que está en un segundo plano. **Es la impresión de una tinta sobre otra.**

No es “malo” ni un error que los colores se sobreimpriman. Muchas veces se utiliza como recurso para crear efectos especiales, evitar aparición de huecos, conseguir un color diferente, etc.



Flexografía

Trapping

El trapping es una técnica que se utiliza para compensar pequeños desajustes en el registro entre las diferentes placas de impresión. Consiste en hacer que las **áreas de colores adyacentes se superpongan ligeramente para evitar que se vean espacios blancos o "vacíos" en las áreas donde los colores se encuentran.**

En flexografía, el trapping ayuda a asegurar una impresión continua y sin defectos, especialmente en situaciones donde los registros no son perfectos.



sin uso de trapping



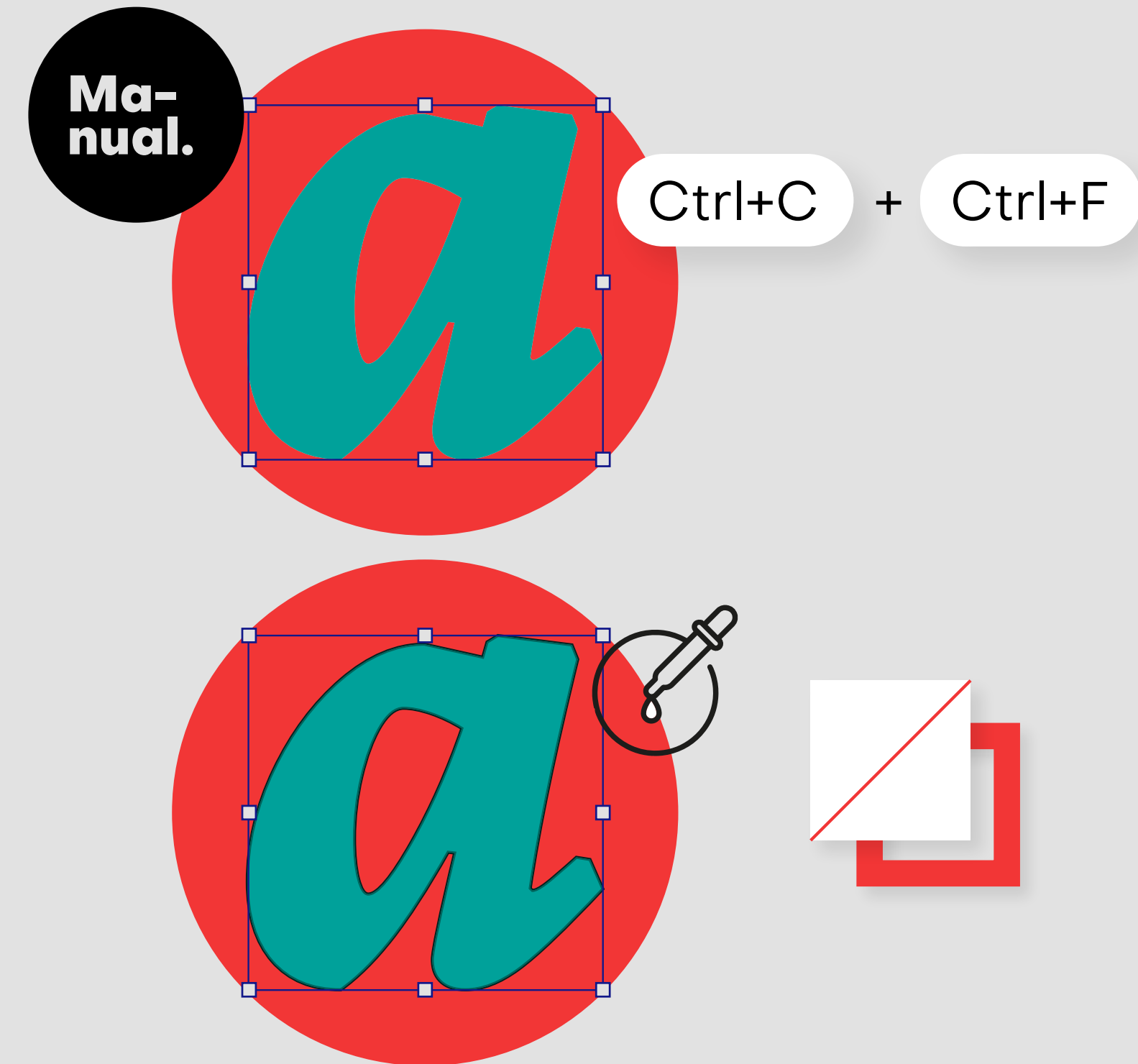
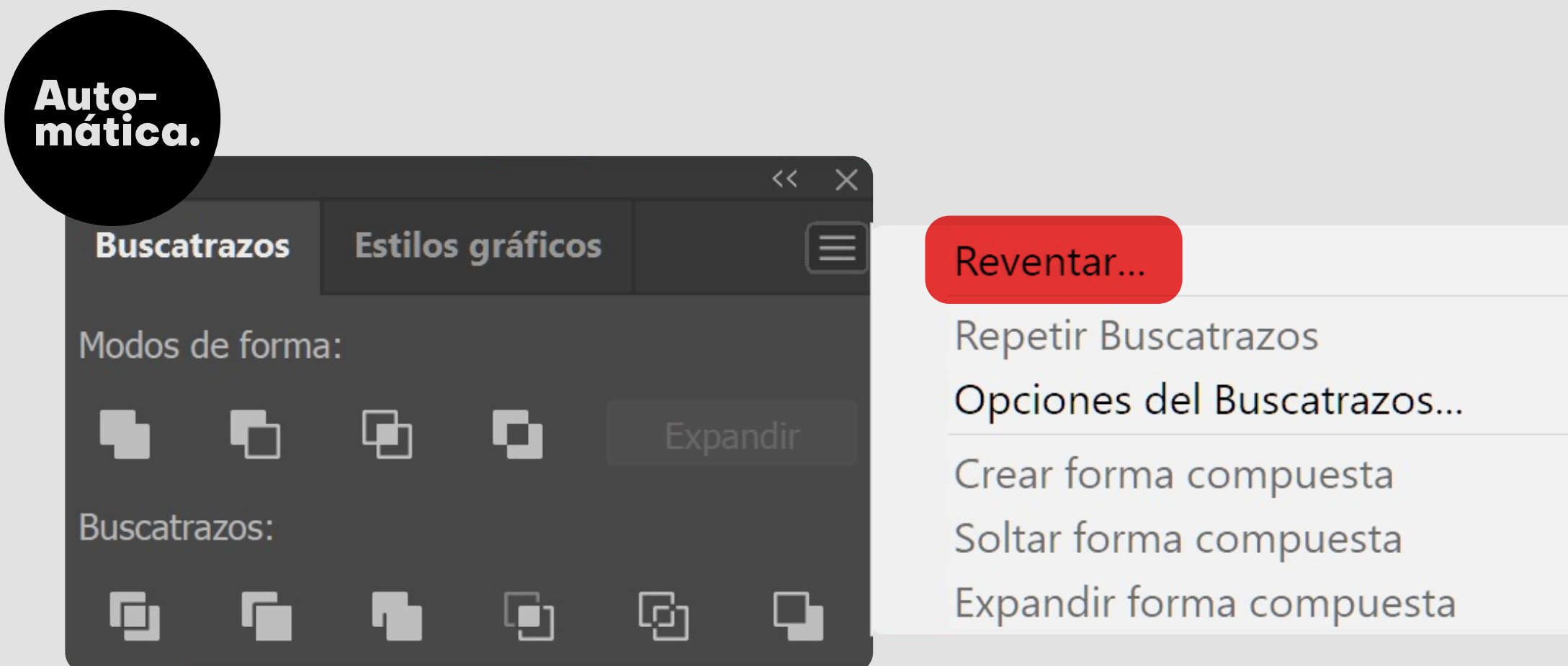
con uso de trapping

Flexografía | Trapping

¿Cómo hacerlo?

Hay varias formas de hacerlo, puede ser manualmente o de manera automática con Illustrator.

Lo importante a tener en cuenta es que siempre “revienta” el color claro sobre el oscuro.



Hay dos tipos de reventado

Pliego: un objeto más claro se superpone a un fondo más oscuro y parece expandirse en el fondo.

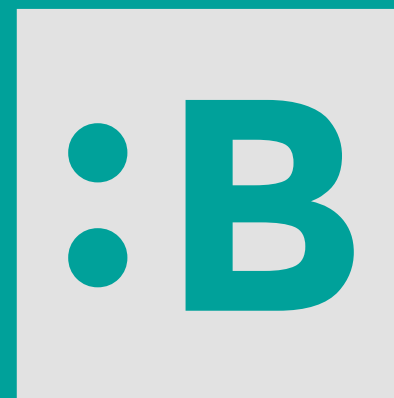


Fondo: un fondo más claro se superpone a un objeto más oscuro que cae dentro del fondo y parece apretar o reducir el objeto.



TUTORIAL

<https://helpx.adobe.com/ar/illustrator/using/trapping.html>



tecno2bdcv.com.ar