



Para saber mais: Imagens na diagramação

Imagens na diagramação

O processo de inserir imagens em qualquer material gráfico é simples hoje em dia: basta você clicar, segurar e arrastar uma imagem do seu computador para o software, mas esta facilidade traz complicações muito caras para um projeto gráfico editorial. Vamos entender um pouco melhor o porquê disto.

Imagens na impressão

No momento que utilizamos uma imagem em um projeto editorial nós precisamos considerar duas coisas muito importantes:

- 1. Cor:** O formato de cor da imagem e do seu documento precisam estar de acordo para não haver divergência visual no momento em que o material final for produzido. É um conceito denso, mas de forma simples basta confirmar que o seu arquivo esteja no formato CMYK e que as imagens que você está utilizando não estão perdendo informação de cor ao serem inseridas no seu arquivo. Isto já é o suficiente para se proteger deste problema.
- 2. DPI:** É a qualidade da sua imagem. De forma técnica, é a quantidade de pontos por polegada/cm. Isso define a qualidade da imagem no momento em que for impressa, afinal, todo o seu projeto visual passará de um universo em que você trabalhou com **pixels** (monitor) para um universo em que você vai trabalhar com **centímetros** (folha impressa).

Atenção ao utilizar imagens cuja suas dimensões tenha uma boa resolução. Evite pegar imagens que possuem apenas dimensões digitais padrões como 1080x720 pixels e redimensioná-las: tudo depende do espaço em que ela vai ocupar na composição.

Deixo [aqui \(https://www.offpaper.com.br/imagem-esta-em-boja-qualidade-para-impressao/\)](https://www.offpaper.com.br/imagem-esta-em-boja-qualidade-para-impressao/) um artigo da Off Paper bem legal mostrando uma tabela em que você pode se basear para escolher o tamanho da imagem para o tamanho do seu documento. (<https://www.offpaper.com.br/imagem-esta-em-boja-qualidade-para-impressao/> (<https://www.offpaper.com.br/imagem-esta-em-boja-qualidade-para-impressao/>)).

Problemas com peso

Depois de entender um pouco sobre qualidade da imagem, nós vamos entrar em outro problema: imagens com resoluções altas e boas para impressão possuem um peso enorme. Os arquivos são densos e isso dificulta o uso do software, fazendo com que o computador sofra para processar seu projeto e pode até acontecer o pior, a famigerada tela do “O SOFTWARE PAROU DE RESPONDER”.

Para evitar isto os desenvolvedores criaram um artifício de trabalho que chamamos de **link**. Nada mais é do que uma simulação de que a imagem está no seu projeto, para que você consiga visualizar e trabalhar com ele sem que o arquivo fique muito pesado. Para fazer isso o software faz uma **referência visual** do arquivo do seu computador dentro do programa.

Isto facilita muito o trabalho, mas é importante lembrar que a imagem precisa sempre existir no mesmo lugar do seu computador para que esta referência nunca se perca. No momento em que você levar este arquivo para outro computador a imagem deve ir junto, por isso abordamos tanto sobre a organização do projeto nos vídeos anteriores.

Se preferir, você pode vincular a imagem no seu documento, é o que chamamos de **Embed**, mas voltamos ao problema de deixar o arquivo pesado, então precisamos de discernimento para utilizar cada um dos artifícios.

Usar o Embed é normal no momento em que você fechar o arquivo e passar o projeto para a impressão, mas cada caso é um caso e você vai decidindo com o tempo quando utilizar cada um dos artifícios.

Agora que vimos um pouco mais sobre imagens vamos criar os elementos da revista!