



Contact Methods
Mob: (86)18668768846
Tel: (86) 577 68668118
Wechat: zigpac123
Skype: bruce.chan1999
E-mail: bruce@zigpac.com
Whatsapp: +86-18668768846
Telegram: @Zigpacstickers

Company Info
Name: Wenzhou Zigpac Industry Limited
Address: No. 148-152, Building C, Jiangbin
Commercial and Residential Building, Longgang
City, Wenzhou City, Zhejiang 325802, China



YOUR CUSTOM PRINTING & PACKAGING PARTNER FOR SMALL AND MEDIUM BUSINESSES



Details

Resposta rápida: Os designs de serigrafia para camisetas saem limpos em grande volume quando a arte usa um conjunto fixo de cores diretas sólidas (uma tela para cada), é criada em vetor com fontes convertidas em curvas, mantém linhas grossas o bastante para a malha segurar, converte degradês em meios-tons, planeja a base branca para camisetas escuras e usa um posicionamento que funcione do menor ao maior tamanho da tiragem.

Se você gerencia uma marca, um evento ou um programa de merchandising, provavelmente não puxa o rodo pessoalmente. Mas é você quem escreve o briefing, aprova o arquivo e responde pelo resultado. Este guia trata dos designs de serigrafia para camisetas a partir dessa posição. Ele explica quais decisões de design acrescentam telas, quais borram na impressão e quais elevam discretamente o custo de cada camiseta. Você pode entregá-lo a um designer ou usá-lo para conferir a arte que já tem antes de enviá-la à estamparia.



Por que uma arte bonita ainda falha na impressão

O problema: a arte costuma ser criada numa tela branca e luminosa, em RGB, com o zoom que parecer melhor. Já a máquina de impressão passa uma tinta opaca por vez através de uma malha tecida, sobre um tecido que estica, absorve e vem em uma dúzia de cores. Um logotipo nítido numa apresentação pode chegar com fios finos que sumiram, uma sombra suave que virou uma mancha turva ou um azul da marca que parece cinza numa camiseta azul-marinho.

Por que isso pesa: as reclamações de compradores sobre camisetas personalizadas voltam sempre

às mesmas falhas ligadas à arte: cores que não batem com a prova aprovada, estampas em alturas diferentes dentro de um mesmo pedido, elementos brancos que parecem finos e translúcidos e estampas sólidas grandes com toque de plástico. Em geral, cada uma delas pode ser atribuída a uma decisão de design ou de briefing, e não a azar no dia da impressão. E, como as datas de eventos são fixas, um design que precisa ser refeito muitas vezes significa que não sobra tempo para reimprimir.

A solução: trate o design como uma especificação de produção, e não apenas como uma imagem. Isso significa definir o número de cores, as espessuras de linha, a abordagem de meio-tom, a cor da peça, os tamanhos de estampa e o formato do arquivo antes de alguém começar a refinar. As seções a seguir percorrem esses pontos na ordem em que um design é de fato construído.

Neste guia

1. [O que torna os designs de serigrafia para camisetas diferentes](#)
2. [Como montar um design de camiseta para serigrafia em 7 etapas](#)
3. [Estilos de arte comparados: qual combina com a sua tiragem](#)
4. [Perguntas frequentes](#)
5. [Principais conclusões](#)

O que torna os designs de serigrafia para camisetas diferentes?

Um design pronto para serigrafia é uma arte dividida em camadas de tinta sólidas e separadas. Cada camada é gravada em sua própria tela de malha e impressa em registro com as demais. A regra que orienta todo o resto é simples: **cada cor de tinta é uma tela separada**. Em peças escuras, uma base branca impressa sob as cores geralmente conta como mais uma tela. Um logotipo de 2 cores numa camiseta preta costuma ser, portanto, um trabalho de três telas.

O método não é uma escolha de nicho. A serigrafia deteve a maior participação no mercado de estampagem de camisetas personalizadas por técnica em 2025, segundo a [análise de mercado da Mordor Intelligence^{\[1\]}](#). A impressão digital cresce mais rápido, mas os pedidos em volume de equipes, eventos e marcas ainda rodam, em sua maioria, em telas. As convenções de design deste guia são conhecimento de ofício compartilhado num setor cuja principal associação, a [PRINTING United Alliance^{\[2\]}](#), foi fundada em 1948 como Screen Printing Association e informou atender 5,510 organizações em seu guia de associados de 2025.

Três fatos físicos distinguem esse tipo de design do design para papel ou para monitor. A tinta é depositada como uma película com espessura real, então áreas sólidas grandes mudam o toque e a respirabilidade da camiseta. A malha tem resolução finita, então linhas muito finas e pontos minúsculos se fecham ou somem. E o suporte se move: as camisetas se deslocam um pouco na prancha e o tecido absorve a tinta, de modo que cores que se tocam precisam de uma pequena sobreposição (trapping) em vez de um encaixe perfeito, pixel a pixel. Se você quer saber se a serigrafia é mesmo o método certo para o seu pedido, o [guia do produto de camiseta serigrafada](#) trata dessa decisão. Este artigo parte do princípio de que você já escolheu as telas.

Como montar um design de camiseta para serigrafia em 7

etapas

Etapa 1: escreva um briefing de arte de 1 página antes que alguém comece a desenhar

A maior parte do retrabalho vem de informações que o designer nunca recebeu. Reúna isto em 1 página: as cores das peças (todas, não só a cor principal), os locais de estampa, o número máximo de cores de tinta que você aceita, as cores da marca como referências Pantone (PMS) em vez de capturas de tela, se os tamanhos infantis estão incluídos e a data de entrega do arquivo final. Uma estamparia só consegue igualar uma cor que tenha uma referência específica. Um “iguale este azul” a partir de um JPEG resulta numa aproximação.

Etapa 2: defina um orçamento de cores e crie dentro dele

Como cada cor é uma tela, o número de cores é a maior alavanca de design tanto para o trabalho de preparação quanto para o risco de registro. Defina o orçamento primeiro: por exemplo, “2 cores em camisetas claras, 2 cores mais base branca em camisetas escuras”. Depois, crie dentro dele. Algumas formas práticas de tirar mais proveito de menos telas:

- **Use a cor da camiseta como uma cor.** Vaze formas de uma camada de tinta para que a peça apareça. Um logotipo branco numa camiseta vermelha pode ser lido como 2 cores usando apenas uma tela.
- **Crie tons com meios-tons em vez de novas tintas.** Um meio-tom de 50 % de azul-marinho numa camiseta branca parece um azul médio sem acrescentar uma tela.
- **Elimine os extras decorativos.** Sombras projetadas, brilhos externos e contornos finos em uma cor separada custam, cada um, uma tela e acrescentam um ponto de registro.

Menos cores também significam menos tinta empilhada, o que leva ao próximo ponto, sobre durabilidade.

Etapa 3: construa em vetor e fixe as espessuras de linha

Uma arte vetorial (AI, EPS, SVG ou PDF com conteúdo vetorial) pode ser dimensionada para qualquer tamanho de estampa e separada com precisão por cor. Converta todas as fontes em curvas para que uma fonte ausente não altere a composição. Se parte da arte tiver de ser bitmap, envie-a com cerca de 300 ppi no tamanho final da estampa, e não no tamanho de tela.

A espessura de linha é onde a arte na tela e a realidade da impressão mais se distanciam. Muitas estamparias pedem linhas positivas (tinta sobre a camiseta) de pelo menos cerca de 1 pt (0,35 mm) e um pouco mais grossas para linhas em negativo (a camiseta aparecendo através da tinta), porque a tinta se espalha para dentro do vão. Peça à sua estamparia os mínimos exatos. Fontes cursivas finas, textos serifados pequenos e hachuras finas são os primeiros detalhes a se fechar ou se romper, por isso confira-os em 100 % do tamanho de estampa, sem ampliar a visualização.



Etapa 4: transforme degradês e fotos em meios-tons

A tela imprime tinta sólida ou nenhuma tinta; não existe meio-termo. Degradês suaves, brilhos e sombreados fotográficos precisam ser convertidos em pontos de meio-tom, nos quais o tamanho do ponto simula o tom. Os meios-tons têxteis são bem mais grossos que os da impressão em papel. Muitas estamparias trabalham em torno de 45–65 linhas por polegada em peças de roupa, porque o tecido e a malha não seguram pontos mais finos. O efeito: os tons mais claros podem sumir e os mais escuros podem fechar em sólido, de modo que degradês muito sutis ficam achatados. Se um degradê é importante para o design, mantenha-o marcado e deixe o responsável pela separação de cores da estamparia escolher o formato e o ângulo do ponto.

Fotografias completas em camisetas escuras exigem uma técnica chamada processo simulado, que usa uma base branca mais várias telas de meio-tom em cores diretas para reconstruir a imagem. O resultado pode ficar excelente, mas acrescenta telas, trabalho de separação e risco de registro. Se o design é basicamente uma foto e a tiragem é pequena, outro método de decoração costuma ser a melhor escolha. A página de [camisetas serigrafadas personalizadas](#) compara os métodos por quantidade e carga de lavagem.

Etapa 5: crie para a cor da camiseta, não para a prancheta branca

A tinta plastisol é opaca, mas não totalmente. Em peças escuras, as cores normalmente são impressas sobre uma base branca que antes passa por uma pré-gelificação (gelificação parcial com calor), e é por isso que a versão de um design para camiseta preta pode precisar de mais uma tela que a versão para camiseta branca. Visualize cada variação de cor na cor real da peça. Um design que depende de um amarelo claro terá aparência completamente diferente num cinza mescla e num preto.

O depósito de tinta também afeta a durabilidade, e não só o toque. O boletim técnico da PRINTING United Alliance [TGB-01 sobre solidez à lavagem de têxteis](#)^[3] afirma que, quando uma estampa não sobrevive a 5 to 6 lavagens, a causa mais provável é que a película de tinta recebeu calor insuficiente. Camadas grossas e empilhadas dificultam atingir a cura completa. Designs que quebram

grandes áreas sólidas com efeito desgastado, preenchimentos em meio-tom ou vazados tendem a ter toque mais macio e são mais fáceis de curar por inteiro. A cobertura especializada sobre [erros comuns em serigrafia](#)^[4] na revista Impressions, publicação do setor de decoração de vestuário, é uma boa leitura se você quiser entender contra o que a equipe de impressão trabalha.



Tintas especiais, como alto-relevo (puff), metálica, brilha no escuro, neon ou de alta densidade, também são escolhas de design e trazem suas próprias necessidades de produção e documentação. Se o pedido precisar de cobertura pelo [OEKO-TEX STANDARD 100](#)^[5], cuja Edição 01,2026 exige que o processo de impressão e os corantes sejam declarados, com as cores especiais neon, fluorescentes e metálicas listadas separadamente. Ela também afirma claramente que a etiqueta não é um selo de qualidade e não avalia a solidez à lavagem. Defina as tintas especiais no briefing, não depois da prova.

Etapas 6: dimensione e posicione a arte para todos os tamanhos da tiragem

A maioria das tiragens usa uma única tela para toda a grade de tamanhos, o que significa que um mesmo tamanho de estampa precisa ficar bom tanto na menor quanto na maior camiseta. Um gráfico frontal completo que preenche uma XL pode chegar às axilas numa XS. Correções comuns são criar um gráfico um pouco mais estreito ou fazer o briefing de dois tamanhos de arte (por exemplo, adulto e infantil) e aceitar que isso significa telas extras. Especifique o posicionamento como uma distância abaixo da costura da gola e centralizado na peça, e não como “centralizado no peito”, e peça a área máxima de estampa que as pranchas da sua estamparia permitem para cada modelo de peça.

Cada local típico tem sua própria lógica de design. Uma marca no peito esquerdo precisa de formas fortes e simples, porque é impressa em tamanho pequeno. Uma frente ou costas completas podem comportar detalhes e meios-tons. Uma estampa de manga precisa ser estreita, e uma estampa no pescoço no lugar da etiqueta é texto regulamentado, não decoração. O guia da FTC sobre [requisitos de etiquetagem têxtil](#)^[6] explica que a maioria das etiquetas têxteis deve mostrar a composição das fibras, o país de origem e a identidade da empresa responsável, enquanto as instruções de conservação seguem uma regra separada (16 C.F.R. Parte 423). Se você substituir uma etiqueta costurada por uma impressa, crie esse bloco a partir do conteúdo exigido, e não do estilo da sua

marca.



Etapa 7: monte os arquivos para que as separações não deixem margem a suposições

Envie um arquivo por local, no tamanho real de estampa, com cada cor em sua própria camada nomeada ou amostra e uma referência PMS ao lado. Inclua uma maquete plana por cor de peça mostrando o posicionamento e diga explicitamente quais áreas devem ser a cor da camiseta (vazados) e quais são tinta. Deixe a sobreposição (trapping) e a redução da base branca por conta do responsável pela separação de cores da estamparia, já que são ajustadas à máquina e à malha. Depois, aprove uma prova de separação que mostre cada tela, e não apenas uma composição bonita. A parte de pedido, com provas, aprovações e condições de reimpressão, é tratada na [página de camisetas serigrafadas em volume](#), por isso não é repetida aqui.

Estilos de arte comparados: qual combina com a sua tiragem?

A mesma ideia pode ser desenhada de formas muito diferentes para a impressão. Esta tabela compara os principais estilos de arte conforme o que exigem da produção. As quantidades de telas são padrões típicos, não orçamentos; confirme com o responsável pela separação de cores da sua estamparia.

Estilo de arte	Telas que costuma exigir	Arte mais indicada	Toque	Principal risco na impressão	Como fazer o briefing
Cor direta sólida	Uma por cor, mais base branca em camisetas escuras	Logotipos, tipografia, ilustração plana e marcante	Leve a médio, depende da área sólida	Linhas finas e encaixes justos entre cores	Número de cores, PMS de cada cor, espessura mínima de linha

Estilo de arte	Telas que costuma exigir	Arte mais indicada	Toque	Principal risco na impressão	Como fazer o briefing
Cor direta com meios-tons	Igual à cor direta; os tons não acrescentam telas	Sombreado, texturas vintage, degradês simples	Mais macio, pois os pontos depositam menos tinta	Realces que somem, sombras que fecham	Quais áreas são tons e qual é o tom mais escuro/mais claro que deve se manter
Processo simulado	Várias telas de meio-tom em cores diretas mais base branca	Fotos e arte pintada em camisetas escuras	Médio; mais pesado onde as cores se empilham	Registro entre muitas telas, cura de camadas empilhadas	Qualidade da imagem de origem, cor da peça, desvio de cor aceitável
Processo CMYK	Quatro telas de processo, melhor em camisetas claras	Arte em estilo fotográfico em peças brancas ou claras	Leve	Mudança de cor no tecido em relação à visualização no monitor	Somente peça clara; espere uma cor aproximada
Preenchimentos desgastados ou vazados	Igual ao estilo de base	Gráficos grandes em que o conforto importa	O mais leve para estampas grandes	Textura interpretada como defeito de impressão se for sutil demais	Mostre a textura com clareza na maquete

O tipo de arquivo importa tanto quanto o estilo. Esta segunda tabela mostra como as entregas de arquivo mais comuns se comportam ao chegar à pré-impressão.

O que você envia	O que a pré-impressão pode fazer com ele	Resultado típico
Arquivo vetorial, fontes em curvas, cores diretas nomeadas	Separar diretamente, dimensionar por tamanho, aplicar a sobreposição (trapping) conforme a máquina	O caminho mais rápido para uma prova limpa
Bitmap em camadas com cerca de 300 ppi no tamanho de estampa	Separar por camada, aplicar meio-tom onde necessário	Viável; bordas finas dependem da resolução
JPEG achatado ou captura de tela	Redesenhar ou vetorizar automaticamente antes de separar	Tempo extra de arte e correspondência aproximada
Logotipo da web ou imagem de rede social	Geralmente exige redesenho completo	Atrasos até encontrar o arquivo de origem original

A lógica de custo decorre das duas tabelas. Cada cor extra, local extra e tamanho de arte extra acrescenta telas e preparação, que se diluem em menos camisetas numa tiragem pequena. Manter cores, locais e tamanhos de arte idênticos entre pedidos também torna as reposições repetíveis. Para ver como esses fatores se traduzem em preço por camiseta, veja [o que determina o preço de camisetas serigrafadas](#); teremos prazer em orçar um design específico.

Perguntas frequentes: designs de serigrafia para camisetas

Perguntas frequentes: quantas cores um design de serigrafia pode ter?

Depende da máquina: o número de cabeçotes de impressão limita quantas telas podem rodar em uma passada, e a base branca ocupa um deles em peças escuras. A pergunta mais útil é quantas

cores o design precisa. A maioria dos logotipos e gráficos de eventos funciona bem com uma a três cores diretas, sobretudo se você usar a cor da camiseta e tons em meio-tom. Pergunte à sua estamparia qual é o máximo por local antes de fechar o design.

Perguntas frequentes: dá para estampar uma foto numa camiseta por serigrafia?

Sim, pelo processo CMYK em camisetas claras ou pelo processo simulado em camisetas escuras, ambos baseados em meios-tons. Espere mais telas, uma etapa de separação e algum desvio de cor em relação à foto original. Para pequenas quantidades de arte fotográfica, um método de decoração digital costuma ser mais prático.

Perguntas frequentes: que formato de arquivo devo enviar para serigrafia?

Arquivos vetoriais (AI, EPS, SVG ou PDF vetorial) com as fontes convertidas em curvas e cada cor como uma cor direta nomeada. Se parte da arte tiver de ser bitmap, envie um arquivo em camadas com cerca de 300 ppi no tamanho real da estampa. JPEGs achatados e capturas de tela geralmente precisam ser redesenhados.

Perguntas frequentes: por que meu design precisa de base branca em camisetas escuras?

Tintas coloridas impressas diretamente sobre uma peça escura deixam a cor do tecido aparecer e ficam com aspecto apagado. Uma base branca, impressa primeiro e pré-gelificada, dá às cores um fundo luminoso. Ela geralmente conta como uma tela extra e aumenta a espessura da tinta, por isso o design deve evitar áreas sólidas empilhadas desnecessariamente.

Perguntas frequentes: um mesmo design funciona em camisetas claras e escuras?

Muitas vezes, mas geralmente são necessárias duas separações: uma para peças claras, sem base branca, e outra para peças escuras, com ela. As cores que dependem de a camiseta aparecer através da tinta também mudam. Faça e aprove uma maquete de cada cor de peça separadamente.

Perguntas frequentes: preciso de um tamanho de estampa diferente para camisetas infantis e adultas?

Se a grade de tamanhos for ampla, sim; do contrário, o gráfico ficará grande demais nas camisetas pequenas. Um segundo tamanho de arte significa mais telas, então muitas equipes criam um gráfico um pouco mais estreito que funcione em toda a grade e só separam os tamanhos quando os infantis representam grande parte do pedido.

Perguntas frequentes: designs de camisetas infantis exigem algo a mais?

Para produtos infantis, a tinta importa. A CPSC explica que tintas de impressão que passam a fazer parte do substrato são tratadas de forma diferente de revestimentos de superfície nas suas [regras sobre chumbo em pinturas](#)^[7], e [16 C.C.F.R. § 1500.91](#)^[8] exclui as estampas serigráficas da sua determinação de chumbo para tintas CMYK. Na prática, tiragens infantis exigem documentação de testes para as tintas específicas usadas. Tintas especiais em um design infantil devem ser verificadas cedo; as etapas de conformidade estão na nossa página de produto.

Perguntas frequentes: meu design afeta qual camiseta lisa posso usar?

Sim. Acabamentos hidrorrepelentes ou antimanchas podem repelir a tinta e levantar questões químicas. A PRINTING United Alliance observa que [os decoradores de vestuário são afetados pelas regras sobre PFAS](#)^[9] principalmente por meio das peças em que imprimem e dos tratamentos

aplicados a esses tecidos. Para camisetas de algodão comuns, isso raramente importa; para peças lisas de alto desempenho, defina a camiseta antes de finalizar a arte.

Principais conclusões

- **A serigrafia continua sendo a principal técnica de decoração, então uma arte pronta para impressão permanece reutilizável por anos.** — 40,45 % do mercado de estampagem de camisetas personalizadas por técnica em 2025 ([Fonte](#))
- **Tinta empilhada em excesso é um risco para a durabilidade, e não apenas uma questão de conforto.** — as estampas que falham em até 5-6 lavagens, na maioria das vezes, receberam calor insuficiente na película de tinta ([Fonte](#))
- **Tintas especiais em um design alteram a documentação de certificação.** — a OEKO-TEX STANDARD 100 Edição 01,2026 exige que os processos de impressão e as cores neon, fluorescentes e metálicas sejam declarados ([Fonte](#))
- **Uma etiqueta de pescoço impressa é conteúdo regulamentado, não decoração.** — 3 elementos obrigatórios: composição das fibras, país de origem e empresa responsável ([Fonte](#))
- **Designs infantis exigem comprovação de testes específica para a tinta.** — as estampas serigráficas são excluídas da determinação de chumbo para tintas CMYK em 16 C.F.R. § 1500,91(d)(6) ([Fonte](#))

Conclusão: faça o briefing para a impressão, não só para a imagem

Um bom design de camiseta para serigrafia é aquele em que o número de cores, as espessuras de linha, os meios-tons, as cores das peças, os tamanhos e o formato do arquivo foram decididos de propósito antes de a arte ser refinada. Reúna esses seis pontos num briefing de 1 página e a maioria das falhas conhecidas (detalhes que fecham, cores opacas em camisetas escuras, estampas grandes demais em tamanhos pequenos, sólidos com toque de plástico) é resolvida antes de uma tela ser gravada. Você também mantém sob controle o trabalho de preparação e, portanto, o custo por camiseta.

Quando a sua arte estiver pronta, ou se quiser uma segunda opinião sobre como ela será separada, envie-a junto com as cores das peças e as quantidades. Nossa página de [camisetas serigrafadas personalizadas](#) explica como especificamos camisetas de algodão em volume para passar no teste de lavagem, e orçaremos o seu design exato.

Fontes

1. Mordor Intelligence, Análise de tamanho e participação do mercado de estampagem de camisetas personalizadas (ano-base 2025, previsão 2026-2031). mordorintelligence.com ↵
2. PRINTING United Alliance, Guia de associados 2025. printing.org ↵
3. PRINTING United Alliance, TGB-01 Entendendo a solidez à lavagem de têxteis. printing.org ↵
4. Impressions Magazine, Erros comuns em serigrafia e como evitá-los. impressionsmagazine.com ↵
5. OEKO-TEX, STANDARD 100, Edição 01,2026 (documento datado de 03.03.2026). oeko-tex.com ↵
6. Comissão Federal de Comércio dos EUA, Como se orientar pelos requisitos de etiquetagem das Leis dos Têxteis e da Lã. ftc.gov ↵

7. Comissão de Segurança de Produtos de Consumo dos EUA, Chumbo em pinturas (orientação para empresas). [cpsc.gov](https://www.cpsc.gov) ↵
 8. Código Eletrônico de Regulamentações Federais, 16 C C.F.R. § 1500.91. [ecfr.gov](https://www.ecfr.gov) ↵
 9. PRINTING United Alliance, O estado dos PFAS nos EUA (2 de abril de 2026). [printing.org](https://www.printing.org) ↵
-

outubro 21, 2026