

ORIENTAÇÕES PARA
**FECHAMENTO
DE ARQUIVOS**

O SENHOR É A FORÇA DA NOSSA VIDA.



LOJA GRÁFICA WEB

Sobre essa Cartilha

Quem trabalha no ramo gráfico sabe que o envio de arquivos para produção não é uma coisa fácil. É nessa etapa que ocorrem quase 90% dos erros gráficos.

Nosso objetivo com essa cartilha é mostrar os principais pontos a serem seguidos para que você nunca mais tenha problemas ao enviar seus arquivos.

Muito do que vamos falar pode ser do seu conhecimento, mas há sempre algum detalhe a ser aprendido.

Para aqueles que estão iniciando agora no ramo gráfico, poderão ter de forma simplificada, todas as instruções necessárias para se tornar um excelente profissional gráfico.

Aproveitem bem essa cartilha e tendo qualquer problema basta consultar nossa equipe que teremos prazer em ajuda-lo!

Tipos de cores e seus ajustes na arte gráfica

Quando se fala em cores, vemos uma grande quantidade de padrões que na maioria das vezes não entendemos bem. No meio gráfico as cores que ouvimos falar mais são os padrões RGB, CMYK e Pantone.

A principal diferença entre eles é a forma que as cores são processadas. A cor pode aparecer sendo transmitida diretamente ao observador, tal como uma lâmpada, uma tela de monitor ou tv ou pode ser refletida, tal como os objetos que vemos depois que o sol ou outra fonte de luz bate nele.

No meio gráfico trabalhamos com ambas. A imagem capturada pelas câmeras e pelo scanner e a imagem que vemos no monitor são do tipo emitidas e as que vemos no papel ou percebemos no nosso dia a dia são refletidas.

O principal padrão das cores emitidas é o padrão RGB, que significa Red(R), Green(G) e Blue(B), ou seja, vermelho, verde e azul, que são as cores que são usadas para gerar cores nos monitores (sendo preto sem cor e branco com a cor total).

Já o principal padrão de cores refletidas é o chamado CMYK, que significa Ciano(C), Magenta(M), Yellow(Y) e Black(K) ou seja, azul claro (ciano) rosa forte (magenta), amarelo e preto. O preto nesse processo entra apenas para reforçar as cores escuras, já que os pigmentos da tinta não conseguem ser 100% perfeitos. O branco nesse método é a cor do papel e o preto é quando misturamos todas as tintas.

Fica faltando o pantone que é um acordo de cores, que segue uma tabela específica para todos os fabricantes e só é usada mais raramente na indústria gráfica, em casos bem específicos.

RGB

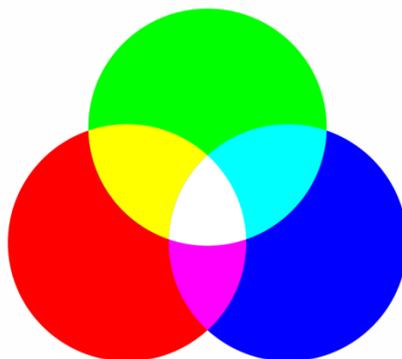
As cores RGB usam raios ou luzes vermelhas, verdes e azuis para formar todas as demais cores.

O monitor, a máquina fotográfica digital e o scanner são exemplos de equipamentos que utilizam esse padrão para formar suas cores.

A gama de cor obtida é bem ampla, sendo que algumas cores nunca poderão ser impressas no seu trabalho. Daí a necessidade de tomar muito cuidado com esse padrão, pois ao usar essas cores no seu trabalho, o cliente enxergará elas no monitor e elas não sairão no papel da mesma forma.

A maioria dos programas gráficos converte desse formato para o padrão CMYK, mas depende do designer ter o “feeling” para ajustar as cores de modo que agrade seus clientes.

Aqui embaixo você perceberá que com as cores básicas do RGB poderá formar muito mais cores (no exemplo apenas as secundárias).

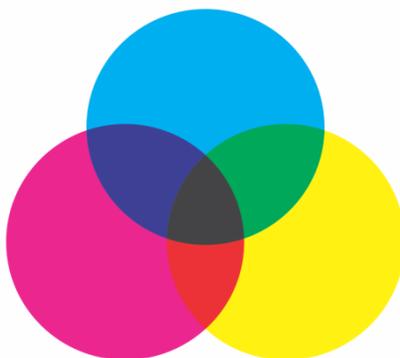


CMYK

O padrão CMYK é o padrão usado na indústria gráfica. Com as cores ciano, magenta, amarelo e preto, pode-se representar um grande numero de cores, mas infelizmente devido as características imperfeitas dos corantes, não se obtém a mesma gama de cores que se tem no padrão RGB.

Os programas gráficos podem ser ajustados a só mostrarem cores CMYK, evitando assim parte dos problemas de visualização de cores. Mas cabe ao profissional gráfico tomar todas as medidas para que as cores observadas no monitos se aproximem o máximo possível das cores impressas, o que nem sempre é fácil.

Na figura abaixo você poderá ver as cores principais do padrão CMYK, formando as cores secundarias. Perceba comparando essa figura e a anterior que as cores ficam diferentes. Veja também que o preto do centro fica meio amarronzado, devido as imperfeições dos corantes, por isso a adição da tinta preta no processo.



Pantone

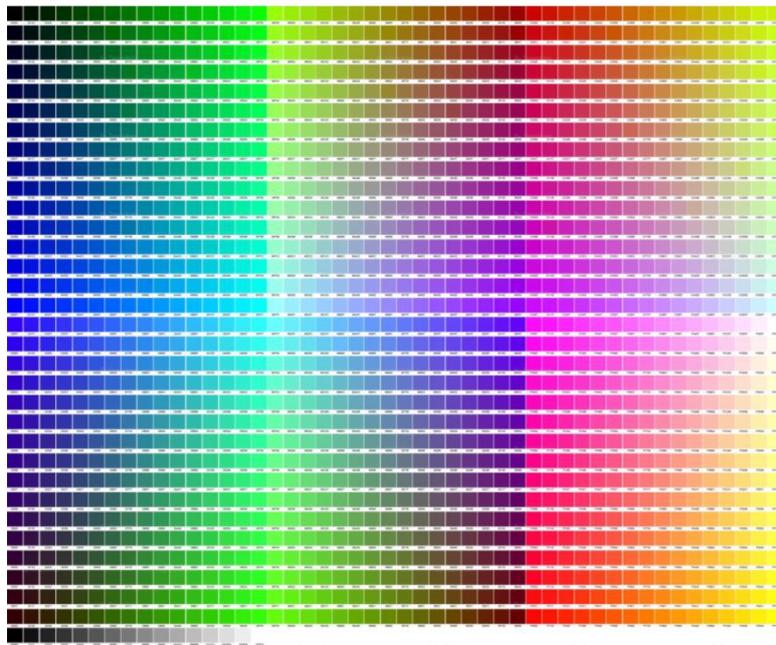
O pantone foi criado para tentar resolver os problemas entre as cores RGB e CMYK. Usando uma cor pantone ela será representada da mesma forma na tela e na impressão pois são calibradas a partir de uma escala própria criada pela Pantone®.

O uso principal dessa cor é quando fazemos um impresso que não possa de modo algum variar a cor. Por exemplo como acontece com o vermelho da CocaCola®. Assim ao produzir um impresso usa-se a escala MYK com a adição de uma cor extra pantone.

Nossa gráfica em geral não usa cores pantone devido a trabalharmos com impressão comercial em lotes. Mas ocasionalmente pode-se fazer orçamento em separado sobre o custo da tinta pantone adicional para determinados trabalhos.

Imagine um trabalho todo produzido com cores pantone, com 10 ou 20 cores. O custo seria enorme para o cliente e é por isso que só o fazemos em casos especiais, com a adição de 1 ou 2 cores pantone. Um uso inteligente de cores pantone é a adição do ouro e prata nos impressos.

Veja na figura abaixo somente um exemplo de quantas cores pantone seriam necessárias para atingir as cores do padrão CMYK.



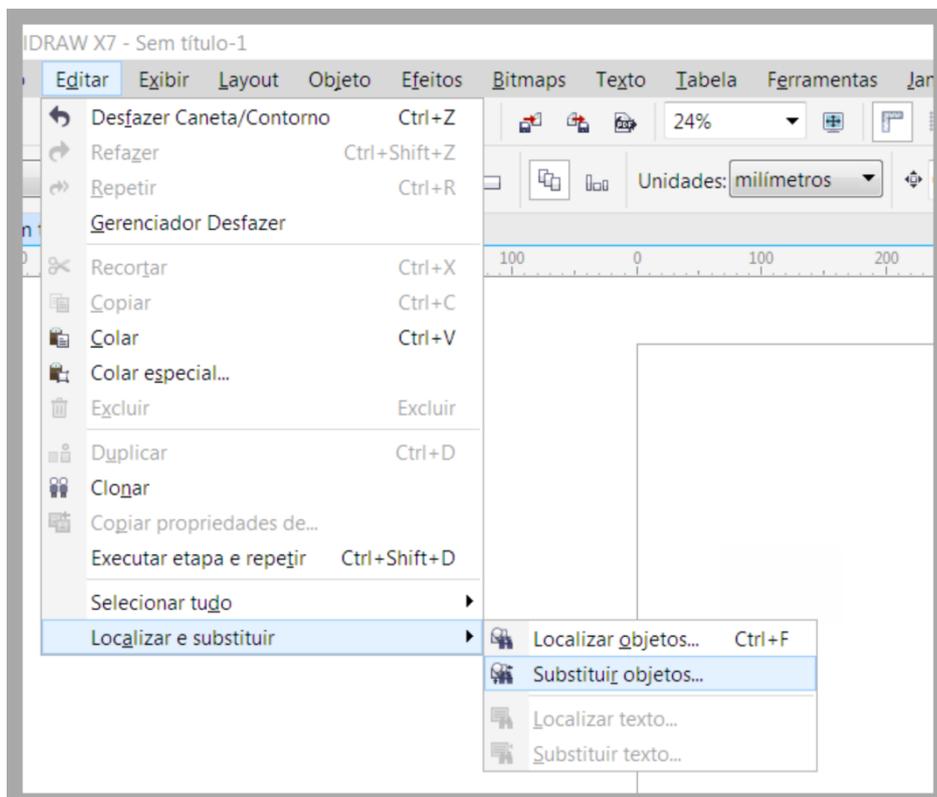
Convertendo Cores para CMYK

O processo de conversão de cores está presente na maioria dos programas gráficos profissionais. Aprenda agora como fazê-la em alguns programas.

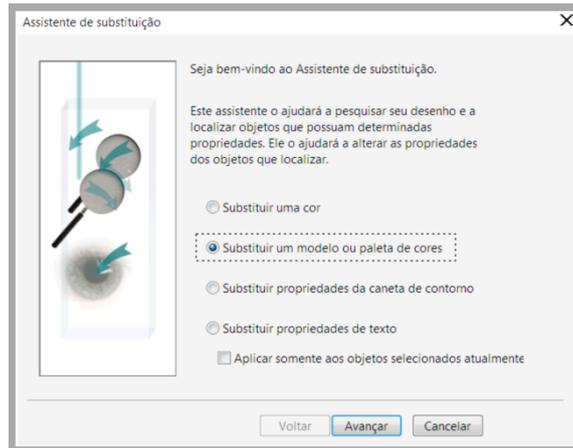
CorelDraw

A conversão das cores no Corel é bem simples de ser feita.

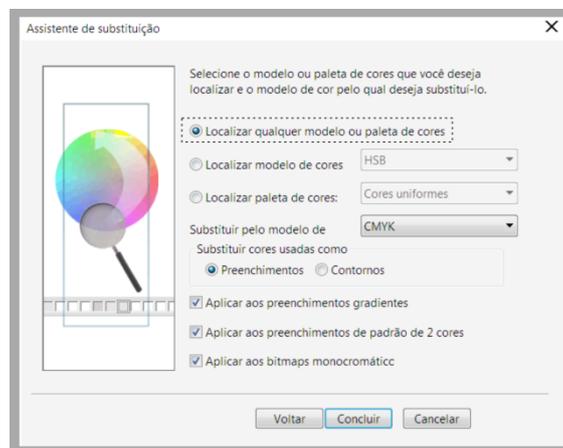
Com o Corel aberto com o seu arquivo, vá no menu EDITAR e marque LOCALIZAR E SUBSTITUIR e então SUBSTITUIR OBJETOS.



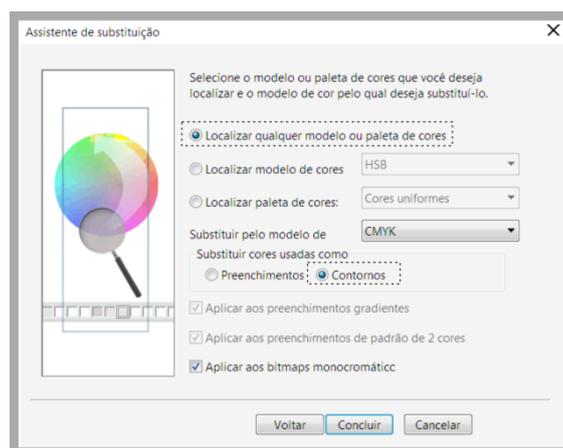
Daí marque o botão **SUBSTITUIR UM MODELO OU PALHETA DE CORES**



Depois selecione **LOCALIZAR QUALQUER MODELO OU PALHETA DE CORES**. Marque então a opção **CMYK** em **SUBSTITUIR PELO MODELO DE CORES** e marque a opção **PREENCHIMENTO**.



Após executar o processo repita tudo marcando a opção **CONTORNOS**



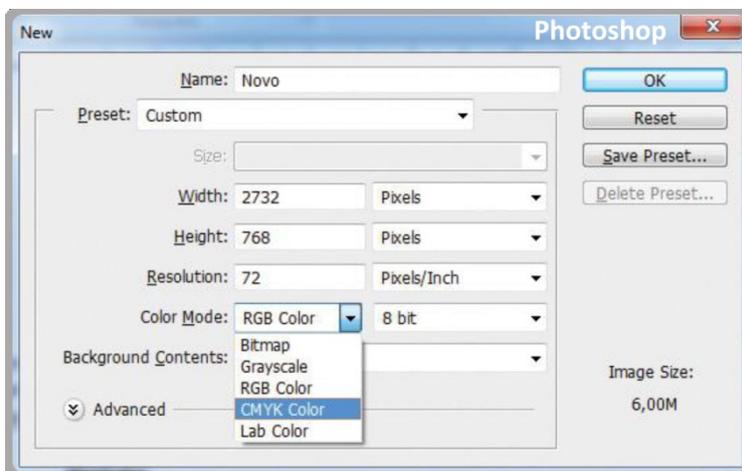
Feito isso todas as cores do seu arquivo foram automaticamente convertidas e pode estar garantido que está utilizando apenas cores CMYK.

Atenção: Esse processo apenas converte cores RGB e Pantone para CMYK. No caso da cor preta RGB tenha o cuidado de fazer manualmente a conversão para preto puro (C0 M0 Y0 K100) nos textos e linhas mais

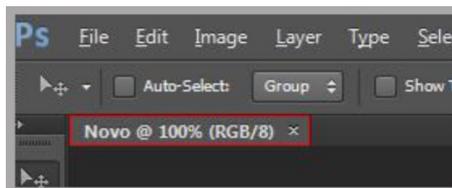
finas e o preto calçado (C50 M0 Y0 K100) quando a área for grande e quiser o preto bem escuro. O preto RGB gera uma quantidade estranha de cada cor podendo decalcar ou dar problemas de registro de cores.

Photoshop

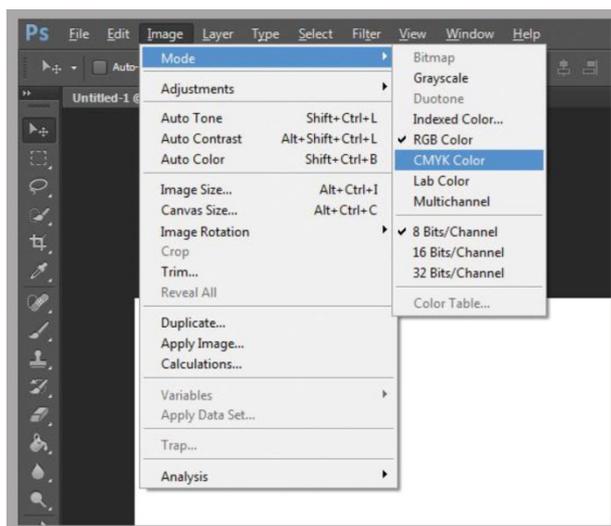
A melhor forma de garantir as cores CMYK no Photoshop é fazer isso assim que criar um novo arquivo. Assim que criar o arquivo novo marque CMYK na opção COLOR MODE (modo de cor).



Mas mesmo quando o arquivo já foi criado e editado é possível alterar as cores com o arquivo já aberto. Primeiro certifique-se do modo de cor que está usando conforme no exemplo abaixo (RGB).



Querendo mudar para CMYK basta ir no menu IMAGE (imagem), na opção MODE (modo) e marcar CMYK COLOR.



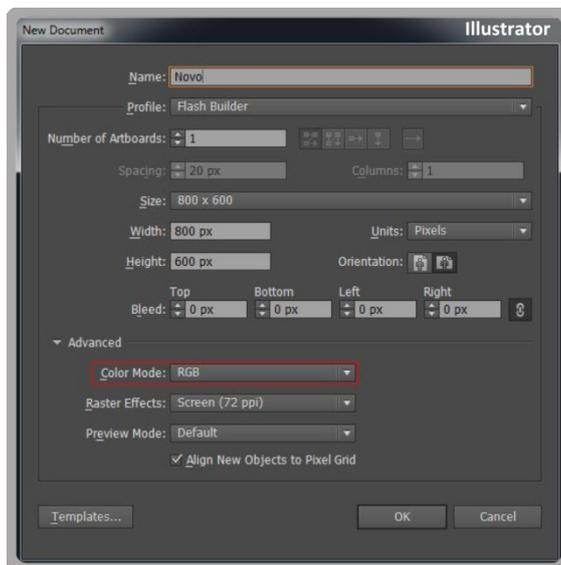
Fazendo isso suas cores serão automaticamente convertidas.

Mas cabe aqui de novo a observação que algumas conversões podem não ficar do modo apropriado, tal como o preto, no qual devemos fazer manualmente a conversão para preto puro (C0 M0 Y0 K100) nos

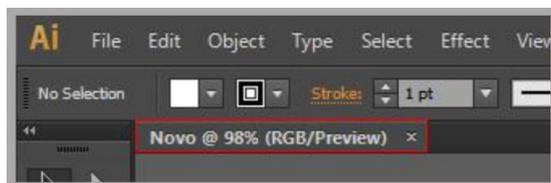
textos e linhas mais finas e o preto calçado (C50 M0 Y0 K100) quando a área for grande e quiser o preto bem escuro. O preto RGB gera uma quantidade estranha de cada cor podendo decalcar ou dar problemas de registro de cores.

Illustrator

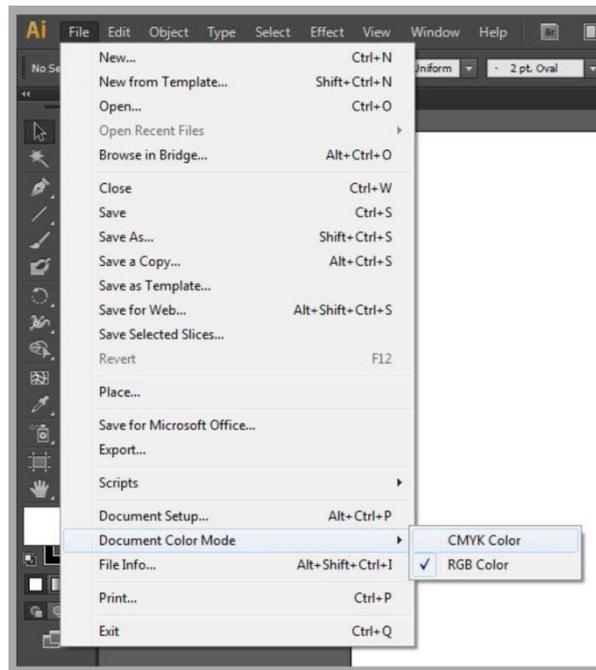
No Illustrator você também pode selecionar o padrão CMYK logo que criar um arquivo. Para fazer isso basta escolher CMYK no modo ADVANCED (avançado) e alterar em COLOR MODE (modo de cor) para a opção CMYK.



Caso o arquivo já tenha sido criado anteriormente podemos alterar o modo de cor de modo bem similar ao que fizemos no Photoshop. Verifique o modo de cor que está sendo utilizado no arquivo (no exemplo RGB).



Para fazer a alteração para CMYK basta ir no menu FILE (arquivo) e modificar a opção DOCUMENT COLOR MODE (modo de cor do documento) para CMYK COLOR.



Mas lembre-se que, do mesmo modo que nos programas anteriores, algumas cores devem ser substituídas manualmente tal como a conversão para preto puro (C0 M0 Y0 K100) nos textos e linhas mais finas e o preto calçado (C50 M0 Y0 K100) quando a área for grande e quiser o preto bem escuro. O preto RGB gera uma quantidade estranha de cada cor podendo decalcar ou dar problemas de registro de cores.

Termos gráficos para cores: 4x0, 4x1, 4x4, 1x0 e 1x1

Nós já falamos o básico sobre cores RGB, CMYK e Pantone. Mas na prática nunca usamos essas expressões nos orçamentos gráficos. Em geral você encontra termos com 4x0 ou 4x0 ou mesmo 4/0 ou 4/4.

Esses números representam o numero de cores usadas, que pode variar, mas em geral é entendido de maneira bem simples como o seguinte:

1x0 ou 1/0 – é usado para impressão monocromática, ou seja, de apenas 1 cor na frente e nenhuma no verso. Quando não é citada a cor subentende-se que a cor utilizada é o preto, mas a expressão também admite outras cores, mas sempre som a informação da cor utilizada sendo informada. Perceba que os meio tons são incluídos, ou seja, temos tons de cinza nesse impresso.



1x1 ou 1/1 – tal qual o modo anterior é usado para impressão monocromática frente e verso. Quando não se fala a cor entende-se ser com a cor preta, mas pode-se usar qualquer cor, desde que seja informada no orçamento. Tal qual a anterior os tons de cinza estão incluídos no processo.



4x0 ou 4/0 – Essa impressão como você deve ter adivinhado tem 4 cores, que sempre é entendida como as cores do padrão CMYK. O verso não é impresso, por isso o zero da segunda parte do termo. Uma coisa boa de ressaltar é que com o uso das 4 cores básicas do CMYK pode-se fazer quase todas as cores do espectro de cores, tais como fotografias coloridas. Só não entram nesse processo aplicações de cores pantone e cores especiais como prata e ouro.



4x1 ou 4/1 – Nesse processo temos impressão colorida CMYK na frente e preto no verso (salvo quando informada outra cor).



4x4 ou 4/4 – Aqui temos impressos coloridos tanto na frente como no verso do impresso.



4x2, 5x5 e outras variações – Em alguns lugares há a possibilidade de uma cor adicional ao processo convencional, como por exemplo calendários, em que no verso temos vermelho e preto, sendo representado pelo 2 na descrição ou mesmo no caso do 5x0 ou 6x0 para representa cores adicionais pantone tal como o vermelho Coca-Cola, o ouro ou o prata, lembrando que sempre deve-se indicar quais cores estão sendo usadas nesses casos.

Padrões e gabaritos

A grande maioria das gráficas fornecem em seus sistemas padrões ou gabaritos para servir de base no envio dos produtos gráficos. Esses padrões são arquivos pré-formatados nos quais pode-se colocar a sua arte e ajustar as medidas que já vem apontadas nesses arquivos.

Aqui na Loja Grafica Web os gabaritos estão logo ao lado da descrição dos produtos.



Margens de segurança, corte e sangria.

Os materiais gráficos produzidos industrialmente, como os nossos, não são cortados um a um. As folhas com vários serviços são batidas em quantidades próximas a 500 a 1000 folhas e cortadas todas de uma vez. É por isso que você recebe produtos todos exatamente com a mesma medida.

Porém, durante esse processo, as folhas batidas podem ter variações de até 1 mm para cada lado e requerem um pequeno truque para ficarem perfeitas.

Todos os produtos tem informações da medida de segurança, corte e sangria.

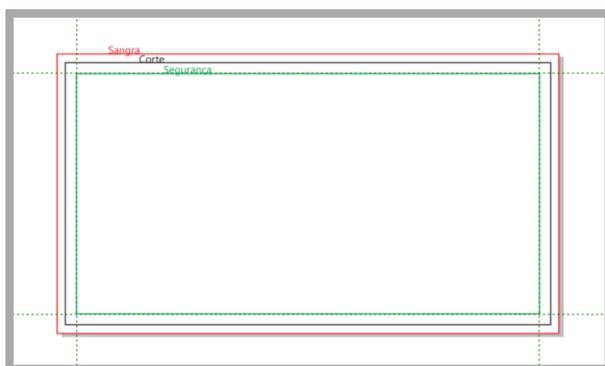
Você deve criar o seu arquivo no tamanho marcado como tamanho sangrado ou tamanho da sangria. Nele as cores de fundo do material ou fotos que preenchem todo o fundo do material devem atingir exatamente os limites fornecidos como sangria.

A margem de corte é o tamanho final do produto. Sabendo que as folhas podem oscilar um pouco, esse corte não é um ponto exato e sim um ponto desejável. Não podemos ter textos e fotos importantes, ou mesmo a sua logo, encostando nesse ponto. Por isso devemos respeitar o terceiro limite que é a margem de segurança.

É na margem de segurança que devemos manter nossos textos, logos e fotos principais. Se esses elementos estiverem todos dentro dessa margem nunca serão cortados na operação de corte industrial e parecerão sempre bem alinhados no papel.

Na figura abaixo você vai entender melhor onde ficam essas margens. Não é preciso colocar elas no seu layout, apenas respeite-as para não ter problema e após fazer sua arte delete essas linhas para que não

sejam impressas. Nosso pessoal sabe da existência delas e tomará os devidos cuidados para que não haja nenhum problema.



Preto puro, preto calçado e cuidados com o preto carregado

A cor preta é uma das cores mais problemáticas do processo gráfico. Muitos clientes nos enviam artes feitas em RGB convertidas só no final do processo e isso provoca grandes problemas de decalque de tinta e falhas de registro.

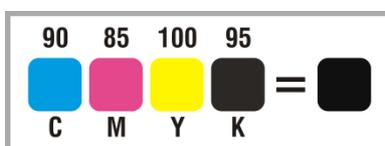
Para evitar isso é bom conhecer como obter o melhor preto para o seu impresso.

Preto carregado ou processado

O preto carregado ou processado é o preto resultante da conversão de preto RGB para CMYK. A cor resultante é uma composição próxima a C90 M85 Y100 K95.

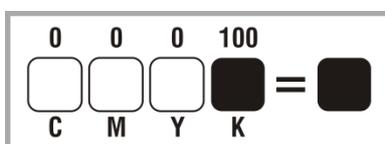
Essa cor no monitor fica uma cor preta bem escura e agrada muito os clientes. Mas ao ser impressa ela passa da capacidade máxima de absorção de tinta do papel, provocando o defeito chamado decalque. Outro problema originado dessa cor é a falha de registro entre as 4 camadas de tinta dando sombreados coloridos nas linhas finas ou textos, que vulgarmente chamamos de fantasmas por lembrar o mesmo problema encontrado nas antigas televisões.

Por isso evite converter o preto RGB para CMYK e quando o fizer mude manualmente para um dos processos citados a seguir. É bom citar que o mesmo problema acontece com os tons de cinza quando convertidos do RGB para o CMYK e também devem ser alterados manualmente.



Preto puro

O preto puro é aquele em que só é usado a tinta preta na sua composição (C0 M0 Y0 K100). Ele deve ser usado sempre que estiver fazendo uma linha fina ou texto pequeno. Assim evita-se problemas de registro no impresso e a leitura fica sempre perfeita.

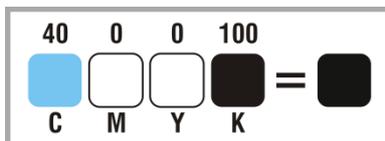


Preto calçado ou preto fundo

Como o nome indica é o preto que deve ser usado nas caixas largas, fundos, ou letras grandes. É um preto que fica bem intenso.

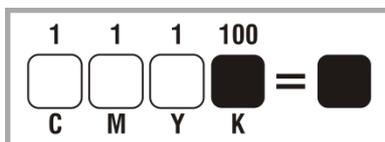
Em geral usamos o calço apenas no canal azul usando a cor C40 M0 Y0 K100. Mas pode-se usar outras combinações, nunca excedendo o limite de tinta que o papel pode absorver, tal como C50 M40 Y30 K100.

Lembre-se que quanto menos cores estiverem envolvidas menos problemas de registro ocorrerão.



Preto linha

O preto linha serve para proteger textos com fundo preto. Nele deve-se aplicar um contorno na letra a ser impressa usando a cor C1 M1 Y1 K100, garantindo assim a integridade do texto.



Simplificando Objetos

Outra fonte de possíveis problemas são os objetos e os efeitos que são aplicados aos mesmos.

Ao enviar um arquivo é possível que uma fonte não esteja disponível ou pode ser que um efeito seja interpretado no outro computador de uma forma diferente da que aparece no seu computador.

Para isso é necessário simplificar objetos como textos, contornos, degradês, sombreamentos, lentes, transparências, powerclips e muitos outros.

Para cada efeito existe um tipo de solução. Caso não consiga uma solução fácil há sempre a possibilidade de converter o efeito num bitmap e resolver de vez o problema.

Antes de fazer essas conversões grave seu arquivo editável com um nome e grave em outro arquivo o que estiver simplificando.

Imagens

A primeira coisa a ser feita é pegar todas as imagens e converter para bitmap com 300 dpi e cores CMYK. Ao trabalhar com as imagens nós ampliamos e reduzimos elas fazendo com que algumas imagens fiquem muito grandes. Se seu arquivo original estiver muito grande pode estar certo que você tem muitas imagens com mais de 300 dpi no seu arquivo. Esse é o principal problema de arquivos muito grandes para serem enviados.

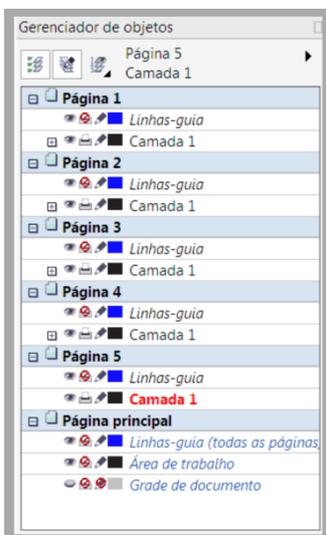
Não esqueça de nenhuma imagem, nem mesmo aquele símbolo do whatsapp que pegou na web e que ficou com mais de 5000 dpi ao ser redimensionado.

Imagens dentro de powerclips também devem ser convertidas em curvas.

Camadas não imprimíveis

Outro problema bem comum são imagens que aparecem na sua tela e não saem na impressão por estarem marcadas apenas para visualização. Você deve ajustar essas camadas para serem impressas ou caso não precise imprimí-las, deve deletá-las para que não causem problemas.

Se por erro algum objeto cair numa página de linha guia ou coisa parecida, copie o objeto para uma camada imprimível apagando-o da outra camada.



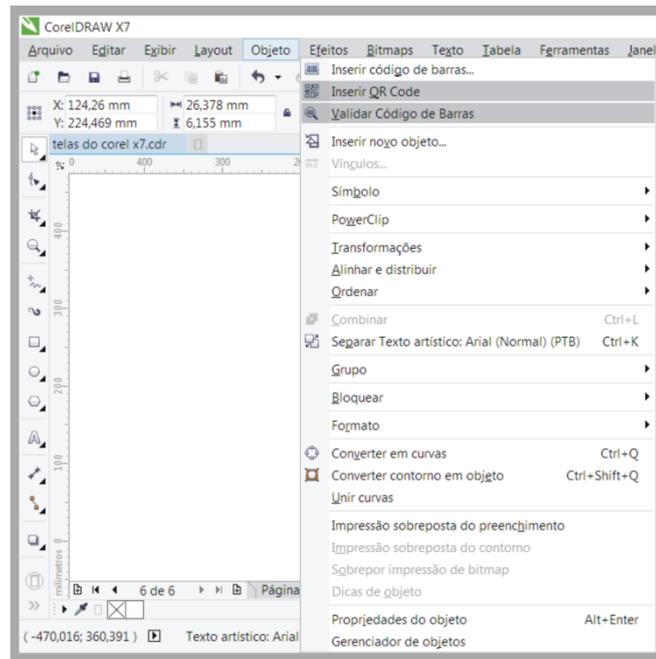
Converter textos para curvas

Nos programas vetoriais os textos são tratados como vetores e são montados a partir dos arquivos de fontes. Um erro bastante comum é a troca de fontes ao abrir em outra máquina devido a pequenas variações na origem das fontes ou troca total da mesma.

Para evitar esse tipo de erro deve-se marcar todo texto e converter para curvas.

No Corel isso é feito pelo atalho "CTRL+Q".

Mas algumas fontes tem no seu espaçamento uma pequena sobreposição que provoca um pequeno erro ao ser convertido em curvas. Se perceber esse tipo de erro basta voltar ao estado antes de fazer a conversão e quebrar as palavras e as letras usando "Ctrl+K" repetidas vezes. Isso vai deixar as letras separadas e a conversão em curvas vai deixar de provocar aquele indesejável erro entre as letras.

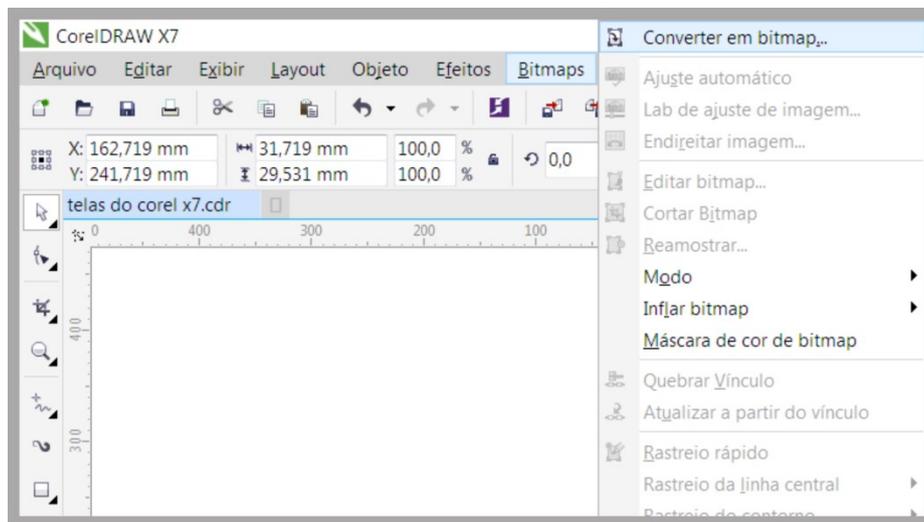


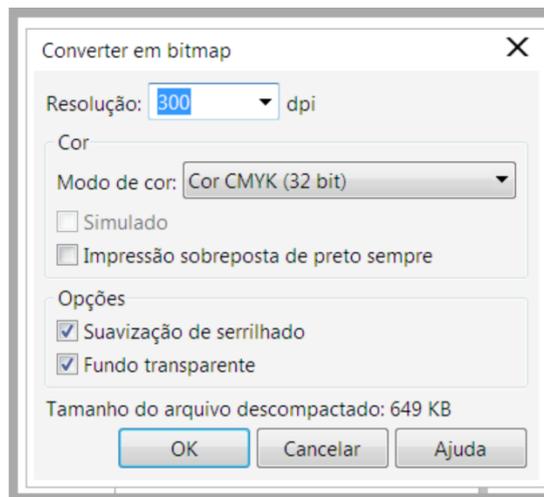
Converter objetos em imagens Bitmap

A maneira mais radical e fácil de resolver incompatibilidades nos efeitos dos objetos é converter os mesmos para bitmap.

Você pode fazer isso no Corel selecionando um ou mais objetos e ir no menu BITMAP e depois em CONVERTER EM BITMAP e em seguida selecionar resolução de 300 dpi, cores CMYK e marcar as opções SUAVIZAÇÃO DE SERRILHADO e de FUNDO TRANSPARENTE.

Fazendo assim muitos problemas desaparecerão.





Powerclips

Os powerclips são ferramentas muito poderosas, porem dão muitos problemas nos fechamentos dos arquivos. Você pode resolver esse problema convertendo todo o powerclip como bitmap.

Caso não queira fazer isso, você precisará editar elemento a elemento, retirando do powerclip e fazendo os cortes necessários usando as demais ferramentas do CorelDraw.

Em alguns caso pode ser algo bem simples, mas em outros pode tornar-se uma coisa bem complicada. Estude seu arquivo e decida a melhor forma de fazê-lo.

Transparências

A melhor forma de resolver as transparências é convertendo-as para bitmaps. Os demais métodos quase sempre apresentam algum problema.

Contornos e outros efeitos similares

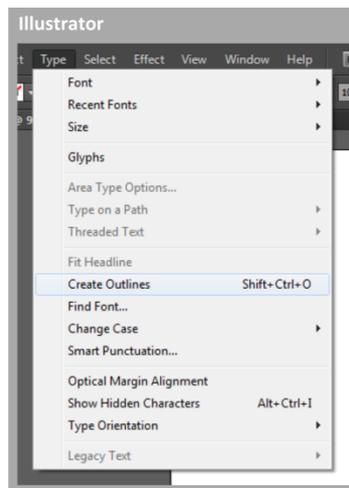
A maioria dos efeitos pode ser separado indo em ORGANIZAR e marcando a opção SEPARAR n OBJETOS SELECIONADOS.

Isso faz com que as inúmeras partes que compõe um efeito sejam separadas em diversos objetos sem nenhum efeito.

Isso pode resolver boa parte dos seus problemas. Nossa sugestão é sempre em seus arquivos selecionar todos os objetos e usar esse recurso.

No Ilustrator

Se você utiliza o Ilustrator, converta os objetos selecionando os mesmos e acessando o menu TYPE e escolhendo a opção CREAT OUTLINES. Assim você simplificará os elementos e terá menos problemas ao enviar o seu arquivo.



No Photoshop

Para acabar com os efeitos no Photoshop basta juntar todas as camadas e gravar como um arquivo JPG. Lembre-se de gravar o seu arquivo original editável com um nome e o arquivo preparado para envio com outro nome.

Não esqueça de deixar as definições próprias para envio, com cores CMYK e 300 dpi de resolução.

Acabamentos gráficos

Outro cuidado que se deve ter com o envio dos arquivos é deixar as definições corretas para os acabamentos gráficos. Segue abaixo alguns desses cuidados.

Corte Especial

O corte especial é um recurso a ser aplicado ao produto após a impressão do mesmo. Nele pegamos a impressão previamente cortada e separada e colocamos em outro equipamento que fará o corte no formato escolhido.

O designer deve desenhar a faca que será usada e deve tomar o cuidado para deixar bastante espaço para o processo de corte.

A batida da máquina não é certa podendo haver erros de até 2 mm no processo.

Para isso devemos deixar uma margem de 2,5 mm de cada lado do impresso para a marca da faca.

O desenho da faca deve ir no mesmo tamanho da imagem a ser impressa já na posição desejável do corte e deve ser apenas uma linha simples com o formato do corte. Indicamos para que essa linha não tenha muitos detalhes, pois o processo de fabricação de facas não permite muitos detalhes e quebras, devido a problemas inerentes ao processo.

A vantagem do corte especial é que seu impresso deixa de se parecer com a maioria dos impressos e se torna um produto único e diferenciado, agregando muito valor ao produto.



Dobra e vinco

Uma dobra é quando dobramos o produto para envio ao cliente. O vinco é quando apenas marcamos o mesmo para ser posteriormente dobrado.

A dobra normalmente é usada em produtos mais finos como panfletos, formando folders e malas diretas. Ele é feito automaticamente numa máquina chamada dobradeira e pode ter vários pontos de dobra feitos em alta velocidade.

O vinco é feito em geral nos materiais mais grossos e funciona de maneira similar ao corte especial, com utilização de uma faca sem fio que apenas marca o produto e uma operação manual e lenta. É muito usada em lombadas de livros, cartões duplos e solapas.

A principal diferença é que os serviços dobrados podem ter a tinta “quebrada” perdendo parte da tinta no local. Os serviços vincados preservam a impressão no local podendo ser dobrados sem estragar a impressão.

No nosso site alguns produtos já apresentam essas opções liberadas em locais previamente estipulados e em alguns produtos pode-se pedir esse serviço extra mandando a indicação de onde deve ser aplicado.



Furo

O furo pode ser aplicado em praticamente todo tipo de material. Deve-se enviar o local onde deve ficar o furo, a medida do mesmo em milímetros e a quantidade de furos.

Um material muito comum de levar furos são os cartões, formando o chamado tag, muito usado em roupas.

Mas as aplicações são muitas, dependendo apenas da sua criatividade.

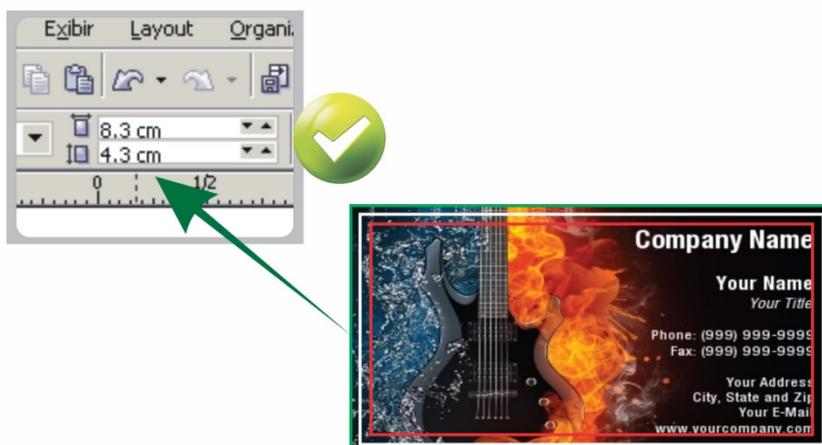


Tamanho menor

Alguns produtos admitem mais cortes retos de modo a ficarem com tamanhos menores do que o original.

Deve-se indicar em arquivo separado o local onde será feito o novo corte.

Devido a limitações de nossos equipamentos podemos fazer produtos com no mínimo 4x4 cm em papeis mais grossos e 7 cm nos papeis de menor gramatura... tamanhos menores que este só serão possíveis usando o recurso de corte especial.



Serilha

Alguns produtos podem ser serrilhados em locais onde se deseje picotar o produto no uso. Esse é um recurso interessante muito usado em convites e carnês.

Espelhamento de faca, serrilha, dobra e vinco

Sempre que fazemos um acabamento especial de corte e vinco, dobra ou serrilha em produtos que tenham frente e verso, devemos prestar muita atenção no que irá acontecer no verso do produto. Para isso é necessário espelhar a marca da faca no verso de modo a ajustar a imagem para não termos problemas. Veja agora os cuidados que devemos ter:

Faca



Perceba pela foto que fizemos um espelhamento horizontal na faca e tomamos cuidados especiais para manter o texto afastado alguns milímetros da área de corte. Aconselhamos deixar 2 mm dos objetos internos para a faca e 1,5 mm do limite do sangrado para a faca. O resultado será conforme a figura abaixo.



Dobra e Vinco

Em todos nossos produtos que já tem dobra e vinco inclusos, fornecemos o arquivo com o padrão a fim de facilitar a construção de sua arte. Perceba que elas também são espelhadas horizontalmente e deve-se deixar todos os objetos importantes afastados 5 mm dessa área para que não haja nenhum problema.

Caso você esteja desenvolvendo as marcas de dobra ou vinco, fique atento para espelhar essas marcas horizontalmente no verso, evitando assim problemas ao dobrar.

Serrilha

No caso de serrilha devemos nater os elementos principais afastados 2 mm da marca da serrilha. Também nesse caso precisamos espelhar horizontalmente o verso de modo a não ter problemas ao serrilhar o material.

Máscara

Vários acabamentos especiais, tal como o verniz local, produtos metalizados, dentre outros, necessitam uma página separada chamada máscara. Veja agora como fazer a máscara em alguns desses casos:

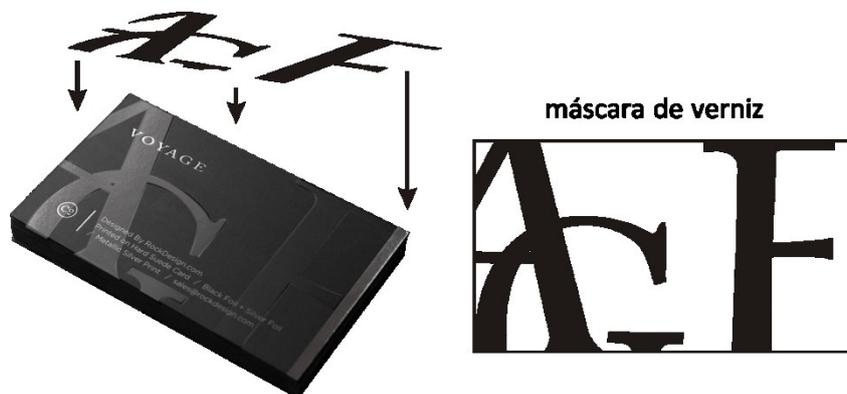
Verniz Local

Quando produzimos um produto com verniz localizado precisamos fazer uma máscara tanto para a frente quanto para o verso do produto.

A máscara nada mais é do que uma imagem preto e branco, onde o preto é a posição que levará o verniz e o branco é a região sem aplicação do verniz.

Para montar essa mascara você deve copiar a imagem da frente e verso, em páginas nomeadas como máscara frente e mascara verso, todos os elementos que terão verniz devem ser pintados de preto e os que não tiverem mascara devem ser deletados nessa página. No caso das fotos em que parte da imagem levará o verniz, deve-se criar um objeto sobre essa imagem ou deve-se pintar de branco as partes sem verniz e de preto as partes com verniz. Você pode fazer isso editando a imagem ou usando os recursos de contraste do seu programa. Mas não há uma regra geral. Você deve verificar a melhor maneira de fazer isso no seu caso.

O tamanho da página ou o tamanho do arquivo final gerado, caso seja enviado em separado, deve ser exatamente o mesmo, sendo a máscara sempre em preto e branco.



PVC transparente + Branco

Os produtos em PVC transparente podem ter locais com impressões transparentes e locais com impressão opaca.

Nesses casos precisamos fazer também uma máscara que indique onde a tinta branca será aplicada antes da impressão das cores. A máscara deve ter cor preta nos locais onde haverá a impressão do branco e não deve ter cor alguma nos locais em que o produto se manterá transparente. Por isso cuidado com essas máscaras. Onde vai aplicar a tinta branca pinte de PRETO.



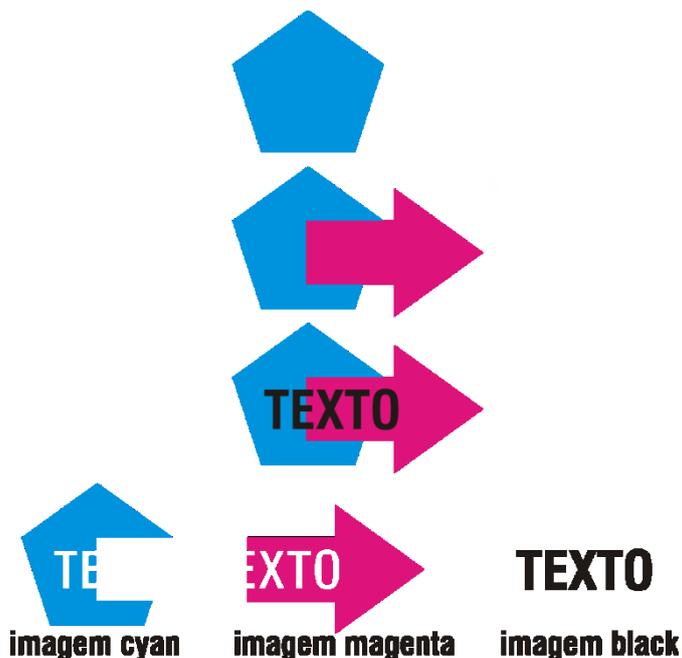
Metalizado

Nos produtos metalizados, também temos a possibilidade de termos algumas partes metalizadas e outras sem metal. A máscara deve ficar preta nos locais onde não será metalizado, pois nesses locais pintaremos de branco antes da impressão, calçando assim essa área.



Overprint e knockout

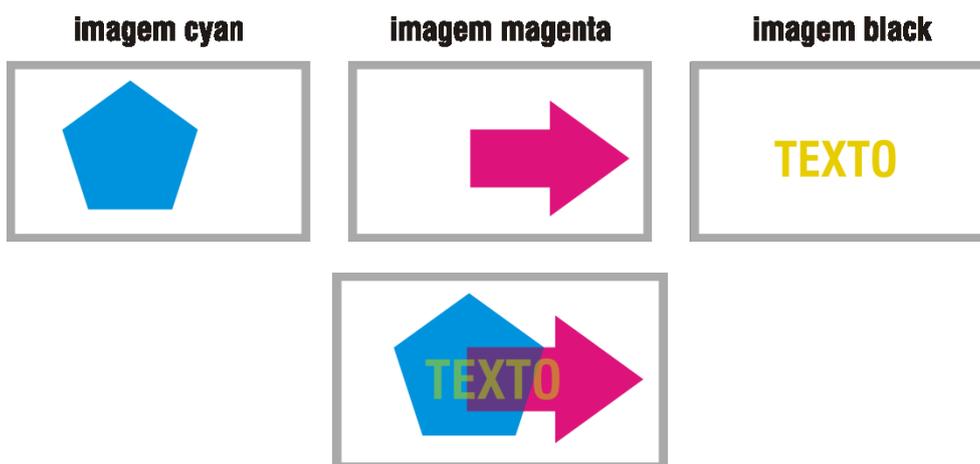
Quando um objeto se sobrepõe a outro podemos desejar que as cores se misturem ou não. O padrão dos programas é sempre não deixar as tintas se misturarem, mas em alguns casos pode-se evitar problemas ou obter efeitos especiais, deixando que essas cores se misturem.



O padrão acontece deixando uma área em branco onde vai entrar a outra cor básica, conforme pode ser visto na figura abaixo. Mas isso pode deixar em caso de falta de registro uma desagradável linha branca nas folhas onde o registro não foi perfeito.



Se você usar os recursos de OVERPRINT em seu programa gráfico, as cores ficarão sobrepostas, havendo então a mistura de todas as cores, como pode ser visto abaixo.



O resultado aparentemente não está perfeito, mas em alguns casos isso pode ser usado de modo a melhorar a sua arte. Veja um caso em que se aplica o OVERPRINT sobre as letras, melhorando o resultado final do produto.



Perceba pelas ampliações abaixo que na primeira figura, onde não aplicamos o OVERPRINT aparece pequenas falhas na impressão da letra fina dada pelo branco do papel onde não houve registro.



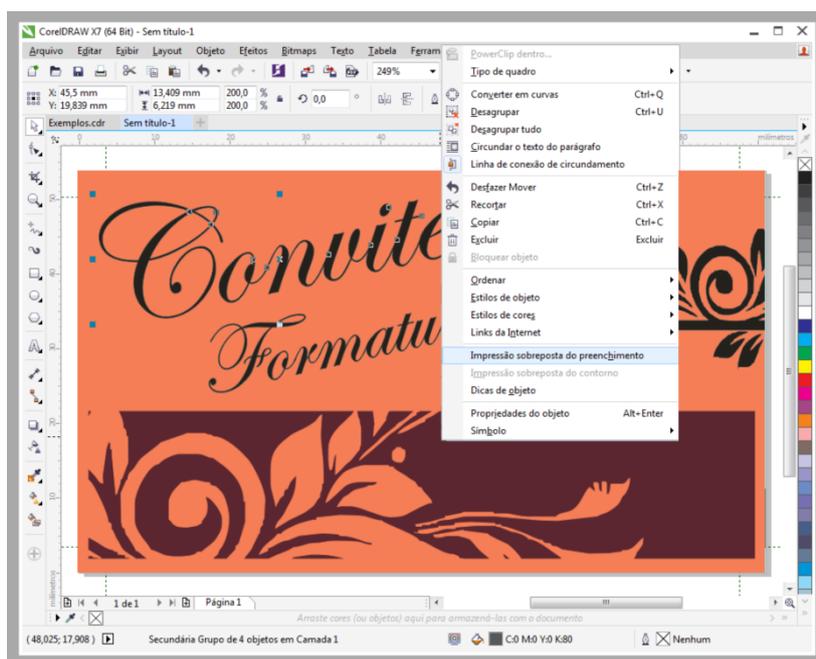
Mas ao usar o OVERPRINT acaba-se com esse defeito e realça-se a cor preta das letras devido ao calço adicional oferecido pelo fundo colorido.



Como ativar e desativar a impressão sobreposta?

Você pode ativar a impressão sobreposta individualmente em cada elemento.

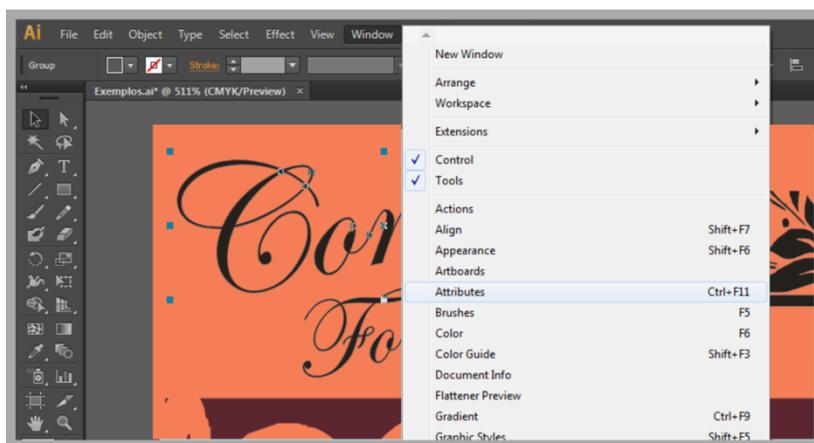
No Corel isso é feito pressionando o botão direito do mouse sobre o elemento que se deseja o OVERPRINT e marcando a opção “Impressão Sobreposta do Preenchimento”.



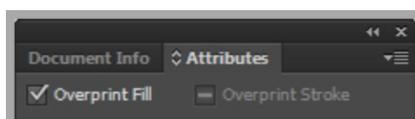
Perceba ao aplicar esse efeito que essa informação fica registrada na barra de Status do Corel, na posição de preenchimento e contorno.



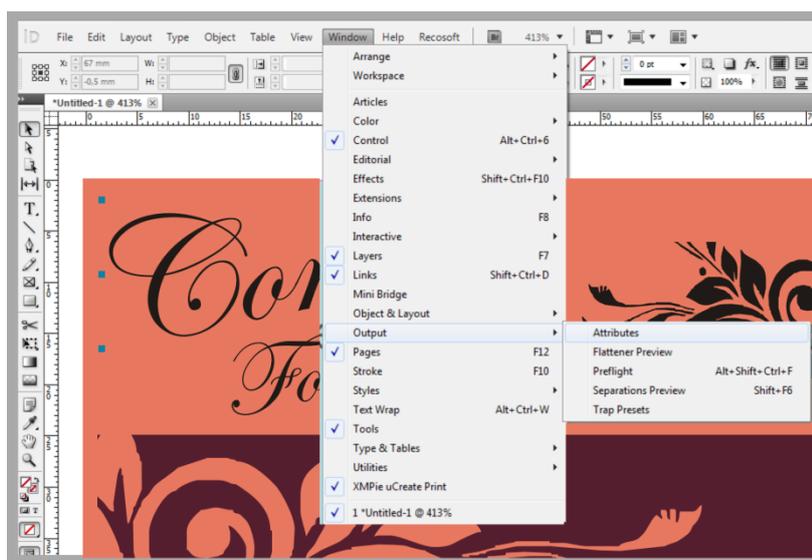
No Adobe Illustrator pode-se fazer o mesmo acessando o menu WINDOWS>ATRIBUTOS.



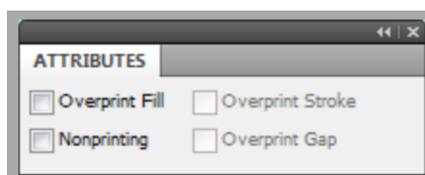
Nessa janela aparecerá a marcação de impressão sobreposta sempre que estiver ativa a opção.



Ao usar o Adobe InDesign pode-se fazer o OVERPRINT de duas formas: A primeira fazendo exatamente como no Illustrator, através do menu ATTRIBUTES e marcando WINDOWS>OUTPUT>ATTRIBUTES como mostrado abaixo:

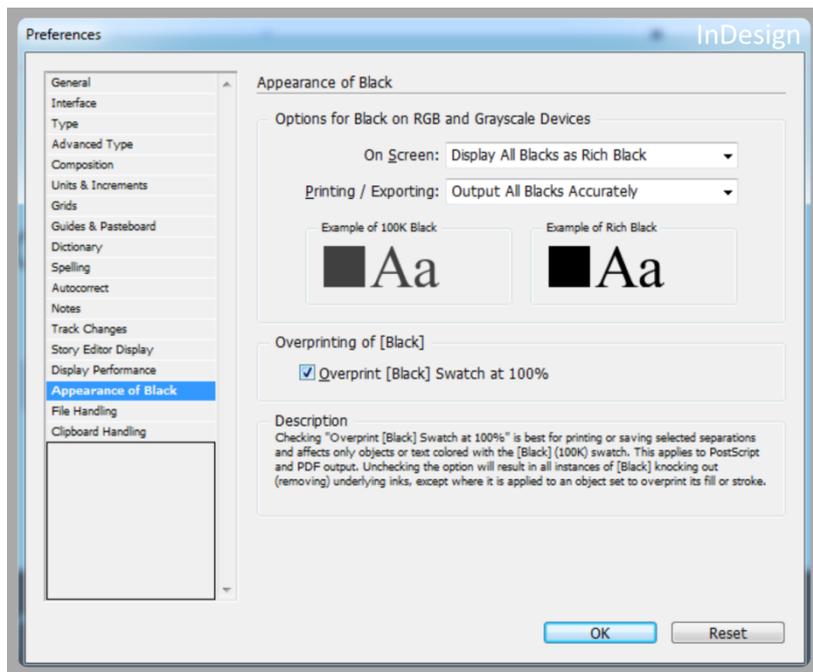


Ao fazer isso aparecerá a janela mostrando a opção de OVERPRINT.



A segunda maneira deve-se a particularidade do InDesign ter como padrão em todos objetos com 100% de preto fazer a impressão sobreposta. Ele faz isso procurando eliminar problemas de registro pelo menos nesses casos.

Você pode ajustar essa opção no menu EDIT>PREFERENCES>APPEARANCE OF BLACK.



Fechamento de arquivo

Não podemos simplesmente montar nossa arte e enviar para a produção. Alguns elementos de nossa arte podem provocar erros ao serem impressos na máquina offset ou digital. Problemas comuns de troca de fontes, erro em cores e falha em efeitos são as mais comuns. Por isso precisamos ter atenção especial no fechamento dos arquivos.

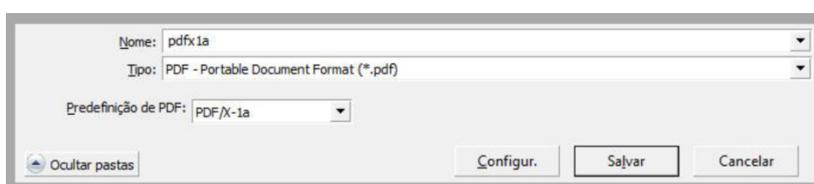
A idéia básica é ter apenas elementos simples em nossa arte e só usar cores CMYK já ajustadas ao nosso gosto. Cores PANTONE só são permitidas em alguns produtos e com cores específicas para esse produto, conforme instruções da gráfica.

Tenha em mente que não basta enviar o arquivo em PDF. O PDF tem vários sub-padrões que podem provocar erros. Um arquivo gerado a partir de um programa inapropriado como o word ou powerpoint vai gerar erros mais tarde ao chegar na imagesseter ou platesetter que vai gerar os originais a serem impressos.

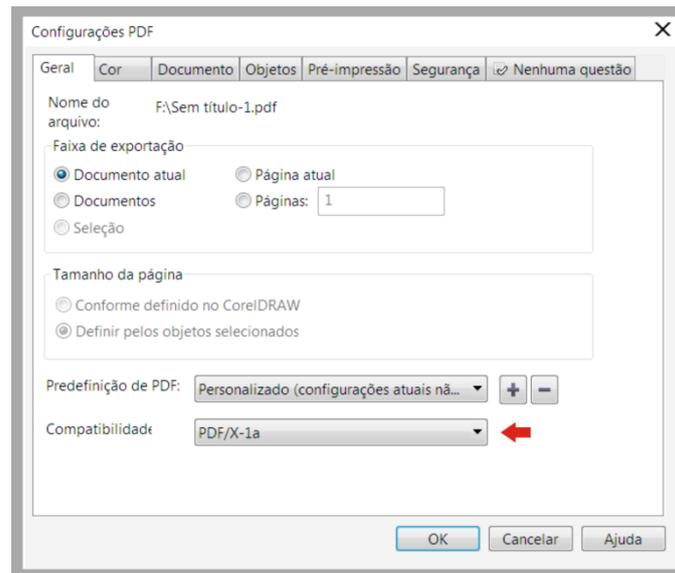
Por isso usamos o PDF/X1-a que é o PDF criado para artes gráficas. Vale salientar também que embora os programas gráficos tentem ajustar fontes e imagens bitmap ao padrão correto, nem sempre essa conversão é satisfatória, sendo então indicado que você mesmo faça essas conversões manualmente antes de gerar o PDF/X1-a .

Salvando em PDF/X1-a no Corel

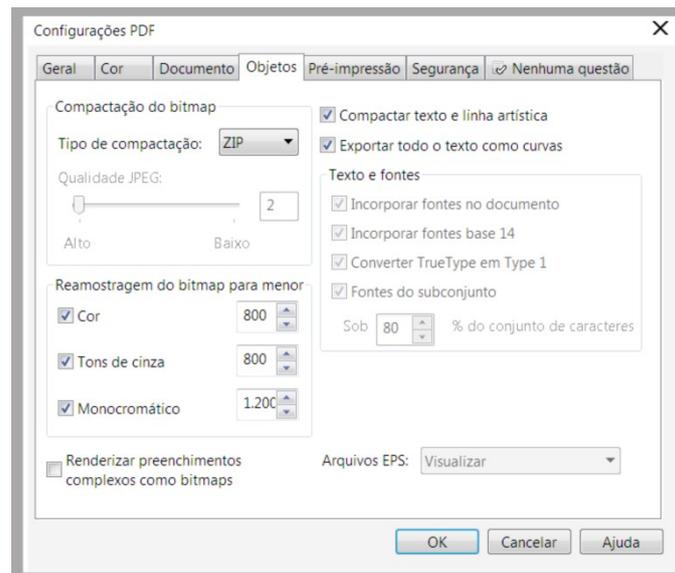
O Corel pode gravar em PDF de diversas formas. A mais indicada é ir no menu ARQUIVO e procurar a opção PUBLICAR EM PDF. Selecione um nome para seu arquivo e clique em CONFIGURAR.



Dentro da janela escolha a opção COMPATIBILIDADE e marque PDF/X1-a e em seguida selecione a aba OBJETOS.



Na aba objetos, marque a opção COMPACTAR TEXTO E LINHA ARTISTICA e a opção EXPORTAR TODO TEXTO COMO CURVAS e escolha a compactação para JPG e modifique para 800 dpi em COR e TONS DE CINZA e 1200 dpi em MONOCROMATICO.

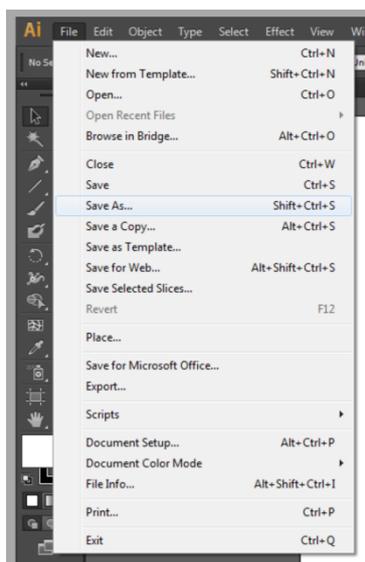


Após isso basta clicar em OK e seu arquivo estará fechado.

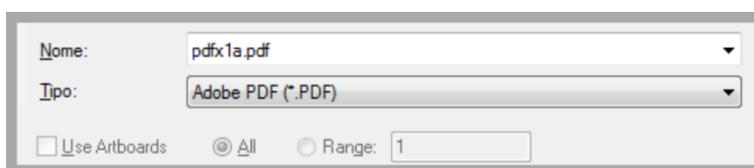
Sugiro que após isso abra o arquivo em outro programa e verifique se cores e efeitos ficaram como você queria e se não houve nenhum problema nas conversões. O Corel pode ser bom nas conversões, mas sempre pode haver algum erro para solucionarmos antes de produzir.

Salvando em PDF/X1-a no Ilustrator

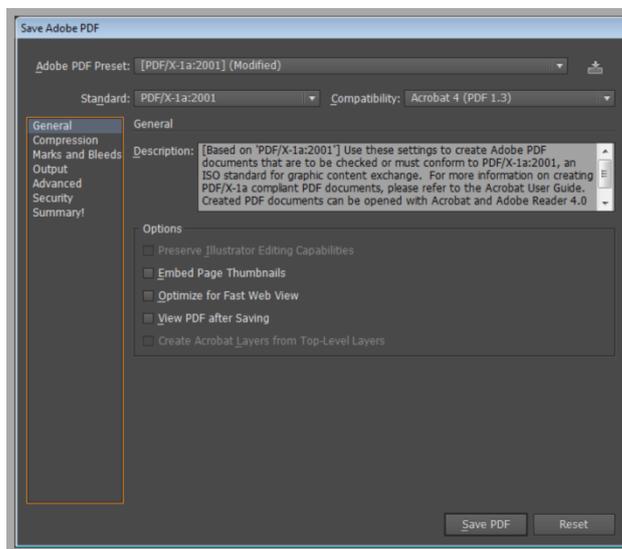
No Ilustrator também podemos salvar em PDF/X1-a . Para isso basta ir em FILE e escolher a opção SAVE AS.



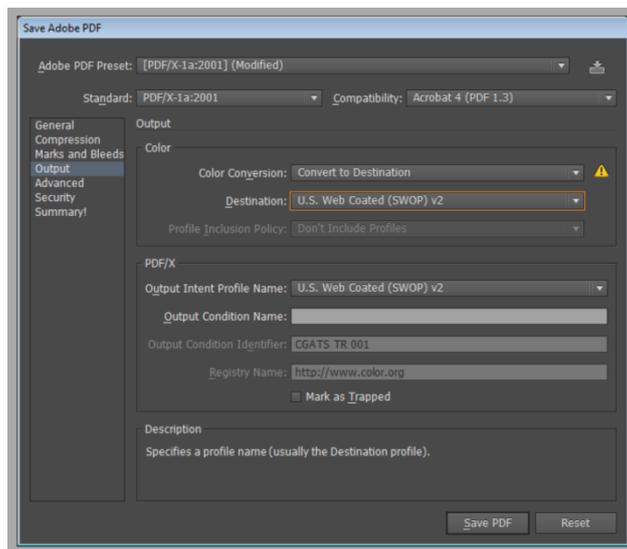
Depois, na janela que irá se abrir, escolha a opção PDF.



Altere a opção ADOBE PDF PRESET para PDF/X1-a:2001.



Então vá na aba OUTPUT e confirme que a opção DESTINATION esteja marcada como U.S. WEB COATED (SWOP) V2.



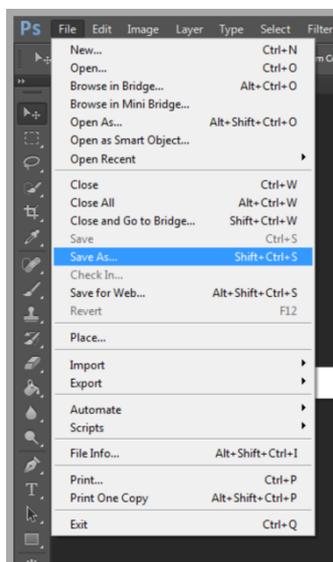
Daí basta clicar em SAVE PDF.

E estamos com o arquivo pronto para envio.

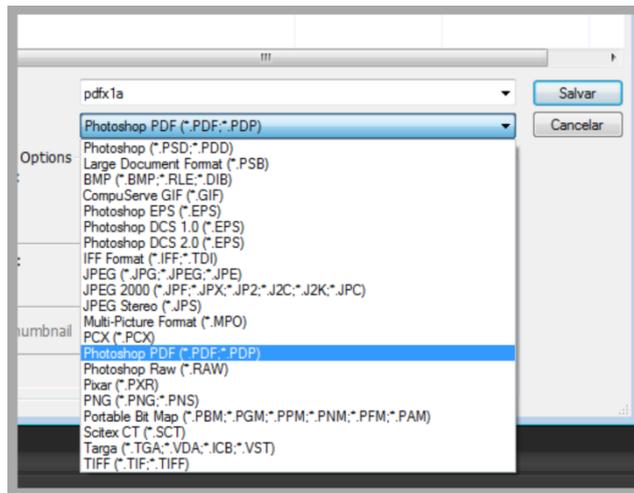
Mas lembre-se de abrir num visualizador de PDF e ver se todos os elementos estão de acordo com o esperado. Em caso de problema faça a conversão manual do elemento com problema e salve em PDF novamente, até que tudo esteja perfeito.

Salvando em PDF/X1-a no Photoshop

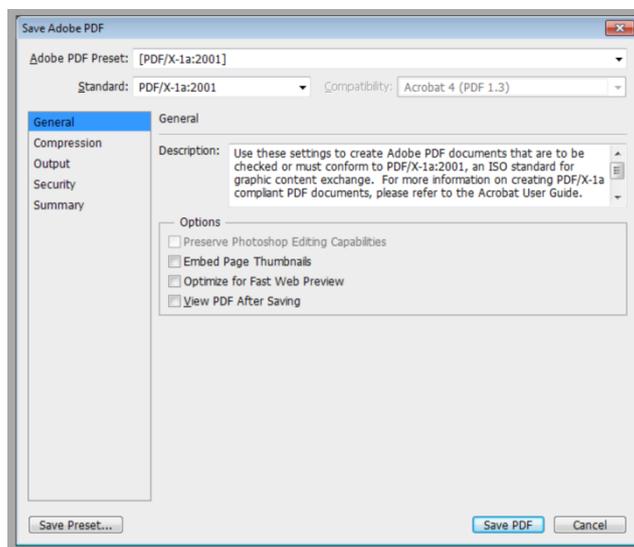
O Adobe Photoshop também permite salvar os trabalhos em PDF/X1-a. Para isso vá em FILE e marque a opção SAVE AS conforme a tela abaixo.



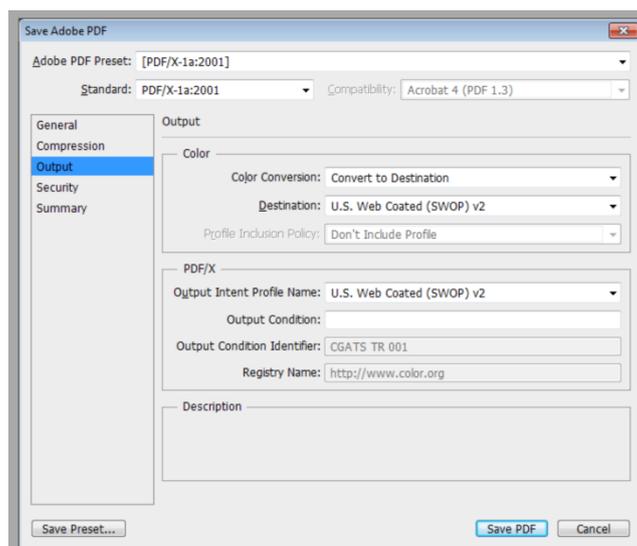
Ao abrir a nova janela escolha um nome para o arquivo e escolha a opção PHOTOSHOP PDF.



Verifique se a opção DESTINATION da aba OUTPUT está marcada como U.S. WEB COATED (SWOP) V2.



Feito isso clique em SAVE PDF.



Assim o seu arquivo PDF/X1-a será criado. Lembre-se de verificar em outro programa se ele abre do mesmo jeito que o criou e se nenhum efeito foi perdido no processo. Caso necessário faça a correção manualmente simplificando o efeito e salvando de novo em PDF.

Variações na produção

Ao fazer um trabalho com nossa gráfica é bom lembrar que você está contratando um serviço de impressão gráfica industrial. Esses serviços seguem normas técnicas específicas do setor descritas em diversas anotações NBR e regulamentadas por lei. Segue aqui as principais variações possíveis de ocorrer.

Cor e registro

As cores contratadas são no padrão CMYK, que são geradas pelas tintas Ciano, Magenta, Amarelo e Preto. Além dos problemas de fidelidade de cor das conversões dos demais sistemas (RGB e Pantone) podemos ter uma variação de até 10 pontos para cima ou para baixo em qualquer um dos canais do CMYK. Algumas variações em cores dificilmente serão percebidas, mas algumas cores em especial são muito evidentes para nossos olhos, parecendo grandes distorções... evite ao máximo essas cores. Se uma cor é muito importante para o seu trabalho verifique no seu programa variando manualmente as cores nos 10 pontos para saber os erros possíveis.

Atente que pequenas variações no registro também podem provocar erros de cores.

Isso tudo está previsto nas normas técnicas NBR e deve ser de conhecimento do comprador.

Refile

Salientamos a necessidade de afastar textos e elementos principais das bordas de corte. Isso se deve a usarmos o chamado corte industrial, que corta as folhas em lotes de até 1000 folhas por vez. Isso permite que o seu material fique todo exatamente do mesmo tamanho, mas caso a arte esteja fora dos padrões pode provocar corte de parte do texto ou de logo e figuras principais. A conversão em PDF/X1-a não corrige esse problema. Essa correção deve ser feita pelo arte finalista antes do envio para a gráfica.

Assim como a questão de cor, o refile está descrito nas normas NBR e admite variações de até 1 mm para cada lado na hora do corte.



Perceba pela foto acima o que acontece com o produto quando oscila o corte. Mantendo a margem de segurança que orientamos, este problema será muito minimizado.

Quantidade

A quantidade do material também pode oscilar segundo as normas NBR do setor gráfico. Mesmo sabendo que, ao iniciar a impressão, usamos uma quantidade maior do que a quantidade total pedida, temos problemas no processo offset de registro, ajuste de cor, acidentes imprevisíveis como um inseto ou poeira entrando na máquina, que ocasionam perdas na quantidade de folhas impressas. Devido ao método empregado essa conferência e retiradas das folhas nem sempre é percebida com a folha em máquina, podendo diminuir assim as quantidades enviadas.

A norma técnica NBR admite variações de 10% a mais ou a menos. Nós não contamos as folhas ao enviar para o cliente por motivos de impossibilidade técnica e nos amparamos nas normas técnicas para isso.

Por isso orientamos a que avisem aos seus clientes e estejam cientes da existência dessas variações.

Consideração final sobre variações

Deixamos claro a nossos clientes que estamos cientes das variações possíveis e a todo momento buscamos minimizar esses problemas. Quando detectamos um aumento em algum tipo de variação tomamos providencias, quer seja por instrução aos operadores, quer seja por uma melhor manutenção nos equipamentos, de modo a sanar o mais rápido possível esses problemas.

Mantemos um limite de variação menor em nosso processo interno, mas ocasionalmente podemos ter problemas localizados atingindo os limites da norma técnica.

Ao detectar algum problema desse tipo, pedimos a fineza de nos avisar imediatamente para que não volte a ocorrer.

Caso o problema seja derivado de algum problema de arte final, como não respeitar os limites informados ou uso de cores processadas (RGB convertido para CMYK sem o devido controle e ajuste), orientaremos o cliente quanto ao problema de modo a que não volte a ocorrer.

A todo momento, esteja certo que estamos aqui para sermos seus parceiros por muitos anos. Aproveite todas as instruções dessa cartilha para fazer cair a quase zero o seu índice de erros.