

**MANUAL DE
PREPARAÇÃO DE ARQUIVOS
PARA PRODUÇÃO**

P GRÁFICA **ontual**
SEMPRE PENSANDO EM VOCÊ

Resumo

O objetivo principal deste manual é ensinar como fechar arquivos para impressão além de tirar dúvidas sobre como funciona o processo gráfico. Será apresentado aqui pequenos tutoriais e definições do ramo gráfico a fim de garantir a qualidade na impressão dos seus materiais. Nós aceitamos arquivos em **PDF** e **CorelDraw**, para cada um será demonstrado uma forma diferente de preparo. A versão do Corel que utilizamos é a 24, porém não há problema se sua versão for menor, afinal o CorelDraw não muda muito seus comandos e funções.

Definição de cores

O RGB e CMYK são os padrões de cores mais utilizados normalmente, o RGB é o padrão de cores para monitores, já o CMYK é o padrão utilizado pelas impressoras, desde as de pequeno porte coloridas até as impressoras offset utilizadas no ramo gráfico. Os dois sistemas de cores funcionam de forma totalmente oposta. Enquanto o RGB é formado pela adição de luz, o CMYK funciona pela subtração da luz.

RGB



Significando literalmente Vermelho (Red), Verde (Green) e Azul (Blue), o propósito do modo RGB é a exibição colorida em dispositivos eletrônicos como monitores de computador, televisão, datashow, câmeras digitais, ou fotografias tradicionais (reveladas), etc. Em outras palavras, a utilização do modo de cor RGB se destina a criação de mídia virtual como filmes, galerias

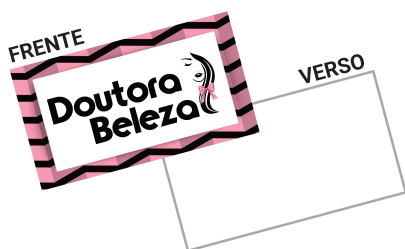
CMYK



Também conhecido como “Cromia” ou “Quadricromia”, significa literalmente Ciano (Cyan), Magenta (Magenta), Amarelo (Yellow) e Chave – a cor Preta (Key). O modo CMYK é utilizado para trabalhos gráficos destinados a mídia impressa como revistas, livros, cartazes, etc. O CMYK é um “Sistema Subtrativo” onde as cores são formadas através da “absorção/subtração de luz” pelo papel branco em combinação com a intensidade dos pigmentos coloridos adicionados no papel. É justamente o contrário do RGB que emite a luz, por isso a dificuldade de se reproduzir fielmente

4/0, 4/1 e 4/4

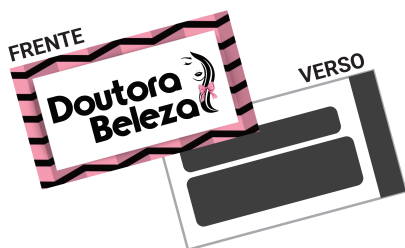
Termos como 4/0, 4/4, 1/0, 1/1 cores são abreviações comuns na indústria gráfica. Basicamente, esses termos referem-se à quantidade de cores que serão utilizadas na impressão. Apesar de soarem estranhos para quem está fora do meio gráfico, elas tem uma explicação baseada no padrão de cores CMYK. Abaixo estão os exemplos:



4x0:

No caso de uma impressão 4x0, a frente utilizará as 4 cores do CMYK, ou seja, será colorida. O verso será "zero cor", sem impressão.

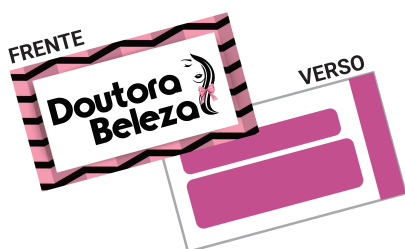
Frente: colorido;
Verso: sem cor.



4x1:

Um impresso 4x1 apresenta uma frente colorida, em CMYK e seu verso em preto e branco ("uma cor").

Frente: colorido;
Verso: preto e branco.



4x4:

Seguindo a mesma explicação anterior, um material gráfico 4x4 cores apresenta sua frente e verso em CMYK. Ou seja, totalmente colorido. Esse modelo é o que permite maior liberdade criativa, pois ao fazer sua arte, pode abusar da imaginação e combinações de cores.

Frente: colorido;
Verso: colorido.

Todo material impresso utiliza como padrão o modo de cor CMYK, que nada mais é do que a junção de quatro cores: Ciano (Cyan), Magenta (Magenta), Amarelo (Yellow) e Preto (Black), cores essas, que quando combinadas permitem alcançar uma grande variedade de cores. Os softwares gráficos trabalham com todas as paletas de cores (RGB, Pantone e CMYK), porém para arquivos impressos, todos os objetos devem estar em CMYK para que não haja variação de cores em seu material.

Imagens vetoriais e imagens bitmap



Imagens bitmap:

São imagens formadas por pixels.

Mas o que é um PIXEL? Um pixel nada mais é do que um dos pontos em seu monitor, pequenos com cor e brilho variados. Bitmaps são indicados para representação de imagens com alto nível de detalhes.

Os arquivos bitmaps por serem formados pixel a pixel, se tiverem seu tamanho aumentado, sofrerem distorções consideráveis, pois cada ponto é transformado em blocos maiores para compor a imagem maior. Exemplos comuns de imagens do tipo bitmaps são aquelas tiradas com máquinas fotográficas digitais, smartphones, tablets etc, e os formatos mais comuns são: jpeg, gif, tiff, bmp e png.

Imagens Vetoriais:

São imagens formadas por cálculos matemáticos exatos executados pelo computador. Sabendo o que são os bitmaps, entender o que são imagens ou gráficos vetoriais ficará fácil.

Então o que muda de Vetorial para Bitmap, se ambos não são imagens? Se numa imagem vetorial você criar um retângulo pequeno e depois aumentar seu tamanho em 200 vezes, o quadrado continuará o mesmo, com a mesma definição e qualidade. Agora imagine fazer isso em imagens do tipo bitmap: o retângulo vai perdendo qualidade à medida que é ampliado.

O grande diferencial entre imagens Bitmap x imagens Vetor é isso, a capacidade de ampliação (praticamente ilimitada no caso da imagem formada por vetores).



Preparação geral de artes para impressão

Após ter abordado alguns fundamentos básicos de imagem, cores e padrões de impressão, nesse tópico vamos abordar a preparação de qualquer arte para impressão, **pode ser cartão de visita, panfletos, pastas, materiais com corte especial dentre outros.**

Sangria e margem de segurança

Para desenvolver o seu arquivo é necessário respeitar a margem de segurança. É importante dar a devida atenção a este critério, pois não é legal receber um impresso com parte da imagem ou texto cortada. **Isso serve para qualquer tipo de material.**

Recomendamos que esta área de segurança esteja a 3mm para dentro de cada extremidade. Onde os objetos e textos precisam estar contidos, exceto o fundo o qual precisa estar sangrado.



Sangria

A área de sangria do seu documento, é a expansão do fundo, para garantir o melhor acabamento na hora do corte, evitando que o mesmo possa vir com filetes em branco. para dentro de cada extremidade. Onde os objetos e textos precisam estar contidos, exceto o fundo o qual precisa estar sangrado.

Tamanho final

É o tamanho que o material vai ficar após o corte.

Margem de segurança

A margem de segurança é uma medida dentro dos limites do corte. Ela protege textos e demais elementos durante o refil e o acabamento após o corte. Para textos, principalmente, essas margens são fundamentais, pois evitam a perda de informações importantes

Máscara de verniz em laminação BOPP

O Verniz Localizado é uma cobertura que proporciona ao material um aspecto profissional com elegância e sofisticação, permitindo que o papel receba um brilho em áreas específicas – como logomarca de empresas ou meios de contato de um revendedor, por exemplo. As áreas que não recebem a aplicação se mantêm com a cobertura original adquirida, a Laminação Fosca.

A aplicação do Verniz Localizado é indicada através da Máscara de Verniz, um arquivo criado separado da arte, que tem como função indicar onde esta aplicação de verniz será realizada.



Arte do cartão



Máscara de verniz

Para adicionar a máscara de verniz basta fazer uma cópia ao lado como no exemplo acima. Selecione os locais ou texto onde deseja colocar verniz e remova o restante. Após isso coloque a máscara de verniz uma camada acima e centralize junto com o desenho para testar.

A cor dos elementos que forem receber verniz precisam estar em preto 100% (K: 100), caso esteja com outra cor ou uma porcentagem menor de preto, o verniz sairá fraco ou nem será impresso, portanto é de suma importância fazer a máscara com preto 100%.

Como dito anteriormente, esse procedimento serve para qualquer material que for receber verniz local, não se limitando apenas ao cartão. Apesar dos outros materiais terem medidas diferentes o procedimento é o mesmo.



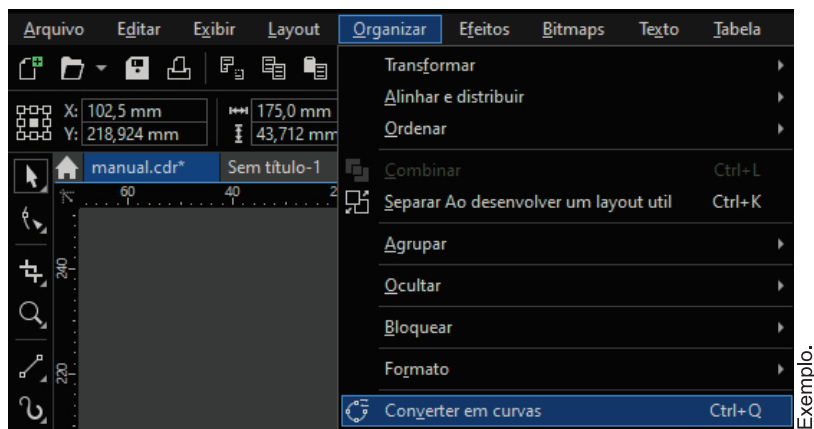
A importância de converter o seu material em curvas

Ao desenvolver um layout utilizamos algumas fontes que não existem em todos os computadores, por causa disso devemos tomar o cuidado com nossa arte convertendo todos os objetos em curvas.

Quando convertemos esses elementos em curvas, estamos solicitando para o sistema que, a partir daquela ação, ele identifique quais são os pontos de ancoragem do desenho e crie um desenho vetorial identificando com precisão onde deve incluir cada ponto, para que não haja nenhuma alteração no desenho do elemento convertido.

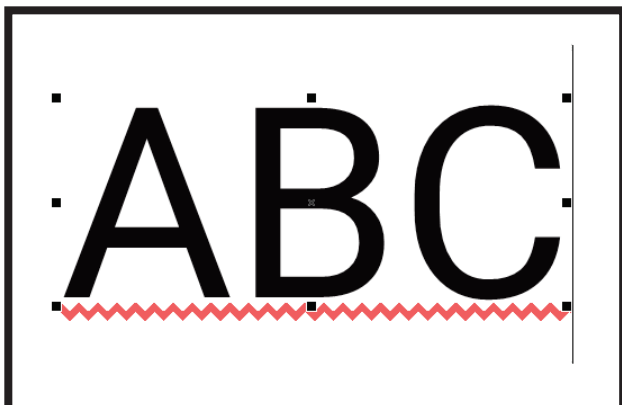
Como converter em curvas?

A conversão do objeto em curvas no Corel é muito simples, basta selecionar o objeto a ser convertido e apertar em seu teclado o atalho Ctrl + Q ou ir na aba Organizar > Converter em curvas. Imagens em pixel não precisam ser convertidas uma vez que elas não são objetos vetoriais.



Exemplo.

Fontes editáveis



Texto convertido em curvas



Facas de corte e corte especial

O Corte Especial é um acabamento que proporciona ao produto um formato diferenciado, ideal para materiais gráficos que precisam se destacar entre os demais com exclusividade e personalidade. Com as facas é possível fazer envelopes, tags, pastas com bolsa, etiquetas de embalagens e muito mais!

Para que o material fique com o formato desejado é preciso criar, além da arte gráfica, o desenho da faca. Veja o modelo abaixo:






Arte

Faca

Assim como visto na página 6 deste manual, é de extrema importância que o desenho tenha sangria e margem de segurança, assim como todo e qualquer material. Sem esses detalhes, o corte final terá filetes brancos.



-  SANGRIA
-  FACA (TAMANHO FINAL DO CORTE)
-  MARGEM DE SEGURANÇA

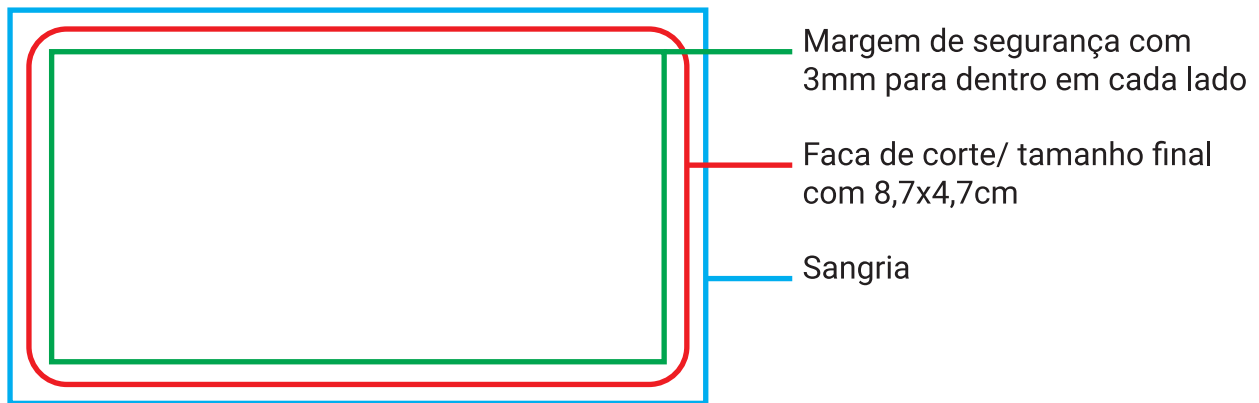
Para a correta produção da arte e da faca é necessário seguir algumas regras:

- A arte gráfica deve ter uma margem de segurança e uma de sangria para que nenhuma informação seja cortada (mínimo 3mm cada);
- Não é aconselhável a utilização de facas muito detalhadas, a fim de garantir um melhor resultado.
- Não fazer facas muito pequenas, o mínimo é 3cm x 3cm.

Montagem de cartão BOPP para corte de 04 cantos

Se caso o seu material for cartão BOPP com verniz localizado e precisar de cantos, temos uma opção muito interessante para se ter um melhor acabamento no corte desse tipo de cartão. Se trata do corte com faca com 04 cantos, exclusiva apenas para a grade de cartões BOPP. Nesta página iremos mostrar como é preciso fazer para montar corretamente para impressão.

Passo 1: A medida da faca é de 8,7x4,7cm, ou seja, um pouco menor que um espaço de cartão comum de 9x5cm para que seja possível fazer o corte. Levando isso em consideração, temos que fazer a arte de forma que caiba em 8,7x4,7cm.



Passo 2: Levando em consideração o exemplo acima vamos à montagem da arte, assim como qual outro cartão com verniz localizado, faça a montagem de sua frente, a máscara de verniz da frente, o verso e por fim a máscara de verniz do verso. Lembre-se, faça de forma que caiba no tamanho exato da faca, que é 8,7x4,7cm.



Perceba que os elementos precisam ficar para dentro da linha verde, que é a margem de segurança.

Passo 3: Verifique se está tudo ok, veja se as fontes estão em curvas, as cores em CMYK, os tamanhos e tudo o que for necessário para impressão, conforme demonstrado anteriormente.

Passo 4: Siga as instruções para fechamento do arquivo a partir da página 13 deste manual.

Os cartões irão ficar com o corte desta forma:



Observações

1. Esta opção de canteamento com corte de faca está disponível apenas na grade de cartão BOPP.
2. O prazo de produção pode ser de até 7 dias úteis.
3. Estrito apenas ao tamanho de 8,7x4,7cm, em caso de tamanho diferente, é preciso estar cotando uma faca especial somente para o seu tipo de material ou solicitar o canteamento na escanteadeira, porém neste último caso a qualidade do corte é inferior em relação ao corte com faca.

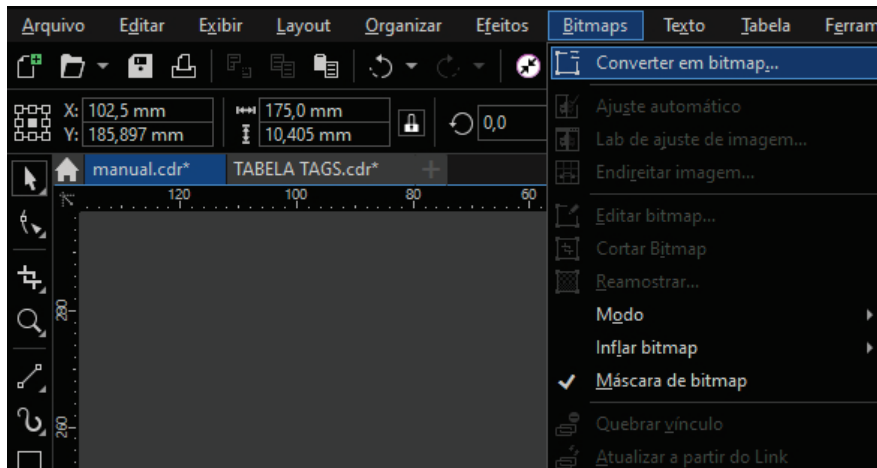
Pré-visualização de impressão no CorelDraw

É muito importante fazer testes dos materiais que você for produzir, a fim de evitar erros no resultado final. Pode ser feito como uma impressão simples em sua impressora ou convertendo o desenho em um bitmap no CorelDraw.

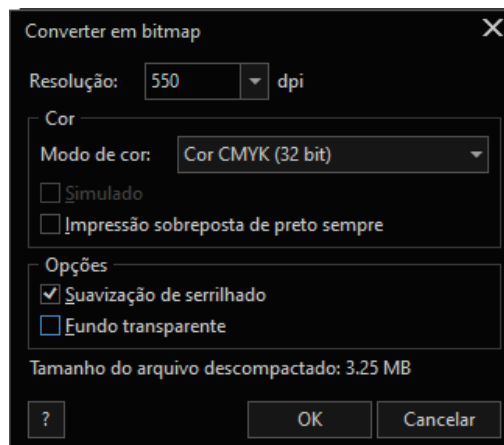
Com esse procedimento você pode visualizar alguma falha, alteração de cor (em caso de degradê ou cores RGB presentes) ou algum possível bug que possa ter acontecido com seu arquivo.

Como converter em bitmap?

Acesse a aba Bitmaps e clique na primeira opção, Converter em Bitmap.



Ao abrir a janela, digite o DPI desejado, no caso 550dpi, selecione o modo de cor CMYK e marque apenas a opção de Suavização de serrilhado. Clique em OK para prosseguir com a conversão do bitmap.



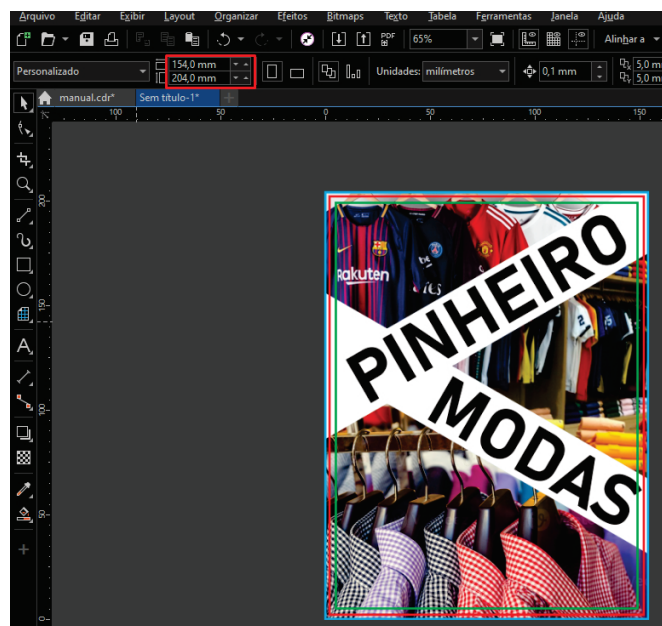
A conversão é instantânea, observe se está tudo e certo. Após a conferência, desfça a ação apertando Ctrl + Z para o desenho voltar da forma como estava.

Fechamento de arquivos para envio.

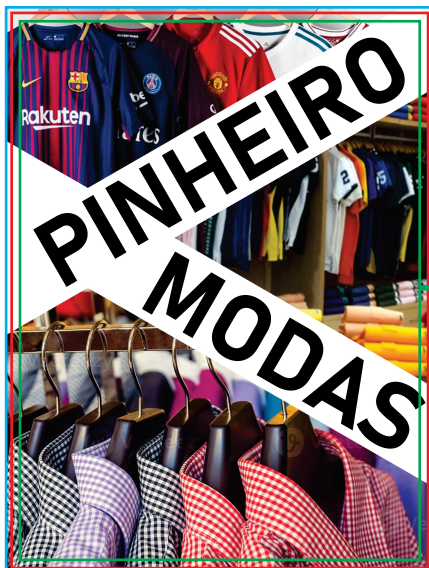
Como dito no resumo deste manual, você pode enviar o seu arquivo em CorelDraw ou em PDF, neste tópico vamos exportar um panfleto frente e verso colorido no tamanho de 15cm x 20cm como exemplo.

Exportando para PDF

Passo 1: Verifique o tamanho da página no Corel Draw, é preciso que esteja no tamanho do panfleto mais as sangrias.



Passo 2: Certifique se a sangria e margem de segurança estão adequadas, o mesmo deve ser feito no verso do seu material.

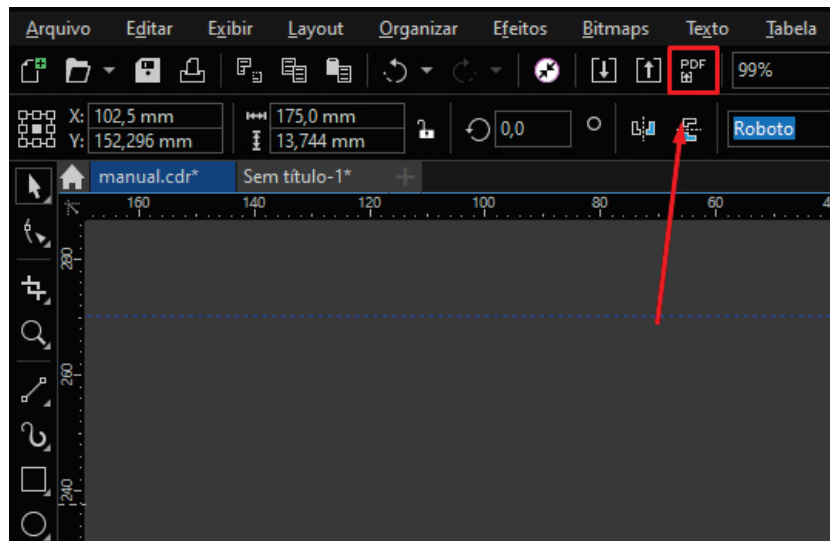


Sangria total de 2mm para cada lado.

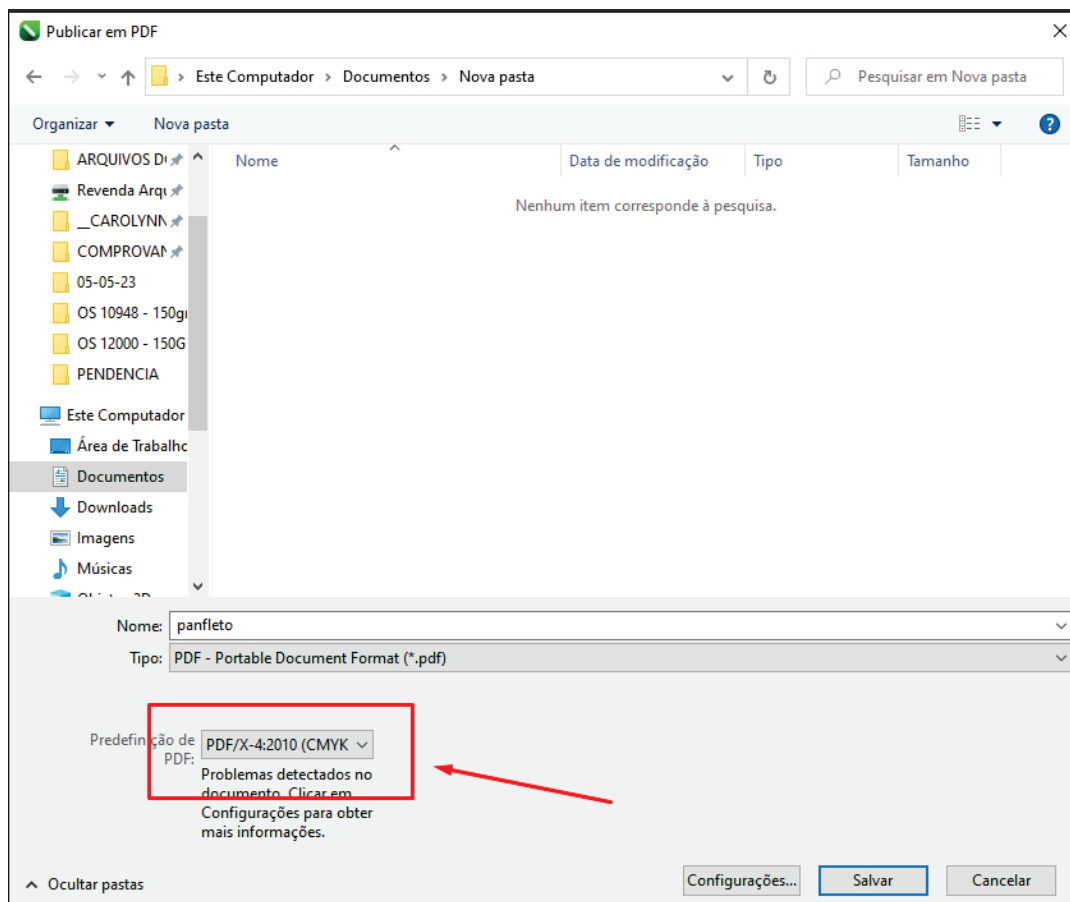
Tamanho final do panfleto, no caso 15x20

Margem de segurança com 3mm para dentro em cada lado.

Passo 3: Para exportar, clique em Publicar em PDF.

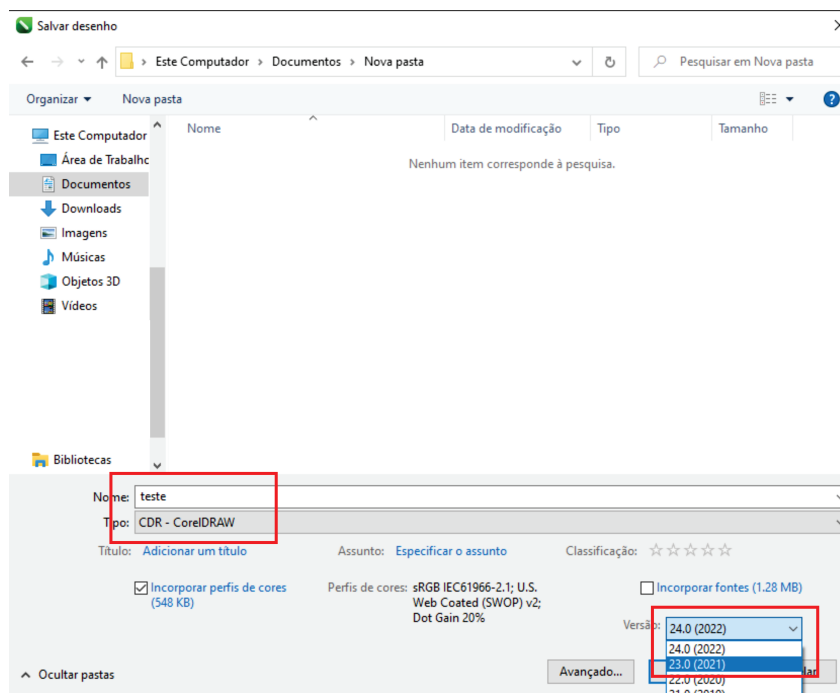
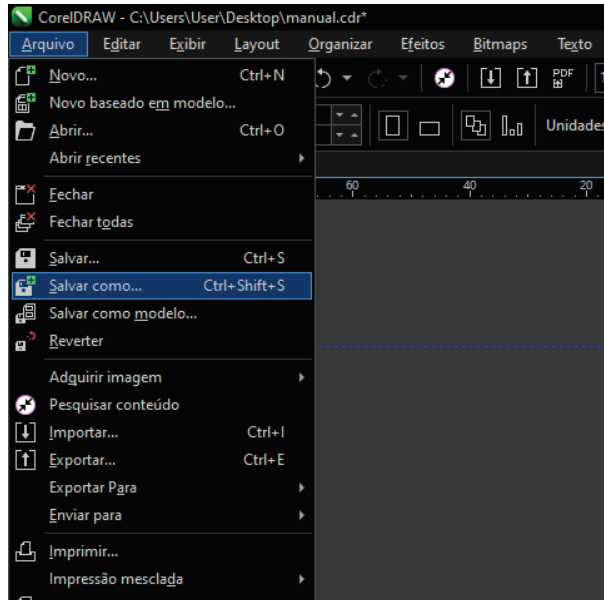


Passo 4: Na janela que abrir, renomeie o arquivo, escolha uma pasta para salvar e altere a predefinição do PDF para "PDF/X-4:2010 (CMYK)."



Salvando em CorelDraw

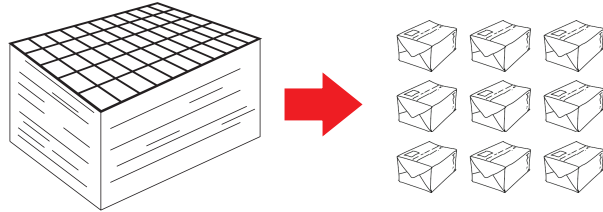
Não há muito segredo em salvar um arquivo em CorelDraw, após finalizar seu trabalho deixando nos padrões para impressão como mostrado anteriormente, basta ir em Arquivo > Salvar como (ou utilizar o atalho Ctrl + Shift + S), renomeie-o como preferir, escolha a versão abaixo de 24.0 e o salve.



Considerações finais

Sobre o método de produção:

Todo e qualquer material que fazemos é produzido em grade. Isso significa que recebemos uma certa quantidade de pedidos e fazemos a montagem de todas as artes juntas para imprimir em um formato de folha grande. Logo após é feito os acabamentos como o corte e cada material tem a sua tiragem separada e embalada.



Devido a este fator, comumente ocorrem variações de cor, de tamanho e quantidade, o que são coisas normais de acontecer na produção em grade. Portanto pensando nisso, listaremos algumas instruções para que fique claro o modo como trabalhamos:

1. É necessário converter em curvas todos os textos das artes, para que não haja alteração da mesma.

2. Materiais feitos em grade, como dito anteriormente, podem sofrer alteração de cor de até 10% para mais ou para menos, não nos responsabilizamos por alterações de cor que estiverem nesse intervalo de 10%.

3. Para materiais em que o cliente desejar ter a cor preta bem viva, aplique na arte a seguinte combinação: **C: 50, M: 50, Y: 50, K: 100**. Para sombras use: **C: 0, M: 0, Y: 0, K: 100**. Sombras, contornos e fontes que estiverem fora desse padrão podem sofrer maior alteração de cor, portanto nos isentamos da responsabilidade de alteração por esse fator, uma que explicada nesta instrução. Todos os arquivos devem vir em cor **CMYK**, é de total responsabilidade do cliente fazer materiais que virem em RGB pois o mesmo poderá sofrer alteração de cor.

4. Os textos deverão vir com fonte superior a 7 pontos, evite efeitos e misturas de cores. Textos em preto utilizar apenas **C: 0, M: 0, Y: 0, K: 100**.

5. Arquivos com sobreposição de preenchimentos e contornos é de responsabilidade do cliente.

6. Todas as texturas, preenchimentos em degradê, efeitos e lentes devem ser convertidos em bitmap no mínimo com **300x300 dpi CMYK**. A Gráfica Pontual se isenta da responsabilidade de possíveis defeitos que possam acontecer na arte.

7. Cuidado na aplicação de verniz localizado, pois o mesmo pode acarretar os seguintes problemas:

- Verniz localizado nas bordas dos cartões poderão sofrer quebra ao ser refilado, use no máximo 35% da área do cartão para a aplicação de verniz.
- Verniz localizado no mesmo local na frente e no verso pode acarretar na colagem entre os cartões, pois quando é cortado, a faca da guilhotina ao exercer o peso de 01 tonelada, faz com que o cartão cole um no outro, por este motivo não nos responsabilizamos por má aplicação do verniz.

8. Os materiais podem variar a quantidade em até 5% para mais ou para menos. Materiais com corte especial podem ter variação de quantidade de até 10% para mais ou para menos..

Caso necessário entre em contato com a Gráfica para esclarecer todas as suas dúvidas.