INSTRUÇÕES DE USO, NORMAS E PROCEDIMENTOS PARA ENVIO DE ARQUIVOS

• FORMATOS, CORTE E SANGRIA

PRODUTO	FORMATO COM SANGRIA	FORMATO FINAL
Cartão de Visita 250g	9x5cm	4,8x8,8cm
Folheto	10,2x15,2cm	10x15cm
Encarte	10,2x14,2cm	10x14cm

Como podemos observar na tabela acima, todo material gráfico possui o seu formato de produção maior do que o formato final. Chamamos estes milímetros a mais na arte de sangria.

Antigamente era comum que sangrias tivessem meio centímetro ou mais no impresso mas com advento de guilhotinas totalmente computadorizadas e softwares que se comunicam com a pré-impressão e a produção a sangria foi reduzida drasticamente. Muitas vezes faz-se necessário apenas 1mm de sangria no impresso.

• MARGEM DE SEGURANÇA

Apesar do avanço tecnológico que as artes gráficas vem sofrendo nos últimos anos ainda há processos manuais que podem sofrer variações. No corte pode haver pequenas variações as vezes menor do que 1mm, ocasionadas no ato de bater o papel, ou até na pressão do corte do equipamento.

Para que não haja degola de informações importantes nos impressos solicitamos aos revendedores gráficos a trabalharem com uma margem de distância entre o formato final e o conteúdo de texto do impresso. Chamamos essa margem de, margem de segurança. Cada impresso tem sua própria área de segurança e ela pode ser observada ao baixar o gabarito. Siga atentamente os gabaritos disponibilizados para que não haja cortes indesejados e principalmente evite a utilização de molduras nos impressos.

• CORES

- ESCALA DE CORES

Todo processo gráfico tem como base a escala de cor CMYK, caso algum arquivo venha com outra escala de cores o processo de pré-impressão fará a conversão automaticamente. Existem várias escalas de cores, RGB, LAB, e etc. Quando a arte vem numa escala diferente da CMYK os resultados finais podem não ser os desejados, trazendo transtornos para você, revendedor gráfico, e seu cliente.

- PRETO PROCESSADO, OU PRETO CALÇADO

Existem artes que possuem em sua composição gráfica o preto com 100% das 4 cores básicas do processo CMYK em sua composição. 100% de Ciano, de Magenta, de Amarelo e do próprio Preto (Black). Essa combinação de cores pode resultar no entupimento das fontes, potencializa o risco de decalque no impresso e propicia a variação tonal no momento de impressão. Para evitarmos estes problemas recomendamos que o preto seja calçado apenas com 30% de ciano e de magenta. Dessa forma teremos um preto mais escuro que o convencional, produzido de forma segura.

NÃO UTILIZE AS 4 CORES PARA COMPOR O PRETO, SEMPRE QUE DESEJAR UM PRETO MAIS ESCURO FAÇA O CALÇAMENTO UTILIZANDO APENAS 30% DE CIANO E 30% DE MAGENTA.

- ESCALA EUROPA, CORES IRREGULARES

A gama de cores da escala CMYK possui limitações de reprodução, existe uma escala de impressão que auxilia no controle dos processos, chama-se escala EUROPA. Isso porque apesar da escala CMYK permitir variações de tons de 1% a 100% não é possível representar com precisão todas essas diferenças tonais no processo de impressão. A escala EUROPA visa trabalhar de forma segura com as cores, sempre trabalhando com uma variação tonal de 10% em 10% e nunca utilizando mais de 3 cores na formação das cores. Já percebeu que o todas as cores que vem no CorelDRAW possuem seus percentuais arredondados? E que nenhuma cor da escala do CorelDRAW possui mais do que 3 das cores básicas da escala CMYK em sua formação? Isso porque dessa forma, fica mais fácil garantir a fidelidade de cores no processo de impressão.

Esse problema é agravado na produção de cores escuras, principalmente com as cores, marrom, verde, azul e vermelho rubro. Evidente que não será cobrada a observação de cada cor de forma isolada, tanto por parte dos nossos operadores de arte-final quando da pré-impressão. Essa questão deve ser observada por você, no desenvolvimento inicial da arte. Seguindo essas orientações garantimos que ficará satisfeito com o resultado de suas produções gráficas.

- PANTONES

É possível incluir cores especiais no processo de impressão, cores essas que não estão dentro do espectro de cores da escala CMYK. Chamamos essas cores especiais de PANTONE®. A maioria das cores da escala Pantone® não podem ser reproduzidas dentro da escala CMYK. Nenhum dos produtos tabelados da Gráfica 24 horas possuem cores Pantone® em sua produção. Caso a

sua arte tenha alguma em Pantone® você terá que convertê-las para CMYK, todavia essa conversão pode gerar um resultado insatisfatório.

Sempre ressalte para seu cliente sobre essa questão, evitando assim problemas futuros. Cores metálicas como outro, prata, bronze, ou cores fluorescentes não podem ser reproduzidas em hipótese alguma dentro da escala CMYK sem a utilização da respectiva cor da escala Pantone®.

- CINZA FALSO

Muitas vezes ocorre do impresso que deveria ser cinza, chegar às mãos do revendedor gráfico esverdeado. A causa principal deste problema é o cinza falso. Ao invés de utilizar uma retícula de preto, o que seria a escolha correta para a produção da cor cinza, o designer opta por uma combinação de retículas de cores diferentes que, apesar da tela do monitor sugerir que o resultado é um tom de cinza, durante o processo de impressão a mistura do CIANO com o AMARELO se sobressai resultando numa cor esverdeada.

- CORES SOBREPOSTAS

Essa função dos softwares de criação visa mesclar a impressão das cores, sobrepondo uma sobrea outra. Muitas vezes arte-finalistas ou designers selecionam essa opção por engano, vendo o resultado somente após o processo de impressão.
Para que você não tenha surpresas verifique se suas artes possuem ou não cores sobrepostas na sua composição. Siga as dicas abaixo.

No CorelDRAW selecione a opção Exibir / Simular Impressão de Cores Sobrepostas. Dessa forma você poderá observar se sua arte sofrerá ou não alterações na exibição das cores. Se ocorrer alguma mudança é porque seu arquivo possui cores sobrepostas.

- TOM SOBRE TOM

Caso o intuito da arte seja criar um efeito de tom sobre tom, deixando uma retícula sobre a outra, ou uma retícula aplicada sobre um fundo chapado, recomendamos que a diferença de um tom para o outro seja no mínimo de 15%. Dessa forma garantimos a reprodução no processo de impressão, não havendo riscos de se perder detalhes durante as etapas produtivas.

Abaixo um exemplo de um fundo com 100% de Black e sobre ele um detalhe com retícula de 80%. Como a diferença entre os tons é superior a 15% os detalhes não serão perdidos durante o processo de impressão offset. Porém se essa diferença fosse menor do que 15% haveria possibilidade das informações não serem legíveis e perder-se o efeito desejado.

- FONTES

Ao executarmos o comando abrir em um arquivo do CorelDRAW®, caso o mesmo tenha alguma fonte que não consta no computador que executou o comando abrirá um tela informando sobre a troca de fontes e dando sugestões de fontes substitutas.

Caso isso ocorra num arquivo enviado por um cliente recomendamos que substitua a fontes inexistente por uma do tipo symbol, como a wingdings ou a webdings. Dessa forma fica fácil encontrar o texto que sofreu alterações. Não esqueça de marcar a opção temporária. Quando recebermos um arquivo com troca de fontes tomaremos os seguintes procedimento.

1° Procuraremos a fontes inexistente em nosso banco de dados, instalaremos a mesma e posteriormente converteremos em curvas e encaminharemos para produção.

2° Não encontrando a fonte, o arquivo será refugado e deverá ser reenviado devidamente convertido em curvas.

IMPORTANTE: Caso o software apresente algum bug e não informe sobre a troca de fontes, e o arquivo for produzido com fontes trocadas não nos responsabilizamos pelo mesmo. É dever do revendedor gráfico enviar os arquivos com todas as fontes convertidas em curvas.

- ERRO DE INDEXAÇÃO DE FONTE

Caso apresente uma troca de fonte em que adotando as dicas apresentas no capítulo FONTE, ainda não consigamos visualizar a fonte inexistente execute o seguinte comando: Editar / Selecionar Tudo / Texto, se ao executar esse comando o software selecione uma área em branco sem qualquer informação, está comprovado que o arquivo tem uma falha de carregamento de fonte, sendo necessário que a falha seja reparada para que não haja falhas no processo produtivo.

- VERSOS

Os arquivos que possuem verso geralmente são enviados com duas páginas, as orientações abaixo devem ser seguidas pelo revendedores afim de evitar problemas nos processos de montagem e fechamento.

Neste processo o revendedor gráfico tem que observar atentamente o imposicionamento e seguir o gabarito, o processo de reprodução dos versos necessita que os arquivos estejam casando “pé-com-pé” ou “cabeça-com-cabeça”. Nem todos os designers ou arte-finalistas detêm esse conhecimento, enviando muitas vezes os arquivos de cabeça pra baixo, gerando problemas no processo produtivo, prejuízos e frustrações.

- VERSOS 4/1

Arquivos de que possuem a composição 4/1, ou seja a frente em 4 cores e o verso em tons de cinza devem ter os versos, quando em bitmaps, convertidos devidamente para a escala de tons de cinza.

Caso o arquivo possua mais de uma cor e o produto seja um impresso 4/1 o seu verso será convertido automaticamente para tons de cinza. Tenha bastante atenção para não ocorrerem conversões indesejadas. Acima você pode observar um exemplo de impresso 4/1.

Atenção: Sempre que um impresso for 4/1 a cor do verso será em tons de cinza.

- RESOLUÇÃO DE IMAGENS EM BITMAPS

As imagens de mapa de bits que forem introduzidos a arte digital devem apresentar uma resolução mínima de acordo com o processo produtivo. Imagens que apresentem valores inferiores aos solicitados na tabela abaixo apresentarão falta de nitidez, pixealização e até variações cromáticas, por não conterem as informações necessárias para sua reprodução de forma eficaz.

• 300DPI's Para impressão offset e digital laser
• 150DPI's Para Banners e Adesivos de Alta Resolução
• 72DPI's Para Banners e Adesivos de Média ou Baixa Resolução

É muito importante atentar-se que imagens de baixa resolução não ganham resolução simplesmente com a conversão para uma resolução maior. O revendedor gráfico precisa enviar os arquivos dentro de suas respectivas resoluções mínimas exigidas. Caso contrário o mesmo se responsabiliza pelos problemas relatados.

- CORES DE IMAGENS EM BITMAPS

As imagens em mapa de bits também possuem um perfil cromático que afetam sua reprodução nos sistemas gráficos, assim como os vetores que compõem a arte gráfica eles precisam estar na escala CMYK. Caso algum arquivo apresente uma escala diferente o sistema de pré-impressão converterá automaticamente as imagens para a escala CMYK. Com exceção se o Bitmap for no verso de um produto 4/1, nesse caso a conversão será para a escala de Tons de Cinza.

Escalas de Cor não Aceitas:
CMY, LAB, RGB, e etc.

Caso seja observada uma mudança drástica nos tons das cores ao efetuar a conversão de uma escala para outra, principalmente na escala RGB para CMYK, recomendamos a utilização de um software mais apropriado como o photoshop.

ATENÇÃO: Havendo alguma divergência de cores no resultado da impressão comparado com o arquivo digital avalie se o mesmo não fora enviado originalmente em RGB, o sistema de pré-impressão faz a conversão automática da escala de cor RGB para a escala CMYK mas o resultado dessa conversão pode não ser o esperado. Por isso recomendamos a utilização de softwares para manipulação de imagens em mapa de bits. É de total responsabilidade do revendedor gráfico enviar os arquivos dentro da escala CMYK.

- BITMAPS EMBED

Imagens que são incorporadas ao layout de forma incorreta causam um erro chamado EMBED, elas precisam ser convertidas para bitmaps seguindo as especificações descritas logo abaixo. O processo correto para incorporar imagens utilizando o software CorelDRAW é o comando Arquivo / Importar ou Ctrl + I.

Este erro é comum quando utiliza-se os comandos COPIAR e COLAR para inserir um BITMAP no CorelDRAW . Geralmente copiados de programas como o Word, PowerPoint, e etc.

Essa falha gera uma distorção na imagem no imposicionamento do arquivo ou no processo de pré-impressão.

- MÁSCARAS DE VERNIZ LOCALIZADO

Os arquivos que serão produzidos com o acabamento de Verniz Localizado necessitam de uma máscara de aplicação.

A máscara de aplicação deve ser composta preferencialmente por imagens vetoriais, todavia pode ser utilizada também bitmaps, desde que os mesmos estejam com a resolução adequada e aprestem apenas a cor PRETA (Black) em sua composição.

Muitas vezes os arquivos das máscaras não casam com o arquivo onde será aplicado, é de responsabilidade do revendedor gráfico a averiguação deste registro. Caso não seja observada essa falha, e o arquivo não estiver casando corretamente termos a aplicação do verniz fora do local desejado.

Outra causa de falhas na aplicação de verniz localizado são ocasionadas por fontes de corpo muito pequeno ou em vetores com a espessura muito fina.

O processo de aplicação de verniz localizado é serigráfico e demanda a gravação de uma tela e a revelação de um fotolito, assim o registro ocorre de forma diferente do processo de impressão, gerando limitações técnicas. Não utiliza verniz localizado em fontes muito finas ou pequenas, recomendamos a aplicação em fontes com corpo dez ou superior.

- HOTSTAMP

Consiste na aplicação de uma fita metálica sob o impresso através da termo transferência. Possui diversos efeitos e enobrece o impresso. A máscara de HotStamp funciona da mesma forma da máscara de verniz localizado, porém, com algumas limitações. Atente-se a medida da máscara, o formato máximo não pode ser sangrado, a medida máxima da máscara deve ser 0,5cm menor para cada lado da arte final, tratando-se de cartões de visita.

ATENÇÃO: Não esqueça de informar no ato do pedido a cor do acabamento de hotstamp.

- FACA PARA CORTE E VINCO

Assim como ocorre no corte feito pela guilhotina, o corte feito com faca especial também precisa ser sangrado, nesse caso recomendamos que a imagem tenha no mínimo 3mm de sangria para cada lado, e os textos internos tenham no mínimo 3mm de distância da área de corte.

- GRADIENTES

Este tipo de preenchimento pode apresentar problemas no fechamento dos arquivos. Quando não convertido para bitmap o efeito de gradiente pode desaparecer, mudar de ângulo, modificar o número de etapas e apresentar estriamento. Evitamos esses problemas convertendo-o para bitmap, não esqueça de seguir os parâmetros de resolução bem como de escala de cores.

Ao modificar o número de etapas de um preenchimento gradiente no CorelDRAW® você poderá ter uma troca de cor menos abrupta e esconder melhor as linhas de tons entre as cores. Para isso acesso o menu Preenchimento Gradiente e desbloqueie a opção de etapas que está no canto superior direito do referido menu. Altere o número de etapas de 256 para 999. Assim o dégradé ocorrerá de forma mais suave.

- OBJETOS BLOQUEADOS

Objetos na condição de bloqueados não saem na impressão e não podem ser selecionados. Nestes casos, no CorelDRAW® deve-se clicar com o botão direito do mouse sobre o objeto e marcar a opção Desbloquear Objeto.

Caso haja dúvidas se o arquivo apresenta algum objetivo bloqueado, basta utilizar o comando Organizar / Desbloquear Todos os Objetos. Se houver algum objeto a ser desbloqueado este comando estará acessível e fará o desbloqueio.

ATENÇÃO: Muitos designers bloqueiam objetos durante a composição das artes para não prejudicar na diagramação do layout. Se esses objetos não forem devidamente desbloqueados não saíram na impressão.

- EFEITOS

Existem vários efeitos disponíveis nos programas de manipulação de imagens vetoriais. Esses efeitos enriquecem a composição da arte gráfica entretanto podem apresentar problemas no fechamento do arquivo e no processo produtivo.

Todos os efeitos devem ser desagrupados, separados e convertidos em bitmaps. Caso contrário o resultado final pode ser diferente do esperado.

Abaixo segue uma pequena lista de efeitos que causam problemas no fechamento do arquivo.
- Mistura Interativa
- Lente
- Contorno Interativo
- Distorcer
- Sombreamento
- Envelope
- Extrusão
- Mídia Artística
- Power Clip
- Perspectiva
- Preenchimento Interativo

Observe que no efeito Mídia Artística, ao aplicar o comando Desagrupar Mídia Artística, a linha vetorial que foi utilizada para aplicação do efeito ficará amostra e precisará ser excluída para não sair no impresso.

No efeito de sombreamento recomendamos a separação do efeito antes da conversão para bitmap.
Atente-se as recomendações de conversão orientadas no tópico Resolução de Imagens em Bitmaps.

- REVISTAS, LIVROS E CATÁLOGOS

A produção de revistas, livros e catálogos exigem um bom conhecimento gráfico para que o resultado final atenda as expectativas.

Todavia se seguir todas as orientações quanto cores, textos e efeitos contidas nos tópicos deste manual, bem como as especificações deste capítulo temos certeza que obterá excelentes resultados.

As margens de sangria destes impressos são diferentes dos demais impressos, eles são cortados numa guilhotina trilateral e precisam ter no mínimo **5mm** de sangria para cada lado e uma margem de segurança interna também de **5mm**.

A área interna de um livro ou revista com colagem precisa ter um espaçamento maior no centro. Recomendamos que esse espaço seja no mínimo de **10mm**, mas o mesmo pode variar de acordo com o número de páginas e a espessura do papel adotado para produção do miolo. Se essa distância não for respeitada o texto ficará escondido dificultando ou impossibilitando a leitura.

Ao enviar uma revista, catálogo ou livro para produção não é necessário que as páginas estejam imposicionadas uma ao lado da outra. Basta enviar cada página solta, de forma isolada, essa forma facilita a manipulação dos arquivos pelos softwares de imposição agilizando a produção do seu impresso.

Seguindo todas as intruções contidas neste documento a qualidade do resultado final do seu impresso é garantida pela Gráfica 24 horas. Procure sempre um profissional de artes gráficas para o desenvolvimento de layouts, composições e tratamento de imagens.
;-)

GRÁFICA24hs