MANUAL DE NORMAS E PROCEDIMENTOS

TRATAMENTO DE ARQUIVOS

GRÁFICA24hs

www.grafica24hs.com.br

Índice

CAPITULO I -FORMATOS E CORTE.....
CAPITULO II -CORES.....
CAPITULO III -FONTES.....
CAPITULO IV -VERSOS.....
CAPITULO V -BITMAPS.....
CAPITULO VI -DISCREPÂNCIA DE INFORMAÇÕES.....
CAPITULO VII -MÁSCARAS DE VERNIZ.....
CAPITULO VIII -PREENCHIMENTO GRADIENTE.....
CAPITULO IX -OBJETOS BLOQUEADOS.....
CAPITULO X -EFEITOS.....
CAPITULO XI -PREENCHIMENTO PADRAO E TEXTURA.....
CAPITULO XII -METAL FX.....
CAPITULO XIII -DICAS.....
CAPITULO XIV -CONSIDERAÇÕES FINAIS.....

I - FORMATOS E CORTE

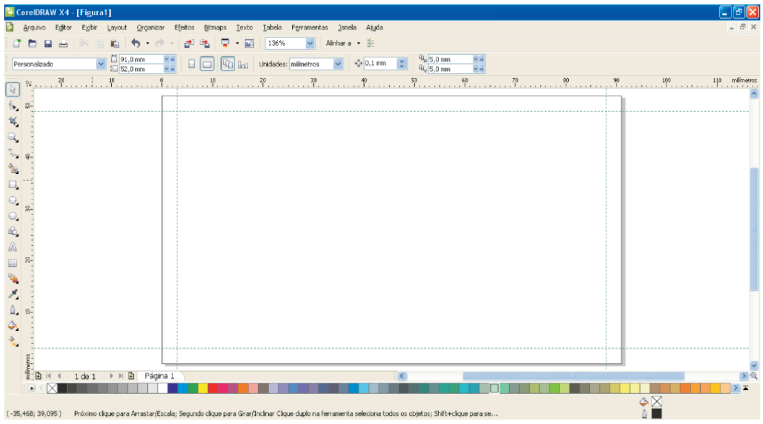
CARTÃO DE VISITA	9X5	=	9,1X5,2
IMÃ DE GELADEIRA	4,5X5	=	4,55X5,2
FOLHETO	10X15	=	10,2X15,2
ENCARTE	10X14	=	10,2X14,2

Como podemos observar todo o material gráfico possui o seu formato de produção maior do que o formato solicitado pelo cliente. Chamamos estes milímetros a mais de SANGRIA.
Pelo fato de nossa guilhotina ser computadorizada, podemos, nos dar o luxo de acrescentar apenas 1mm para cada lado do impresso, todavia, esta adição é muito pequena e corre o risco de sofrer oscilações.

Para que o risco de "degola" das informações do material gráfico seja menor solicitamos aos representantes que ao produzirem os arquivos trabalhem com uma margem de **3mm** para cada lado. Utilizando como auxílio as linhas guias do CorelDRAW.

Salvo quando o haver a necessidade de margens ou bordas, neste caso recomenda-se trabalhar com **5mm** de margem para cada lado, para que a mesma possa ser sangrada sem prejudicar o layout.

Abaixo temos o exemplo de uma página de cartão de visita já com o formato estendido para a sangria, sendo demarcada pelas linhas guias com 3mm para cada lado.



II - CORES

ESCALA DE CORES

Todo processo gráfico tem como base a escala de cor CMYK, salvo quando for PANTONE, neste caso seguir o tópico específico.

Os arquivos podem apresentar cores no sistema RGB, CMY e outros. Estas cores causam divergências de informações, e resultam num produto final aquém do esperado, muitas vezes gerando transtornos para os clientes ou para a empresa.

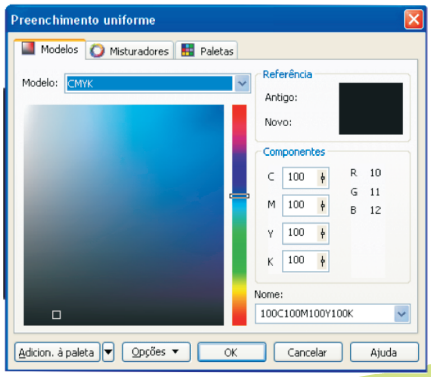
Caso haja alguma arquivo Bitmap que apresente cores em RGB o mesmo deve ser convertido para CMYK*, caso não ocorra esta conversão, as informações de colorimetria poderão se perder no fechamento do arquivo gerando cores mortas com aspecto monocromático.

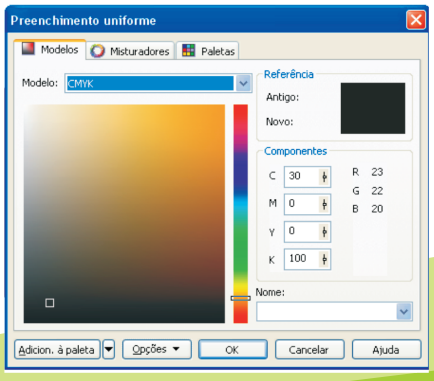
*Observando a resolução da imagem, quantidade de DPI's

PRETO PROCESSADO

Existem artes que contem o preto com as quatro cores em sua composição, C=100 M=100 Y=100 K=100, podendo resultar num "entupimento" das fontes que estejam sobreposta as mesmas potencializando o risco de decalque no material gráfico, para evitarmos este problema recomenda-se apenas um calçamento do preto com uma das cores. Para a produção de preto processado com segurança recomendamos C=30 M=0 Y=0 K=100.
O preto processado também dificulta o registro visto que possui as quatro cores em sua composição o impressor deve marcar o registro das 4 chapas de forma precisa, caso contrário teremos uma variação de cor em fontes de corpo pequeno ou em vetores com baixa espessura.

Veja exemplo abaixo:





II - CORES

PERCENTUAL DE CORES IREGULARES

A gama de cores CMYK possui limitações de reprodução, existe uma escala segura chamada EUROPA que visa trabalhar com as retículas de forma decimal - 10, 20, 30 - gerando desta forma uma maior segurança no processo de impressão, evitando variações cromáticas ou/e cores fora das solicitadas pelo cliente.

Muitas vezes são cores escuras, pois acabam recebendo um percentual de cada cor no processo CMYK.

EX: C=90 M=50 Y=50 K=60 esta combinação cromática gera um verde bem escuro, entretanto podemos obter uma cor similar com a combinação C=100 M=0 Y=50 K=70.

C = 90%
M = 50%
Y = 50%
K = 60%

C = 100%
M = 0%
Y = 50%
K = 70%

Percebe-se claramente no exemplo acima, que todo percentual da cor magenta foi retirado, isto se deve ao fato da cor magenta não fazer parte do processamento para a criação da cor verde e suas variações.

EX2: C= 73 M=5 Y=28 K=0 esta combinação cromática não respeita a escala Europa possuindo uma escala unitária. Esta cor pode ser obtida de forma mais segura adotando o seguinte percentual C=70 M=10 Y=30 K=0.

C = 73%
M = 5%
Y = 28%
K = 0%

C = 70%
M = 10%
Y = 30%
K = 0%

Encontra-se a venda em nossa Loja uma tabela de cores EUROPA para orientação, caso algum trabalho apresente problemas de impressão. Antes de solicitar a reimpressão, ou mesmo culpar a produção pelo ocorrido, averígüe se a cor em questão se enquadra dentro dos exemplos propostos.

II - CORES

PANTONES

É possível incluir outras cores no processo de impressão, chamamos estas de cores especiais ou PANTONES. Estas cores, em sua maioria, não podem ser reproduzidas no processo CMYK. Para que as mesmas sejam impressas em 4 Cores (CMYK) há a necessidade de convertê-las, todavia esta conversão poderá gerar um efeito insatisfatório. Cores metálicas como OURO, PRATA, COBRE e etc. Não podem ser reproduzidas em hipótese alguma dentro das limitações do processo CMYK.

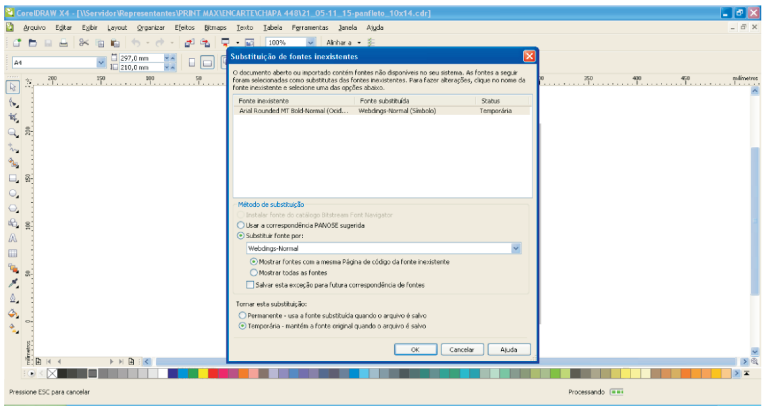
Veja um exemplo de conversão de PANTONE abaixo:

Pantone
396 C

C = 10%
M = 10%
Y = 90%
K = 0%

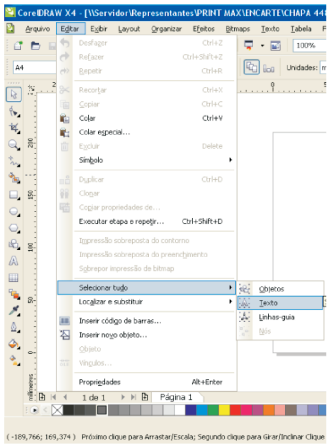
III - FONTES

Ao executarmos o camando abrir em um arquivo do CorelDRAW, caso o mesmo tenha alguma fonte que não consta no computador que teve o comando executado, abrirá uma tela informando a possível troca de fontes.



Recomendamos que seja utilizada uma fonte do tipo symbol, como wingdings ou webdings desta forma fica fácil a visualização do texto que sofreu alterações, não esquecendo de marcar a opção TEMPORÁRIA no menu.

Converta sempre suas fontes em Curvas, ou gere um JPG em alta resolução de sua arte para evitar este contratempo, gerando assim um tempo maior para execução do serviço gráfico.



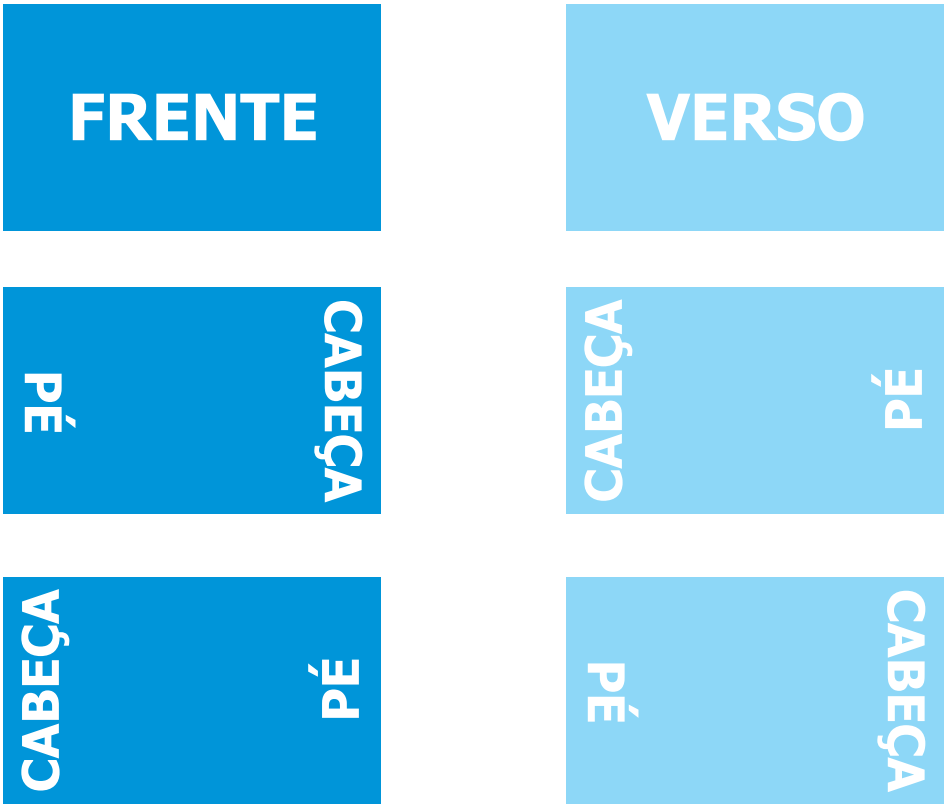
IV - VERSOS

IMPOSIÇÃO DOS VERSOS

Os arquivos que possuem versos geralmente são enviados com duas páginas, solicitamos aos representantes que deletem a página 2 e tragam os arquivos da mesma para a página 1. Tomando esta medida a probabilidade do arquivo apresentar problemas no processo de montagem e fechamento tendo seu verso sobreposto a frente do mesmo é praticamente ZERO.

O processo de impressão necessita que os arquivos estejam casados pé-com-pé ou cabeça-com-cabeça. Nem todos possuem este conhecimento, enviando muitas vezes os arquivos de cabeça pra baixo, mais uma vez gerando problemas para o processo de produção.

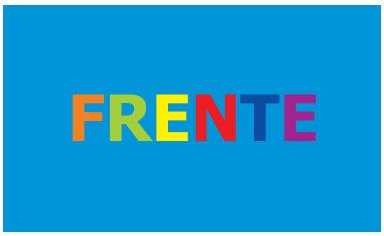
Visualize abaixo um pequeno esquema de imposição que mostra a forma correta de orientação dos arquivos.



IV - VERSOS

CORES DOS VERSOS

Arquivos de verso que serão impressos no processo 4/1 (quatro cores na frente e uma no verso) devem ter seus bitmaps convertidos para a escala de TONS DE CINZA e não podem ter PRETOS PROCESSADOS em sua composição, em nosso sistema de impressão entende-se a cor que será impressa no verso de um impresso 4/1 como sendo PRETA não podendo ser utilizada outra cor primária como o CIANO, MAGENTA E O AMARELO.



V - BITMAPS

RESOLUÇÃO DE BITMAPS

Os bitmaps que forem introduzidas à arte digital deverão apresentar uma resolução mínima de 300 DPI para impressão, imagens que apresentam valores inferiores a estes apresentam falta de nitidez, pixealização e variações cromáticas por não conterem as mínimas informações gravadas em mapa de bits para a reprodução impressa.

Arquivos com problemas de baixa resolução não são tratados apenas CONVERTENDO-OS para uma resolução maior, faz necessário reenviá-los dentro da resolução mínima exigida. 300 DPI

CORES DE BITMAPS

Os BITMAPS também possuem um perfil cromático que afetam a sua reprodução no sistema Offset. Assim como os vetores que compõem a arte eles precisam estar na escala de cor CMYK. Caso algum arquivo apresente uma escala de cor diferente, cabe ao colaborador convertê-la para a escala de cor adotada pelo processo produtivo. No caso de um bitmap que compõe o verso de um material 4/1 o mesmo precisa ser convertido para TONS DE CINZA.

Escalas de cor não aceitas:
RGB, CMY, LAB

Abaixo pode ser observado imagens na escala CMYK, RGB e Tons de cinza respectivamente da esquerda para direita.

V - BITMAPS

BITMAPS "EMBED"

Imagens que são incorporadas ao layout de forma incorreta causam um erro chamado EMBED e elas precisam ser convertidas para bitmap seguindo as especificações descritas neste documento. O processo correto para importação de arquivos para um layout desenvolvido no CorelDRAW é 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, Power Point e etc...

Esta falha gera uma incrível distorção no arquivo no momento do "FECHAMENTO" do mesmo, fazendo até com que a imagem pule para um outro arquivo da montagem.

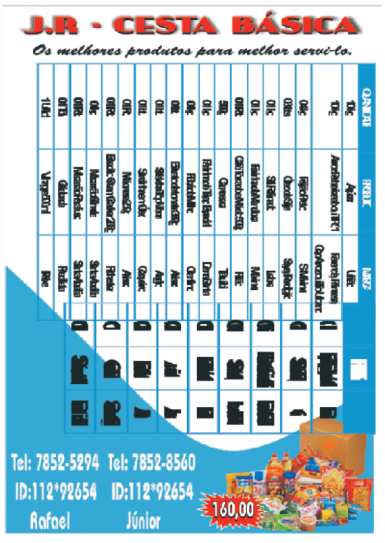
Abaixo segue um exemplo de imagem que teve objetos embed incorporados ao layout, veja o que ocorreu durante o processo de montagem e fechamento.

J.R - CESTA BÁSICA

Os melhores produtos para melhor servi-lo.

QUANTIDADE	PRODUTO	MARCA
10 kg	Açúcar	União
10 kg	Arroz Parboilizado ou TIPO1	Fazenda, Princesa, Cop Arroz ou Tio Urbano
04 kg	Feijão Preto	S. Máximo
03 Lts.	Óleo de Soja	Soya, Perdigão
01 kg	Sal Refinado	Lebre
01 kg	Farinha de Mandioca	Máximo
01 Pct.	Café Torrado e Moído 500g	Pilão
500g	Carne seca	Tatuibi
01 kg	Farinha de Trigo Especial	Dona Benta
01kg	Fubá de Milho	Granfino
01Lt.	Extrato de tomate 350g	Arisco
01 Lt.	Salsicha Top Viena	Anglo
01 Lt.	Sardinha em Óleo	Coqueiro
01 Pt.	Maionese 250g	Arisco
01 Pct.	Biscoito Cream Cracker 200g	Richester
01kg	Macarrão Sêmola	Santa Amália
01 Pct.	Macarrão Parafuso	Santa Amália
01 Tbl.	Goiabada	Predileta
1 Unid.	Vinagre 500 ml	Peixe
	KIT DE LIMPEZA	
02 Pct.	Papel Higiênico c/ 4 unid.	Personal
01 Cx.	Sabão em Pó 1kg	Omo
01 Unid.	Detergente Líquido 500ml	Barra ou Bio Brilho
03 Unid.	Sabonetes 90g	Lux ou Palmolive
01 Pct.	Bombril c/ 4 unid.	Bombril
02 Lts.	Amaciante	Aliança
02 Lts.	Desinfetante	Aliança
01 Tb.	Creme Dental	Sorriso ou Colgate
01 Pote	Sabão em pasta 500g	Barra ou Bio Brilho

Tel: 7852-5294 Tel: 7852-8560
ID:112*92654 ID:112*92654
Rafael Júnior
160,00



J.R - CESTA BÁSICA

Os melhores produtos para melhor servi-lo.

Tel: 7852-5294 Tel: 7852-8560
ID:112*92654 ID:112*92654
Rafael Júnior
160,00

GRÁFICA24hs
www.grafica24hs.com.br

V - BITMAPS

BITMAPS COM FUNDO TRANSPARENTE

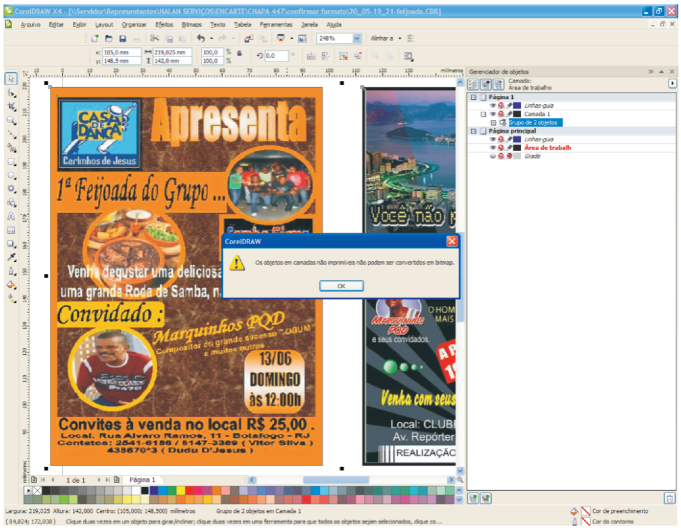
Estas imagens são extremamente úteis para a composição do layout, porém, se elas apresentarem uma escala de cor fora da CMYK e necessitarem passar por um processo de conversão, faz-se necessário marcar a opção FUNDO TRANSPARENTE ao converter o arquivo. Caso contrário o mesmo passará a ter um fundo branco em sua composição.

OBJETOS FORA DAS CAMADAS IMPRIMÍVEIS

Se ao converter um objeto para BITMAP ou alterar as configurações de um BITMAP aparecer a mensagem "OS OBJETOS EM CAMADAS NÃO IMPRIMÍVEIS NÃO PODEM SER CONVERTIDOS EM BITMAP" estaremos diante de duas possibilidades.

1ª O objeto em questão está fora da página do CorelDRAW e por este motivo não pode ser convertido ou alterado.

2ª O objeto em questão está numa CAMADA com a impressão bloqueada, neste caso deve-se acessar o menu FERRAMENTAS/GERENCIADOR DE OBJETOS e desbloquear a camada que apresenta bloqueio.



VI - DISCREPÂNCIA DE INFORMAÇÕES

É muito importante que o representante preencha corretamente as informações no formulário de envio de arquivos que consta em nosso site. Por motivos diversos, ocorrem desatenções neste preenchimento que podem gerar problemas no relacionamento PADRÃO/REPRESENTANTE ou reproduções desnecessárias de material por simples descaso para com as informações.

As discrepâncias que ocorrem com mais freqüência são:

• FORMATO: O formato do arquivo não confere com o formato solicitado no formulário. Por exemplo, o cliente preenche no formulário que o arquivo enviado é um A5 porém, o arquivo veio no formato A6. Salvo quando o mesmo vier na extensão JPG. Quando o arquivo apresentar um formato próximo do padrão, ex: 10x20 para 10x21 ou 10x14 para 10x15, o formato do arquivo em questão não será alterado, para facilitar pode-se solicitar o refile da sobra no preparo do arquivo para produção.

• COR: A quantidade de cores não confere com a quantidade solicitada no formulário. Por exemplo, preenche no formulário que a quantidade de cores é 4/1 porém, o arquivo veio sem o verso ou com o mesmo 4/4. Também ocorre do representante marcar no formulário que há não verso, porém, o arquivo vem com verso.

Preenchendo corretamente as informações no formulário de envio que encontra-se em nosso site teremos uma produção mais rápida dos materiais enviados e eliminaremos as falhas já citadas neste documento.

VII - MÁSCARAS DE VERNIZ

Os arquivos que serão produzidos com o acabamento de VERNIZ LOCALIZADO, necessitam de uma MÁSCARA.

Esta máscara, é composta por imagens vetoriais ou em bitmaps coloridas com apenas uma cor, preto, na tonalidade de 100%, que serve como área de marcação para aplicação do verniz.

Assim, o verniz irá ser aplicado exatamente onde as imagens demarcaram.

MÁSCARAS COM FALHAS DE REGISTRO

Muitas vezes os arquivos das máscaras não casam com o arquivo onde será aplicado, este casamento deve ser averiguado. Caso não seja feita esta observação teremos o problemas de falha no registro, o que resulta na aplicação de verniz localizado fora da área tecnicamente determinada.

Outra causa para falhas no registro e a área escolhida para aplicação do verniz localizado, em fontes de corpo pequeno ou em vetores com baixa espessura o verniz tende a "fugir" resultando em "fantasmas" após a aplicação.

O processo de aplicação de verniz localizado é SERIGRÁFICO, e demanda a gravação de uma tela e a revelação de um fotolito, o registro do mesmo é diferente do processo de impressão e assim sendo, possui limitações técnicas maiores.

Existem equipamentos gráficos modernos, que permitem a aplicação do verniz localizado, sem a gravação de telas, entretanto, esta tecnologia ainda possui altos valores de investimento.

MÁSCARAS INVERTIDAS

Deve-se ter atenção neste quesito, indique qual máscara é destinada para a frente e qual é destinada para o verso do material.

Assim como os versos, as máscaras de verniz devem estar todas na página 1 do arquivo.

VII - MÁSCARAS DE VERNIZ

MÁSCARA DE VERNIZ EM BITMAP

Caso haja algum mapa de bits compondo a máscara de verniz, certifique-se que o mesmo não está na escala de tons de cinza, este deve estar na escala PRETO E BRANCO 1BIT, caso o arquivo da máscara esteja colorido o mesmo deve ser convertido, basta seguir os seguintes comandos: Selecione o BITMAP que será convertido para a escala PRETO E BRANCO vá ao menu EFEITOS / AJUSTAR / BRILHO e reduza a escala de brilho para -100% após estes comandos, o arquivo poderá ser convertido para a escala PRETO E BRANCO.

Imagem CMYK com 300 DPI

Imagem PRETO E BRANCO 1 BIT com 300 DPI

Imagem TONS DE CINZA com 300 DPI

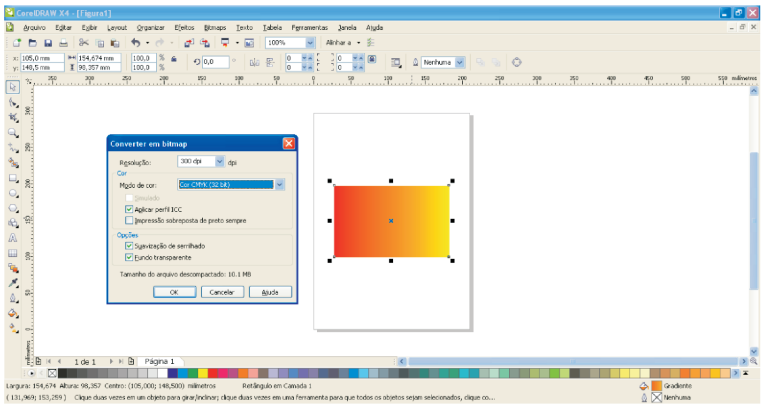
Imagem MÁSCARA DE VERNIZ com 300 DPI

VIII - PREENCHIMENTO GRADIENTE

Este tipo de preenchimento pode apresentar dois problemas, no momento do fechamento do arquivo ou uma falha chamada "ESTRIAMENTO". Hoje nossa empresa trabalha com o processo de gravação de chapas em CTP, onde há ganhos de ponto no processo, assim, o estriamento fica restrito somente ao processo de gravação de matrizes através de FOTOLITO.

Quanto ao fechamento do arquivo, o gradiente pode desaparecer, mudar seu ângulo ou seu número de etapas. Evitamos estes problemas convertendo em BITMAPS, não esqueça de seguir os parâmetros corretos para a conversão e faça as modificações nas etapas do gradiente antes de convertê-lo.

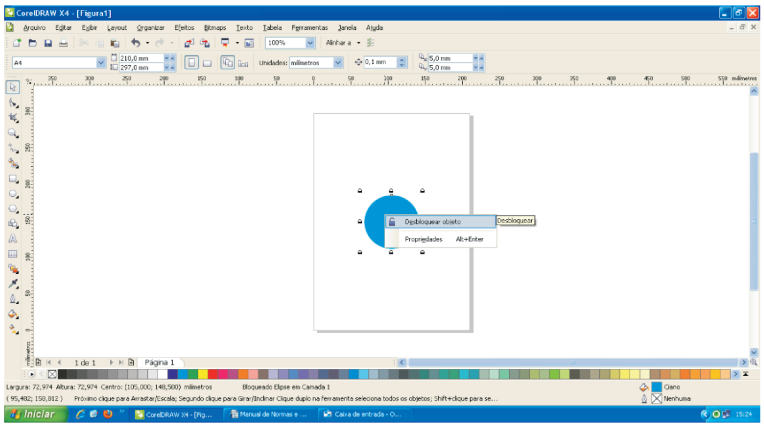
O estriamento acontece, quando o gradiente tem um número de etapas reduzido ou tem uma troca de cor muito abrupta não permitindo o desenvolvimento das etapas. Evitamos isso acessando o menu PREENCHIMENTO GRADIENTE e desbloqueando a opção de etapas que está no canto superior direito do referido menu, após o desbloqueio altere o número de etapas de 256 para 999. Assim não teremos o problema do estriamento. Ressalto que esta informação está aqui simplesmente para nível de conhecimento visto que não é necessário fazer estes ajustes no processo de CTP.

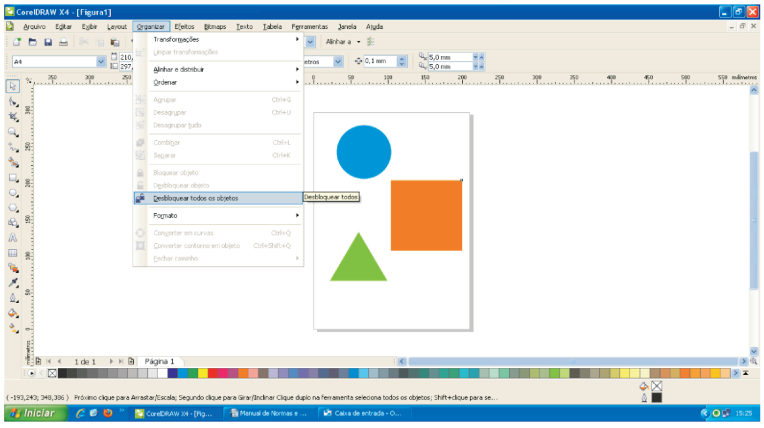


IX - OBJETOS BLOQUEADOS

Estes objetos, não saem na impressão e não podem ser selecionados. Nestes casos 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 objeto bloqueado, basta utilizar o comando ORGANIZAR / DESBLOQUEAR TODOS OS OBJETOS, se houver algum objeto a ser desbloqueado este comando estará acessível, se não o comando não estará disponível.





GRÁFICA24hs
www.grafica24hs.com.br

X - EFEITOS

Existem vários efeitos disponíveis no programa CorelDRAW que enriquecem a arte gráfica, entretanto, estes efeitos causam grandes estragos no FECHAMENTO dos arquivos, gerando diversas complicações no processo produtivo.

Abaixo segue-se a lista de efeitos:

- **MISTURA INTERATIVA** – Mescla cor e formatos de objetos
- **LENTE** – Permite a transparência nos objetos
- **CONTORNO INTERATIVO** – Cria variações de contorno em espessura e cores
- **DISTORCER** – Permite alterações no formato do objeto
- **SOMBREAMENTO** – Permite a criação de sombras no objeto selecionado
- **ENVELOPE** – Permite o envelopamento do objeto adicionando NÓS que facilitam a modificação da forma do mesmo
- **EXTRUSÃO** – Permite a criação de uma perspectiva 3D do objeto selecionado

Outros efeitos que apesar de não comporem o menu de FERRAMENTAS INTERATIVAS que também causam problemas no FECHAMENTO.

- **MÍDIA ARTÍSTICA** – Permite desenhos simulando precisão de canetas ou espalha diversos objetos sob uma linha vetorial.
- **POWERCLIP** – Permite que um objeto seja inserido de outro objeto, incluindo bitmaps
- **PERSPECTIVA** – Permite que seja simulado modificações na perspectiva do objeto

No efeito de SOMBREAMENTO recomenda-se a separação do mesmo antes da conversão para BITMAP.

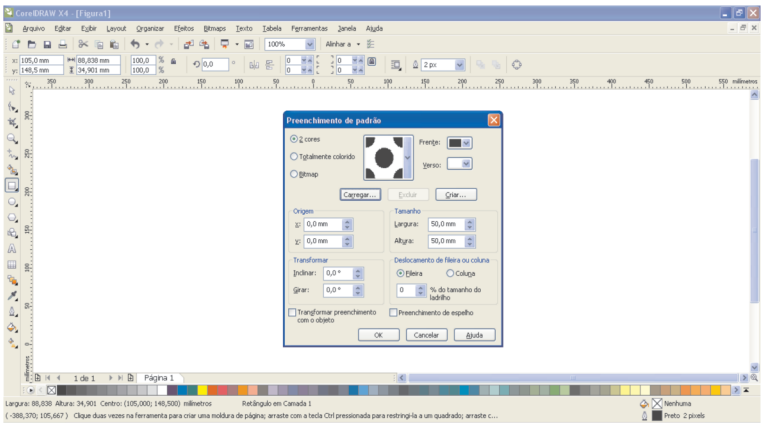
No efeito MÍDIDIA ARTÍSTICA caso seja aplicado o comando DESAGRUPAR MIDIA ARTISTICA, a linha vetorial que foi utilizada para a aplicação do efeito ficará exposta e precisará ser deletada.

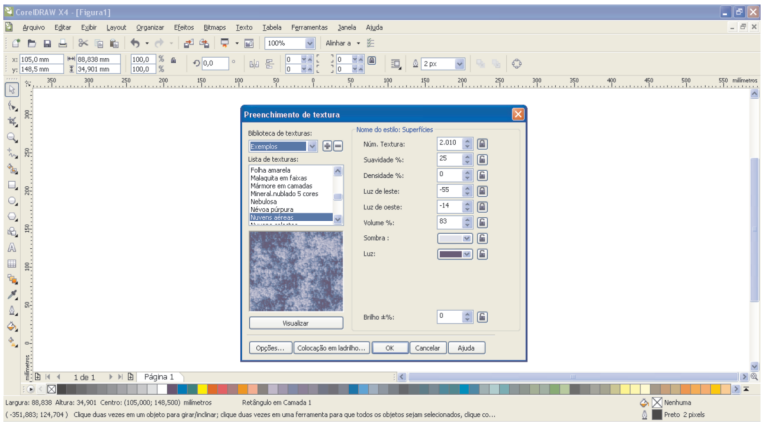
Nos efeitos DISTORCER, ENVELOPE E PERSPECTIVA o objeto deve ser convertido em curvas.

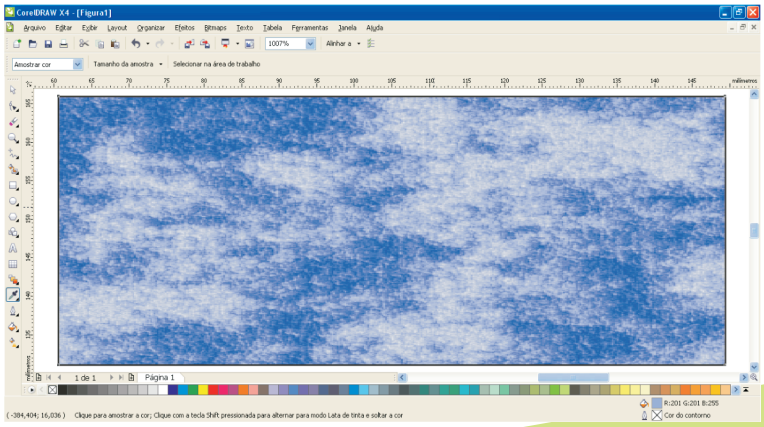
Os demais efeitos devem ser convertidos em BITMAP seguindo as especificações de conversão já apresentadas neste documento.

XI - PREENCHIMENTO PADRÃO E TEXTURA

Estes preenchimentos ao serem aplicados em algum objeto devem ser convertidos em BITMAP seguindo as especificações de conversão já descritas neste documento.
Isto se deve pelo fato destes preenchimentos serem compostos por cores na escala RGB, que apresenta sérios problemas dentro do processo produtivo





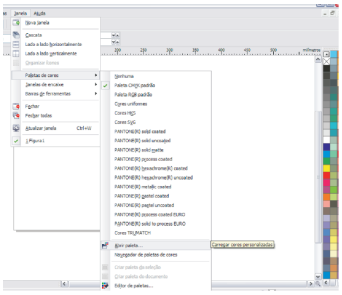


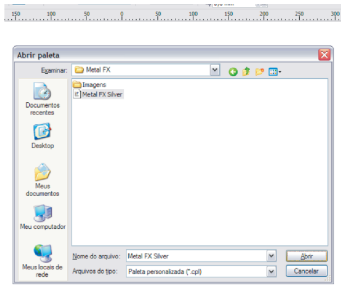
XII - METAL FX

INSTALANDO A PALETA DE CORES

É muito fácil metalizar as cores utilizando o MetalFX.
O primeiro passo é instalar a Paleta de Cores no CorelDRAW através do CD que fora distribuído com o curso ou fazendo o download pelo site: www.grafica24hs.com.br

Para instalar a paleta de cores MetalFX siga os passos abaixo:
1 - Acesse o menu Janela/Paletas de Cores/Abrir Paleta.
2 - Vá até o local onde você salvou o arquivo ``Paleta MetalFX Silver´´ e clique em abrir.
3 - Pronto! Sua Paleta já está instalada e pronta para ser utilizada, agora basta colorir.,

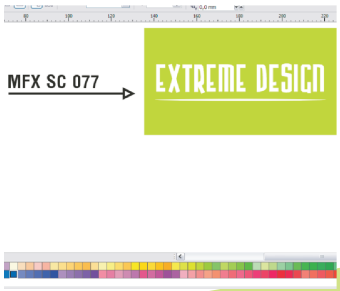




METALIZANDO AS CORES CORES

Com a paleta já instalada você descobrirá como é fácil metalizar as cores com a tecnologia MetalFX.

1 - Faça um desenho qualquer no CorelDRAW.
2 - Escolha uma cor MetalFX na escala de cor impressa.
3- Selecione a cor escolhida na Tabela de Cor MetalFX e faça a coloração do desenho.
4 - Duplique o desenho, leve-o para outra página ou ao lado do desenho original e pinte a área que deseja metalizar de preto. (Black 100%).
5 - As áreas que não serão metalizadas devem ser pintadas de Branco. (0% da escala CMYK)
6- Pronto! Sua cor será produzida com o processo de metalização.



XII - METAL FX

METALIZANDO GRADIENTES

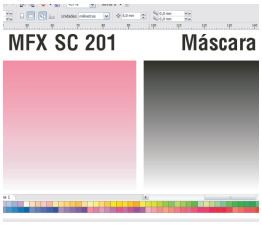
A metalização de Gradiente não é muito diferente da metalização de cores sólidas, o princípio é o mesmo, porém, com pequenas diferenças.

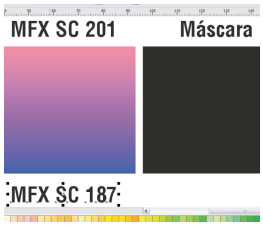
Gradiente Simples:

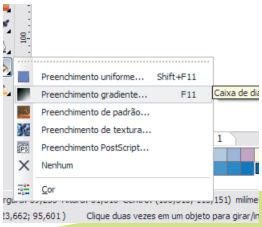
1 - Faça um desenho qualquer no CorelDRAW.
2 - Acesse a ferramenta: Preenchimento gradiente.
3 - Na Janela Preenchimento Gradiente acesse o menu de cores e clique no botão outra, abrindo assim a janela Selecionar Cor.
4 - Clique na aba Paletas e depois no botão Abrir.
5 - Vá até o local onde você salvou o arquivo ``Paleta MetalFX Silver´´ e clique em abrir.
6 - Selecione a cor escolhida na Tabela de Cor MetalFX e faça a coloração do desenho.
7 - Duplique o desenho, leve-o para outra página ou ao lado do desenho original e acesse novamente o menu de Preenchimento Gradiente pintando a área que deseja metalizar de preto. (Black 100%).
8 - As áreas que não serão metalizadas devem ser pintadas de Branco. (0% da escala CMYK)

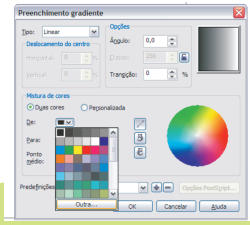
Gradiente Composto:

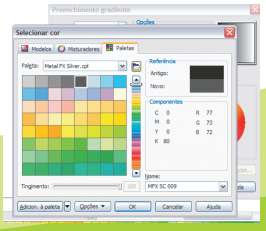
1 - Caso seu preenchimento gradiente possua duas ou mais cores, sem a inclusão do branco, basta seguir os mesmos passos do tópico anterior, porém, a coloração da máscara ocorrerá uniformemente para que todas as cores possam ser metalizadas.
2 - Havendo a inserção de branco em gradientes compostos, também deverá haver inserção de branco na máscara para a aplicação do MetalFX.











XII - METAL FX

EFEITO LITEFX

O Efeito LiteFX cria uma ilusão de ótica dando a impressão de que as cores aumentam ou diminuem seu nível de refração de acordo com a posição do impresso. Abaixo segue o passo-a-passo do efeito.

1 - A primeira imagem é simplesmente um polígono que foi colorido com a cor MFX SC 235 da tabela de cores MetalFX, já com o efeito LiteFX.
2 - Na segunda imagem vemos a máscara onde escrevemos a palavra LiteFX e a colorimos com branco (0% da escala CMYK), ou seja, o texto não recebeu o efeito de metalização.

A ilusão de ótica só é percebida quando o objeto com a cor MetalFX sem metalização está inserido dentro de um outro objeto ou de um fundo que tenha recebido a cor metalizada.

EFEITO HOLOFX

O Efeito HoloFX permite que elementos da arte sejam revelados ou ocultados no layout movimentando o impresso. Este efeito é ideal para criar uma maior interação com o impresso permitindo que alguns elementos só sejam vistos num determinado ângulo de inclinação. Abaixo segue o passo-a-passo do efeito.

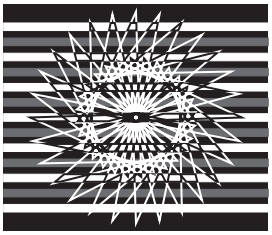
1 - Na primeira imagem vemos um polígono que foi colorido com a cor MFX SC 219 da tabela de cores MetalFX, já apresentando o efeito HoloFX.
2 - Na segunda imagem vemos a máscara onde escrevemos a palavra HoloFX e a colorimos com 70% de Preto.

XII - METAL FX

EFEITO SECURITYFX

Este efeito é ideal para impressos de segurança como Certificados, Convites, Diplomas, Tickets, etc. Ele é obtido através da junção do efeito LiteFX e HoloFX. Quando os dois efeitos trabalham juntos com precisão, torna-se impossível a duplicação do impresso sem o arquivo digital original.

1 - Vemos que a primeira imagem é simplesmente um polígono que foi colorido com a cor MFX SC 89 da tabela de cores MetalFX, já apresentando o efeito SecurityFX.
2 - Na segunda imagem vemos a máscara onde fizemos alguns desenhos utilizando o efeito HoloFX com 70% de preto na máscara, e o efeito LiteFX com 0% de cor da escala CMYK na máscara.



Para a produção do efeito MetalFX devemos levar em consideração alguns procedimentos.

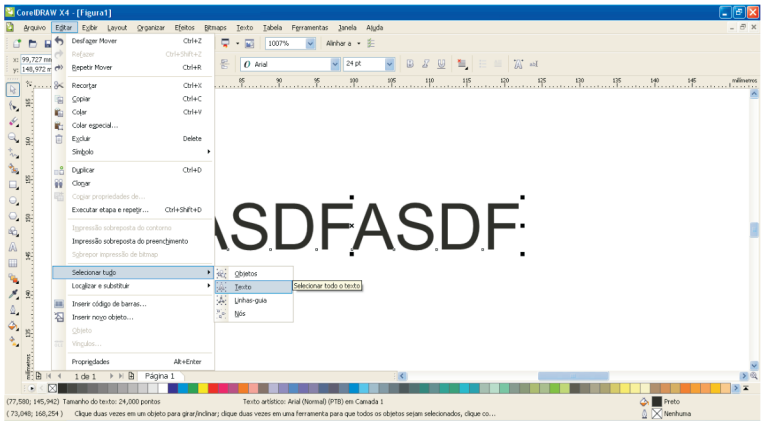
1 - Não utilize o efeito de Transparência numa cor que deverá ser metalizada.
2 - Não faça a máscara com percentuais diferentes dos que foram ensinados.
3 - Não utilize o efeito PowerClip na máscara, o mesmo impede que o software faça o reconhecimento da cor.
4 - As partes que não serão metalizadas devem constar na máscara com 0% de escala (Branco).
5 - Havendo imagens em bitmap na composição do layout, as mesmas deverão ser copiadas na máscara e alteradas para a cor branca. Siga as instruções:

- Duplique a imagem e coloque-a simetricamente sob a máscara, igual ao procedimento para aplicação de verniz localizado.
- Vá ao menu Efeitos/Ajustar/Matiz/Saturação/Iluminação
- Altere o percentual de Iluminação para 100% e clique em OK.
- A imagem não receberá carga de MetalFX tendo sua cor original preservada permitindo um alto contraste com as demais cores.

XIII - DICAS

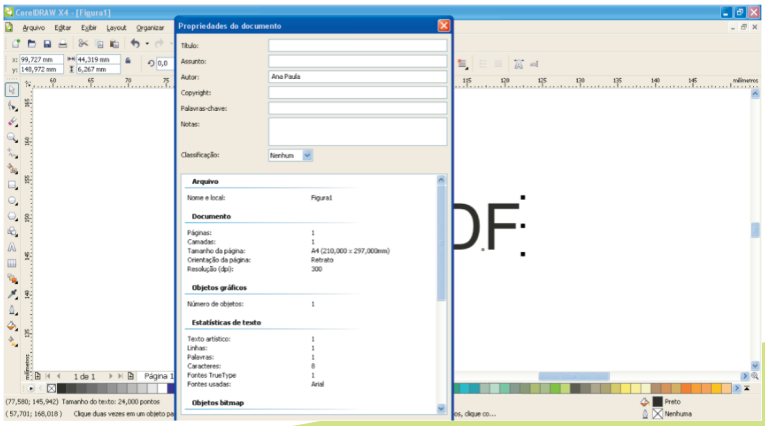
O CorelDRAW possui alguns comandos que ajudam na localização de efeitos e outros objetos descritos neste documento.

Com o comando EDITAR / SELECIONAR TUDO / TEXTO o software consegue identificar todas as fontes que estão presentes na página que está sendo visualizada.



Com o comando EDITAR / LOCALIZAR E SUBSTIUIR / LOCALIZAR OBJETOS o software abre uma gama de possibilidades permitindo que seja encontrado, imagens em RGB, efeitos, PowerClips e várias outras aplicações especiais que possam causar problemas no processo produtivo.

Com o comando ARQUIVO / PROPRIEDADES DO DOCUMENTO o software exibe todas as informações pertinentes aquele documento. Desta forma é possível localizar de forma rápida se existe aplicações que possam gerar os problemas descritos neste documento.



XIV - Considerações Finais

A Gráfica 24 horas elaborou este documento no intuito de elevar o conhecimento de seus parceiros, melhorando a qualidade dos materiais produzidos pela nossa empresa e capacitação dos profissionais ligados direta e indiretamente ao mercado gráfico de nosso país.

Esperamos que este conteúdo seja útil em sua formação ou atualização profissional

Agradece-mos a todos que têm nos apoiado neste percurso.

Deixamos aqui nosso mais sincero desejo de sucesso.

Atenciosamente,

Equipe Gráfica 24 horas