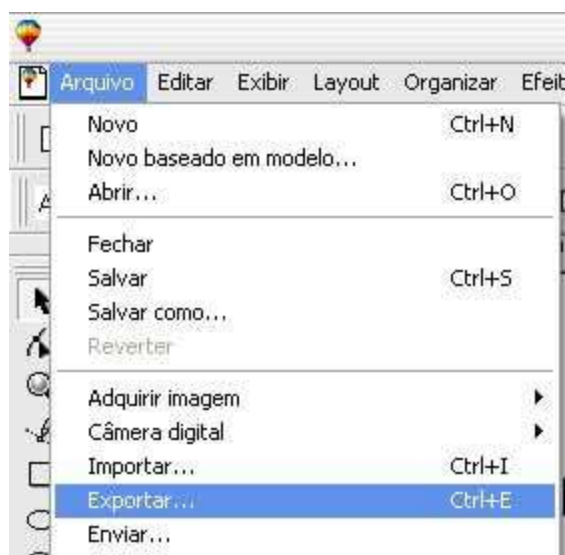


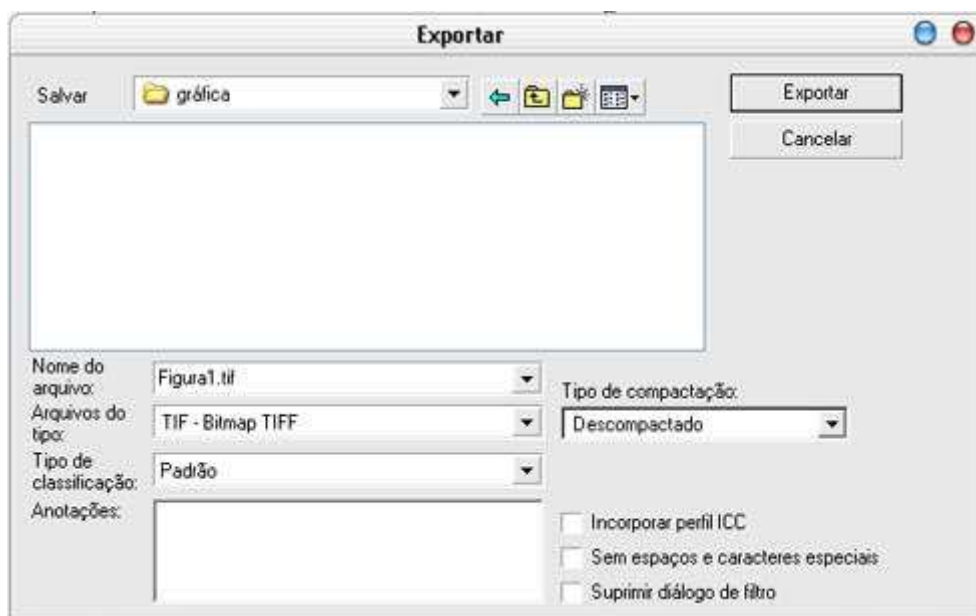
Alguns métodos utilizados

TIF

Algumas pessoas exportam o trabalho feito no Corel em formato TIF, que é um procedimento comum para impressão em jornais e publicações impressas. Para exportar desta forma é mais fácil do que se imagina:



Clique em **Arquivo** e depois em **Exportar** (ou simplesmente aperte Ctrl+E):



Será exibida uma tela parecida com a da imagem acima. Coloque o nome e selecione o tipo de arquivo, que no nosso caso é TIF. Clique em **Exportar** e pronto!

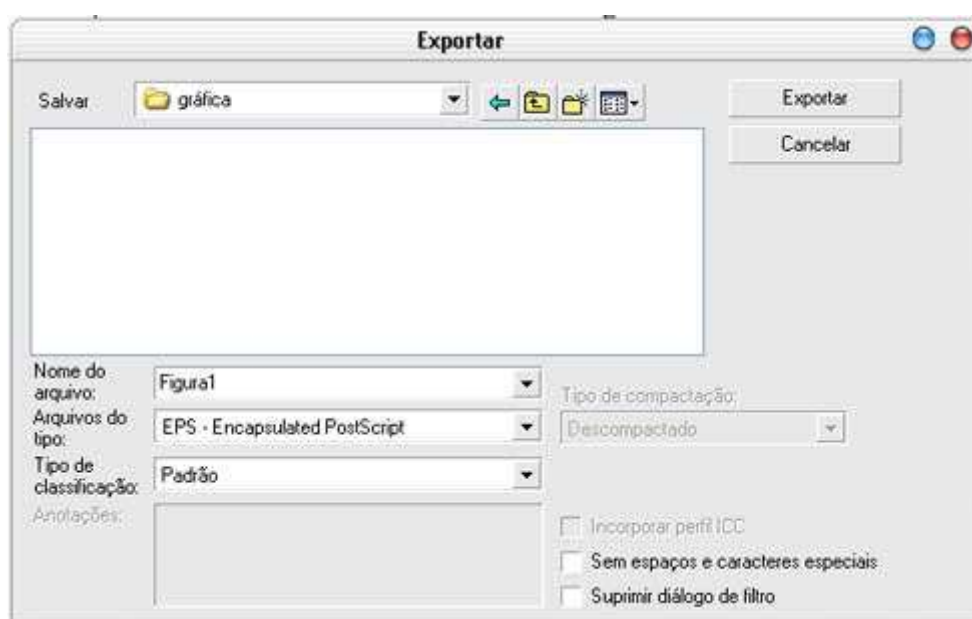
EPS

Gera-se um arquivo EPS (Encapsulated Post Script) e envia-se para a gráfica. Com o EPS é possível definir um cabeçalho da imagem, um nome de usuário, aplicação de gerenciamento de cores à imagem e uma série de outros fatores. Para gerar um EPS é muito simples e basta proceder da seguinte forma:

Clique em **Arquivo/Exportar** (ou Ctrl+E):



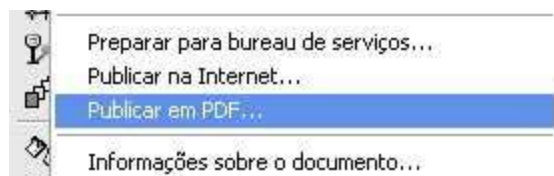
Logo em seguida, basta escolher o tipo de arquivo (EPS), colocar o nome e exportar:



PDF

Gerando um PDF você preserva imagens, fontes, gráficos e a formatação de arquivos. No CorelDraw você pode utilizar estilos de PDF prontos ou criar um novo estilo. Para exportar como PDF para enviar posteriormente para a gráfica, proceda da seguinte forma:

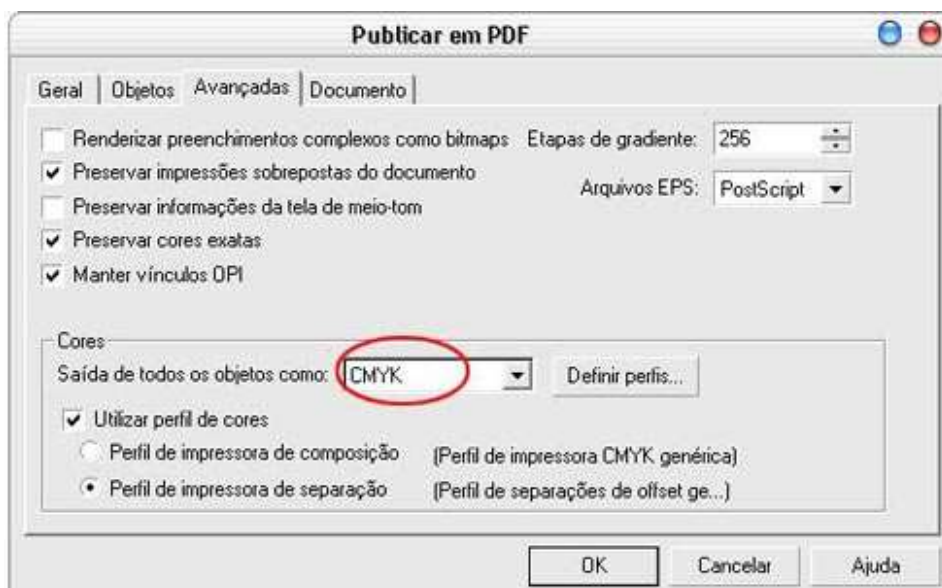
Clique em **Arquivo** e depois em **Publicar PDF**, conforme indica a figura:



Agora, você deve configurar o PDF: em Estilo PDF você deve definir como **PDF** para pré-impressão:



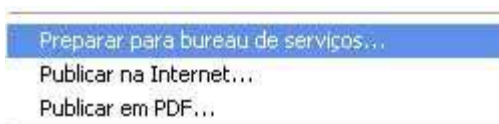
Agora, clique na aba **Avançadas** e configure a saída dos objetos como CMYK:



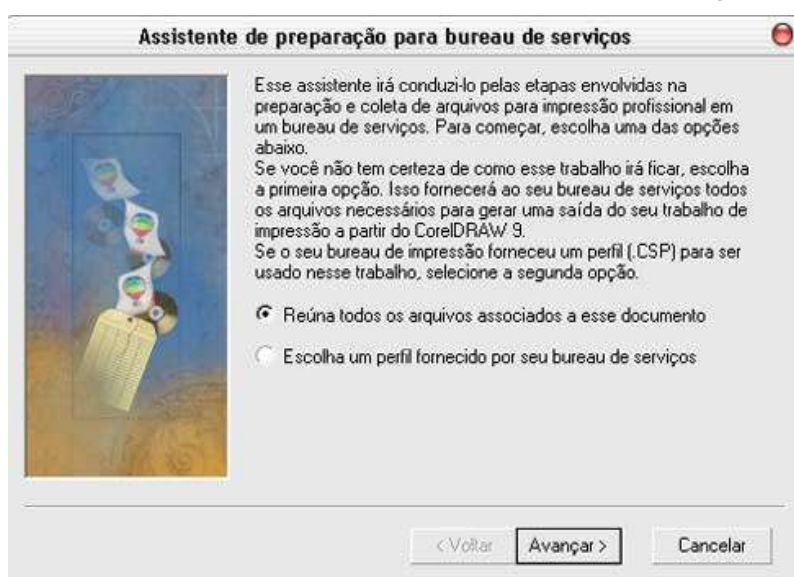
Preparar para Bureau de serviços

esta forma é bastante simples, mas não se sabe até onde ela é confiável (pois depende de cada bureau)! O CorelDraw tratará de reunir as fontes utilizadas e o CDR e caso você queira ele gerará um PDF:

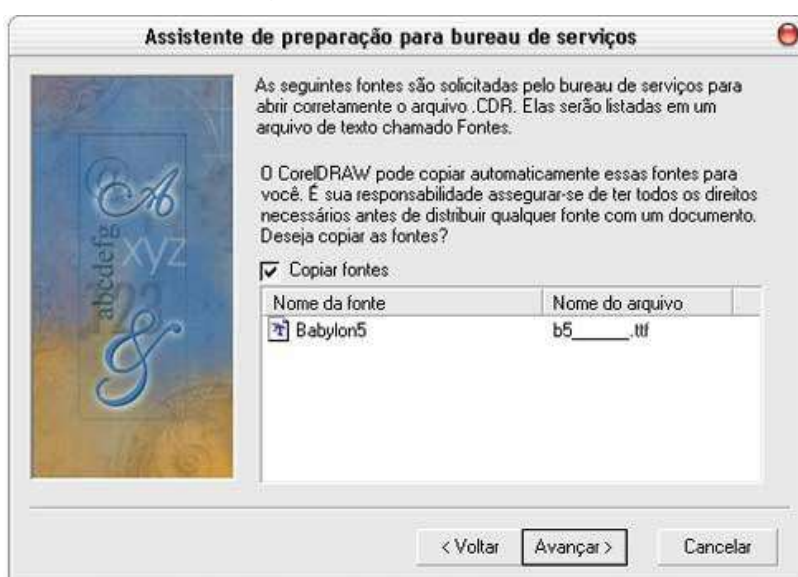
Clique em Arquivo e depois clique em **Preparar para bureau de serviços...**



O Corel nos mostrará o Assistente. Na primeira tela clique em **Avançar**:



O Corel selecionará todas as fontes que estamos utilizando no arquivo e nos dará a opção de copiar estas fontes, conforme a figura:



Selecione a opção **Copiar fontes** e clique em **Avançar**:



Agora, caso queira, selecione a opção para **Gerar arquivo PDF** e clique em **Avançar**:



Defina o local em que os arquivos serão salvos e clique em **Avançar**:



O Corel mostrará os arquivos que foram criados! Clique em **Concluir** e pronto! 😊...

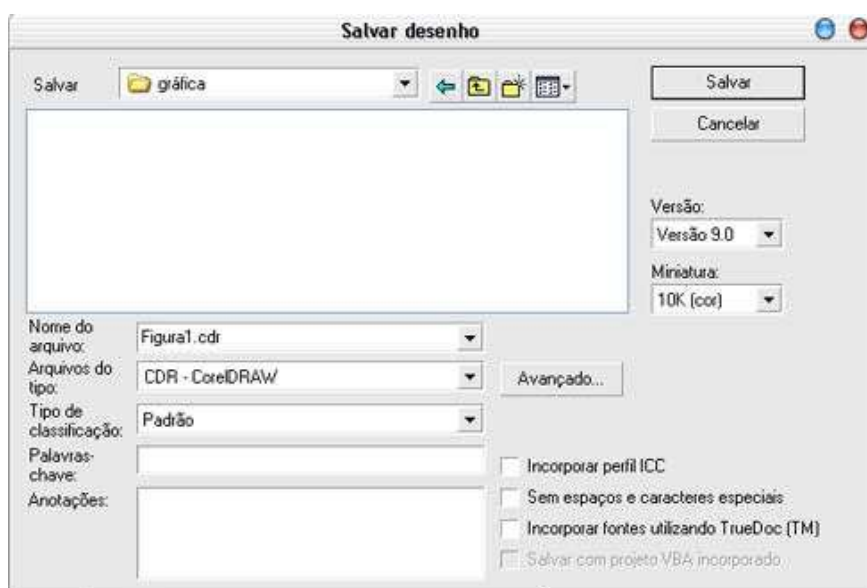
CDR

Para gerar um CDR é muito simples: inicia-se com a conversão de todas as fontes em curva (para evitar problemas com fontes, embora exista uma opção de incorporar a fonte ao arquivo CDR fazendo com que o bureau não tenha problema de fontes não-existentes no arquivo enviado) e depois exportar o arquivo:

Converta os textos em curva conforme indica a figura:



Agora, só nos resta salvar o arquivo e enviar para a gráfica! Clique em **Arquivo/Salvar** como... Na tela que aparece, indique o caminho do arquivo e seu nome e clique em **Salvar**:



Caso queira, você pode enviar este CDR para a gráfica diretamente por e-mail. Basta clicar em **Arquivo/Enviar...**

Observações importantes:

1. Como você estará enviando um arquivo para impressão, deve-se trabalhar sempre com o esquema de cores CMYK.
2. Não copie e cole elementos de um programa para outro (Photoshop para Corel por exemplo) pois este elemento não sairá no fotolito ou terá problemas na criação do mesmo.
3. Utilize sempre formatos de arquivos que possuem informação para separação de cores na hora de montar seus arquivos para impressão: os arquivos que possuem estas informações para separação de cores são TIF, EPS e JPG.

O Sistema de cores CMYK

CMYK é a abreviatura do sistema de cores formado por Ciano (Cyan), Magenta (Magenta), Amarelo (Yellow) e Preto (black). O CMYK funciona devido à absorção de luz, pelo que as cores que são vistas vêm da parte da luz que não é absorvida. Este sistema é empregado por impressoras, impressoras e fotocopiadoras para reproduzir toda a gama de cores do espectro visível, e é conhecido como quadricromia. É o sistema subtrativo de cores, em contraposição ao sistema aditivo, o RGB.

Ciano é a cor oposta ao vermelho, o que significa que actua como um filtro que absorve a dita cor (-R +G +B). Da mesma forma, magenta é a oposta ao verde (+R -G +B) e amarelo é a oposta ao azul (+R +G -B). Assim, magenta mais amarelo produzirá vermelho, magenta mais ciano produzirá azul, e ciano mais amarelo produzirá verde.

[editar] Inclusão do preto

O preto pode ser produzido misturando os três pigmentos primários, mas por várias razões, é preciso adicionar tinta preta ao sistema:

O preto que se cria misturando os três pigmentos primários não é puro; Empregar o 100% das tintas ciano, magenta e amarelo produz uma camada de tinta que molha a folha e tarda demasiado em secar, e ainda pode romper-se se é muito fina; Os textos imprimem-se geralmente no preto e incluem detalhes muito finos que seriam complicados de conseguir mediante a superposição de três tintas; O pigmento preto é o mais barato de todos, razão pela que criar negro com três tintas seria muito mais caro.

[editar] CMYK versus RGB

O padrão CMYK é o mais usado para impressão em papel, onde quatro cores de tinta geram uma qualidade final melhor do que apenas três, enquanto que monitores e televisões usam o padrão RGB (Vermelho (Red), Verde (Green) e Azul (Blue)), onde são usadas apenas três cores. Como o CMYK que se usa na indústria gráfica é baseado na mistura de tintas sobre o papel e o CMYK usado nos sistemas de computador não passa de uma variação do RGB, nem todas as cores vistas no monitor podem ser conseguidas na impressão, uma vez que o espectro de cores CMYK (gráfico) é significativamente menor que o RGB. Alguns programas gráficos, como o CorelDRAW, incorporam filtros que tentam mostrar no monitor a imagem exatamente como será impressa.

Além do CMYK e do RGB, existem outros padrões de cores, como o Pantone, onde ao invés de se ter um certo número de cores primárias que são combinadas para gerar as demais, tem-se uma tinta para cada cor que for utilizada na impressão. Isto garante que a cor impressa é exatamente a mesma que é vista no mostruário, mas não permite usar muitas cores diferentes no mesmo impresso, já que seria preciso uma tinta para cada cor diferente.

Fonte: Wikipédia

O Sistema de Cores RGB

RGB é a abreviatura do sistema de cores aditivas formado por Vermelho (Red), Verde (Green) e Azul (Blue). O propósito principal do sistema RGB é a reprodução de cores em dispositivos eletrônicos como monitores de TV e computador, "datashows", scanners e câmeras digitais, assim como na fotografia tradicional. Em contraposição, impressoras utilizam o modelo CMYK de cores subtrativas.

O modelo de cores RGB é baseado na teoria de visão colorida tricromática, de Young-Helmholtz, e no triângulo de cores de Maxwell. O uso do modelo RGB como padrão para apresentação de cores na Internet tem suas raízes nos padrões de cores de televisões RCA de 1953 e no uso do padrão RGB nas câmeras Land/Polaroid, pós Edwin Land.

FUNCIONAMENTO

O modelo de cores RGB é um modelo aditivo no qual o vermelho, o verde e o azul (usados em modelos aditivos de luzes) são combinados de várias maneiras para reproduzir outras cores. O nome do modelo e a abreviação RGB vêm das três cores primárias: vermelho, verde e azul (Red, Green e Blue, em inglês), e só foi possível devido ao desenvolvimento tecnológico de tubos de raios catódicos – com os quais foi possível fazer o display de cores ao invés de uma fosforescência monocromática (incluindo a escala de cinza), como no filme preto e branco e nas imagens de televisão antigas.

Estas três cores não devem ser confundidas com os pigmentos primários Ciano, Magenta e Amarelo, conhecidos no mundo das artes como “cores primárias”, já que se combinam baseadas na reflexão e absorção de fótons visto que o RGB depende da emissão de fótons de um componente excitado a um estado de energia mais elevado (fonte emissora, por exemplo, o tubo de raios catódicos).

O modelo de cores RGB, por si só, não define o que significa “vermelho”, “verde” ou “azul” (espectroscopicamente), e então os resultados de misturá-los não são tão exatos (e sim relativos, na média da percepção do olho humano).

O termo RGBA é também usado, significando Red, Green, Blue e Alfa. Este não é um modelo de cores diferente, e sim uma representação – uma vez que o Alpha é usado para indicar transparência. Em modelos de representação de cores de satélite, por exemplo, o Alpha pode representar o efeito de turbidez ocasionado pela atmosfera - deixando as cores com padrões mais opacos do que seria a realidade.

O sistema RGB e os ecrãs/as telas do computador

Uma aplicação comum do modelo de cores RGB é o ecrã/tela do computador ou display ou na televisão a cores em um tubo de raios catódicos, de cristal líquido ou de plasma, como televisões ou monitores de computador. Cada pixel na tela pode ser representado no computador ou na interface do hardware (por exemplo, uma “placa de gráficos”) como valores para vermelho, verde e azul. Esses valores são convertidos em intensidades ou voltagens via correção-gama, para que as intensidades procuradas sejam reproduzidas nos displays com fidelidade.

Por usar uma combinação apropriada para as intensidades de vermelho, verde e azul, muitas outras cores podem ser representadas. Um adaptador de display típico do ano de 2007 utiliza até 24 bits de informação para cada pixel. Geralmente, a partição é de 8 bits para cada uma das cores (vermelho, verde e azul), dando um alcance de 256 possíveis valores, ou intensidades, para cada tom. Com este sistema, mais de 16 milhões (16.777.216 ou 256^3) diferentes combinações de tons, saturação e brilho podem ser especificados, mesmo que não sejam facilmente distinguidos.

Representação Numérica

Uma cor no modelo de cores RGB pode ser descrita pela indicação da quantidade de vermelho, verde e azul que contém. Cada uma pode variar entre o mínimo (completamente escuro) e máximo (completamente intenso). Quando todas as cores estão no mínimo, o resultado é preto. Se todas estão no máximo, o resultado é branco.

Uma das representações mais usuais para as cores é a utilização da escala de 0 à 255, bastante encontrada na computação pela conveniência de se guardar cada valor de cor em 1 byte (8 bits). Assim, o vermelho completamente intenso é representado por 255, 0, 0.

-	Branco	-	RGB(255,255,255)
-	Azul	-	RGB(0,0,255)
-	Vermelho	-	RGB(255,0,0)
-	Verde	-	RGB(0,255,0)
-	Amarelo	-	RGB(255,255,0)
-	Magenta	-	RGB(255,0,255)
-	Ciano	-	RGB(0,255,255)
-	Preto	-	RGB(0,0,0)

Outro sistema adaptado é o tipo numérico real. Valores decimais para definir tons da cor. São eles utilizados da seguinte forma RGB(0.554,1,0.200) o que gera a cor verde-limão.

Nos programas de edição de imagem, esses valores são habitualmente representados por meio de notação hexadecimal, indo de 00 (mais escuro) até FF (mais claro) para o valor de cada uma das cores. Assim, a cor #000000 é o preto, pois não há projeção de nenhuma das três cores; em contrapartida, #FFFFFF representa a cor branca, pois as três cores estarão projetadas em sua intensidade máxima.

As cores são complementares às do sistema CMYK - Ciano (Cyan), Magenta (Magenta), Amarelo (Yellow) e Preto (black/Key) - e a sua mistura forma a cor branca.

TINTAS DO CATÁLOGO PANTONE

Pantone Inc., a multi-milionária empresa está sediada em Carlstadt, New Jersey, e é conhecida pelo seu sistemas de cor, utilizado na indústria gráfica.

A Pantone foi fundada em 1962 por Lawrence Herbert, que foi director da companhia. Inicialmente, Pantone era uma pequena empresa que fabricava cartões de cores para companhias de cosméticos. Rapidamente, Herbert adquiriu a Pantone e desenvolveu o primeiro sistema de cores em 1963.

Entre os primeiros produtos estavam os Guias Pantone, que consistiam num grande número de pequenos e finos cartões (aproximadamente com 5 cm), impressos num dos lados com uma série de cores relacionadas e então unidos num pequeno livro. Por exemplo, uma determinada página poderia conter certo número de amarelos variando em luminância desde claro a escuro. Edições anuais dos Guias Pantone são editadas visto que as tintas utilizadas em cada edição com o tempo degradam-se. Em teoria, a ideia do sistema Pantone é escolher as cores desejadas dos guias e então utilizar os números para especificar de que forma é que se vai imprimir o output. Por exemplo, podemos pedir à empresa que impressa o trabalho utilizando a cor Pantone 655 e a empresa terá instruções sobre como produzir a cor 655 no seu equipamento. Desta forma, o produto final será exactamente o pretendido. Recomenda-se que os Guias Pantone sejam substituídos anualmente. Os Guias Pantone de diferentes edições muitas vezes têm cores diferentes de outras edições. Uma solução é a digitalização, com a utilização da biblioteca Pantone em espectrofotómetros. Desta forma, os utilizadores poderiam medir o valor da cor e compará-lo com o valor Pantone directamente, sem ter que o comparar com a versão impressa do guia.

Na realidade, existem inúmeras diferenças subtis na forma como os diferentes equipamentos produzem um determinado espectro de cores. Materiais impressos utilizam o sistema de quatro cores CMYK, enquanto que ecrãs de computador usam o sistema RGB, e o acerto entre os dois pode ser extraordinariamente difícil. Enquanto que o sistema Pantone funciona bastante bem entre equipamentos de diferentes tipos, a transição de ecrã para impressão - a forma como a maioria da publicações são hoje produzidas - ainda é vista por muitos como um acto de tentativa e erro.

As cores Pantone, descritas pelo seu número, encontraram também lugar na legislação, particularmente na descrição das cores das bandeiras. O Parlamento da Escócia debateu uma medida para definir que a Bandeira escocesa seja definida como Pantone 300. Da mesma forma, outros países como Canadá e Coreia do Sul indicam cores Pantone específicas para utilização aquando da produção das bandeiras. Desconhece-se se os legisladores sabem que as cores Pantone podem variar ou que a ciência da cor tem hoje formas muito mais exactas de definir uma determinada cor.

A lista de números de cor e valores da Pantone é pertença da propriedade intelectual da Pantone e o uso gratuito da lista não é autorizado. É por este motivo que as cores Pantone não são suportadas em software livre como The GIMP, e muitas vezes não estão presentes em soluções de software de baixo custo.

Fonte: Wikipédia

ESPECIFICAÇÕES PADRÃO

Padrão de cor: CMYK

No Corel Draw: Suavização de serrilhado – Aplicar perfil ICC – Compactação: 10 – Suavização: 10

CORES

Utilizar o padrão de cor CMYK

Para o caso do cliente desejar preto fosco, indicar C=0 M=0 Y=0 K=100.
Para produtos que o cliente deseje a cor preta bem viva, o arte finalista deverá aplicar a seguinte fórmula: C=30 M=00 Y=00 K=100.

TEXTO

Caso envie o arquivo em Corel, favor converter todas as fontes para curva.