



ATIVIDADE PRÁTICA

PRODUÇÃO GRÁFICA

UNIDADE 01 - MERCADO GRÁFICO

OBJETIVOS

Nesta atividade prática, você terá a oportunidade de explorar diretamente o mundo da impressão gráfica, investigando como diferentes técnicas são aplicadas no mercado local. Através de uma coleta de materiais impressos em sua cidade, você poderá observar, analisar e compreender as nuances entre os diversos métodos de impressão, como digital, offset, híbrido, serigrafia, rotogravura e flexografia.

Objetivo da Execução da Aula Prática:

Desenvolver habilidades de pesquisa e análise crítica sobre as diferentes técnicas de impressão utilizadas no mercado gráfico atual, proporcionando uma compreensão prática das aplicações e dos impactos destas tecnologias no design gráfico e na produção de materiais impressos.

RECURSOS

- Lista de tipos de impressão para orientação (digital, offset, híbrido, serigrafia, rotogravura, flexografia)
- Câmera ou smartphone para documentar os exemplos coletados
- Caderno de anotações para registrar observações

PROCEDIMENTOS PRÁTICOS

ATIVIDADE PROPOSTA

Pesquisa de campo para coletar e analisar exemplos de materiais impressos utilizando diferentes técnicas de impressão.

Passo-a-Passo:

1. Preparação:

- Revisar os conceitos das técnicas de impressão estudados.
- Elaborar um plano de visita a locais como gráficas, editoras, pontos de venda e bibliotecas onde possam ser encontrados exemplos variados.

2. Coleta de Materiais:

- Visitar os locais planejados e coletar materiais impressos que exemplifiquem cada uma das técnicas de impressão. Exemplos incluem **flyers, cartazes, embalagens, revistas**, entre outros.
- Fotografar cada item e registrar informações sobre o tipo de impressão, o uso do material, e quaisquer características notáveis.

3. Análise e Documentação:

Comparar os itens coletados, destacando as diferenças visuais e táteis entre as técnicas.

Preparar uma apresentação ou relatório detalhado sobre cada técnica de impressão com exemplos coletados, discutindo suas vantagens, limitações e aplicações comuns.

CHECKLIST

- Certifique-se de que todos os tipos de impressão da lista foram explorados.
- Verifique a qualidade das fotografias e a precisão das informações registradas.
- Assegure que o relatório final esteja completo, com análises comparativas e conclusões sobre os métodos de impressão.

Você deverá entregar:

Relatório ou Apresentação Detalhada, contendo:

1. Introdução:

Breve descrição da atividade realizada, incluindo objetivos e importância do estudo das diferentes técnicas de impressão.

2. Metodologia:

Descrição dos locais visitados para a coleta dos materiais impressos.
Explicação do processo de seleção e coleta de exemplos de cada técnica de impressão.

3. Análise dos Materiais Coletados:

Descrição e análise de cada técnica de impressão encontrada (digital, offset, híbrido, serigrafia, rotogravura, flexografia).

- Comparação visual e funcional entre os exemplos coletados:
- Qualidade da impressão.
- Detalhes sobre a textura e o acabamento.
- Aplicações práticas observadas nos exemplos (como propaganda, embalagens, publicações, etc.).

4. Fotografias e Documentação:

Incluir fotografias de qualidade de cada exemplo coletado.
Legendas detalhadas explicando o que cada imagem representa, incluindo a técnica de impressão utilizada.

5. Discussão:

Discussão sobre as vantagens e limitações de cada técnica de impressão, baseada nas observações e nos materiais coletados.

Reflexão sobre a escolha de determinada técnica para aplicações específicas no mercado gráfico.

6. Conclusões:

Resumo das principais aprendizagens obtidas com a atividade.
Perspectivas sobre como as técnicas de impressão podem influenciar decisões no campo do design gráfico e da produção gráfica.

RESULTADO

Ao final dessa atividade, você será capaz de:

- Identificar e diferenciar as técnicas de impressão através de exemplos concretos.
- Compreender os contextos de aplicação de cada técnica no mercado gráfico.
- Desenvolver habilidades de pesquisa e análise crítica sobre produção gráfica.

UNIDADE 02 - ACABAMENTO

OBJETIVOS

O acabamento em produção gráfica não só protege o material impresso como também enriquece a apresentação visual e tátil de produtos como livros. Nesta atividade, você terá a oportunidade de aplicar seu conhecimento em acabamentos utilizando materiais reciclados para recriar a capa de um livro, explorando a criatividade e a sustentabilidade no design gráfico.

Objetivo da Execução da Aula Prática:

Desenvolver habilidades práticas em acabamento gráfico e sustentabilidade ao recriar a capa de um livro com materiais reciclados, aplicando diferentes técnicas de acabamento para simular um produto profissional.

RECURSOS

- Materiais reciclados (papelão, papéis usados, plásticos, tecidos, etc.)
- Ferramentas de corte (tesoura, estilete)
- Cola, fita adesiva
- Materiais para decoração (tintas, canetas, glitter, etc.)
- Régua, lápis, borracha
- Computador ou imagem impressa da capa original do livro para referência

PROCEDIMENTOS PRÁTICOS

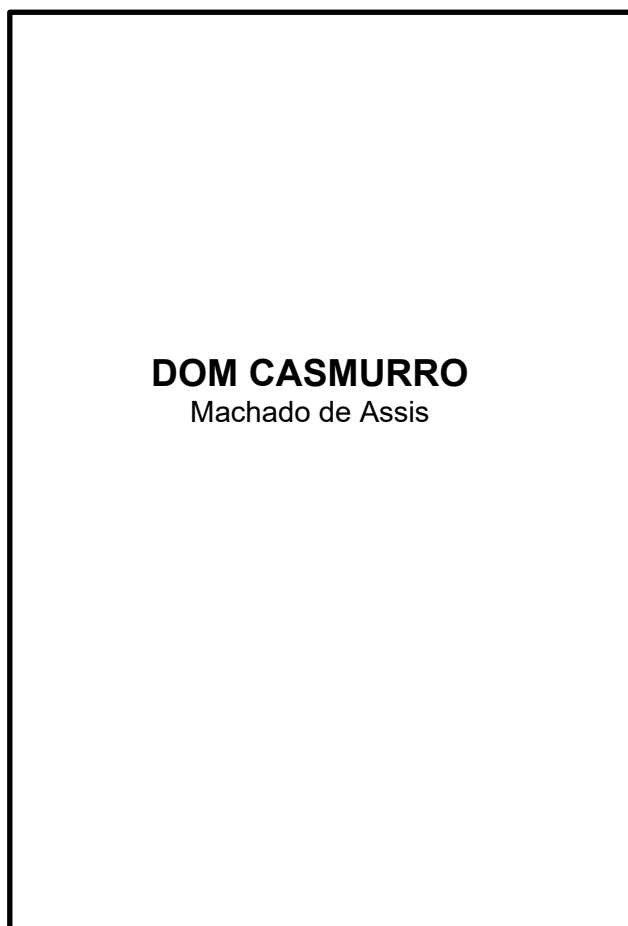
ATIVIDADE PROPOSTA

Recriar a capa de um livro famoso utilizando materiais reciclados e explorando diferentes técnicas de acabamento. A capa deve ter as dimensões de 13x20cm.

Passo-a-Passo:

1. Capa do Livro:

A seguir, você terá uma imagem exemplo de uma capa simples do livro que será recriada. Esta imagem inclui apenas o título do livro e o nome do autor.



Sobre o Livro "Dom Casmurro" de Machado de Assis

"Dom Casmurro" é uma das obras mais célebres de Machado de Assis, publicada pela primeira vez em 1899. Este romance é fundamental na literatura brasileira, representando um marco do realismo na América Latina. Machado de Assis é conhecido por sua profundidade psicológica e por explorar as complexidades e contradições humanas. O livro é frequentemente estudado em escolas e universidades em todo o Brasil e tem sido objeto de numerosas interpretações críticas e adaptações artísticas. Sua narrativa intricada e o uso de um narrador não confiável desafiam o leitor a questionar a verdade e a manipulação da memória.

Sinopse:

"Dom Casmurro" narra a vida de Bentinho, desde sua juventude até a velhice, focando principalmente em seu relacionamento com Capitu, sua vizinha e

grande amor. A obra é narrada por Bentinho, que tenta reconstruir sua história para entender os eventos de sua vida, particularmente a suspeita de infidelidade de Capitu. O romance é famoso pela construção do personagem de Capitu, que é complexo e enigmático, levando a debates sobre sua culpabilidade ou inocência até hoje. O título do livro refere-se ao apelido que o protagonista adquire ao longo da vida, refletindo seu comportamento recluso e introspectivo. A obra explora temas como ciúmes, traição, e as limitações da percepção humana, fazendo uso de uma narrativa densa e repleta de ironias e ambiguidades.

Para recriar a capa, você NÃO PODE copiar outro tipo de design feito por outro artista em nenhuma hipótese.

Estude brevemente a sinopse e os temas do livro para entender os elementos que podem ser destacados na capa.

2. Coleta de Materiais:

- Reunir materiais reciclados que possam ser utilizados para simular as texturas, cores e elementos gráficos da capa original.

3. Design da Capa:

- Medir e cortar o material base para as dimensões especificadas (13x20 cm).
- Esboçar o layout da capa, incluindo título, nome do autor e outros elementos gráficos pertinentes ao design original.

4. Aplicação de Técnicas de Acabamento:

- Utilizar técnicas como colagem para texturização, pintura para simular cores e acabamentos, e técnicas de corte especial para detalhes decorativos.
- Experimentar com laminação manual usando plásticos reciclados para um acabamento brilhante.
- Incorporar elementos que remetam aos temas do livro.

5. Montagem Final:

- Assemblar todos os elementos na capa base, assegurando que todos os componentes estejam alinhados e firmemente fixados.
- Revisar a capa recriada para garantir que esteja fiel ao design original, dentro das possibilidades dos materiais utilizados.

CHECKLIST

Certifique-se de que seu trabalho possui:

- Conformidade com as dimensões especificadas (13x20 cm).
- Aderência ao design e temática original da capa.
- Qualidade e inovação no uso dos materiais reciclados.
- Clareza e precisão nos detalhes de acabamento.

Você deverá entregar:

1. Fotografias Detalhadas da Capa Recriada:

- Imagens de alta qualidade da capa recriada de diversos ângulos para mostrar detalhes, texturas e técnicas utilizadas.

2. Relatório Escrito:

- Introdução: Breve descrição do projeto
- Descrição do Processo: Passo-a-passo detalhado de como a capa foi recriada, incluindo os materiais escolhidos e as técnicas de acabamento utilizadas.
- Reflexão sobre os acabamentos utilizados
- Desafios e Soluções: Discussão sobre quaisquer desafios enfrentados durante o projeto e como foram resolvidos.

RESULTADO

Ao final dessa atividade, você será capaz de:

- Demonstrar capacidade de aplicar técnicas de acabamento em um projeto de recriação.
- Desenvolver uma compreensão prática de como materiais reciclados podem ser utilizados de maneira criativa na produção gráfica.
- Aprender a valorizar a estética e a funcionalidade na recriação de um produto gráfico existente.

UNIDADE 03 - PRÉ-IMPRESSÃO

OBJETIVOS

A pré-impressão é uma etapa crucial no processo de produção gráfica, envolvendo a preparação de arquivos, a escolha do sistema de cores adequado, e a finalização dos arquivos para garantir que a impressão ocorra sem problemas. Esta atividade prática destina-se a proporcionar uma experiência hands-on, simulando o ambiente de trabalho de um pré-impressor, preparando você para enfrentar desafios reais da indústria.

Objetivo da Execução da Aula Prática:

Capacitar o aluno a aplicar técnicas de pré-impressão, incluindo a preparação de arquivos, escolha de sistemas de cores, e criação de fotolitos. A atividade visa garantir que o aluno possa efetivamente preparar um arquivo para impressão, entendendo as nuances técnicas que impactam a qualidade final do produto impresso.

RECURSOS

- Computador com acesso ao software gratuito Canva
- Acesso à internet para pesquisar padrões de cores e especificações técnicas
- Arquivos de imagens e textos para uso na criação do projeto
- Impressora básica para testes de impressão (opcional)

PROCEDIMENTOS PRÁTICOS

ATIVIDADE PROPOSTA

Criação de um poster para um evento cultural local, aplicando técnicas de pré-impressão, incluindo seleção de cores, preparação de fotolitos, e fechamento de arquivos.

Passo-a-Passo:

1. Briefing para Atividade Prática: Criação de Poster para Evento Cultural Local

a) Descrição do Projeto

- Os alunos serão responsáveis pela criação de um poster para promover um evento cultural local. Este projeto visa aplicar técnicas de pré-impressão aprendidas na unidade, focando na seleção de cores, preparação de arquivos para impressão e entendimento sobre o fechamento de arquivos para garantir qualidade na impressão final.

b) Objetivos do Poster

- Promover o evento, atraindo público e gerando interesse.
- Informar claramente sobre o evento: data, local e horário.
- Refletir o tema e a atmosfera do evento através do design.

c) Detalhes do Evento

- Nome do Evento: Festival de Arte e Música Local
- Data: 15 de Outubro de 2024
- Hora: Das 14h às 22h
- Local: Centro Cultural da Cidade
- Descrição: O festival incluirá apresentações de bandas locais, exposições de arte de artistas da região, e workshops de arte durante todo o dia.

d) Requisitos de Design

- Tamanho do Poster: A3 (297 x 420 mm)
- Orientação: Vertical
- Paleta de Cores: Cores vibrantes que reflitam a energia e a criatividade do evento. Utilizar no máximo 4 cores principais.
- Elementos Gráficos: Deverão incluir representações estilizadas de música e arte, como instrumentos musicais, pincéis, paletas de pintura, etc.
- Texto: Incluir o nome do evento, data, hora, local, e uma breve descrição do que esperar no evento.
- Fontes: Escolher fontes que sejam legíveis de longe e que complementem o estilo do evento.

2. Desenvolvendo o Design no Canva

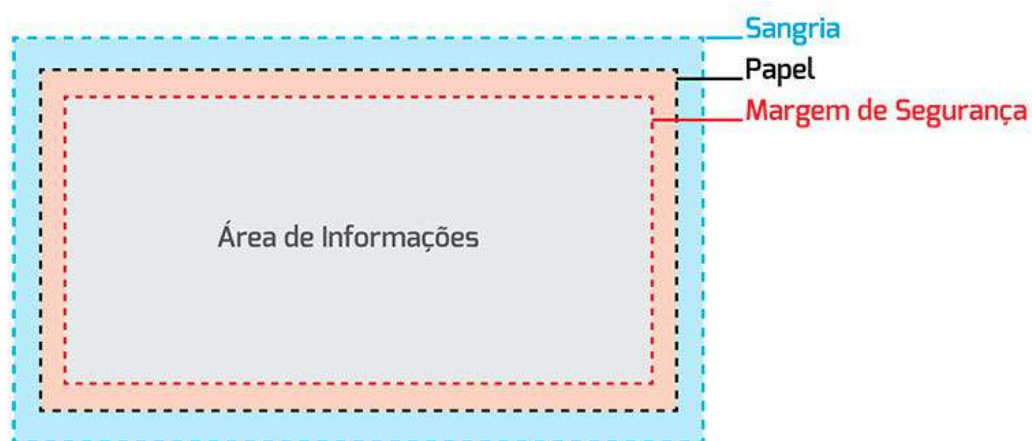
- Inicie acessando sua conta no Canva ou crie uma nova se ainda não possui. Selecione "Criar um design" localizado no canto superior direito e opte por "Tamanho Personalizado". Configure as dimensões do projeto em milímetros, conforme especificado no briefing do projeto.

3. Ajustando o Layout do Design

- Configure a margem de segurança e a sangria para garantir a correta impressão do seu design. Ative as opções "Mostrar margens" e "Mostrar sangria" no menu "Arquivo" e habilite as régua para auxiliar no seu processo criativo.

Exemplo de configuração de margens:

Figura 1 – Sangria, Marca de corte e Margem de segurança



Fonte: <https://blog.valejet.com/o-que-e-sangria-marcas-de-corte-e-margem-de-seguranca-na-impressao/>. Acesso em 20 de jun. De 2024

VÍDEO

Você pode seguir o tutorial disponível no vídeo a seguir:

<https://www.youtube.com/watch?v=6sSeIJ-YYJU>

4. Compondo o Design

- Com as configurações devidamente ajustadas, inicie a composição do seu design. Explore a variedade de elementos, uploads de imagens, e outras ferramentas disponíveis no menu lateral. Utilize e adapte os modelos oferecidos pela plataforma conforme necessário. Garanta que o fundo do design se estenda até a área de sangria, e mantenha todas as informações cruciais dentro das margens de segurança.

5. Adicionando Imagens

- Para incorporar imagens ao seu design, acesse o menu de uploads, arraste a imagem desejada para a plataforma ou utilize a função de seleção. Ajuste a imagem no local apropriado conforme sua visão criativa.

6. Salvando e Baixando o Design

- Após concluir o design, proceda para baixar o arquivo clicando no canto superior direito. Escolha o formato PDF, ideal para impressão. Certifique-se de selecionar as opções "Marcas de corte" e "Sangria" antes de salvar o arquivo para garantir que o design esteja pronto para impressão.
- Não se esqueça de que o arquivo para impressão precisa estar com a configuração de cores CMYK.

CHECKLIST

Lembre-se de:

- Verificar se todos os elementos gráficos estão no modo de cor correto.
- Confirmar se o arquivo final está no formato correto e com todas as especificações técnicas necessárias.
- Assegurar que o design está alinhado com o tema e as expectativas do evento cultural.

Você deverá entregar:

1. Poster Digital em Formato PDF:

- O arquivo PDF do poster finalizado deve incluir marcas de corte e sangria, conforme as especificações de pré-impressão aprendidas.
- O formato PDF deve ser de alta qualidade para assegurar que todos os detalhes gráficos e de cor sejam claramente visíveis.

2. Relatório de Projeto:

- Introdução: Uma breve descrição do evento cultural e do propósito do poster.
- Processo de Design: Descrição detalhada do processo criativo, incluindo a escolha de elementos gráficos, cores e layout. Deve explicar como as decisões de design refletem o tema e os objetivos do evento.
- Técnicas de Pré-Impressão Utilizadas: Explicação de como as técnicas de pré-impressão, como a seleção de cores em CMYK e o fechamento de arquivos, foram aplicadas no projeto.
- Desafios e Soluções: Discussão sobre quaisquer desafios encontrados durante o processo de design e como foram resolvidos.

RESULTADO

Ao final dessa atividade, você será capaz de:

- Aplicar conhecimentos práticos sobre sistemas de cores e preparação de arquivos para diferentes métodos de impressão.
- Demonstrar habilidade na criação de um design gráfico que seja ao mesmo tempo estético e técnico.
- Entender e executar o fechamento de arquivos de forma a garantir a qualidade e a precisão da impressão final.

UNIDADE 04 - IMPRESSÃO

OBJETIVOS

Impressão não se trata apenas de produzir panfletos ou cartazes; ela se estende a uma variedade de materiais e superfícies, cada um apresentando seus próprios desafios e técnicas. Nesta atividade, exploraremos o design e a visualização de técnicas de impressão em materiais não convencionais, como tecidos e embalagens, utilizando ferramentas digitais para simular o resultado final sem a necessidade de impressão física real.

Objetivo da Execução da Aula Prática:

Desenvolver habilidades para projetar gráficos adaptados a diferentes materiais e superfícies, entendendo como os métodos de impressão influenciam o design final e como maximizar a eficácia visual em diversos substratos.

RECURSOS

- Computador com acesso ao Canva.
- Acesso à internet para pesquisar exemplos e técnicas de impressão em diferentes materiais.
- Materiais de referência online sobre impressão em tecidos, cerâmicas, madeira, metal, e plástico.

PROCEDIMENTOS PRÁTICOS

ATIVIDADE PROPOSTA

Criação de designs para dois diferentes materiais: uma etiqueta de tecido para vestuário e uma etiqueta para uma embalagem de produto. Os designs devem refletir considerações específicas de cada material, como absorção de tinta, durabilidade, e apresentação estética.

Passo-a-Passo:

1. Seleção de Materiais e Pesquisa:

- Escolher dois tipos de materiais: tecido e um tipo de material de embalagem (papel, plástico, metal).
- Pesquisar as propriedades desses materiais e como elas afetam a impressão (por exemplo, como a tinta adere ao material, quais cores são mais vibrantes).

2. Design de Etiquetas:

- Para a etiqueta de tecido: criar um design que possa ser usado em uma linha de roupas, considerando a flexibilidade do material e o conforto na aplicação.
- Para a etiqueta de embalagem: desenvolver um design que se destaque nas prateleiras, considerando o formato da embalagem e a visibilidade em condições de loja.
- Ambas as etiquetas devem ter tamanho 45x65mm, Nome da Marca: *Confortex*

3. Simulação Digital:

- Usar software de design para simular a aparência das etiquetas nos materiais escolhidos. Utilize Mock-Ups gratuitos para aplicar as etiquetas
- Aplicar efeitos que imitem a textura do material e a interação com a tinta.

4. Avaliação e Ajustes:

- Visualizar os designs em diferentes ângulos e simulações de iluminação para avaliar a eficácia do design em condições reais.
- Ajustar o design com base no feedback recebido de colegas ou instrutores.

CHECKLIST

Certifique-se de que seu trabalho possui:

- Adequação dos designs às propriedades dos materiais escolhidos.
- Eficácia visual das etiquetas em simulações de condições reais de uso.
- Completeness e precisão técnica nos ajustes de design e simulação.

Você deverá entregar:

1. Portfólio de Designs em Formato Digital:

- PDF ou Apresentação de Slides: Um arquivo contendo os designs finais das etiquetas para os dois materiais escolhidos (tecido e material de embalagem). Cada página deve incluir o design e uma breve descrição das considerações de design específicas para cada material.
- Simulações Visuais: Incluir imagens que simulem como cada etiqueta apareceria no material escolhido, aplicando efeitos para representar a textura e a aderência da tinta.

2. Relatório de Projeto:

- Introdução e Objetivos: Descrição do objetivo da atividade e dos materiais escolhidos.
- Processo de Design: Explicação detalhada do processo de design, incluindo escolha de cores, tipos de letra, e qualquer outra decisão de design relevante. Descrição de como as propriedades de cada material influenciaram as escolhas de design.
- Desafios e Aprendizados: Discussão sobre os desafios enfrentados durante o design e como foram superados. Reflexão sobre o que foi aprendido durante o processo.

RESULTADO

Ao final dessa atividade, você será capaz de:

- Compreender e aplicar técnicas de design gráfico para impressão em materiais variados.
- Avaliar visualmente a adequação de um design para diferentes usos e materiais.
- Adaptar criativamente designs para atender às exigências técnicas e estéticas de materiais específicos.