

Luciane Mendonça

Qualificação Técnica em Design Gráfico

O Papel das Artes Gráficas História, Teoria e Prática.



editora
VIENA

1ª edição
Bauru/SP
Editora Viena
2014

Sumário

Lista de Siglas e Abreviaturas..... 23

1. Introdução ao Design Gráfico 25

1.1.	Design	27
1.1.1.	Design no Brasil	29
1.2.	Designer	29
1.3.	A Importância de Estudar a História da Arte e do Design.....	30
1.4.	História da Arte e do Design	31
1.4.1.	Pré-História.....	31
1.4.1.1.	Paleolítico	31
1.4.1.2.	Neolítico	32
1.4.1.3.	Rupestre	32
1.4.2.	Antiguidade	33
1.4.2.1.	Arte da Mesopotâmia.....	33
1.4.2.2.	Arte Egípcia.....	33
1.4.2.3.	Arte Celta	36
1.4.2.4.	Arte Germânica	37
1.4.2.5.	Arte Egéia.....	37
1.4.2.6.	Arte Fenícia	39
1.4.2.7.	Arte Antiga Clássica	39
1.4.2.8.	Arte do Cristianismo	41
1.4.3.	Idade Média	43
1.4.3.1.	Arte Pré-Românica.....	43
1.4.4.	Arte do Renascimento.....	44
1.4.5.	Arte Moderna	45
1.4.5.1.	Naturalismo.....	45
1.4.5.2.	Realismo	45
1.4.5.3.	Impressionismo	46
1.4.5.4.	Neo-impressionismo.....	46
1.4.5.5.	Pontilhismo	46
1.4.5.6.	Simbolismo	47
1.4.5.7.	Decadentismo	47
1.4.5.8.	Art Nouveau	47
1.4.5.9.	Arts & Crafts	48
1.4.4.10.	Expressionismo.....	48
1.4.5.11.	Fauvismo	49
1.4.5.12.	Die Brücke.....	50
1.4.5.13.	Blaue Reiter	50
1.4.5.14.	Cubismo	50
1.4.5.15.	Arte Abstrata.....	51
1.4.5.16.	Construtivismo Russo.....	51
1.4.5.17.	De Stijl	51
1.4.5.18.	Bauhaus.....	52

1.4.5.19.	Suprematismo.....	53
1.4.5.20.	Raionismo	53
1.4.5.21.	Realismo Socialista	53
1.4.5.22.	Futurismo.....	53
1.4.5.23.	Dadaísmo.....	54
1.4.5.24.	Surrealismo	54
1.4.6.	Arte Contemporânea.....	54
1.4.6.1.	Pós-modernidade	55
1.4.6.2.	Pop Art	55
1.4.6.3.	Op art	56
1.4.6.4.	Minimalismo	57
1.4.6.5.	Neoconcretismo.....	57
1.4.6.6.	Massurrealismo.....	58
1.4.6.7.	Desconstrutivismo.....	58
1.4.6.8.	Arte Conceitual	58
1.4.6.9.	Happening.....	58
1.4.6.10.	Fluxus	58
1.4.6.11.	Videoarte.....	59
1.4.6.12.	Performance	59
1.4.6.13.	Instalação.....	59
1.4.6.14.	Land Art.....	60
1.5.	História do Design	60
1.6.	Tipos de Design	61
2.	Conceito de Criação	67
2.1.	Briefing.....	70
2.1.1.	Como Fazer um Briefing	70
2.2.	Brainstorming.....	71
2.3.	Rafe (rough)	73
3.	Formas	75
3.1.	Elementos Conceituais.....	77
3.1.1.	Ponto	77
3.1.2.	Linha	77
3.1.3.	Plano.....	78
3.1.4.	Volume.....	78
3.1.5.	As Principais Formas Básicas.....	79
3.2.	Elementos Visuais	79
3.2.1.	Formato	79
3.2.2.	Tamanho	79
3.2.3.	Cor	80
3.2.4.	Textura	80
3.3.	Elementos Relacionais	80
3.3.1.	Direção.....	80
3.3.2.	Posição	80
3.3.3.	Espaço	81
3.4.	Elementos Práticos	83

3.5.	Quebre a Regra – Primeiro Conhecendo.....	83
3.6.	Inter-Relação Entre Formas	83
3.7.	Proporções Áureas.....	85
4.	Princípios Básicos do Design.....	89
4.1.	Alinhamento	91
4.2.	Proximidade.....	92
4.3.	Contraste.....	93
4.4.	Repetição	94
5.	Gestalt.....	95
5.1.	Gestalt e a Psicologia	97
5.2.	Gestalt: Como nos faz Enxergar	97
5.3.	Como se dá a Percepção	97
5.4.	As Regras da Gestalt.....	98
5.4.1.	Unidade.....	98
5.4.2.	Segregação.....	98
5.4.3.	Unificação.....	98
5.4.4.	Fechamento.....	99
5.4.5.	Continuidade.....	100
5.4.6.	Proximidade.....	100
5.4.7.	Semelhança.....	101
5.4.8.	Pregnância da Forma.....	101
6.	Cor	103
6.1.	Visão.....	105
6.2.	Matiz.....	106
6.3.	Valor ou Brilho.....	106
6.4.	Saturação	106
6.5.	Temperatura.....	106
6.6.	Cores Aditivas e Subtrativas.....	107
6.7.	Sistema de Cores.....	108
6.8.	Modelos Cromáticos	110
6.8.1.	RGB.....	110
6.8.2.	CMYK	110
6.8.3.	HSB.....	110
6.8.4.	LAB	110
6.8.5.	Cor Especial - Pantone.....	111
6.9.	Monocromia, Bicromia e Policromia	111
6.10.	Psicologia das Cores.....	112
6.10.1.	Vermelho.....	112
6.10.2.	Verde.....	113
6.10.3.	Azul	113
6.10.4.	Amarelo	114
6.10.5.	Laranja.....	114
6.10.6.	Rosa.....	115
6.10.7.	Púrpura	115
6.10.8.	Violeta	116

6.10.9.	Marrom	116
6.10.10.	Branco	117
6.10.11.	Preto.....	117
6.10.12.	Cinza	118
7.	Imagens	119
7.1.	Utilizando Imagens	121
7.2.	Tamanho	121
7.3.	Aquisição de Imagens	122
7.4.	Tipos de Imagens.....	123
7.4.1.	Ilustração.....	123
7.4.2.	Colagem	124
7.4.3.	Fotografia.....	125
7.4.4.	Tipos como Imagens.....	125
8.	Tipologia	127
8.1.	Medidas Tipográficas.....	131
8.2.	Espaçamento Entre Palavras - Quadratim.....	131
8.3.	Espaçamento Entre Letras – Traking e Kerning.....	131
8.4.	Entrelinhas.....	132
8.5.	Regras Básicas na Utilização das Fontes	132
8.5.1.	Regras Básicas de Leitura	132
8.5.2.	Repetição	132
8.5.3.	Alinhamento.....	133
8.6.	Legibilidade	134
8.7.	Família Tipográfica.....	134
8.7.1.	Classificação Quanto à Estrutura da Fonte	134
8.8.	Fontes Digitais.....	135
8.9.	Combinando Tipos	136
8.10.	Colunagem.....	137
8.11.	Hifenização.....	137
8.12.	Massa de Texto.....	137
9.	Layout	139
9.1.	Princípios do Layout	141
9.2.	Ferramentas para Criação de Layouts	141
9.3.	Zona de Visualização	142
9.4.	Elaboração de um Layout	143
9.5.	Aumentando a Sensibilidade Visual.....	143
9.6.	Diagramação e Arte Final.....	143
9.7.	Espaço em Branco.....	144
9.8.	Layout Equilibrado	145
9.9.	Colunas	146
9.10.	Transgredir	149
9.11.	Menos é Mais.....	150
10.	Fluxo Gráfico.....	151
10.1.	Pré-Impressão	153

10.1.1.	Arquivos Abertos ou Fechados	154
10.1.1.1.	Fechando um Arquivo.....	155
10.1.2.	Fontes na Impressão	160
10.1.2.1.	Confiabilidade	160
10.1.2.2.	Fontes Habilitadas	160
10.1.3.	Retículas	160
10.1.3.1.	Formato	161
10.1.3.2.	Lineatura (lpi)	162
10.1.3.3.	Angulação.....	163
10.1.4.	Monitores e Área de Trabalho	163
10.1.5.	Scanners	164
10.1.6.	Fotolito.....	165
10.2.	Impressão	165
10.2.1.	Tipografia	165
10.2.2.	Rotogravura	166
10.2.3.	Flexografia	167
10.2.4.	Serigrafia	167
10.2.5.	Offset	168
10.2.6.	Tampografia	170
10.2.7.	Ganho de Ponto.....	170
10.2.8.	Trap	171
10.2.9.	Tinta	172
10.2.10.	Papel	172
10.3.	Acabamento	175
10.3.1.	Verniz e Plastificação	175
10.3.2.	Corte	175
10.3.3.	Dobra.....	176
10.3.4.	Relevo	176
10.3.5.	Montagem	177
10.3.6.	Alceamento.....	177
10.3.7.	Costura/grampo	178
10.3.7.1.	Espiral	178
10.3.7.2.	Wire-o	178
10.3.7.3.	Hot-Melt	179
10.3.7.4.	Canoa (grampo)	179
10.3.7.5.	Capa dura.....	179
10.3.7.6.	Brochura	180
10.3.8.	Faca	180
10.3.9.	Verniz.....	181
10.3.10.	Resumo do Fluxo de Trabalho.....	181
11.	CorelDRAW X6	183
11.1.	Criar um Documento	185
11.1.1.	Adicionar Páginas ao Documento	185
11.1.2.	Configurar o Layout da Página.....	186
11.1.3.	Duplicando Páginas	187
11.1.4.	Excluir Páginas	187

11.1.5.	Escalas de Desenho.....	188
11.1.6.	Importar Conteúdo.....	188
11.2.	Linhas e Curvas.....	189
11.2.1.	Desenho à Mão Livre.....	189
11.2.2.	Desenho de Linhas.....	190
11.2.3.	Desenho de Curvas.....	190
11.2.4.	Linhas de Fluxo e de Dimensão.....	192
11.2.4.1.	Criando Linhas de Fluxo.....	192
11.2.4.2.	Linhas de Dimensão.....	192
11.2.5.	Linhas e Contornos – Definição de Cor.....	193
11.2.6.	Definir Estilo.....	195
11.2.7.	Pontas de Setas.....	196
11.2.8.	Formas – Cantos.....	196
11.2.9.	Polígonos e Estrelas.....	197
11.2.10.	Espirais.....	197
11.3.	Tabela.....	198
11.4.	Modelagem de Formas.....	198
11.4.1.	Edição de Nós.....	199
11.4.2.	Inserção e Remoção de Nós.....	199
11.5.	Janelas de Encaixe Cor.....	200
11.6.	Criação de Estilos de Cor.....	202
11.6.1.	Preenchimento Uniforme.....	202
11.6.2.	Preenchimento Gradiente.....	203
11.6.3.	Preenchimento com Textura.....	204
11.7.	Textos.....	205
11.7.1.	Texto de Parágrafo.....	205
11.7.2.	Molduras Vinculadas.....	205
11.7.3.	Importar Texto.....	206
11.7.4.	Conversão de Textos em Curvas.....	207
11.7.5.	Ajustar Texto a Moldura.....	207
11.7.6.	Texto em Colunas.....	207
11.7.7.	Aplicar Capitulares.....	208
11.7.8.	Contornar Objetos com Texto.....	209
11.7.9.	Texto em Caminhos.....	210
11.8.	Manipulação de Objetos.....	211
11.8.1.	Alterar a Ordem de Exibição dos Objetos.....	211
11.8.2.	Alinhamento e Distribuição de Objetos.....	211
11.8.3.	Camadas.....	213
11.8.4.	Código de Barras.....	213
11.9.	Efeitos.....	214
11.9.1.	Transparência.....	215
11.9.2.	Espiral.....	215
11.9.3.	PowerClip.....	216
11.9.4.	Perspectiva.....	217
11.9.5.	Extrusões.....	217
11.9.6.	Chanfradura.....	218

11.9.7.	Sombreamento.....	219
11.9.8.	Efeito Envelope.....	220
11.9.9.	Objetos Misturados.....	220
11.9.10.	Inclinar e Esticar Objetos.....	221
11.9.11.	Aplicar Efeitos de Distorção	223
12.	Adobe Illustrator CS6.....	225
12.1.	Criação de um Documento	227
12.2.	Linhas e Pontos de Direção	228
12.2.1.	Ponto Âncora.....	228
12.2.2.	Ferramenta Lápis.....	229
12.2.2.1.	Ligar Demarcadores com a Ferramenta Lápis	229
12.2.3.	Ferramenta Caneta	230
12.2.4.	Grades	231
12.2.5.	Traçado da Imagem	232
12.3.	Apagar Desenhos.....	233
12.4.	Comando Dividir Objetos Abaixo	233
12.4.1.	Ferramenta Faca	233
12.4.2.	Dividir um Objeto em uma Grade.....	234
12.5.	Bloquear e Desbloquear Objetos	235
12.6.	Refletir Objetos	235
12.7.	Pathfinder	236
12.8.	Alinhar e Distribuir Objetos.....	238
12.9.	Máscara de Recorte	238
12.10.	Aplicar Cor Através do Painel Ferramentas.....	239
12.10.1.	Aplicar Cor Utilizando o Painel Cor.....	240
12.10.2.	Editar as Cores de um Gradiente	240
12.10.3.	Recolorir Arte.....	243
12.10.4.	Aplicar Amostra	245
12.10.4.1.	Criar Amostra de Cor.....	245
12.11.	Camadas.....	246
12.11.1.	Ocultar Camadas.....	246
12.12.	Inserir Texto de Ponto.....	247
12.12.1.	Inserir Texto de Área	247
12.12.2.	Texto em Caminho	248
12.12.3.	Utilizando Caixas de Texto.....	249
12.12.4.	Ajustar Título pela Largura Total da Área de Texto.....	249
12.13.	Formatar Parágrafos de Texto.....	249
12.13.1.	Formatar o Alinhamento do Texto.....	250
12.13.2.	Hifenização do Texto.....	250
12.13.3.	Transparência de Texto	251
12.13.4.	Conversão de Texto em Contorno	252
12.14.	Tipos de Gráficos	252
12.14.1.	Criar Gráfico	255
12.14.2.	Largura de Colunas	255
12.14.3.	Editar o Tipo do Gráfico	256

12.14.4.	Editar Cores do Gráfico	257
12.14.5.	Adicionar Rótulos aos Gráficos	257
12.14.6.	Adicionar Imagens e Símbolos aos Gráficos	257
12.15.	Adicionar Imagem	258
12.15.1.	Vínculo da Imagem	259
12.15.2.	Alterar o Modo de Cor	260
12.15.3.	Transparência na Imagem	261
12.16.	Efeitos do Photoshop	262
12.16.1.	Efeitos em Objetos	264
12.16.2.	Efeitos em Imagens	265
12.16.3.	Remoção de Efeitos.....	266
12.16.4.	Brilho Interno ou Externo.....	266
12.16.5.	Difusão às Bordas do Objeto	267
12.17.	Objetos 3D e Perspectiva	267
12.17.1.	Objetos 3D.....	267
12.17.1.1.	Criar Objetos 3D por Extrusão.....	268
12.17.1.2.	Criar Objetos 3D por Revolução	269
12.17.2.	Girar Objetos em Três Dimensões.....	270
12.17.3.	Opções de Rotação 3D.....	271
12.17.4.	Opções de Extrusão e Bisel.....	272
12.17.5.	Sombreamento de Superfície	273
12.17.6.	Objetos em Perspectiva.....	273
12.17.7.	Desenhar com Grade de Perspectiva.....	276
12.17.8.	Anexar Objetos à Perspectiva.....	277
13.	Adobe Photoshop CS6	279
13.1.	Criar uma Imagem	281
13.1.1.	Tamanho	282
13.2.	Seleção de Áreas e Imagens.....	284
13.2.1.	Ferramenta Laço Magnético	284
13.2.2.	Ferramenta Seleção Rápida	284
13.2.3.	Ferramenta Varinha Mágica	284
13.2.4.	Refinar as Arestas	285
13.3.	Preparação de Imagens Digitalizadas	287
13.3.1.	Corrigir uma Imagem	288
13.3.2.	Pincel de Recuperação.....	289
13.3.2.1.	Pincel de Recuperação para Manchas.....	289
13.3.3.	Ferramenta Correção.....	290
13.3.4.	Remoção de Olhos Vermelhos	292
13.3.5.	Mover Objetos com o Reconhecimento de Conteúdo.....	292
13.3.6.	Filtro Máscara de Nitidez.....	293
13.3.7.	Ajustar a Nitidez em Áreas Distintas da Imagem	295
13.3.8.	Saturação de Cor	295
13.3.9.	Substituição de Cor.....	296
13.3.10.	Redimensionamento, Inclinação, Distorção, Perspectiva e Deformação	296
13.3.10.1.	Distorção de Marionete	298
13.3.10.2.	Filtro Dissolver.....	299

13.4.	Conversão do Modo de Cor	300
13.4.1.	Painel Informações	301
13.4.2.	Níveis	301
13.4.2.1.	Curvas.....	302
13.4.2.2.	Matiz e Saturação	303
13.4.3.	Correspondência de Cor.....	303
13.5.	Ferramenta Caneta.....	305
13.5.1.	Ferramenta Caneta de Forma Livre	306
13.5.2.	Ferramenta Caneta Magnética.....	306
13.6.	Ferramenta Pincel História da Arte.....	307
13.7.	Ferramenta Borracha Mágica.....	307
13.7.1.	Ferramenta Borracha de Plano de Fundo	308
13.8.	Criar um Pincel a Partir de Imagem.....	309
13.8.1.	Pincel de Mistura.....	309
13.9.	Configurações do Degradê	310
13.9.1.	Salvar Predefinições de Degradê.....	311
13.10.	Criar Camadas e Grupos	311
13.10.1.	Transformar Plano de Fundo em Camada.....	312
13.10.2.	Duplicar Camadas.....	312
13.10.3.	Máscaras de Camada e de Vetor.....	312
13.10.4.	Adicionar Máscaras de Camadas.....	313
13.10.5.	Adicionar Máscaras de Vetor.....	314
13.11.	Menu Filtros	315
13.11.1.	Filtro Correção de Lente	315
13.11.2.	Filtro Dissolver.....	317
13.11.3.	Filtro Pintura a Óleo.....	318
13.11.4.	Filtros de Desfoque	319
13.11.5.	Efeitos de Iluminação	319
13.11.6.	Filtros de Distorção.....	322
13.11.7.	Filtros de Estilização.....	322
13.11.8.	Filtros de Pixelização.....	322
13.11.9.	Filtros de Ruído	322
13.11.10.	Filtros de Nitidez.....	323
13.11.11.	Galeria de Filtros.....	323
13.11.11.1.	Filtros Artísticos	324
13.11.11.2.	Filtros Croqui.....	324
13.11.11.3.	Filtros Distorção.....	324
13.12.	Inserir Textos.....	325
13.12.1.	Texto de Ponto.....	325
13.12.2.	Texto de Parágrafo.....	326
13.12.3.	Converter Textos	326
13.12.4.	Camada de Texto.....	326
13.12.5.	Painel Parágrafo.....	326
13.12.6.	Ajuste Automático da Hifenização	327
13.12.7.	Texto com Sombra Projetada	327
13.9.8.	Preenchimento do Texto com Imagem.....	328
13.12.9.	Distorcer o Texto.....	329

13.12.10.	Inserir Tipos ao Longo do Demarcador.....	330
13.13.	Automatização de Tarefas.....	330
13.13.1.	Painel Ações.....	331
13.13.2.	Gravar Ação.....	331
13.13.3.	Reproduzir Ações.....	332
14.	Adobe InDesign CS6	335
14.1.	Criar Documento.....	337
14.1.1.	Configurar Predefinições de um Novo Documento.....	338
14.1.2.	Página-mestre.....	339
14.1.2.1.	Criar Página-mestre.....	340
14.1.3.	Pacote do Documento.....	341
14.2.	Painel Páginas.....	342
14.2.1.	Inserir Página.....	342
14.2.2.	Mover Página.....	343
14.2.3.	Excluir Página.....	344
14.3.	Painel Camadas.....	344
14.4.	Caixa de Texto.....	345
14.4.1.	Inserir Caixa de Texto.....	345
14.4.1.1.	Encadear Caixas de Texto.....	345
14.4.1.2.	Importar Texto.....	346
14.4.2.	Cantos Dinâmicos.....	347
14.4.3.	Dividir Texto e Colunas.....	348
14.4.4.	Fluxo de Texto Manual.....	348
14.4.5.	Fluxo de Texto Automático.....	349
14.4.6.	Localizar e Alterar Texto.....	349
14.4.7.	Ancorar Objetos.....	350
14.4.7.1.	Editar e Ajustar um Objeto Ancorado.....	351
14.4.8.	Texto em Contorno.....	352
14.4.8.1.	Ajustar o Contorno ao Objeto.....	352
14.4.8.2.	Traço.....	353
14.5.	Correção Ortográfica.....	354
14.6.	Exportar Textos.....	355
14.7.	Alterando a Fonte.....	355
14.7.1.	Localizando e Alterando Fontes Ausentes.....	356
14.7.2.	Formatação de Caracteres.....	357
14.7.3.	Kerning e Tracking.....	357
14.8.	Formatação de Parágrafos.....	358
14.8.1.	Alinhamento Vertical.....	358
14.8.2.	Alinhamento Horizontal.....	359
14.8.3.	Espaçamento Acima e Abaixo do Parágrafo.....	360
14.8.4.	Hifenização.....	360
14.8.5.	Capitulares.....	361
14.8.6.	Quebra de Linhas.....	361
14.8.7.	Contorno e Preenchimento do Texto.....	362
14.8.8.	Aplicar Gradiente ao Texto.....	362
14.8.9.	Aplicar Efeitos ao Texto.....	362
14.8.10.	Aplicar Imagem ao Texto.....	363

14.8.11.	Tabulação	363
14.9.	Ferramenta Conta-Gotas	364
14.10.	Criar Estilos Manualmente	365
14.10.1.	Estilos Marcadores e Numeração	367
14.10.2.	Editar Estilos de Parágrafos e Caracteres.....	367
14.10.2.1.	Aplicar Estilos de Parágrafo e Caractere	368
14.10.2.2.	Excluir Estilos de Caractere e Parágrafo	368
14.10.3.	Quebrar Vínculo entre Texto e Estilo	369
14.11.	Tabelas	369
14.11.1.	Painel Tabela	369
14.11.2.	Criar Tabelas.....	370
14.11.1.1.	Inserir Dados na Tabela.....	370
14.11.1.2.	Inserir Imagem na Tabela.....	371
14.11.3.	Transformar Texto em Tabela.....	371
14.11.4.	Alterar Tamanho das Células, Linhas e Colunas.....	372
14.11.5.	Inserir Linhas e Colunas.....	373
14.11.5.1.	Excluir Linhas e Colunas.....	373
14.11.5.2.	Mesclar e Dividir Células.....	374
14.11.5.3.	Girar Textos em uma Célula.....	375
14.11.6.	Aplicar Bordas à Tabela.....	375
14.11.7.	Aplicar Preenchimento à Tabela.....	376
14.11.8.	Excluir Tabela.....	376
14.12.	Converter Forma	377
14.13.	Opções de Canto.....	377
14.13.1.	Painel Traçado	378
14.13.2.	Adicionar Formas Iniciais e Finais.....	378
14.14.	Painel Amostra.....	378
14.14.1.	Criar uma Amostra de Cor.....	379
14.14.2.	Criar uma Amostra de Tinta Mista.....	380
14.15.	Importar Imagens.....	380
14.15.1.	Painel Vínculos	381
14.15.1.1.	Trabalhar com Vínculos.....	381
14.16.	Inserir Legenda a Partir de Imagens.....	382
14.17.	Bloquear e Desbloquear Imagens	383
14.9.3.1.	Alinhar e Distribuir Imagens	383
14.18.	Borda	384
14.19.	Efeitos.....	384
14.20.	Configurar Opacidade.....	385
14.21.	Criar uma Biblioteca de Objetos.....	385
14.22.	Numerar Páginas, Capítulos e Parágrafos do Livro	386
14.23.	Sumário	387
14.23.1.	Criar um Sumário	387
15.	Exercícios	389
	Referências.....	405
	Glossário.....	413

Lista de Siglas e Abreviaturas

<i>a.C.</i>	<i>Antes de Cristo.</i>
<i>ATYPI</i>	<i>Associação Tipográfica Internacional.</i>
<i>BMP</i>	<i>Bitmap.</i>
<i>CJK</i>	<i>Chinese, Japanese & Korean.</i>
<i>CMYK</i>	<i>cyan, magenta, amarelo e preto</i>
<i>CTF</i>	<i>Computer to film.</i>
<i>CTP</i>	<i>Computer to plate.</i>
<i>DVD</i>	<i>Digital Versatile Disc.</i>
<i>ENDI</i>	<i>Encontro Nacional de Desenhistas Industriais</i>
<i>EPS</i>	<i>Encapsulated PostScript.</i>
<i>ESDI</i>	<i>Escola Superior de Desenho Industrial.</i>
<i>EUA</i>	<i>Estados Unidos da América.</i>
<i>FTP</i>	<i>File Transfer Protocol.</i>
<i>g/m²</i>	<i>Gramas por metro quadrado.</i>
<i>GIF</i>	<i>Grafics Interchange Format.</i>
<i>HSB</i>	<i>Hue Saturation Brightness.</i>
<i>JPEG</i>	<i>Joint Photographics Experts Group.</i>
<i>lpi</i>	<i>Linhas por polegadas (Lineatura).</i>
<i>MACs</i>	<i>Macintosh.</i>
<i>PCs</i>	<i>Personal Computer.</i>
<i>PDF</i>	<i>Portable Document Format.</i>
<i>PNG</i>	<i>Portable Network Graphics.</i>
<i>PSD</i>	<i>Arquivo native do Photoshop.</i>
<i>RGB</i>	<i>Red – Green – Amarelo.</i>
<i>RIP</i>	<i>Raster Image Processor.</i>
<i>TIFF</i>	<i>Tagged Image File Format.</i>

1

Introdução ao Design Gráfico

- 1.1. **Design**
 - 1.1.1. Design no Brasil
- 1.2. **Designer**
- 1.3. **A Importância de Estudar a História da Arte e do Design**
- 1.4. **História da Arte e do Design**
 - 1.4.1. Pré-História
 - 1.4.2. Antiguidade
 - 1.4.3. Idade Média
 - 1.4.4. Arte do Renascimento
 - 1.4.5. Arte Moderna
 - 1.4.6. Arte Contemporânea
- 1.5. **História do Design**
- 1.6. **Tipos de Design**

1. Introdução ao Design Gráfico

O **design** está presente de forma intensa em nosso dia a dia, seja nas revistas, nas embalagens de xampus, nos livros, nos jornais, nos sites, nas TVs, entre outros tantos meios. Este livro tem como função apresentar uma noção geral do que é design para as pessoas que não possuem nenhum conhecimento sobre, ou ainda, dar uma base mais sólida às pessoas que querem mergulhar nesse fantástico universo.



1.1. Design

O **design** trata-se de uma atividade que envolve um projeto para determinar as propriedades dos objetos e peças a serem criados e produzidos. Pensando nas características exteriores, em suas estruturas e funções que vão de encontro às necessidades tanto de quem produz quanto do usuário, sejam necessidades físicas ou psíquicas.

Quando nos deparamos com um bom design, percebemos um ganho em termos de qualidade de uso e estética de um produto, o que tornam compatíveis exigências técnico-funcionais com restrições de ordem técnico-econômicas.

O **design** é uma tentativa de satisfazer o cliente e o lucro da empresa, combinando de maneira inovadora os principais componentes do design: performance, qualidade, durabilidade, aparência e custo. Por meio do design há uma interação entre usuário e produto, tratando-se de uma atividade técnica, intelectual, criativa e artística. Utiliza dados ergonômicos, tecnológicos, econômicos, sociais, culturais e estéticos, para atender de maneira eficaz as necessidades humanas, não somente com relação à produção de imagens, mas toda uma análise, organização e maneiras de apresentação de soluções visuais para problemas de comunicação.

Primeiro passo para se ter um bom **design** é conhecer de maneira ampla o produto em que esta trabalhando, além de dominar técnicas e conhecimentos para aplicar na execução da ideia. Uma coisa complementa a outra e todo esse conjunto de conhecimento, técnica, criatividade é conseguido através de estudos, experiências, muita leitura, trabalho e dedicação. O design não é feito de um conjunto de regras, apenas algumas técnicas nos ajudam durante a execução e no resultado de um bom layout.

Durante a década de 1960 houve uma tentativa de aproximar o design da ciência, tornando-o mais técnico e metodológico, mas design não é ciência e também não é arte, apesar de estar ligado ao mundo da estética.

A palavra design apresenta diversas interpretações e traduções e sua origem é latina, vem do *designare*. Na Alemanha, a escola de artes Bauhaus utilizou a palavra *Gestalt* que traduzido para o inglês passou a ser design, com significado de realização ou intenção de produção de um projeto.

Ao ser traduzido para o português, houve a necessidade de enfatizar que não se tratava somente de desenhar, que abrangia algo maior, como o projeto já citado.

O termo '**Design**', no Brasil, foi utilizado durante um acordo no 8º ENDI (Encontro Nacional de Desenhistas Industriais), em Curitiba, em 1988.

Com as primeiras pinturas em cavernas (Lascaux), na pré-história, deu-se a origem do design. Pode-se dizer que design é a idealização, desenvolvimento, concepção e caracterização de produtos/objetos que necessitam de padronização e envolvem certa repetição em suas etapas de produção. Trata-se de uma atividade que utiliza técnica e criação para ter a solução de um problema.

Podem ser projetados: ambientes, equipamentos, famílias de letras (chamada de tipografia), imagens, interfaces de softwares ou de Internet, livros, marcas, utensílios domésticos, vestimentas, entre tantos outros produtos.

No século XIX o desenho industrial tomou corpo em função da Revolução Industrial, mesmo estando presente em diversos momentos da história da civilização. Da forma que se apresenta hoje, ele surgiu de fato na primeira década do século XX, no meio cultural e industrial alemão.

No Brasil, o design foi bastante influenciado pela tradicional escola alemã da Bauhaus e da Escola de Ulm.



Claudio Divizia/Hemera/Thinkstock

A grande preocupação do design é unir a forma e a função dos objetos e, como ele interage com os usuários. Existem ainda atividades que se identificam com a expressão designer, porém, não apresentam a relação com a atividade projetual.

1.1.1. Design no Brasil

O design brasileiro foi criado juntamente com a cultura nacional, podendo ver sinais dessas criações já no século XIX.

Por muitos, Eliseu Visconti, é considerado precursor do moderno design brasileiro e também pioneiro no ensino no Brasil.

A fundação da primeira escola superior de design, a Escola Superior de Desenho Industrial (ESDI) no Rio de Janeiro, deu-se em 1963, sendo o ponto de início da profissão do design no Brasil.

No Brasil, o curso de design foi implantado na década de 1960, com o nome de desenho industrial por ser voltado à projeção em escala industrial e, também, porque na época os cursos nacionais não podiam ter origem estrangeira.

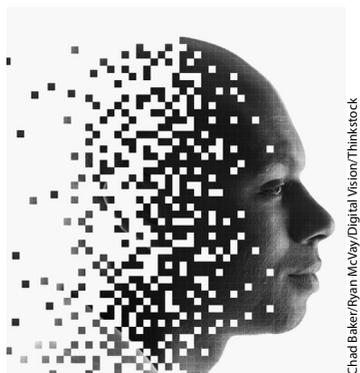


1.2. Designer

O **designer** é o profissional responsável em projetar e oferecer respostas aos problemas de comunicação seja qual for o setor da sociedade. Um bom **designer** deve estar sempre atento, observando o que a maioria das pessoas não percebe. A função do **designer** muitas vezes é de mostrar o óbvio sem ser óbvio. A cada trabalho ganha-se experiência, aprende-se muito, pois a base de um bom design é o estudo, a pesquisa e o conhecimento somado à criatividade.

Ninguém acorda por acaso, com uma ideia genial, cada conhecimento que se agrega, cada imagem que é contemplada, cada mensagem visual recebida vai se somando e com um bom projeto, obtém-se um design satisfatório e eficiente.

A cada trabalho feito é importante nos colocarmos no lugar de quem vai utilizar aquele objeto, aquelas informações, verificar os resultados do projeto, o que ele irá



despertar nas pessoas e se é realmente o que deveria ser alcançado. A intenção ao projetar um produto, e quando falo de produto, pode ser um objeto, uma revista, um livro, é apresentar o conteúdo do melhor jeito possível. Somos responsáveis por hierarquizar as informações, por isso existe a necessidade de sermos bons ouvintes e atentos a tudo ao redor na hora de projetar algo.

O **designer gráfico** trabalha em diversas áreas com inúmeros tipos de impressos, como:

- Identidade corporativa (Branding).
- Design de embalagem (Packaging design).
- Design editorial.
- Sinalização.
- Tipografia.

O **designer gráfico** deve conhecer e utilizar técnicas e ferramentas de desenho, porém, não abrir mão de usar a criatividade para comunicar. Deve ainda possuir conhecimentos na produção de impressos em gráfica, para desenvolver elementos que sejam possíveis de serem reproduzidos. Para ter o domínio das técnicas gráficas é necessário conciliar os resultados técnicos com a relação custo/benefício satisfatória.

Depois de analisar o projeto, deve-se contabilizar custos e o tempo de produção. Realizada a aprovação, o material segue o destino de produção e deve ser controlado de perto pelo **designer** para evitar contratempos e fazer com que o resultado seja o esperado.

Um **designer** deve escolher o papel, tinta, verniz, tipo de impressão, encadernação, tipo de faca, gráfica, entre tantas outras características do material a ser impresso.

1.3. A Importância de Estudar a História da Arte e do Design

No momento da criação e elaboração de um projeto, muitas vezes a história da arte e do design acabam não sendo tão valorizados, porém, conhecer a história que envolve tudo isso é muito importante por alguns motivos, como a identificação e conhecimentos dos primeiros vestígios de arte realizada pelo homem e também o início da escrita que foi um divisor de águas para a história da civilização.

O resultado de um design, independente de onde for utilizado deve transmitir uma mensagem através de elementos, como cor, formas, símbolos e tipologia; e, para isso o designer precisa conhecer a história dos povos, sua arte e suas formas de expressão, para entender o que todos esses elementos causam ao observador.

A história da arte e do design nos mostra que através dos tempos os elementos apresentam grande impacto na maneira de comunicação das pessoas e dos grupos.

É muito relevante que o designer comunique e entenda a reação que poderá causar a quem está recebendo sua mensagem.

A história também é a fonte de inspiração, podendo ser utilizada nos projetos e releituras, para dar embasamento aos projetos, os tornando mais ricos conceitualmente. Isso diferenciará o trabalho de uma pessoa que não se preparou para a realização desse tipo de trabalho e um designer. Cada estilo, técnica ou conceito utilizado por um designer tem uma origem, que normalmente está ligado a um fato histórico, daí a importância também de se conhecer a história da arte e do design.