

## **DESENHO DIGITAL III**

Curso Técnico Superior Profissional em Ilustração e Arte Gráfica

---

Código: 333015

Área Científica Predominante: Multimédia e interatividade digital

Docente: José Augusto Barros de Freitas

Idioma de Instrução: Português

Regime: S1

Carga Letiva: 60h Carga Trabalho: 90h

ECTS: 6,0

---

### **Objetivos**

A unidade curricular de “Desenho Digital III” pretende introduzir aos alunos o conceito de desktop publishing, arte final, na fase digital de criação.

### **Resultados da Aprendizagem**

Utilizar ferramentas de desktop publishing, aliando aos fundamentos do design editorial;

Dominar software de edição, paginação e maquetização utilizado na Pré-Impressão;

Identificar as necessidades técnicas do produto digital de forma a garantir a sua exequibilidade;

Analisar e identificar potenciais erros e problemas bem como solucioná-los;

Preparação de Arte-Final adequada aos diferentes tipos de suporte a que se destinam;

Criação de PDFs de acordo com a norma internacional PDF/X.

### **Conteúdos Programáticos**

Parte I – Adobe InDesign

1. Introdução ao Adobe InDesign.

1.1. Funcionalidades (principais características e funcionamento / principais semelhanças e diferenças para outros softwares).

1.2. Área de Trabalho / Interface

1.3. Conceito de Links

2. Criação de ficheiros

- 2.1. Criação de ficheiro para impressão
- 2.2. Bleed, Guias e Grelhas
- 3. Paginação
  - 3.1. Importação de documentos
  - 3.2. Criação de estilos (parágrafo; carácter; objectos)
  - 3.3. Tabelas
  - 3.4. Introdução aos scripts.
- 4. Links
  - 4.1. Edição / preparação de imagens
  - 4.2. Interação com outros softwares
  - 4.3. Modos de Cor e Conversões
  - 4.4. Diferentes formatos de imagens
  - 4.5. Diferentes formatos de ficheiros
  - 4.6. Relação dimensão/resolução
- 5. Análise/verificação e Finalização
  - 5.1. Preflight Check
  - 5.2. Output Preview
  - 5.3. Package

## Parte II – Pré-Impressão

- 1. Introdução à Pré-Impressão
  - 1.1. CMYK e Pantone
  - 1.2. Overprint
  - 1.3. Trapping
- 2. Arte-Final (introdução e conceito)
  - 2.1. Criação de Arte Final
  - 2.2. Perfis de Cor

2.3. Diferentes tipos de produtos editoriais (o que os difere na preparação da Arte-Final)

2.4. Criação/Exportação de PDFs

3. Workflow

3.1. Fluxo de Trabalho: do InDesign à Chapa (CTP)

3.1.1. Planificação do trabalho (Imposição)

3.1.2. Lineatura vs Tipos de suporte

3.1.3. Provas de imposição

3.1.4. Provas de Cor

### **Bibliografia Recomendada**

BARBOSA, Conceição. Manual Prático de Produção Gráfica (3ª edição), Principia, 2012.

EVANS, Poppy. Forms, Folds, and Sizes: All the Details Graphic Designers Need to Know but Can Never Find. Gloucester: Rockport Publishers, 2004.

JOHANSSON, Kaj; LUNDBERG, Peter; RYBERG, Robert. A Guide to Graphic Print Production. New Jersey: John Wiley Sons, 2007.

PIPES, A. (2005). Production for Graphic Designers: Laurence King.

JOHNSON, Steve; Perspection Inc. Adobe InDesign CC on Demand. Que Publishing, 2013

### **Métodos de Ensino e de Aprendizagem**

Os conteúdos programáticos abordam elementos que vão de encontro aos objetivos da UC, através do uso de software.

### **Métodos de Avaliação**

O regime de avaliação nesta unidade curricular é o da avaliação contínua e periódica, conforme disposto no artigo

10.º do RIAPA-CTeSP. A avaliação tem em conta os seguintes elementos:

a) Realização de projetos práticos: 2 projetos, com valoração total de 60%, definida no cálculo da avaliação à unidade curricular, e com datas de entrega definidas nos enunciados das propostas de trabalho;

b) Realização de exercícios práticos: 3 exercícios, com valoração total de 30%, definida no cálculo da avaliação à unidade curricular, e com datas de entrega definidas nos enunciados das propostas de trabalho;

c) Assiduidade e participação dos discentes: é obrigatória a presença em, pelo menos, dois terços das horas de contacto da unidade curricular, conforme previsto no artigo 5.º do RIAPA-CTeSP, com valoração total de 10%. Caso

exceda esse número limite de faltas estará automaticamente reprovado.

Dado o caráter teórico-prático, a avaliação prevê não só um percurso sustentado na condução dos projetos e exercícios mas também a assiduidade e cumprimento dos prazos propostos.

No caso da UC funcionar à distância a avaliação deve decorrer de forma presencial, mesmo que combinada com métodos de avaliação intercalares online.

A avaliação nesta unidade curricular

resulta da conjugação das componentes:

$(p1 \times 30\%) + (p2 \times 30\%) + (\text{Exercícios: } 3 \times 10\%) + (\text{AC} \times 10\%) = 100\% \text{ UC}$