

Unidade 01

Ferramentas Básicas para Editoração Eletrônica

VÍDEO

Assista o vídeo de introdução da disciplina.

VÍDEO

Assista o vídeo de introdução da unidade 1.

CENÁRIO PRÁTICO

Boa parte do trabalho da editoração eletrônica é relacionada à criatividade. No entanto, não basta termos ideias criativas para determinado tipo de material. Devemos saber, também, como aplicar tais ideias. Para isso, existem alguns métodos de composição visual que nos auxiliam na criação e na aplicação de ideias que fluem enquanto estamos trabalhando. Uma dessas técnicas, mais exploradas como método de composição visual, é a Gestalt.

A Teoria da Gestalt emerge dentro da Psicologia. Basicamente, a Gestalt é uma teoria da forma que defende que, para se compreender as partes, é preciso, antes, compreender o todo (KOFFKA, 1975). Sendo assim, dentro da utilização dessa teoria para composição visual, temos algumas leis da Gestalt que nos auxiliam, e muito, na organização de nossas ideias.

São elas:

- Lei de Unidade.
- Lei de Segregação.
- Lei de Unificação.
- Lei de Fechamento.
- Lei de Continuidade.
- Lei de Proximidade.
- Lei de Semelhança.
- Lei de Pregnância da Forma.

Cada lei revela um método de composição baseado na forma de como a gente percebe o elemento visual, seja ele qual for. Assim, podemos aplicar cada lei em nosso material, tanto para criar quanto para organizar os elementos visuais. Por exemplo, a lei mais básica, a Unidade e Segregação, é muito utilizada para compor infográficos e outros elementos que contêm uma gama de informações.



Figura - Exemplo da Lei de Unidade e Segregação

Fonte: Elaborada pelo autor.

Podemos observar na figura anterior que a letra “E”, embora não esteja com as barras todas “grudadas”, como a letra “T”, pode ser confirmada em sua forma e interpretada visualmente, ou seja, sabemos que se trata da letra “E”. Esse fenômeno se dá por conta da Lei de Unidade. Portanto, quanto mais segregarmos essa “unidade”, mais poderemos aumentar a gama interpretativa do elemento visual (diferentes pessoas perceberem diferentes letras). Quanto mais unificado, menor a gama interpretativa do elemento visual (diferentes pessoas perceberem a mesma letra).

Assim, podemos desmembrar ou unificar elementos do nosso material, baseando-nos nesses métodos e, cada vez mais, criando formas criativas de expressão gráfica.

Dessa maneira, ao compormos um material, podemos sempre nos perguntar:

- Os elementos básicos do material (cor, proporções e texturas) foram elaborados de forma consciente?
- Podemos aplicar as Leis da Gestalt em algum elemento visual?
- Como podemos aplicar as Leis da Gestalt no *layout*?

Unidade 01

Aula 01

De Onde Surgiu a Computação Gráfica?

Introdução

Olá, aluno(a)! Você consegue observar arte e design em tudo o que vê? Sim? Não? Pois bem, a partir de agora, vamos refletir juntos para que consigamos ver criatividade em tudo! Para isso, é necessário conhecer alguns aspectos que acompanham a computação gráfica, portanto solidificar essa base dos fundamentos é essencial. Começaremos a entender as definições que serviram como o berço do Design, do Design Editorial, para, então, entender a computação gráfica como a conhecemos hoje. É dessa gênese que iremos partir.

Ao final desta aula, você será capaz de:

- conhecer os aspectos introdutórios do Design Editorial;
- entender o conceito básico de Computação Gráfica;
- compreender as três subáreas da Computação Gráfica.

Primórdios da Editoração e a Gênese da Computação Gráfica

Desde a invenção da “primeira máquina” para fim editorial, a máquina de escrever, podemos dizer que nasceu uma nova forma de se pensar a experiência de um conteúdo (MEGGS; PURVIS, 2016). De lá para cá, tivemos inúmeros movimentos artísticos voltados para esse fim. Dentro desses movimentos, além de suas pluralidades estéticas, você saberia dizer qual a diferença primária que podemos apontar entre eles?

Sim, a evolução e o desenvolvimento da ferramenta. O domínio dessa “ferramenta”, que começou com a famosa Prensa de Gutenberg, com a finalidade de informar, hoje, é fundamental para o sucesso de um trabalho bem-sucedido.

FATOS E DADOS

O nome “imprensa” veio da frase, em inglês, “*in press*”, que significa “dentro da prensa”. Em decorrência da prática de diagramação utilizada na Prensa de Gutenberg.

No entanto, é importante destacar que, embora a computação gráfica seja uma “nova ferramenta” para a finalidade que surge do próprio design, ela se desdobra em algumas vertentes, que extrapolam o design e a editoração propriamente dita. Isso posto, o que seria, então, a computação gráfica?

O Conceito de Computação Gráfica

O conceito de computação gráfica deriva do início da década de 1960, época em que o primeiro computador comercial foi lançado (MAYERS, 1998). Segundo a ISO (International Organization for Standardization ou Organização Internacional para

Padronização, em livre tradução) a definição de computação gráfica é: “um conjunto de ferramentas e técnicas para converter dados para um dispositivo gráfico através do computador” (AZEVEDO; CONCI, 2003). Portanto, podemos entender que, por meio dessa ferramenta, a computação gráfica, um computador recebe dados de imagens codificadas para representá-las em qualquer dispositivo de imagem, áudio ou vídeo.

SAIBA MAIS

O primeiro jogo de computador, o Space Wars, foi criado em 1961, no MIT (Massachusetts Institute of Technology), para o computador DEC PDP-1.

O jogo era reproduzido em um computador que ocupava uma mesa inteira e é um ótimo exemplo de como uma codificação de imagens passou a ser reproduzida por meio de um dispositivo com imagem.

[Clique aqui.](#)

Assim, seja para vídeo (imagem em pleno movimento), áudio ou fotografia (imagem estática), temos, dentro da computação gráfica, subáreas que nos auxiliam a entender suas cadeias produtivas. Na Figura 1, temos um modelo que representa essas três subáreas da Computação Gráfica e como cada uma delas se diferencia na manipulação de dados e imagens.

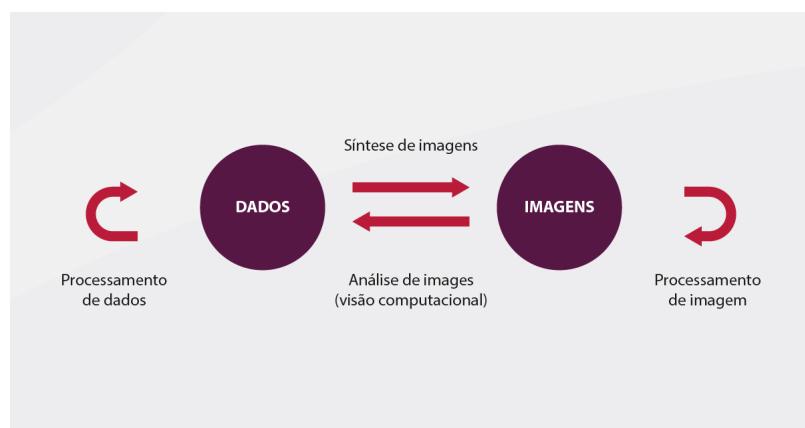


Figura 1 – Subáreas da Computação Gráfica

Fonte: Adaptado de Oliveira (2006).

A máquina que processa o dado (pode ser computador, videogame etc.) recebe a informação e, a partir da interface predefinida em seu *software*, analisa essa imagem e a transforma em uma nova interface. Pense da seguinte maneira, você está na frente de um *videogame*, ele lê seu biotipo e, conforme você controla o personagem do jogo, está controlando um personagem que se assemelha a você. Ou seja, o *software* usou seu biotipo como dado inicial para transformar a imagem do jogo, mas esse não é um momento único, ele precisa processar os dados durante o período completo do jogo, para que a interface continue funcionando. Por isso, a Figura 1, apresentada anteriormente, é demonstrada como um ciclo.

Para compreender exatamente cada subárea, preste bastante atenção na figura para, então, seguir com o raciocínio.

Síntese de Imagens

É nessa área – onde os dados são transformados e representados em uma imagem, por meio de algum dispositivo, seja essa representação em 2D ou 3D – que podem ou não ser representados elementos artísticos com realismo. E aqui trazemos uma dica muito importante: “não confunda processos gráficos com estética”. Na maioria das vezes, a pessoa por trás da máquina cria os elementos a partir de imagens já conhecidas ou cria suas próprias imagens e representações, e é por isso que essa área pode ser confundida com a própria computação gráfica em si (AZEVEDO, 2008).

Mas uma coisa nunca muda, a imagem precisa de um dispositivo com display de imagem ou impressora para poder ser visualizada durante o processo de elaboração, bem como após sua síntese. Na Figura 2, podemos observar um exemplo de imagem representando diferentes elementos.



Figura 2 – Formas geométricas em Computação Gráfica 3D
Fonte: besjunior / 123RF.

Na Figura 3, vemos uma imagem criada com a liberdade da imaginação do autor Phil Saunders, o designer conceitual do personagem Iron Man, da Marvel.



Figura 3 – Design conceitual do personagem da Marvel, Iron Man
Fonte: Phil Saunders (2010).

Portanto, nesse processo, podemos observar ferramentas e técnicas semelhantes, contudo, propostas estéticas de diferentes estilos. Ressaltando, novamente, que os dois são processos distintos. O apego estético, o estilo, é exclusivo das suas referências e formas de lidar com o mundo. Já as técnicas são geradas a partir do processo que advém de um método, para facilitar ou aprimorar uma proposta. Podemos ter métodos e ferramentas iguais, para resultados estéticos completamente diferentes.

Processamento de Imagens

O processamento de imagens é uma área que abrange programas e técnicas de manipulação de imagem. Ou seja, com o processamento, é possível aprimorar cores, iluminação, contraste, entre outras propriedades perceptivas da imagem como um todo (AZEVEDO, 2008).

Uma ferramenta muito utilizada para essa finalidade é um programa da Adobe, o popular Photoshop. Temos, também, dessa mesma empresa, o Lightroom. Ambos são exemplos de processamento de imagem e edição.

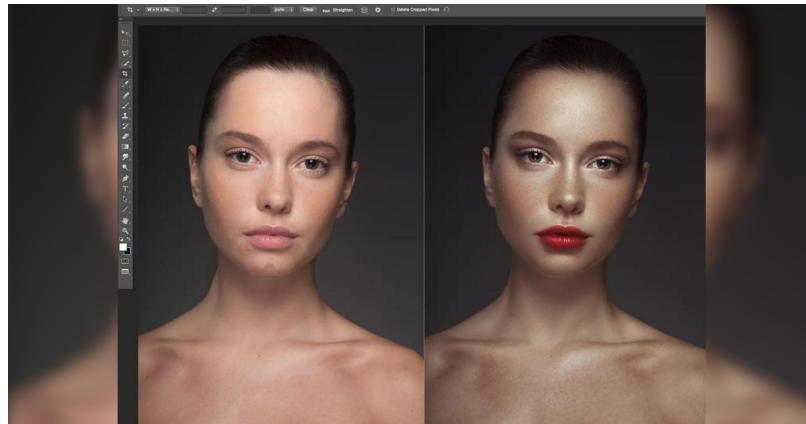


Figura 4 – Demonstração de edição em Adobe Photoshop

Fonte: Retouching Academy (2015, on-line).

SAIBA MAIS

A edição e tratamento de imagens é popularmente conhecida pelo termo, em inglês, “*retouch*”. Muito comum em editoriais de moda. Existe todo um mercado voltado somente para esse tipo de profissional.

Análise de Imagem

Essa área também pode ser chamada de Visão Computacional e está relacionada com a leitura de componentes de uma imagem, para identificar suas características e obter dados sobre ela (AZEVEDO, 2008). Também é conhecida pelo termo “*motion capture*”, que, hoje, é uma técnica muito comum de captação de movimento feita, geralmente, a partir de um sensor que capta os dados de algum gesto empregado por algo do mundo concreto e o reproduz no computador. Atualmente, essa técnica é muito utilizada no cinema norte-americano.

Outra forma de aplicação da análise de imagens é a detecção de rostos, utilizada pela empresa Apple como uma nova forma de desbloqueio dos seus dispositivos *smartphones*.

SAIBA MAIS

Sistemas de segurança e desbloqueio de recursos TrueDepth, de *smartphones* como o Iphone X, da Apple.

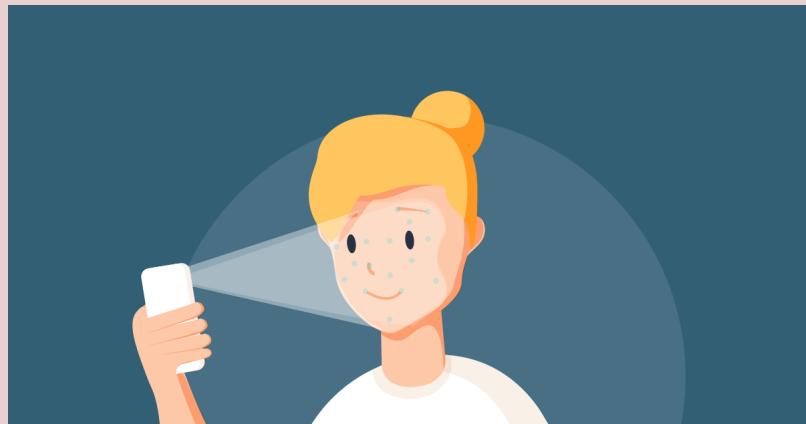


Figura – Reconhecimento facial
Fonte: vectorknight / 123RF.

VÍDEO

Para entender melhor como as três áreas da computação gráfica se relacionam, assistam ao vídeo indicado no link a seguir. O Kinect, do Microsoft Xbox, sintetiza a imagem em sua própria interface e, ao mesmo tempo, representa a imagem e o movimento do jogador, por meio de uma análise de imagem de sensores.

Assim, podemos afirmar que, nos dias atuais, conseguimos perceber que a Computação Gráfica está presente em praticamente todas as áreas da tecnologia que envolvem um computador como ferramenta de imagem ou vídeo, seja para algum processo elementar, como recortar uma imagem para colocar na capa de um trabalho escolar, ou para fazer as divertidas figurinhas e gifs do WhatsApp.



Figura 5 – Emoji Ar

Fonte: Elaborada pelo autor.

Exemplos:

Inúmeros personagens de filmes são exemplos da aplicação da Computação Gráfica em 3D no cinema. Os personagens Gollum, de *O Senhor dos Anéis*, e Smaug, o dragão de *O Hobbit*, utilizam essa técnica.

A seguir, temos uma foto tirada durante as filmagens do filme *O Hobbit*. Na foto, vemos como os movimentos eram capturados para o processamento de dados para síntese de imagem.



Fonte: Den of Geek (2016).



Figura – O ator Benedict Cumberbatch, durante a gravação do filme O Hobbit, de 2012

Fonte: Motones / Wikimedia Commons.

- **Medicina:** com a utilização de exames com imagens de alta complexidade.
- **Arquitetura e Urbanismo:** modelos e simulações com testes precisos para construções.

Exemplo:

A imagem a seguir é um exemplo de Computação Gráfica em 3D na arquitetura de um hotel construído na Tailândia, em 2005.



Fonte: Manop / Wikimedia Commons.

Sem falar nas áreas de Design Gráfico e Design Editorial, nas quais, atualmente, temos a Computação Gráfica sendo implementada em todo o processo produtivo, possibilitando, cada vez mais, o desenvolvimento de peças publicitárias e jornalísticas mais cheias de detalhes, efeitos e inovações.

Fechamento

Para concluir esse primeiro momento, é importante termos em mente que a computação gráfica abrange inúmeras áreas e processos dentro das três subáreas que apresentamos. Cada técnica e método transforma os dados em conteúdo gráfico, fazendo uso de ferramentas – softwares de computador – que atingem inúmeras áreas da nossa realidade, como a medicina, vide a radiografia, o entretenimento, como o *videogame*, o cinema, a fotografia, enfim. Por meio dessa área, você, como profissional, pode atuar no mercado de trabalho como animador, ilustrador, no desenvolvimento de jogos, tratamentos, texturização, efeitos especiais para cinema, editoração de imagens, publicidade, jornalismo, entre tantas outras funções que existem e outras tantas que ainda vão surgir ao longo dos próximos anos. Imagine como deve ser trabalhar em empresas como a Pixar ou a Blizzard? A computação gráfica é um mercado que pode lhe proporcionar essa experiência.

Nesta aula, você teve a oportunidade de:

- compreender que a Computação Gráfica é uma conversão de dados que podem ser representados por meio de um dispositivo de imagem, áudio ou vídeo;
- associar a síntese, o processamento e a análise de imagens às subáreas da Computação Gráfica;
- identificar que o cinema, a medicina, a arquitetura, entre tantas áreas da tecnologia, são exemplos cotidianos da utilização da Computação Gráfica no nosso dia a dia.

Vídeo

Para complementar o seu aprendizado, assista o vídeo a seguir:

[ASSISTA →](#)

Unidade 01

Aula 02

Editoração Eletrônica

Introdução

Você conhece um pouco sobre a história do design gráfico e da diagramação? É sobre isso que trataremos nesta aula. Ao longo dos anos, a história da diagramação evoluiu junto com as ferramentas e a tecnologia. Dentro dessa vertente da Computação Gráfica, utilizamos diversos termos que em muito se assemelham em significado. Mas, aqui, queremos diferenciar cada um deles, para utilizá-los de forma correta – editoração eletrônica. Vamos versar sobre como a convergência das técnicas de editoração, tipografia, design, entre outras, são voltadas para desenvolver experiências em objetos e materiais, para leituras em aplicativos modernos, dispositivos eletrônicos, tipo *tablets*, *smartphones* e, é claro, o bom e velho material impresso.

Ao final desta aula, você será capaz de:

- definir editoração eletrônica;
- diferenciar design editorial e diagramação;
- compreender o histórico da diagramação.



New York School (1940 - 1970)

A New York School representa um grupo muito diversificado de designers gráficos sediados em Nova York entre 1940 e 1970, produzindo pôsteres e identidade visual. Os designers mais significativos deste movimento foram:

- Paul Rand
- Bradbury Thompson
- Alvin Lustig

História do Design Gráfico

A história do design gráfico e da diagramação tem seu início no século XV, junto com a criação da prensa, por Gutenberg, a famosa Prensa de Gutenberg. No entanto, tal ferramenta só foi utilizada, de forma significativa, para diagramação e impressão de jornais e material impresso, a partir do século XIII (MEGGS; PURVIS, 2016). Ainda que, na China e no Japão, já existissem técnicas de impressão baseadas em xilogravura, sobretudo para compor portas de folha, foi na Inglaterra que realmente nasceu a primeira forma de diagramar com um design incumbido.

Pela herança da prensa e de sua forma de fazer o material, somente no século XIX, podemos observar o primeiro movimento de design gráfico de mais expressão. Intitulado *Arts and Craft*, esse movimento, como o próprio nome sugere, consistia em fazer toda a diagramação de forma artesanal. Com o auxílio da prensa, eram utilizados pincéis e canetas de pena para composição e finalização do material gerado pela prensa (THOMSON; RAFFEL, 1997).



Figura 1 – Exemplos do estilo Arts and Crafts

Fonte: Meggs e Purvis (2016, p.193).

Como podemos observar, na Figura 2, os estilos eram variados, mas um estilo que se destacava era o do artista William Morris. Morris também é o fundador da editora Kelmscott Press, de janeiro de 1891, em Hammersmith, Londres. O artista criou essa editora para produzir exemplos de design, a fim de aprimorar a impressão de livros, bem como a experiência de lê-los. Assim, Morris desenvolveu tipos claros de letras e suas formas capitulares, tais como seu tipo “dourado” romano, inspirado no tipo do antigo tipógrafo veneziano Nicolaus Jenson, e bordas decorativas medievalizadas, para livros que eram inspirados nos incunábulos do século XV e suas ilustrações talhadas em madeira, que tinham uma técnica semelhante à da xilogravura oriental (MEGGS; PURVIS, 2016).

Para a composição de seus materiais, a editora Kelmscott tinha como fundamento base a minuciosa seleção do papel e da tinta. Tais fatores eram uma preocupação primordial para Morris, que acabou ditando o estilo da editora. Essa forma de integração completa entre os tipos e as decorações nas páginas fez da Kelmscott Press a mais famosa das gráficas particulares do Movimento *Arts and Crafts*. A editora operou até 1898, produzindo cerca de 53 volumes e inspirando outras gráficas particulares e artistas da época. Entre seus trabalhos mais notáveis, temos a sua edição do livro *Os Contos da Cantuária*, que é considerado um dos mais belos livros já produzidos na época.



Figura 2 – Fragmento do livro *Os Contos da Cantuária*

Fonte: Wikipedia (Domínio público).

Um ponto importante a se observar na Figura 2 é o alinhamento do texto da página. Até então, em decorrência do encaixe das peças da prensa, as margens do material, geralmente, ficavam no padrão que chamamos de “justificado”, padrão este que

herdamos até os dias de hoje. No entanto, como podemos observar, Morris não utiliza a forma de margem justificada, como comumente utilizado nos materiais impressos, trazendo uma estética inovadora para o estilo de diagramação.

Assim, após a iniciativa desse movimento, naturalmente, podemos encontrar inúmeras escolas que foram influenciadas por Morris. Em paralelo a tal efeito, também temos o aperfeiçoamento das técnicas de tipografia, bem como a criação de outras ferramentas para diagramação de material impresso, como a máquina de escrever. Assim, o processo criativo foi se mecanizando, tornando-se, aos poucos, um processo serializado, reproduzível, passível de produção em uma escala maior. É nesse contexto que, na metade do século XX, surge um dos movimentos mais importante para as artes gráficas: a Escola de Nova York.

A Escola de Nova York

A Escola de Nova York – *New York School* – era formada por poetas, pintores, dançarinos e músicos experimentais. Ela sofreu uma forte influência do Surrealismo, do Cubismo e dos contemporâneos movimentos de vanguarda da arte europeia, da pintura, em particular, principalmente de Max Ernst e Marcel Duchamp, que emigraram para os Estados Unidos. Também podemos associá-la ao Expressionismo Abstrato, outro termo que também descreve os artistas desse movimento.

Embora, como mencionado, o grupo fosse formado por artistas de diversas áreas, focaremos somente nos artistas que contribuíram especificamente para o design gráfico, com destaque para Paul Rand.

Rand é bastante conhecido por criar logos de empresas como a da IBM e também por alterar a maneira como grandes corporações usavam sua identidade visual. Destaca-se, também, por sua produção bibliográfica. Em seu livro *Thoughts on Design*, publicado em 1947 e considerado uma espécie de bíblia do Design Gráfico moderno (MEGGS; PURVIS, 2016), o artista cria um novo padrão para as capas de revistas e editoriais, rompendo com as formas tradicionais dos designers que o antecederam.



Figura 3 – Logo da IBM, criada por Paul Rand

Fonte: Behrens (1998).

No estilo de Rand, podemos notar, conforme apresentado na Figura 4, um grande apego pelas ferramentas de Gestalt voltadas para o design (BEHRENS, 1998). Sobre esta capa, publicada em dezembro de 1940, antecedendo o Natal, Meggs e Purvis (2016, p. 414) comentam alguns fatores que caracterizam os trabalhos de Rand, em relação às ferramentas de Gestalt para design (tradução própria): “os pontos vermelhos são simbolicamente ambíguos, tornando-se decorações festivas ou gotas de sangue, enquanto as fitas são representadas por arames farpados”.

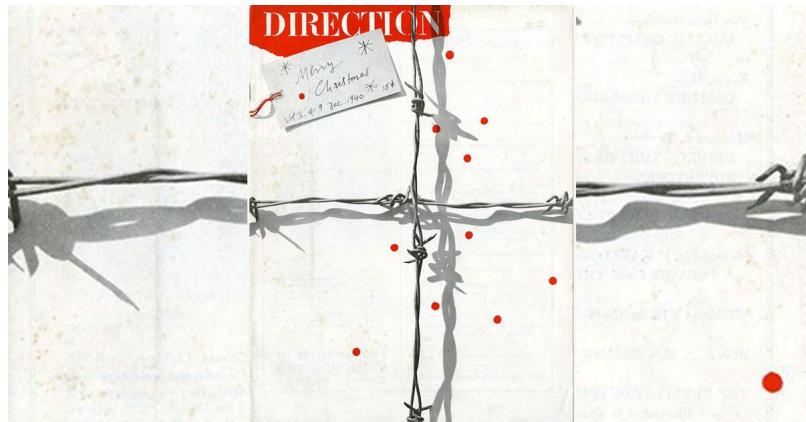


Figura 4 – Capa da revista Direction, de dezembro de 1940, por Paul Rand

Fonte: Meggs e Purvis (2016, p. 414).

Outro trabalho notório de Paul Rand é a capa do anuário Jazz Ways, de 1946. Nela, podemos observar a transição estética e técnica do próprio estilo do autor, que, por volta dos 50, acaba mudando. Conseguimos identificar, nesta capa, a utilização de colagens, bem como uma “despadronização” dos elementos compostos, espalhados pela área de trabalho da capa, outro fator notável no estilo de Rand.

SAIBA MAIS

Pesquise mais sobre o movimento Escola de Nova York e seus representantes. Dê uma olhada em nomes como: Bradbury Thompson, Saul Bass e Alvin Lustig.

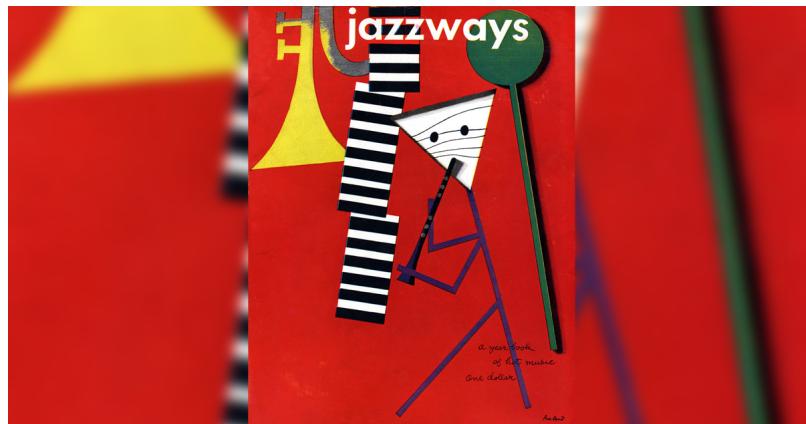


Figura 5 – Capa do anuário Jazz Ways, de 1946, por Paul Rand

Fonte: Meggs e Purvis (2016, p. 414).

Assim, como podemos observar na figura a seguir, comparando Paul Rand à estética do início dos anos 40, percebemos uma diferença de composição de design gráfico. O que faz Rand ser ainda mais pioneiro e inovador dentro do design voltado para as artes gráficas.

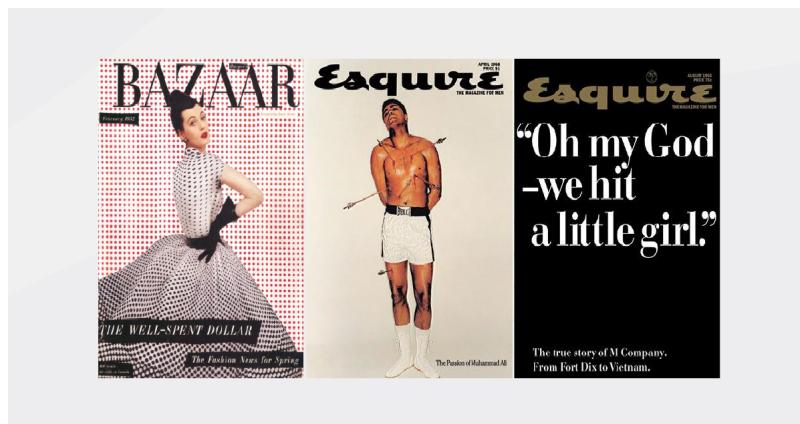


Figura 6 – À esquerda, capa de Alexey Brodovich, para a revista Bazaar, de 1956; à direita, capa de Paul Rand, para a revista Esquire, de 1968

Fonte: Meggs e Purvis (2016, p. 435).

ATENÇÃO

Tente comparar essas capas com o padrão adotado nas capas atualmente e se faça as seguintes perguntas:

Quais capas são mais “ousadas”?

Quais capas são mais padronizadas?

Por que será que ocorreu esse fator?

Podemos afirmar que a Escola de Nova York, portanto, reinventou o design como um todo, sobretudo dentro da vertente gráfica, desconstruindo, basicamente, toda a tradição que os demais movimentos utilizaram. O que a levou a ser um dos movimentos mais importantes para o design gráfico e que influenciou gerações de artistas dessa área.

Claramente, outros movimentos importantes surgiram até os dias de hoje, como o Construtivismo russo, o próprio movimento psicodélico, que mudou todo um fator de trabalho de cores. No entanto, um dos fatores que mais se destaca é a influência sobre um movimento que surgiu antes mesmo da Escola de Nova York, mas que se reinventou após ela, chamado de *New Typography and Isotype Movement* ou, Movimento da Nova Tipografia, ou Tipografia Livre, que iremos abordar na aula seguinte. Mas, antes disso, iremos definir melhor o que são a editoração e a diagramação, que já mencionamos ao longo dessa aula.

SAIBA MAIS

Confira o site Design is History temos toda história do design gráfico junto com exemplos e ilustrações.

[Clique aqui](#)

Design e Diagramação

Você está curioso(a) para saber mais sobre editoração? Vamos começar abordando os conceitos básicos e suas respectivas definições. A Editoração é o ato de reunir e organizar todas as informações gráficas, textuais, entre outras, para serem publicadas e impressas no formato de jornais, revistas, livros, seja esse produto digital ou impresso, periódico ou não. Assim, editorar é, basicamente, modificar e alterar o conteúdo para que a experiência seja a mais satisfatória possível. Portanto, todo e qualquer material gráfico, digital ou impresso deve passar por uma editoração. Atualmente, em decorrência do desenvolvimento das ferramentas tecnológicas, esse trabalho passou a ser desenvolvido quase que exclusivamente com o uso de aplicativos de design gráfico específicos, ou seja, no computador, por isso é que essa prática passou a ser denominada Editoração Eletrônica. Portanto, o domínio da utilização do computador como ferramenta de trabalho para esse fim é indispensável. Assim, a editoração eletrônica se resume em duas outras práticas que se completam, o **Design Editorial** e a **Diagramação**, que também são os dois focos dessa aula.

Para Caldwell e Zappaterra (2014), uma das maneiras mais simples de definir o que é **Design Editorial** é pensar nessa prática como se fosse um Jornalismo Visual, no qual o profissional do design não trabalha meramente com a disposição de título e blocos de texto mecanicamente. O profissional utiliza criatividade, conhecimento e técnicas de uma das áreas mais importantes do design gráfico: a diagramação.

SAIBA MAIS

Procure e leia os editoriais das revistas *Veja* e *Piauí*. Notou a diferença de proposta gráfica no discurso?

É possível observar um exemplo bastante simples da aplicação dos conceitos de design e diagramação na Figura 7. Como podemos ver, nesta imagem, os pesos (tamanho de fonte) estão distribuídos para que o leitor absorva o conteúdo na ordem que a imagem sugere, método este muito utilizado por diagramadores para compor cartazes e materiais informativos. Já a editoração desse material seria escolher qual informação propriamente dita iria em cada local diagramado. A data? O nome do evento? A escolha de tais aspectos também ficaria a critério das habilidades do editor/diagramador.



Figura 7 – Exemplo prático de diagramação

Fonte: Elaborada pelo autor.

Diagramação

A Diagramação é a área do design gráfico que tem como função a distribuição de elementos gráficos e textos em uma página. Sendo assim, “é na diagramação onde vai se concentrar todo o segredo discurso gráfico [...]” (SILVA, 1985, p.13). Portanto, o diagramador deve utilizar todo seu conhecimento e criatividade na hora de desenvolver um projeto, respeitando os padrões da mídia em que o material será visualizado pelo leitor final (COLLARO, 2012). Um bom diagramador não poderá ter apenas o domínio da ferramenta de diagramação, deve, também, ter um profundo conhecimento de influências artísticas da história da Arte, para, assim, poder trabalhar com uma gama de estilos estéticos diferentes. Como supracitado em Silva (1985), a composição do discurso gráfico deve estar em consonância com o conteúdo literário. A ruptura de tal premissa acarreta perda de um discurso coerente do material, tornando-o mal elaborado.

Assim, veremos, a seguir, uma breve retomada histórica sobre as ferramentas de diagramação que existem e existiram ao longo dos anos da era digital pós-1980.

Histórico de Ferramentas de Diagramação

Adobe Pagemaker

A história dos programas de diagramação começou em 1985, com a criação do **Aldus Pagemaker**, que dominou o mercado no campo da produção gráfica e de material publicitário e jornalístico até meados dos anos 90. Em virtude desse sucesso, a empresa Aldus, produtora desse software, foi incorporada pela Adobe Systems.

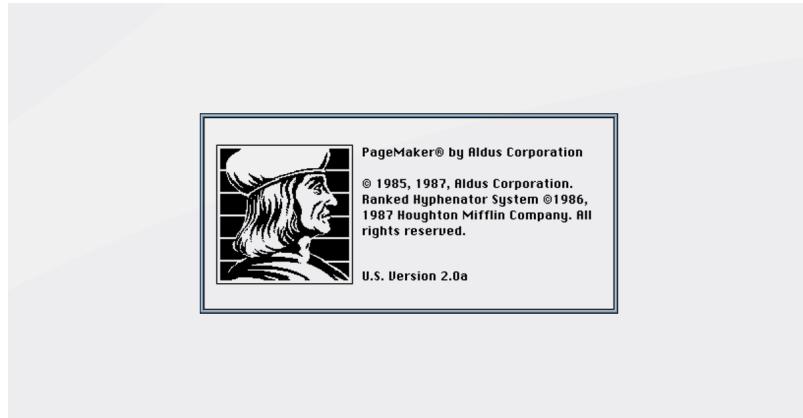


Figura 8 – Tela de abertura do Aldus Pagemaker

Fonte: Elaborada pelo autor.

O programa Aldus Pagemaker possibilitava o uso de várias tipografias e recursos e, ao longo dos anos, se tornou notável. Tal facilidade de características ocasionou sua venda para a Adobe Systems, em 1994, dando origem ao Adobe Pagemaker.

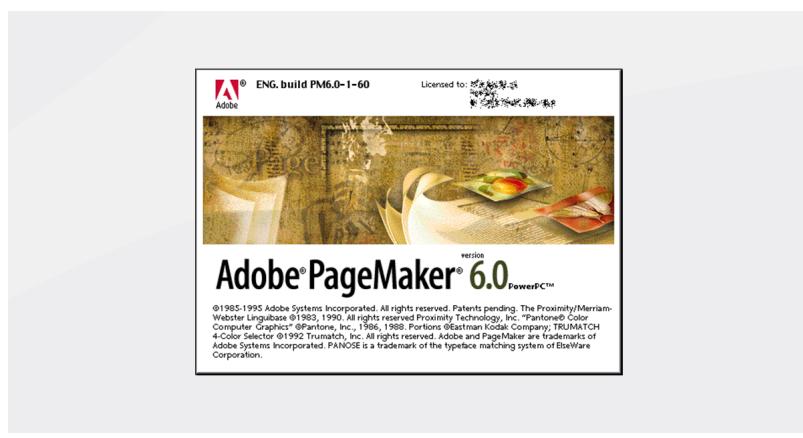


Figura 9 – Adobe Pagemaker

Fonte: Elaborada pelo autor.

SAIBA MAIS

O Adobe Pagemaker ainda é considerado um ícone na área de editoração eletrônica, tanto na publicidade e no jornalismo como na produção gráfica em geral. Para acompanhar melhor a evolução do programa Adobe Pagemaker, acesse o link [clicando aqui](#).

QuarkXpress

Outro software muito importante para a história das ferramentas de diagramação eletrônica foi o QuarkXpress, desenvolvido, em 1987, pela Quark inc. A princípio, o software foi desenvolvido exclusivamente para o Sistema Operacional Apple Macintosh, concorrendo diretamente com o Aldus Pagemaker e, posteriormente, com o Adobe Pagemaker. O QuarkXpress é desenvolvido até hoje e está em sua versão 2018, continuando seu legado de concorrência direta com as novas versões do atual Adobe Pagemaker, sucedido pelo Adobe Indesign, programa que abordaremos com mais profundidade no próximo tópico e nas próximas aulas (MACWORLD, 2017).

Adobe InDesign

O Adobe InDesign talvez seja a ferramenta mais importante e popular da diagramação eletrônica. Como já mencionado, o programa substituiu completamente seu antecessor, o Adobe Pagemaker, em 1999 com a versão intitulada InDesign 1.0. Porém, ainda existiam alguns problemas ocasionados pela mudança completa da interface do Adobe Pagemaker. Foi somente na versão InDesign 2.0 que a sua posição no cenário do design mudou significativamente, pois ele possuía recursos inovadores e pioneiros, como transparência, frames híbridos e exportação nativa em PDF – Portable Document Format (Formato Portátil de Documento). Além disso, o Adobe InDesign trabalha de forma interativa com *layouts* semelhantes aos dos outros principais programas de design gráfico que já estavam dominando o mercado do design mundial, o **Photoshop** e o **Illustrator**. Ambos também pertenciam à mesma empresa, a Adobe Systems.

Assim, a Adobe Systems fortaleceu ainda mais sua posição no mercado do design, em agosto de 2003, quando reuniu todos os seus programas em um pacote único, o **Adobe Creative Suite (CS)**, que vinha com programas para design gráfico, desenvolvimento de web, edição de vídeo, ilustração, tratamento de foto e imagem, entre outros. Tais softwares, além de serem do “pacote Adobe”, também podiam ser vendidos individualmente, o que colaborou ainda mais para sua colocação no mercado. Outro diferencial primordial da Adobe é a integração dessas ferramentas, fazendo com que o diagramador consiga integrar todas as ferramentas necessárias para o seu processo produtivo e criativo. Assim, essa suíte de aplicativos foi desenvolvida até a versão Adobe CS6, em maio de 2012, e, posteriormente, o pacote ganhou uma nova versão por assinatura, o **Adobe Creative Cloud**, em 2013 (CLUBE DO DESIGN, 2013). Hoje, contempla suas versões “CC”, que todo ano oferecem atualizações e suporte diferenciado, feito este que justifica a razão de o Adobe InDesign ser a ferramenta de maior expressividade e utilização na criação de arquivos de editoração gráfica.

Fechamento

Dentro do design gráfico, é de suma importância saber identificar as ferramentas às quais você se adapta melhor, bem como a importância das referências históricas e estéticas para elaboração e composição de um bom material. As possibilidades criativas de elaborar *layouts*, juntar textos e imagens, de forma que o discurso seja coeso com a proposta literária, são um desafio e tanto. Porém, utilizar o método correto para tal feito torna esse processo produtivo ainda mais prático. Assim, o domínio dos programas de design editorial e diagramação, que são as consequências dessas necessidades, é fundamental. Nesse contexto, apesar do sucesso que outros softwares fizeram no mercado do design gráfico, acredito que o Adobe InDesign acabou se tornando a ferramenta de maior destaque entre os profissionais da área, sendo, também, o mais utilizado atualmente para essa finalidade. O pacote da Adobe proporciona outros programas complementares, que auxiliam o diagramador em sua tarefa, e isso o tornou um ícone na área da diagramação.

Nesta aula, você teve a oportunidade de:

- identificar a editoração eletrônica, com o auxílio de programas de design gráfico, e fazer uma retomada histórica da escola de Nova York e sua influência para a área;
- entender que a diagramação distribui elementos gráficos em uma página, enquanto o design editorial faz uso da diagramação de maneira criativa;
- compreender que o histórico da diagramação conta com três programas importantes: Aldus Pagemaker, QuarkXpress e Adobe InDesign, sendo este último o mais difundido.

Vídeo

Para complementar o seu aprendizado, assista o vídeo a seguir:

[ASSISTA →](#)

Unidade 01

Aula 03

Tipografias

Introdução

Caro(a) aluno(a), me responda uma coisa: alguma vez, você já elaborou seu próprio currículo? Qual fonte você utilizou? Qual fator determinou sua escolha para a fonte utilizada? Foi alguma fonte conhecida como “padrão”? Ou você optou por uma mais

descontraída? Pois bem, é sobre esse assunto que iremos tratar nesta aula.

Atualmente, é muito comum se falar em escolha de fonte, negrito, itálico, entre tantos outros termos relacionados. Facilmente, conseguimos fazer downloads de fontes e experimentar estilos diferentes. No entanto, você sabe as famílias dessas fontes e também o que elas significam? Até mesmo algumas ferramentas de edição de textos vêm com uma gama de fontes, mas saber o que cada tipo acarreta na experiência da leitura do material, bem como no seu discurso, é fundamental para um bom produto. Dito isso, para compreender a teoria e a aplicação técnica dessas escolhas, vamos nos aprofundar no tema tipografias.

Ao final desta aula, você será capaz de:

- compreender o surgimento da tipografia;
- distinguir as características dos estilos tipográficos;
- selecionar a família tipográfica ideal para cada situação.

O Início da Tipografia

Antes de mais nada, para tratar de tipografia, precisamos compreender, inicialmente, quando surgiu a imagem das palavras. Sabemos que a história é definida em pré-história e, consequentemente, história. O marco para tal transição e nomenclatura se dá pelo fato de o ser humano ter iniciado uma forma de criar registros de qualquer natureza, ou seja, o surgimento da linguagem escrita, a invenção de um código secundário para representação de uma linguagem (JAKOBSON, 2008). No entanto, em sua gênese, ainda tínhamos apenas formas simbólicas, como a escrita cuneiforme, que se aproxima da lógica dos ideogramas orientais. Ainda não havia uma relação de “estilos” de caligrafia ou de letras. As formas simbólicas eram apenas aspectos abstratos da linguagem.



Figura 1 – Escrita cuneiforme suméria, 3200 anos antes da era comum (a.C.)

Fonte: Wikipedia (Domínio público).

FATOS E DADOS

Você sabia que foram os sumérios que criaram a forma mais antiga de escrita?

A escrita cuneiforme é a designação geral dada a certos tipos de escrita feitos com o auxílio de objetos em formato de cunha, que gravavam uma superfície lisa, geralmente uma pedra. Depois, os materiais foram evoluindo até chegar a formas de cerâmica lisa, com um material mais macio, tendo até a possibilidade de apagar o que havia sido escrito incorretamente.

Assim, a escrita cuneiforme é, juntamente com os hieróglifos egípcios, o mais antigo tipo conhecido de escrita, tendo sido criada pelos sumérios, há cerca de 3 200 a.C. Inicialmente, a escrita representava formas do mundo (pictogramas), mas, por praticidade, as formas foram se tornando mais simples.

Naturalmente, junto com o desenvolvimento da ferramenta, o ser humano foi construindo formas cada vez mais complexas para representar um código secundário, representar uma forma de registrar uma linguagem. Assim, foram sendo determinadas formas de significação “estáticas”, e toda uma determinada sociedade compartilhava

desse código (MILLER; LUPTON, 1994). Por razões lógicas, essa reconstrução e evolução do código foi ficando cada vez mais abrangente, até chegar em um alfabeto, ou em letras propriamente ditas.

No entanto, somente no ano 600 (d.C.) é que surgiram os tipos, durante a Idade Média. Essa construção ocorre por volta dos anos 600 até 1.500. Esse período inicia-se pela invenção da palavra e culmina com a gênese da tipografia como uma área do processo criativo (NOORDZIJ, 2013). A origem etimológica da palavra *tipografia* (do latim, *renascimental typographia*) foi cunhada a partir dos elementos da língua grega, em que *týpos* significa *impressão* e *graphía* significa escrita, assim, somando ambas as palavras, temos a origem da palavra *tipografia* (LUPTON, 2006).

Naturalmente, o ser humano, em inúmeras sociedades, já conseguia estabelecer contato antes disso, mas a criação da linguagem escrita mudou toda a forma de compreensão entre as pessoas. Ler e escrever denotam um desenvolvimento cognitivo entre aqueles que acessam tal linguagem (SAUSSURE, 1978), portanto, tal feito revolucionou a comunicação como um todo. Afinal, quando surgem as palavras, as letras unidas, desenhadas ao lado uma da outra, sua disposição, não existe mais dúvida de significado. Diferentemente do som, em nível fonético, que passa rapidamente e se dissipar como um “telefone sem fio” (COLLARO, 2012).

Segundo Noordzij (2013, p. 53), “a tipografia é entendida como a escrita com letras pré-fabricadas”, ou seja, primeiro surge o alfabeto, comprehende-se a leitura de letras individuais, o código secundário de uma determinada representação de uma linguagem; depois, a palavra, escrita ocidental, junção das letras; e, por fim, a tipografia.

Retomando, a Era Medieval é a época em que podemos afirmar que se deu a origem da leitura e da tipografia. Nesse período, os traços começam leves, em letras largas e, seguindo o ritmo dos escribas medievais, as letras vão ficando cada vez mais apertadas, como podemos notar na Figura 2, a seguir.



Figura 2 – Início, com traços leves, em letras largas, e, depois, traços mais pesados, com letras mais próximas e da mesma altura

Fonte: Adaptado de Noordzij (2013, p. 55).

Noordzij (2013) acredita que os escribas medievais já percebiam a importância que a imagem da palavra tinha como representação de um código, justificando a evolução da escrita medieval. Buscando perfeição, as letras foram ficando cada vez mais uniformes, idênticas e adornadas, o que acabou sendo chamado, pelos humanistas – movimento intelectual que surgiu no final do século XV, com o Renascimento (SIGNIFICADOS, online) – de **estilo gótico** ou **estilo bárbaro**.

FATOS E DADOS

A consolidação e a difusão dos estilos da tipografia também se deve à invenção de Gutenberg. A partir da revolução tecnológica operada por Gutenberg, com a prensa, os tipos começam a ser forjados em moldes de metais, semelhantes a um carimbo. Assim, em decorrência dessa tecnologia, nasciam as identidades de tais tipos.

Podemos afirmar que tais estilos de tipos são um marco de uma determinada época, de uma cultura, na qual conseguimos identificar, pelo aspecto simbólico do estilo de cada letra, uma determinada sociedade. Aqueles traços que prevalecem em grande parte das obras de arte e das escritas de determinado período (COLLARO, 2012).

Figura 3 – Estilo de escrita medieval, estilo renascentista. Título original: *Madonna del Magnificat*, de Sandro Botticelli (cerca de 1483-1485)
Fonte: Miguel Hermoso Cuesta / Wikimedia Commons.

Um dos grandes marcos, na estética das letras, que podemos identificar está na Bíblia de Gutenberg, que foi impressa entre 1452 e 1455, no final dessa “primeira era da tipografia”. Ela foi toda escrita manualmente, e as letras da família cursiva gótica predominam, o que dificultou – e ainda dificulta – sua leitura, visto que eram letras muito desenhadas. A partir de 1465, as primeiras imprensas passaram a utilizar caracteres com influência romana. Assim, os tipógrafos dessa época começaram a utilizar as minúsculas latinas misturadas à escrita cursiva romana, bem como as maiúsculas das lápides romanas (COLLARO, 2012).

Figura 4 – Bíblia de Gutenberg, datada de 1454/1455

Fonte: Johannes Gutenberg / Wikimedia Commons.

A Tipografia da Escrita Moderna a Partir do Século XVIII

O século XVIII também foi uma era muito importante para a história da tipografia. O chamado “Século das Luzes” foi, de fato, uma época muito frutífera para a tipografia, um período em que ela se consolidou e se expandiu como uma área da criação gráfica. Assim, na medida em que elegemos o livro impresso como um dos elementos fundamentais para o avanço intelectual e social, a tipografia britânica surge como um novo fator comercial na concorrência das potências da Europa (LUPTON, 2006), muito em decorrência do desenvolvimento da tecnologia das prensas, é verdade, no entanto, retomando novamente a importância da Kelmscott Press, que já abordamos em outra aula, o desenvolvimento dos tipos da tipografia britânica se destaca de forma significativa.

Figura 5 – Comparativo com a escrita moderna, data de 1875

Fonte: Internet Archive Book Images / Wikimedia Commons.

Collaro (2012) explica que, após a era das letras românicas, surge o movimento chamado Romantismo, estilo que introduziu flores, traços forçados, entre outros adornos excessivos e rebuscados no desenho das letras. Somente após a Revolução

Industrial é que as letras se tornaram mais sóbrias, fáceis de ler e, consequentemente, ganharam mais visibilidade.

Dentro dessas novas formas de desenhar fontes, temos as fontes da família das egípcias. Essa família de fonte possui espessura uniforme e serifas retangulares e, em seguida, as lapidárias, mais simples, com hastes uniformes e sem serifas. Porém, na evolução dos tipos pós Revolução Industrial, destacam-se as letras intituladas Futura, que podemos observar na Figura 6. Tal fonte foi criada por Paul Renner, em 1928. Ranner criou essa fonte com base no aprendizado e na influência do movimento Bauhaus, que é conhecido por ser a primeira escola de design do mundo.

ATENÇÃO

Existem duas grandes famílias básicas que dividem os estilos de tipos. Uma é chamada de fontes serifadas e a outra de fontes não serifadas. Podemos observar as diferenças básicas entre elas na figura a seguir.

Figura – Diferenças entre fonte serifada e não serifada

Fonte: Elaborada pelo autor.

Notou a diferença?

Nas fontes serifadas, temos, em suas extremidades, as chamadas serifas, característica que torna a fonte mais “atraativa” para os olhos. Em uma leitura densa, sugere-se a utilização de uma fonte serifada, para não “cansar” os olhos. Já em uma leitura pontual, de títulos ou capitulares, sugere-se uma fonte do tipo não serifada, para que os olhos se fixem mais nos elementos gráficos do que no material.

FATOS E DADOS

O Romantismo foi um movimento artístico, político e filosófico surgido nas últimas décadas do século XVIII, na Europa, e que durou por grande parte do século XIX. Caracterizou-se como uma visão de mundo contrária ao Racionalismo e ao Iluminismo e buscou um nacionalismo que viria a consolidar os estados nacionais na Europa.

Inicialmente, apenas uma atitude, um estado de espírito, o Romantismo toma, mais tarde, a forma de um movimento, e o espírito romântico passa a designar toda uma visão de mundo centrada no indivíduo. Os autores românticos voltaram-se, cada vez mais, para si mesmos, retratando o drama humano, amores trágicos, ideais utópicos e desejos de escapismo. Se o século XVIII foi marcado pela objetividade, pelo Iluminismo e pela razão, o início do século XIX seria marcado pelo lirismo, pela subjetividade, pela emoção e pelo eu.

O termo romântico refere-se ao movimento estético, ou seja, à tendência idealista ou poética de alguém que carece de sentido objetivo.

Fonte: GOMBRICH, E. H. *Historia del arte*. New York: Phaidon, 1997.

Figura 6 – Fonte Futura, criada por Paul Renner, em 1928, uma das mais populares da época

Fonte: Kahlil88 / Wikimedia Commons.

SAIBA MAIS

“A Escola de Arte Bauhaus foi criada pelo arquiteto Walter Gropius, em 1919, na cidade de Weimar, Alemanha. Até hoje sua influência faz-se presente na arte contemporânea.

Muito do que hoje em dia se pratica em arquitetura, design de interiores, design de móveis, paisagismo e artes plásticas, em geral, presta, de uma forma ou de outra, tributo à **Bauhaus**. A escola Bauhaus (que significa, em alemão, “Casa da Construção”) foi uma das mais expressivas e influentes instituições de arte do século XX e tinha como eixo central de desenvolvimento artístico o design arquitetônico – agregando a isso as mais variadas expressões artísticas. O idealizador da Bauhaus, o arquiteto **Walter Gropius** (1883-1969), era fortemente influenciado pelas vanguardas modernistas europeias e ele próprio pretendia que a Bauhaus fosse um dos “carros-chefes” do modernismo.”

Escola de Arte Bauhaus

Assim, após a grande influência das escolas de design, sobretudo pós Bauhaus, a tipografia passa a ter uma relação artística direta com o espaço que ela está ocupando, com a arquitetura propriamente dita. Portanto, de tempos em tempos, as mudanças arquitetônicas e dos espaços públicos são inspiração para o surgimento dos novos estilos nas artes gráficas (COLLARO, 2012). A Art Nouveau, final do século XIX e início do século XX, é um exemplo de tal feito e influência. Até hoje utiliza-se esse estilo de fonte associado à Pop Art e ao Neoliberty, sendo facilmente encontrado nos estilos atualmente chamados de *fantasia*. Na Figura 3.8, apresentada a seguir, há duas imagens, uma arquitetônica e outra uma produção artística, observe as semelhanças entre os traços apresentados, cores e formas.

Figura 7 – À esquerda, a Casa Batlló, em Barcelona; e, à direita, o que sugere ser a embalagem de um absinto chamado Robette (1896)

Fonte: Rapomon / Henri Privat-Livemont / Wikimedia Commons.

A Tipografia e a Identificação das Letras

Atualmente, os recursos informáticos facilitam a criação de tipografias, permitindo que fontes sejam criadas para usos específicos e determinados. A história mostra que a utilização de cada fonte tem seu momento e sua razão, ou seja, tem sua bagagem cultural. Para compreender melhor esse fator, vamos reconhecer alguns critérios de identificação de uma letra.

Figura 8 – Estrutura de uma letra

Fonte: Adaptado de Collaro (2012, p. 24).

A partir da leitura da imagem, podemos compreender que o **ápice** é a parte superior da letra, e a **haste** é a parte que compõe o ápice. Já as **serifas** são as extremidades da letra, a **base** é a parte inferior e a **trave** é o espaço que nem todas as letras têm, variando muito de um estilo para o outro.

Atualmente, podemos apresentar cinco famílias de caracteres de tipo e, então, compreender e classificar as diferenças entre elas. Tal feito é o que nos direciona para a escolha de uma fonte ideal para cada trabalho, para cada produto, para cada objeto de diagramação. O Quadro 1, a seguir, descreve cada uma dessas famílias.

Família	Características	Exemplo de fonte
Lapidários	Caracteres não serifados e de fácil leitura.	Helvetica Futura
Romanos	Caracteres serifados (aproximam as letras).	Times New Roman Garamond
Cursivos ou manuscritos	Caracteres que se assemelham à escrita manual.	Bickham Script Pro Brush Script
Góticos	Caracteres angulosos, com hastas exageradas e pontudas.	Cloister Black Ancient
Fantasias ou decorativas	Caracteres normalmente criados para uma situação específica (ex.: logomarcas). Podem ser decorativas e divertidas, não indicadas para textos longos.	Papyrus

Quadro 1 – Tabela demonstrativa das cinco famílias de caracteres

Fonte: Adaptado de Fidalgo (2012, p. 22-23).

ATENÇÃO

Dr. John S. Pemberton criou, em maio de 1886, a fórmula da Coca-Cola, mas seu contador, Frank M. Robinson, é que deu o nome e elaborou a logomarca. Frank acreditava que os dois Cs ficariam bem em anúncios. Para a logomarca, usou uma escrita famosa na época, que lembrava uma caligrafia bastante expressiva – vide as longas linhas. A logomarca sofreu algumas alterações ao longo dos anos, mas sem perder essa característica marcante.

Figura – Logo da Coca-Cola

Porém, caro(a) aluno(a), atente-se para o fato de que essa é uma escrita utilizada para um nome curto, que designa uma marca. Esse é um exemplo de família tipográfica fantasia. Você consegue imaginar a leitura de um livro escrito com essa fonte? Esse ponto reforça a importância de se escolher a fonte ideal para cada momento na hora da diagramação.

1886: Inventada a Coca-Cola

Também podemos afirmar que as tipografias manuscritas são mais versáteis, já que são consideradas dessa vertente todas as fontes que imitam a escrita à mão. Tais fontes podem variar entre mais formais a infantis, em seu aspecto estético. O que torna a representação e a experiência do produto muito distintas. Um exemplo desse estilo de fonte é muito conhecido: a Comic Sans.

Já as decorativas ou fantasias são fontes bastante específicas. Seu uso é indicado em escritas curtas, assim, devem ser evitadas em editoração. Para uma chamada de evidência, contudo, se a tipografia escolhida fizer referência ao conteúdo textual, aí

então ela pode ser utilizada, como mostra a Figura 9, seguir.

Figura 9 – Recorte da página de uma matéria do jornal Gazeta do Povo, de 2017

Fonte: Peruyera (2018, p. 55).

Sobre a página apresentada na Figura 9, Peruyera (2018, p. 55) explica que “a palavra *socialismo*, que funciona como título, está composta por letras que remetem à estética construtivista russa, relacionando-se às ilustrações e, claro, ao assunto da matéria”. Dessa forma, justifica-se a escolha de caracteres da família fantasia. Portanto, cada material tem suas especificidades e demanda formas de se aplicar os estilos de tipos.

ATENÇÃO

Vincent Connare criou a fonte Comic Sans, em 1994, com o intuito de incluir as crianças na utilização de computadores. Connare queria substituir a fonte Times New Roman da fala do cachorro que pulava na tela, ao se abrir os programas da Microsoft. Usou como referência as tipografias utilizadas em histórias em quadrinho e percebeu que eram sempre estilo de letras feitas à mão. Inúmeras pessoas e empresas aderiram à utilização da fonte Comic Sans para diversos usos, causando, inclusive, um movimento de ódio a essa tipografia. É por isso que devemos tomar muito cuidado ao escolher a fonte que utilizaremos, ela sempre passa uma mensagem de acordo com a família na qual está inserida.

Fonte: América Economia (2017, on-line).

SAIBA MAIS

Confira a palestra de Michael Bierut, no TED Talks.

Bierut, entre inúmeros trabalhos notáveis como um dos maiores dessa área, também é o criador do design da biblioteca de Nova York. Link: [clique aqui](#).

Fechamento

A grande vantagem de compreender a diferença entre as tipografias é saber selecionar aquela ideal para o seu projeto de diagramação, seja eletrônico ou impresso. O histórico, inclusive, nos auxilia muito nessa compreensão.

A partir de agora, você já sabe que se um dia elaborou um currículo com fonte Comic Sans não fez uma boa escolha de fonte e, talvez, sua contratação não tenha saído por conta de uma interpretação equivocada do conteúdo do seu currículo. Porém, veja que bacana, você já consegue persuadir seu leitor utilizando as tipografias ideais para passar uma mensagem. É um texto longo? Que tal utilizar serifas? Logomarca? Talvez um caractere fantasia seja a melhor escolha. E, assim, você vai construindo informações e melhores formas de utilizar cada estilo de tipos nas suas diagramações.

Nesta aula, você teve a oportunidade de:

- compreender que a tipografia surgiu na Idade Média, facilitando a compreensão de significado das mensagens;
- identificar que os estilos tipográficos são marcos culturais que exibem traços artísticos que refletem determinados períodos;
- comparar as cinco famílias tipográficas, compreendendo que as características de cada uma são singulares e que elas devem ser utilizadas no momento oportuno.

Vídeo

Para complementar o seu aprendizado, assista o vídeo a seguir:

[ASSISTA →](#)

Unidade 01

Aula 04

Interface e Área de Trabalho do InDesign CC

Introdução

Caro estudante, estamos cada vez mais próximos de iniciar os conhecimentos práticos sobre editoração eletrônica, mas, por ora, vamos com calma. Se apreender de forma errada, um estudante inexperiente pode seguir sua carreira profissional de designer gráfico cheio de hábitos e vícios pouco saudáveis. Ou seja, começar a trilhar os caminhos do design gráfico sem conhecer as interfaces dos programas de editoração eletrônica é igual andar em um campo minado sem olhar onde está pisando. Portanto, para introduzir esse tema, iremos explicar como funciona cada passo do software Adobe inDesign CC, para, então, responder uma das mais importantes perguntas sobre a interface: mas, afinal, o que são **Barras de Aplicativos, Menus, Painel de Controle e Painéis de ferramentas?** Onde ficam localizados todos esse itens? É muito simples! Veremos tudo isso a partir de agora, e nada melhor do que começar apresentando o “hello word” do inDesign, o **Menu Inicial** para criar um novo documento.

Olá, aluno(a), após compreender como funciona o menu Iniciar, o diagramador, ou profissional do design gráfico, se depara com a seguinte situação: o InDesign revela vários ícones, painéis e menus variados, tudo isso em uma interface só, rodeando uma tela branca.

E agora? O que é o **Adobe Bridge**? E o **Adobe Stock**? Como podemos utilizar isso tudo a favor do profissional de design gráfico? A interface do InDesign possui vários menus em seu painel. Vamos compreender a utilidade básica de cada um deles e também como configurá-los para melhor atender às necessidades e propósitos de cada documento criado. Na verdade, o Adobe InDesign tem uma interface simples e intuitiva, e é isso que vamos observar a partir de agora.

Ao final desta aula, você será capaz de:

- compreender a semelhança na interface dos programas Adobe Creative Cloud;
- entender que existem predefinições para criar documentos em formatos de vários dispositivos ou papéis para impressão;
- compreender como funciona o Menu Iniciar e a criação personalizada de documento.
- utilizar os aplicativos de apoio Adobe Bridge e Adobe Stock;
- compreender como funciona o painel de controle e configurá-lo;
- entender como funciona cada menu do painel de menus.

Criando um Documento

O Adobe InDesign, como a maioria dos programas de Diagramação e Design Gráfico da Adobe Creative Cloud, tem sua interface dividida por Barras de Aplicativos, Menus, Painel de Controle e Painéis de ferramentas (ANDRADE; MARCOS SERAFIM, 2017). O grande diferencial da Adobe Systems, ao desenvolver o InDesign, foi manter sua interface semelhante à dos programas mais conhecidos, como Photoshop e Ilustrador,

facilitando assim, a aprendizagem e a adaptação do usuário, ao transitar entre esses programas, e até mesmo para alguém que nunca teve contato com programas de diagramação.

Como podemos observar, na Figura 1, ao abrir o InDesign, veremos a tela inicial. Comparando-a às telas do Photoshop e do Illustrator, conseguimos concluir a premissa que citamos anteriormente. A integração dos aplicativos da Adobe é muito eficaz.

Figura 1 – Tela inicial do InDesign, do Photoshop e do Illustrator, respectivamente
Fonte: Elaborada pelo autor.

Na tela inicial, também há um histórico dos arquivos recentes com os quais já estávamos trabalhando, para facilitar o acesso a eles. Como conseguimos observar na imagem apresentada, também podemos organizar essas telas em ícones de preview, ou listagem (o Photoshop está em lista e os demais em ícone de preview). Caso não haja nenhum arquivo recente, por razões óbvias, esse espaço vai estar em branco.

Como podemos conferir na Figura 2, abaixo, pela indicação em verde, ao clicar em “*create a new document*”, ou se for uma versão em português, “criar um novo documento”, a seguinte tela vai aparecer:

Figura 2 – Tela inicial para criar um novo documento
Fonte: Elaborada pelo autor.

Assim, como podemos observar, esse momento é muito importante para o material que será produzido, então, sugiro que você se pergunte nesse momento: vou produzir uma revista impressa ou digital? É um livro impresso ou um livro digital? Um *banner* para web? Qual produto, especificamente, irei desenvolver?

Somente após se questionar sobre esses pontos é que você deve seguir com a opção correta. Para realizar e facilitar tal escolha, como podemos observar na figura apresentada, no quadro de cor laranja, o InDesign divide os materiais a serem criados em três grandes áreas: impresso, digital e mobile.

No InDesign, para cada tipo de produto, temos um tipo de *layout*. Devemos optar pelo *layout* correto, pois essa determinação vai ajudar a exportar e a configurar inúmeras características do seu produto. A escolha errada nessa etapa pode acarretar erros de exportação. Um exemplo muito comum desses erros é quando optamos por um

documento impresso, sendo que iremos publicar no meio digital, fazendo com que o material não seja responsivo, adaptável, ou simplesmente não se encaixe nas dimensões que deveria.

No momento seguinte, ao escolher qual família de material irá produzir, o InDesign irá sugerir materiais pré-dimensionados e configurados. Por exemplo, ao escolher um material impresso, o programa irá sugerir todos os tipos comuns de layouts como: folha tamanho A4, A3, carta, tabloid, entre outros. Podemos perceber, conforme a indicação laranja, que, ao selecionar cada tipo, automaticamente o programa sugere as dimensões corretas. Nesse momento, caso queira especificar e adaptar o material, é só digitar as proporções que deseja.

Figura 3 – Escolha do formato do material impresso

Fonte: Elaborada pelo autor.

Ao realizar tais configurações, clicando em “criar”, automaticamente irá abrir a sua área de trabalho. Novamente, esse processo é praticamente idêntico em todas as ferramentas gráficas do pacote Adobe. Mesmo no pacote das ferramentas de vídeo, esse padrão também é respeitado, diferindo apenas nas configurações de papéis, para as dimensões e resoluções de visualizações de vídeo. A seguir, conseguimos observar as áreas de trabalho iniciais do Adobe Photoshop, Illustrator e InDesign, respectivamente.

Figura 4 – Interface do Adobe Photoshop

Fonte: Elaborada pelo autor.

Figura 5 – Interface do Adobe Illustrator

Fonte: Elaborada pelo autor.

Figura 6 – Interface do Adobe InDesign CC

Fonte: Elaborada pelo autor.

Assim, como é possível observar nas imagens anteriores, os programas do pacote Adobe CC são semelhantes em muitos aspectos. Nessas imagens, apenas o InDesign possui algumas características diferenciadas, como sua ferramenta de navegação e visualização de suas laudas. Já as demais funções são praticamente idênticas às do Photoshop e do Illustrator, contribuindo ainda mais para o manejo e domínio dos três softwares. No entanto, pelo fato de o InDesign possuir “algumas funções diferenciadas”

em sua área de trabalho, que requerem finalidades específicas de um material gráfico, iremos, a seguir, iniciar uma exposição de tais aspectos referentes a essas especificidades da interface do InDesign CC.

SAIBA MAIS

Caso você já domine o inglês, a própria Adobe fornece cursos introdutórios de todas as suas ferramentas e aplicativos. Acessando o link, você pode conferir um vídeo tutorial introdutório do Adobe inDesign.

Disponível [clicando aqui](#).

Especificidades da Área de Trabalho do Indesign CC

Como já mencionado, essa é a primeira janela apresentada ao se abrir o InDesign CC, nela, há predefinições de tipos de arquivos. Iremos trabalhar com a hipótese de que nosso material será um material gráfico impresso em A4. Seguimos, então, com esse exemplo. Ao iniciar, o diagramador deve configurar o menu conforme o exemplo, em papel tamanho A4 (210x270mm). Assim, selecione e cheque se realmente as dimensões estão corretas. Esse momento é muito simples, no entanto, qualquer erro nessa etapa pode acarretar um erro muito complicado e moroso de se ajustar. Afinal, já imaginou chegar na finalização do material que está diagramando e se dar conta de que o papel era para ser maior ou menor? Isso demandaria a redistribuição de todos os elementos, para que eles continuassem coesos, em harmonia, em cada página do trabalho. Portanto, toda atenção nesse momento é válida.

Figura 7 – Demonstrando o início de um projeto de impressão

Fonte: Elaborada pelo autor.

Em seguida, ao clicar nessa opção (A4), o resultado será o início de um arquivo com definições para impressão, com as seguintes resoluções: **300 dpi**. Cuidado ao escolher 72 dpi ou 150 dpi. A unidade “dpi” significa “*dots per pixels*”. Ou seja, se referente à quantidades de pontos (dados digitais) que a imagem pode conter em 1 pixel de tela. Assim, quanto maior a quantidade de dados, maior poder de manipulação dessa imagem teremos, e, quanto menor o dpi, menor será o poder de manipulação dessa imagem. Por padrão, deixaremos em 300 dpi.

Também é de suma importância conferir as unidades de cores do seu material. No nosso caso, como será um material impresso, por razões óbvias, os padrões são os de impressão. Mas impressão do quê?

Todas impressora, seja a jato ou a laser, trabalha com quatro espectros de cores para realizar a impressão no papel. Portanto, a configuração dentro das ferramentas gráficas deve seguir esse padrão, para que não ocorram alterações de cor significativas, quando o material for impresso. Aqui, também, todo cuidado é necessário. Novamente, já imaginou imprimir um material gráfico para o corpo de bombeiros, que deveria ser na cor vermelha, e o resultado da impressão estar todo em azul?

Portanto, devemos configurar a resolução básica para impressão com o perfil das quatro cores que as impressoras utilizam, que citamos acima. Tais cores são referenciadas pelas siglas: CMYK, que significam, *Ciano, Magenta, Yellow e Black*. Nessa etapa, caso o diagramador esteja realizando um trabalho para a web, também encontrará modelos de predefinições para web e dispositivos móveis, como smartphones e tablets. Que podem ser observados na Figura 8, abaixo.

Figura 8 – Predefinições para web e dispositivos móveis

Fonte: Elaborada pelo autor.

Assim, nessa predefinição, novamente, o tamanho da tela de trabalho será determinado, automaticamente, pelo tamanho do dispositivo escolhido. Contudo, cabe aqui, como no material impresso, revisar todas as configurações de dimensões, para que não ocorram erros. As configurações de resolução para um material web, digital, sempre serão mais baixas. A razão de tal fator é devido ao meio em que geralmente

essas imagens serão renderizadas. Visto que, na sua grande maioria, pensando que estamos diagramando um material para *smartphone*, a publicação deverá ser visualizada e carregada em páginas da internet. Dessa maneira, em razão dessa dependência da “conexão da internet”, devemos deixar as imagens em uma resolução menor, pois a imagem deve carregar instantaneamente. Se colocarmos em 300 dpi, como no material impresso, o site, ou página, irá demorar para carregar, dificultando o acesso dos usuários.

Assim, optamos por uma resolução que será, por padrão, normalmente de **72 dpi**. Suas configurações de cores também não precisam respeitar a lógica das impressoras, já que será um material digital. Portanto, tais configurações devem seguir as normas e os padrões de onde o material será visto. Assim, eu lhe pergunto, caro(a) aluno(a): quais as semelhanças de visualização de um material digital em um PC, *smartphone* ou *tablet*? A resposta é simples. Todos dependem de um “monitor” para projetar as imagens para você.

Portanto, para respeitar a lógica dos monitores, que é semelhante à lógica das impressões, sejam eles de qualquer dispositivo, o perfil de cores deverá ser definido como **RGB**, que são siglas para *Red*, *Green* e *Blue*. Esse perfil é ideal para trabalhos digitais, sejam eles de qualquer natureza, interativos, responsivos, para dispositivos móveis ou internet. Caso você não vá realizar a impressão desse material, deverá sempre considerar a configuração de cores para RGB, para que não ocorram diferenciações de cor significativas de um dispositivo para o outro.

Especificidades de Dimensionamento

Caso o diagramador não queira seguir nenhum padrão oferecido pelo Adobe InDesign, ou modificar um padrão oferecido, também é possível criar um projeto inteiramente personalizado. Assim, nesse caso, o diagramador poderá configurar todas as especificidades, no ato da inicialização do projeto, ou depois, clicando em alguns menus, como o menu, “*layout*”, em seguida, “*margins*”. Como podemos observar na Figura 9, abaixo.

Figura 9 – Personalização de Projeto – margens e layout

Fonte: Elaborada pelo autor.

Caso você realize a configuração do seu projeto desde o início, ao iniciar a personalização do material, abrirá a tela seguinte, conforme a Figura 10, abaixo. Assim, a partir dessa tela, você poderá indicar qual o **propósito do seu projeto** (impressão ou web), a **altura**, a **largura**, o **número de paginação**, a **quantidade de páginas**, o **número de colunas**, a **medianiz** (espaço entre cada coluna), o tamanho das **margens**, as **sangrias**, o **espacador**, enfim, tudo que demandar especificação deverá ser configurado.

Figura 10 – Personalização de projeto – geral

Fonte: Elaborada pelo autor.

Uma característica muito interessante do Adobe InDesign é que, nessa etapa, ao se alterar qualquer que seja a configuração, se o diagramador desejar observar as mudanças que ocorrem no projeto, enquanto está modificando cada atributo, é só clicar no box “Visualizar”, que o programa irá demonstrar como o documento está sendo construído ao longo das configurações.

Figura 11 – Visualizar configurações de arquivo

Fonte: Elaborada pelo autor.

Vale ressaltar que no **número de paginação** não há a necessidade de especificar a quantidade exata do número de páginas, sendo possível ir adicionando, com um clique, cada página, caso seja necessário. Contudo, se for um material impresso que será grampeado e terá uma capa, uma contracapa etc., como uma revista, deverá ser respeitada uma lógica para o número de páginas. Assim, devemos sempre manter a quantidade de páginas em múltiplos de quatro, sendo o mínimo de quatro páginas. Você deve estar se perguntando: mas por que deve ser assim?

Imagine comigo: para realizar a impressão e depois a finalização, seja qual for o processo, com grampos ou cola, as gráficas e as impressoras imprimem tais materiais como apresentado na Figura 12, abaixo.

Figura 12 – Lógica do número de páginas das impressões de um material gráfico impresso

Fonte: Elaborada pelo autor.

Portanto, temos que ter em mente que sempre haverá essa lógica de paginação, de outro modo, o material sairá com páginas em branco ou com a ordem das páginas errada.

O **número de colunas** também é outro fator que iremos abordar mais adiante. Já que ele pode ser alterado de acordo com o *layout* de cada página, não havendo a necessidade de especificar no início. Somente no caso de um livro, ou de algum material que não irá ter nenhuma modificação de colunas, é que cabe a configuração dessa etapa. Caso não, mantemos um padrão de duas ou três colunas para o material.

A **medianiz** ou *gutter*, em inglês, é uma configuração muito importante. Ela apresentará as dimensões do espaço entre cada coluna. Como apresentado na Figura 13, abaixo, podemos ter colunas mais estreitas e medianizes mais largas, ou colunas mais largas e medianizes mais estreitas. Assim, o diagramador deve tomar a decisão correta para cada tipo de material. Esse padrão normalmente deve ser aplicado no material todo, portanto, é muito importante ter a ciência de como configurar essa etapa de produção.

Figura 13 – Exemplo de medianiz larga e medianiz curta

Fonte: Elaborada pelo autor.

O tamanho das **margens** também é outro elemento que deve ser respeitado em todo o material. Portanto, nesse ponto, também devemos prestar muita atenção. Vale ressaltar que, muitas vezes, a margem inferior é utilizada para “transbordar”, em até uma linha, para melhor adequação do material. Portanto, se for uma margem muito estreita, próxima da extremidade do material, essa técnica não poderá ser aplicada. Assim, também cabe ao diagramador pensar nessas questões, nesse ponto da etapa de configuração.

Como podemos ver na Figura 14, a seguir, as configurações de **sangrias** cabem somente para materiais do tipo impresso. Já que a sangria é nada mais do que “ultrapassar o limite do formato final”. É uma variável que damos para o material impresso ser refilado (cortado) e ajustado, de forma que todas as laudas fiquem iguais. Portanto, não é necessário aplicar sangrias em materiais digitais, seja para *web*, *smartphone*, *tablet* e afins, já que, nesses casos, as margens batem exatamente com o limite da dimensão do material configurado. Caso seja a diagramação de um *banner*,

por exemplo, que, em muitos casos, será disponibilizado via web e impresso, deve-se configurar o material com sangria. Quando for realizada a exportação do material via web, deve-se optar por retirar a sangria, somente na hora da exportação.

Figura 14 – Exemplo de sangrias

Fonte: Printi (2019).

Após se atentar a tais detalhes, importantíssimos para a primeira personalização do material, pode-se dar início à diagramação propriamente dita. A próxima etapa é começar a se aprofundar na interface e nas diversas ferramentas que o Adobe InDesign CC oferece. São tais ferramentas e especificidades que veremos na nossa próxima aula. Portanto, ante de seguir com esse conteúdo, deixo uma última pergunta: você já está dominando as configurações e as alterações de um documento? Caso sim, siga, caso não, dê uma revisada nesse conteúdo antes de seguir. Experimente alterar e criar alguns *layouts* diferentes, pois essa etapa do trabalho, por mais simples que possa parecer, é uma das etapas mais importantes do processo produtivo, já que um erro nesse momento poderá influenciar todo o material, bem como o decorrer do todo o seu trabalho.

VÍDEO

Para complementar o seu aprendizado, assista o vídeo a seguir:

A Interface da Área de Trabalho

Após iniciar um projeto, o diagramador se depara com diversos menus, ferramentas e painéis do programa. No início, você pode até se sentir meio perdido em meio a tantas funções. Mas tenha calma, não entre em pânico! Acompanhe a aula e você verá que,

depois de praticar algumas vezes, todo o processo se torna muito simples e fácil de organizar. Com o tempo, você nem irá “pensar” para realizar algumas etapas, isso irá se transformar em um processo automático. Nesse sentido, o domínio dessas ferramentas básicas é fundamental, para que o diagramador desempenhe seu papel criativo no material gráfico. Portanto, é muito importante que você conheça cada característica dessas ferramentas, para poder aplicar sua criatividade. Todas essas ferramentas se encontram na área de trabalho do InDesign e, igualmente ao processo de criação de um documento, elas se assemelham aos demais programas da Adobe, como o Photoshop e o Illustrator. Pois bem, isso posto, vamos conhecer cada uma delas?

Vamos começar pela parte superior da interface do programa, na qual podemos encontrar a primeira parte a ser explorada, a Barra de Menu e Aplicativos.

Figura 1 – Barra de Menu e Aplicativos

Fonte: Elaborada pelo autor.

Antes de explicarmos cada ferramenta, vamos observar, na Figura 2, abaixo, dois aplicativos que o InDesign oferece como acesso imediato para podermos trabalhar: o **Adobe Bridge** e o **Adobe Stock**. Você conhece as funções desses aplicativos? Não? Não tem problema, vamos explicar em seguida.

Figura 2 – Ícones do Adobe Bridge e do Adobe Stock

Fonte: Elaborada pelo autor.

O Aplicativo Adobe Bridge

O Adobe Bridge é um programa integrado a todos os programas do pacote Adobe. Esse aplicativo tem, como função básica, administrar os arquivos e as pastas de imagens e vídeos, para serem usados em projetos executados em outros programas do pacote Adobe Creative Cloud. Com ele, é possível renomear, mover, excluir arquivos e modificar perfis de cor, entre outras funções. Tudo isso com a vantagem de poder trabalhar com arquivos de extensão PSD (Photoshop), PDF, AI (Illustrator), EPS (Encapsulated PostScript), entre outras extensões que os pacotes Adobe fornecem, de forma muito fácil e intuitiva. Por exemplo, para utilizar um arquivo, seja ele de qual extensão for, é só arrastá-lo da interface do Adobe Bridge para dentro do projeto

desejado, seja um projeto do Photoshop, do Illustrator e, é claro, do InDesign (ADOBE HELPX, 2018). Vale ressaltar que, para habilitar tal função, o aplicativo Adobe Bridge deve estar corretamente instalado em sua máquina.

SAIBA MAIS

O aplicativo Adobe Bridge é gratuito para qualquer tipo de pacote Adobe. Portanto, vale a pena tê-lo para trabalhar melhor, seja qual for sua finalidade, já que o aplicativo funciona com todos os softwares da Adobe. Portanto, iniciar uma cultura de utilizá-lo vai acarretar melhor fluidez, no decorrer das experiências adquiridas em seu processo produtivo das ferramentas que a Adobe oferece.

Figura 3 – Adobe Bridge CC 2019

Fonte: Adobe Helpx (2018).

Adobe Stock

O aplicativo Adobe Stock é um serviço por assinatura da Adobe Creative Cloud que conta com mais de 90 milhões de mídias, entre elas imagens em alta resolução, vídeos em HD e 4k, imagens e animações 3D, modelos prontos para impressão, vetores e ilustrações. Como todos os serviços da Adobe, o Adobe Stock também trabalha em sintonia com todos os programas da Adobe Creative Cloud, por meio da conta de usuário, tornando essa uma experiência inovadora (ADOBE STOCK, 2019).

SAIBA MAIS

Existem inúmeros bancos de imagens e vídeos (*stocks*) semelhantes ao da Adobe Creative Cloud, muito deles com valores mais acessíveis e que oferecem pacotes de acordo com suas especificidades, como o banco 123RF e o iStock.

Inclusive, alguns desses bancos também são gratuitos! Como o Freepik.com, que é mais limitado que um banco pago, no entanto, para imagens e vetores, apresenta boas solução de trabalho.

Portanto, estudar a melhor forma que cabe na sua oferta de trabalho também é fundamental para a saúde do seu processo de produção.

Figura 4 – Adobe Stock

Fonte: Adobe Stock.

Barra de Menus

O próximo item a ser notado na interface do InDesign CC é a Barra de Menus. Como podemos verificar na Figura 5, nela, é possível observar uma série de opções, sendo elas: Arquivo, Editar, Layout, Tipo, Objeto, Tabela, Exibir, Janela e Ajuda (ADOBE, 2018). Sendo que cada menu da barra de menus apresenta um novo grupo de opções quando é selecionado. E agora vamos aprender um pouco sobre eles.

Figura 5 – Barra de Menu

Fonte: Elaborada pelo autor.

SAIBA MAIS

Quando se clica sobre um menu, é possível observar suas opções e respectivos atalhos de teclado, para acessar tais opções com mais eficiência.

Ao clicar no menu Arquivo, serão apresentadas diversas opções sobre a configuração e a informação do documento. Nesse menu, também constam as opções de salvar o documento, exportar em diversos formatos, como PDF, inserir arquivos, como imagens e arquivos em formato .doc (Microsoft Word), e imprimir.

No geral, o menu Arquivo oferece funções básicas do controle do material. Nele, não há ferramentas específicas do design do material, somente configurações gerais.

Figura 6 – Menu Arquivo

Fonte: Elaborada pelo autor.

SAIBA MAIS

É importante lembrar que o profissional da diagramação pode usar o comando Ctrl+D, para inserir um arquivo do Word no InDesign, tal arquivo manterá a formatação de texto de forma fiel, incluindo **negritos, sublinhados e itálicos**.

O menu Editar, como podemos observar na Figura 7, a seguir, possui inúmeras funções para alterações específicas do arquivo. Seguindo a premissa do nome “editar”, ele é responsável por características de editoração geral do seu material. Entre essas funções de editoração, conta com opções como: copiar/colar, selecionar tudo, personalização de atalhos de teclado, preferências de interface, ativação de verificação ortográfica, alteração de perfil de cores e até configuração dos próprios menus. Nele, há a opção “Preferências”, que também pode ser acessada pelo atalho “Ctrl + K”, na qual é possível realizar e modificar todas as especificidades da sua área de trabalho e da sua forma de trabalho.

Figura 7 – Menu Editar

Fonte: Elaborada pelo autor.

NA-PRATICA

Caso o diagramador insira um arquivo de extensão PSD (Photoshop) ou Ai (Adobe Illustrator), é possível alterar a apresentação, modificando o documento original, clicando sobre o documento inserido na interface do InDesign e, em seguida, Editar/ Editar com/Adobe Photoshop. Após salvar o documento no Photoshop, ele será modificado dentro do arquivo do InDesign, herdando todas as alterações.

Figura 8 – Menu Editar>Preferências

Fonte: Elaborada pelo autor.

No menu Layout, são encontradas opções relacionadas à aparência do documento, como configuração de páginas, margens, guias e régua (*ruler*), adicionar, remover ou numerar páginas, e também navegação entre páginas e criação de Sumário com estilos predefinidos pelo diagramador, dependendo de cada projeto. Em geral, o layout cuida exatamente do “*layout*”. Redundante? Sim. Como já mencionado, a interface dos programas da Adobe é realmente intuitiva e fácil de se localizar, basta ter um pouco de paciência no começo, para ler, compreender e absorver a localização de cada um dos itens.

Figura 9 – Menu Layout

Fonte: Elaborada pelo autor.

O menu de Tipos é responsável pelas configurações e aplicações de caracteres, aparência de fontes, pesquisa de fontes, configuração de hiperlinks, estilos de parágrafos e caracteres que facilitam a estilização da diagramação, Inserção de símbolos, grifos e notas de rodapé. Tudo que se refere à classe “tipos” pode ser configurado nesse menu.

Figura 10 – Menu de Tipo

Fonte: Elaborado pelo autor.

O menu Objeto abarca toda a responsabilidade sobre as configurações de interação com objetos vetoriais ou imagens, podendo transformá-los, dimensioná-los e girá-los. Esse menu conta também com opções de organização entre objetos, movendo-os para frente ou para trás, aplicando perspectiva entre imagem e texto. Há, também, uma variedade de efeitos que podem ser aplicados em objetos, como sombra e arredondamento de cantos, entre outras funções, para estilizar os objetos utilizados no seu material. É possível, também, trabalhar com geração de QR codes, entre outros tipos de objetos interativos que os materiais podem oferecer como diferencial do processo criativo da sua diagramação.

Figura 11 – Menu Objeto

Fonte: Elaborada pelo autor.

ATENÇÃO

Caso o diagramador esteja desenvolvendo um projeto que está ficando muito pesado (carregado) para sua pré-visualização, é possível alterar o desempenho de exibição para tornar mais fluida a utilização do programa. Para isso, altere a função de pré-visualização para: Objeto>Desempenho de exibição>exibição rápida.

O Menu Tabela apresenta a ferramenta de criação de Tabelas. Junto com essa função, também há opções de cor de preenchimento, cor de borda, opções de células e rodapé. Esse menu abrange todas as ferramentas que se relacionam à criação desse tipo de recurso gráfico.

Figura 12 – Menu Tabela

Fonte: Elaborada pelo autor.

No menu Exibir, é determinada a aparência da área de trabalho, como aplicar mais ou menos zoom, exibir ou ocultar réguas, modificar o modelo de exibição de tela, ocultando até a barra de tarefas do sistema operacional, entre outras funções. Nesse

menu, você pode personalizar o *layout* da sua área de trabalho, para que ela se adapte à sua forma de trabalho, bem como às especificidades exigidas pelo seu processo criativo.

NA-PRATICA

Para navegar no seu material, é mais indicado e intuitivo trabalhar da seguinte forma:

1. Para aplicar o Zoom in ou o Zoom out, utilize o atalho: “Alt + rolagem do mouse”;
2. Para mover a sua área de trabalho, utilize o atalho: “barra de espaço + mouse”;
3. Para pré-visualização do seu documento, utilize o atalho: “Shift + W”.

Dessa forma, você conseguirá navegar pelo seu produto de forma mais rápida e intuitiva. Afinal, tempo é muito importante para o seu processo de produção.

Figura 13 – Menu Exibir

Fonte: Elaborada pelo autor.

O penúltimo item do menu geral é o menu Janela. Esse menu está ligado diretamente ao que aparece na área de painéis do InDesign. Também, de forma semelhante ao menu Exibir, ele altera as configurações do layout da sua área de trabalho. Assim, você pode selecionar, com um clique, quais painéis ficarão ativos e inativos e, como pode ser observado na Figura 14, pode alterar a exibição de todas as janelas e painéis de Páginas da sua área de trabalho.

Figura 14 – Menu Janela

Fonte: Elaborada pelo autor.

Figura 15 – Configuração de Painéis

Fonte: Elaborada pelo autor.

Por fim, temos o Menu Ajuda. Nesse menu, o diagramador encontrará opções de ajuda para conhecer, de modo geral, as diversas formas de aplicação das ferramentas do InDesign. Nele, também é possível acessar o site oficial de ajuda e suporte da Adobe, o **Adobe Helpx**. Nesse menu, também é possível encontrar a opção de atualização do aplicativo pela **Creative Cloud**.

Isso feito, já temos o conhecimento básico da barra de menus da área de trabalho, que possibilita diversas configurações para que possamos adequar o nosso trabalho à nossa forma de trabalhar, portanto, seguiremos para as funções e especificações do painel de controle.

O Painel de Controle

O Painel de controle também é muito parecido no Adobe InDesign, no Photoshop e no Illustrator. Eles ficam localizados logo abaixo da barra de menus, que já conhecemos, e têm uma funcionalidade especialmente otimizada, apresentando uma sequência de configurações predefinidas. No entanto, o Painel de controle é configurado para passar e exibir as configurações específicas de cada ferramenta somente no momento exato em que ela é selecionada. Por exemplo, como podemos observar na Figura 16, ao clicar na ferramenta de texto, o Painel de controle passa a exibir as especificidades das funções e definições de texto.

Figura 16 – Painel de controle e Painel de controle com o “texto” selecionado
Fonte: Elaborada pelo autor.

Portanto, nesse caso, como podemos observar, o painel de controle passou a apresentar configurações específicas de texto, como fontes, tamanhos, estilos de fonte, espaçamento, *tracking*, *kerning*, deslocamento e escalas. Sendo assim, para praticamente cada seleção que você fizer, o painel irá automaticamente mudar suas funções para que facilite o seu trabalho como diagramador. Fácil, não é?

Mas e se eu quiser personalizar essas funções de acordo com minhas necessidades específicas? Será que é possível?

Personalização do Painel de Controle

Claro que sim. Para alterar e moldar as funções do Painel de Controle, basta observar sua parte final. No canto superior direito, conforme indicado nas figuras a seguir, podemos visualizar uma pequena engrenagem, que, ao ser clicada, revelará uma gama de opções para personalização do que será ou não exibido pelo Painel de Controle, para cada ferramenta que for selecionada.

Figura 17 – Personalização de Painel de Controle 1

Fonte: Elaborada pelo autor.

Ao abrir essa ferramenta, você se depara com as seguintes opções de personalização. Mas tome cuidado para não alterar as funções sem ter a noção do que elas acarretam para a funcionalidade do programa. Às vezes, alteramos uma função e depois não sabemos mais como voltar atrás.

NA-PRACTICA

Caso você faça alguma alteração e não saiba como voltar atrás, os programas da Adobe, incluindo o InDesign, oferecem um comando para que você realize o “reset” das suas configurações e da área de trabalho. Lembre-se de que, ao fazer isso, o InDesign irá voltar para sua configuração de fábrica, portanto, só execute essa ação quando realmente for necessário.

O método para essa ação é bem simples, e consiste nos seguintes comandos:

Ctrl + Alt + Shift + clique no ícone do programa na área de trabalho.

Disponível em: [Aprendizado e suporte do Adobe InDesign](#)

ATIVIDADE DE APRENDIZAGEM

Sabemos que é de suma importância compreender como funciona o Painel de Controle do programa Adobe InDesign, para que o diagramador ou profissional do design gráfico possa exercer sua liberdade criativa. Sobre a personalização do Painel de Controle do Adobe InDesign, leia as alternativas a seguir e assinale a **incorrecta**.

- O menu Iniciar, do Adobe InDesign, é semelhante aos demais programas da Adobe, como o Photoshop e o Illustrator, permitindo que esses programas interajam entre si.

A alternativa está correta.

- O menu Iniciar, do Adobe InDesign, é exclusivo do programa, o que dificulta a compreensão e a interação com os demais programas do pacote Adobe.

A alternativa está incorreta.

- O menu Iniciar, do Adobe InDesign, é semelhante aos demais programas da Adobe, como o Photoshop e o Illustrator, no entanto, o programa não permite a interação entre eles.

A alternativa está incorreta.

- O menu Iniciar, do Adobe InDesign, possui praticamente todos os layouts necessários para iniciar um material gráfico ou impresso, no entanto, não permite a personalização desses materiais.

A alternativa está incorreta.

-

O menu Iniciar, do Adobe InDesign, permite a utilização dos aplicativos Adobe Bridge e Adobe Stock, assim, somente com esses aplicativos é que conseguimos importar arquivos de outras extensões.

A alternativa está incorreta.

ATIVIDADE DE APRENDIZAGEM

Sabemos que é de suma importância compreender como funciona o menu Iniciar do programa Adobe InDesign, para que o diagramador ou profissional do design gráfico possa exercer sua liberdade criativa. Sobre o funcionamento do menu do Adobe InDesign, leia as alternativas a seguir e assinale a **correta**.

O Painel de Controle do Adobe InDesign não executa funções de texto, assim, é necessário editorar os tipos de forma separada.

A alternativa está incorreta.

O Painel de Controle do Adobe InDesign não permite eliminar nem excluir.

A alternativa está correta.

O Painel de Controle do Adobe InDesign muda, de forma automática, de acordo com a seleção da ferramenta, facilitando o processo produtivo.

A alternativa está correta.

O Painel de Controle do Adobe InDesign é semelhante ao dos demais programas gráficos da Adobe, como o Photoshop e o Illustrator, permitindo a interação entre eles.

A alternativa está correta.

O Painel de Controle do Adobe InDesign é totalmente personalizável, de acordo com a necessidade criativa do diagramador.

A alternativa está correta.

Fechamento

Aprender a identificar e a localizar cada parte da interface gráfica do programa Adobe InDesign é uma tarefa muito importante para um diagramador. O menu Iniciar, bem como a configuração correta do material inicial, são apenas alguns dos passos que se deve trilhar até compreender como funciona a interface do programa. Novamente, configurar de forma correta as predefinições é parte fundamental do atendimento das expectativas de um cliente, criando, assim, um documento com o tamanho mais indicado para o público-alvo, mantendo margens de segurança, espaço entre colunas e tamanho de colunas na proporção certa, para proporcionar uma leitura agradável. Qualquer erro nessa etapa pode acarretar um retrabalho muito moroso e difícil de ser ajustado. Em muitos casos, é necessário até recomeçar o material do zero. Portanto, fique atento! Não deixe passar nenhuma informação, para que o seu trabalho seja prazeroso e, o resultado dele, eficaz.

Consegui perceber as especificidades da ferramenta Adobe InDesign? Viu como saber cada função da área de trabalho e do painel de controle é importante? Saber a interação de cada ferramenta selecionada com o objeto inserido no documento do InDesign é fundamental para um bom diagramador. Assim, a partir dessa compreensão e de suas execuções práticas, é possível inserir e editar textos, manipular objetos originados, tanto nesse software como em outros programas do pacote CC. A sinergia de trabalhar com o InDesign, o Photoshop e o Illustrator é de suma importância para o desenvolvimento profissional de um bom diagramador. Portanto, se você está executando um projeto, reconhecer as funcionalidades dos menus da área de trabalho e do painel, para desempenhar suas funções criativas, é uma das formas mais eficazes para desempenhar um bom trabalho e também para poupar tempo! Devemos, então, nos apropriar do melhor uso da ferramenta, para aprimorar a qualidade do resultado final de nosso produto.

Nesta aula, você teve a oportunidade de:

- dar início a um projeto personalizado;
- conhecer as características que compõem a criação de um documento;

- compreender a diferença entre perfil de cores para impressão e dispositivos móveis e web.
- compreender como funciona o Painel de Controle e sua interação com o material;
- inserir e modificar texto e objetos por meio dos menus;
- modificar a área de trabalho por meio do menu janela.

Vídeo

Para complementar o seu aprendizado, assista o vídeo a seguir:

[ASSISTA →](#)

Unidade 01

Aula 05

Barra de Ferramentas (Toolbox)

Introdução

Conforme desenvolvemos um documento de edição eletrônica, existem algumas situações e necessidades criativas que vão surgindo, por exemplo: qual será a identidade visual do meu material editorial? Como faço para utilizar formas e cores? Um programa de edição só trabalha com texto ou também é possível produzir um gradiente de cores e cores vivas? A resposta a todas essas perguntas está na Caixa de Ferramentas do InDesign! Nela, é possível selecionar e mover objetos e textos apenas

com um clique e arrastando-os. Assim, podemos criar formas específicas com a ferramenta caneta e aplicar, sobre elas, cores, gradientes, entre outras funções. Podemos, também, fazer o mesmo com textos, se assim desejarmos. Com a Caixa de Ferramentas o profissional da editoração eletrônica pode criar a identidade visual que a sua criatividade for capaz de imaginar, e é sobre esse tópico que iremos tratar nesta aula.

Ao final desta aula, você será capaz de:

- compreender o funcionamento das ferramentas de navegação e seleção;
- conhecer a ferramenta Tipo e sua aplicação sobre formas;
- produzir cores em gradiente, integrando ferramentas da Adobe.

Caixa de Ferramentas

Olá, caro(a) aluno(a)! Avançando aos poucos na nossa capacidade de trabalhar com o InDesign, chegou a hora de conhecermos e nos aprofundar ainda mais na interface do programa. Assim, como em qualquer programa de design gráfico da Adobe CC, o InDesign também possui sua Caixa de Ferramentas, ou Painel de Ferramentas. Nela, estão localizadas todas as possibilidades de editoração eletrônica e de design dentro do Adobe InDesign. É, a partir daí, que o diagramador pode empregar sua criatividade e conhecimento para criar os produtos necessários, como, revistas, livros, peças publicitárias, entre tantas outras possibilidades (ADOBE HELPX, 2018). Nesse momento, é muito importante conhecer cada uma das funções das ferramentas e entender que o Adobe InDesign não é somente um aplicativo que trabalha com texto, e, sim, com desenhos, vetores, efeitos de transparência, gradiente, além de muitos outros. Temos, dentro desse programa, uma infinitude de possibilidades criativas para explorar. Vamos começar?

Como podemos observar na Figura 1, a Caixa de Ferramentas fica sempre, por padrão de fábrica do programa, do lado esquerdo da área de trabalho. Mas, como veremos em breve, ela é perfeitamente móvel e ajustável de acordo com sua preferência e

especificidade.

Figura 1 – Caixa de Ferramentas

Fonte: Elaborada pelo autor.

SAIBA MAIS

É possível ajustar a posição, o tamanho e a divisão dos recursos dentro da Caixa de Ferramentas. Para fazê-lo, é só clicar nas duas setas no topo, ou clicar e arrastar a caixa, para mudá-la de lugar. Assim, você pode deixar a Caixa de Ferramentas localizada onde melhor desejar.

Figura – Alterando a Caixa de Ferramentas

Fonte: Elaborada pelo autor.

Para facilitar e compreender melhor a disposição dos itens da Caixa de Ferramentas, que são muitos, vamos estudá-las separando-as em quatro partes, de acordo com suas funcionalidades, sendo elas, respectivamente: Ferramentas de Seleção, Ferramentas de Desenho e Tipos, Ferramentas de Transformação e Ferramentas de Modificação e Navegação. Vamos ver a primeira delas?

As Ferramentas de Seleção

Essas ferramentas são responsáveis por selecionar objetos dentro do documento, clicando sobre eles ou clicando na página e arrastando o cursor de seleção do mouse sobre os objetos, formando, assim, um quadro que se abre ao realizar esse movimento, conforme podemos observar na Figura 2. Conseguimos selecionar os objetos, todos eles de uma vez ou item a item. É possível selecionar objetos inteiros ou somente pontos de um caminho de vetor, modificando sua forma original.

Figura 2 – Ferramentas de Seleção
Fonte: Adobe Helpx.

NA-PRATICA

Experimente selecionar diversos objetos e, em seguida, copie-os e cole-os.

Para auxiliar na fluidez do seu trabalho, há um atalho que facilita muito.

Ao digitar a letra “V” do seu teclado, o programa, automaticamente, altera para a ferramenta de Seleção.

Ao digitar a letra “A” do seu teclado, o programa, automaticamente, altera para a ferramenta de Seleção direta. Ambas possuem especificidades diferentes.

Outra forma de seleção é a chamada “Seleção direta”. Nela, além da sinalização do cursor do mouse, que é alterada, podemos selecionar pontos específicos de uma imagem, caixa de texto, entre outros objetos. Esse tipo de seleção é indicado para quando se deseja alterar as formas dos elementos, ou quando se deseja modificar um elemento que está agrupado dentro de outro elemento, sem que seja alterado o todo.

Figura 3 – Ferramentas de Seleção direta
Fonte: Elaborada pelo autor.

À primeira vista, as funções de seleção podem parecer simples. No entanto, devemos saber manuseá-las e tomar cuidado com essas “pequenas coisas”, pois não saber selecionar e modificar algum elemento, de forma específica, pode acarretar morosidade no seu processo produtivo, prejudicando a parte criativa da ferramenta.

Ferramentas de Desenho e Tipo

As ferramentas de texto são responsáveis por criar caixas de texto. Com essa ferramenta selecionada, basta clicar dentro da página e, em seguida, arrastar, para criar um quadro de texto livre. Nessa caixa de textos, também é possível modificar o tamanho do quadro por meio do Painel de Controle.

Figura 4 – Ferramentas de textos
Fonte: Elaborada pelo autor.

É importante ressaltar que, ao diagramar textos longos, devemos criar uma caixa de textos para, em seguida, colar todo o texto nela. Ao se “extrapolar” essa caixa de textos (não caber na caixa) com conteúdo textual, irá aparecer, no canto direito da caixa de textos, um sinal de “+” na cor vermelha. Clicando nele e, em seguida, clicando em alguma área do papel, automaticamente o programa cria uma outra caixa de texto, que você poderá remanejar como desejar, com o conteúdo textual restante. Se, novamente, não couber todo o conteúdo na próxima caixa, você poderá fazer esse processo até que todo o texto selecionado seja exposto para a diagramação. Assim, mesmo que depois você altere algum texto no decorrer do seu trabalho, o Adobe InDesign irá modificar de forma automática tal alteração, redimensionando todo esse texto sozinho, facilitando a fluidez do trabalho, bem como eliminando o retrabalho do seu material.

Figura 5 – Distribuindo o conteúdo textual
Fonte: Elaborada pelo autor.

Já a ferramenta de desenho possui algumas especificidades que são muito úteis para a fluidez do seu processo produtivo. Com ela, é possível combinar o uso das ferramentas de desenho com a ferramenta de texto, criando um caminho com pontos vetoriais. Como podemos observar na Figura 6, existem quatro funções básicas da ferramenta de desenho do tipo caneta. A primeira é simplesmente “caneta”. Com ela, podemos realizar desenhos livres, com curvas, retas etc. Após isso, caso você precise adicionar, a partir de um desenho já feito, um ponto para modificar a forma do desenho, temos a possibilidade de “adição de pontos” com essa caneta selecionada.

Igualmente, caso queira excluir pontos, a partir de um desenho já feito, também é possível, utilizando esse mesmo método, que agora é de subtração de pontos. E, por fim, temos a conversão de pontos retos para pontos angulares, a chamada “conversão de pontos de direção”. Nesse estilo, podemos converter facilmente uma quina em algo arredondado.

Figura 6 – Ferramentas de desenho e tipo
Fonte: Adobe HelpX.

Temos, também, ainda dentro dessa família, a ferramenta borracha, a ferramenta de traçar linhas, quadros, entre outras, que também podemos conferir na figura apresentada. O domínio dessas ferramentas facilita muito o desempenho do diagramador. Novamente, à primeira vista, pode parecer muita informação, mas basta tentar utilizar e testar essas ferramentas uma vez, para que você comprehenda e passe a dominar o conteúdo de forma natural. Com a experiência de cada trabalho, cada vez mais você irá conseguir evoluir pouco a pouco.

ATENÇÃO

Preste muita atenção na figura do cursor do seu mouse durante a trajetória do seu trabalho.

Para cada tipo de ferramenta de desenho, seleção, entre outros, o cursor do seu mouse sempre irá alterar.

Saber quais figuras correspondem a cada funcionalidade é muito importante para um bom desempenho do seu trabalho, tão importante quanto saber quais os comandos para alterar as ferramentas.

Ferramentas de Transformação

No terceiro grupo, o de ferramentas de transformação, temos a função de modificar o tamanho de objetos, girá-los, refleti-los e distorcê-los, conforme a necessidade do objetivo do profissional de design gráfico. É possível fazer isso livremente, clicando sobre o objeto com a ferramenta de transformação livre, ou clicando no menu Janela/ objeto e layout/ transformar, que o menu a seguir aparecerá (ADOBE HELPX, 2018).

Figura 7 – Painel transformar

Fonte: Elaborada pelo autor.

NA-PRATICA

Experimente mesclar técnicas de seleção para melhor absorção das lógicas do conteúdo. Primeiro, crie um retângulo, em seguida, selecione esse retângulo, utilizando a ferramenta de “seleção direta” (tecla “A” do seu teclado).

Clique em um dos pontos criados pela ferramenta de seleção e o arraste.

Distorceu, não é mesmo?

Em seguida, experimente criar novos pontos e transformar a escala desse retângulo que você modificou.

É muito fácil, não é? Combine mais!

Com esse menu, é possível mover e modificar tamanhos e ângulos do objeto com exatidão. Utilizando os menus de movimentação “X”, para o eixo horizontal; “Y”, para o eixo vertical; “L”, para transformar a largura; e “A”, para altura, conseguimos dimensionar o objeto inserindo as informações desejadas na caixa (em milímetros), conforme podemos observar na Figura 8. Ou, ao selecionar o objeto em questão, podemos levar o cursor do mouse para suas extremidades, e, ao aparecer uma “seta curva”, podemos clicar e realizar o movimento de rotação, bem como o dimensionamento do objeto, caracterizando uma “livre transformação”, como podemos conferir na figura.

Figura 8 – Ferramentas de transformação

Fonte: Adobe HelpX.

SAIBA MAIS

É importante entender que, no InDesign, os objetos inseridos, como fotos, se comportam um pouco diferente dos outros programas da Adobe CC. Assim, se você clicar na caixa delimitadora e arrastar o objeto, no sentido de modificar seu tamanho, três situações podem ocorrer:

1. ao movimentar a caixa, acabará por cortar a imagem;
2. aumentará a caixa sem aumentar a imagem;
3. ao deixar apertada a tecla Ctrl, do teclado, tanto a caixa quanto a imagem serão modificadas, adicionando-se a tecla Shift, ao clicar e arrastar, ocorrerá a modificação de forma proporcional.

Figura – Transformação livre
Fonte: Elaborada pelo autor.

Ferramentas de Modificação e Navegação

Por fim, temos as ferramentas de modificação e navegação. Esse grupo de ferramentas é responsável pela navegação na área de trabalho. Para utilizá-las, basta clicar sobre a ferramenta “Mão”, ou ativar essa função pelo atalho de teclado “H”. Em seguida, ao clicar na tela e arrastar o mouse na direção desejada, verá que toda a sua área de trabalho irá se mover, facilitando a visualização dos elementos desejados. Também é possível ativar a ferramenta “mão” apertando e mantendo apertada a “barra de espaço” do seu teclado. Quando feito dessa forma, ao soltar a barra, o programa retornará para a função da ferramenta que estava utilizando anteriormente, facilitando a rapidez e o manejo do seu processo produtivo. Novamente, essas funções são semelhantes, e até mesmo iguais, em praticamente todos os programas da Adobe que envolvem o design gráfico.

ATENÇÃO

Experimente alterar e editar imagens no Photoshop e salvar em extensão PNG.

Depois, importe o arquivo PNG no InDesign e experimente alterar o arquivo fonte e veja o que ocorre!

Treine a integração do melhor uso que cada ferramenta pode oferecer para você desempenhar um melhor papel como diagramador.

Outra função que esse grupo também desempenha é a função da ferramenta “conta-gotas”, muito útil para aplicar atributos, como cor e traçado de um objeto já existente para outro objeto vetorial ou um tipo novo, sem ter que ficar “copiando e colando” inúmeras vezes a mesma coisa. Basta selecionar o conta-gotas e pronto, já pode sair modificando seus objetos de acordo com a referência selecionada. Nesse sentido, observe, a seguir, a relação de ferramentas e suas subdivisões, para que possa manusear, de forma criativa, todas as suas funcionalidades.

Figura 9 – Relação de Ferramentas

Fonte: Adobe HelpX (2018).

Outro ponto importante, e que nos auxilia a reconhecer os tipos de ferramentas, é que, em algumas ferramentas, conseguimos identificar uma pequena seta em sua caixa. Isso é um sinal de que essa ferramenta tem uma ou mais variações inseridas nela. Tais variações podem ser ativadas e desativadas clicando e deixando o cursor sobre a ferramenta até que se revelem as suas variações. A Figura 10 apresenta uma relação dessas ferramentas, suas variações e seus atalhos de teclado, que são muito úteis quando estamos trabalhando.

Figura 10 – Relação de ferramentas

Fonte: Adobe Helpx (2018).

Também podemos encontrar outra possibilidade de visualização de navegação do nosso material pelo “preview de navegação”, que está localizado à direita da área de trabalho. Nesse preview, conseguimos reconhecer em qual página do material

estamos, bem como podemos, facilmente, pular páginas ou seções, apenas dando dois cliques na janela de preview. Também conseguimos adicionar e remover páginas ou seções com apenas um clique. Outra função que o preview de navegação oferece é a de arrastar páginas ou seções para modificar a ordem do discurso do seu material. Também, de forma muito simples, basta clicar e arrastar a página para a localização necessária e desejada.

Figura 11 – Paleta de navegação

Fonte: Elaborada pelo autor.

Assim, dominando tais ferramentas, somadas às demais funcionalidades do programa, você será capaz de diagramar qualquer material gráfico que desejar. Agora, basta aperfeiçoar a técnica e adquirir referências estéticas para, cada vez mais, conseguir construir um produto de qualidade e funcionalidade necessária.

Fechamento

O profissional da edição eletrônica é, acima de tudo, um indivíduo criativo que tende a pensar primeiramente em “como fazer um material digital ou impresso ficar bonito visualmente”. Assim, ele sabe que a diagramação também é uma arte, portanto, quanto maior for a bagagem referencial artística de um designer gráfico, melhores as possibilidades criativas do seu material. Por isso que conhecer as funcionalidades da Caixa de Ferramentas é um passo muito importante para poder colocar toda essa criatividade em prática. O domínio da ferramenta de trabalho é fundamental para isso. Criar caixas de texto, personalizar a Caixa de Ferramentas, criar formas e colori-las como bem entender são as habilidades básicas que um diagramador deve possuir para criar uma identidade visual atraente e equilibrada, de acordo com a proposta do produto. A partir desse conhecimento, o profissional pode criar praticamente qualquer identidade visual ou *template* para diagramar materiais de diferentes naturezas. E, assim, ser bem-sucedido nessa área!

Nesta aula, você teve a oportunidade de:

- compreender a interação da caixa de ferramentas com outros atributos do programa Adobe InDesign;
- conhecer as funcionalidades ou múltiplas funcionalidades de cada ferramenta;
- obter conhecimento para criar a identidade visual de um documento.

Vídeo

Para complementar o seu aprendizado, assista o vídeo a seguir:

[ASSISTA →](#)

ATIVIDADE DE APRENDIZAGEM

Sabemos que é de suma importância compreender como funcionam as barras de ferramentas do programa Adobe InDesign, bem como suas funções, para que o diagramador ou profissional do design gráfico possa exercer sua liberdade criativas. Sobre as características da barra de ferramentas do Adobe InDesign, leia as alternativas a seguir e assinale a correta.

O

Para facilitar e compreender melhor a disposição dos itens da Caixa de Ferramentas, o InDesign as separa em quatro categorias, são elas: Ferramentas de seleção, Ferramentas de desenho e tipos, Ferramentas de transformação e Ferramentas de modificação e navegação.

A alternativa está correta.

O

Para facilitar e compreender melhor a disposição dos itens da Caixa de Ferramentas, o InDesign as separa em quatro categorias, são elas: Ferramentas de seleção, Ferramentas de desenho e tipos, Ferramentas de Gradiente e Ferramentas de modificação e navegação.

A alternativa está incorreta.

O

Para facilitar e compreender melhor a disposição dos itens da Caixa de Ferramentas, o InDesign as separa em quatro categorias, são elas: Ferramentas de seleção, Ferramentas de desenho e tratamento de imagem, Ferramentas de transformação e Ferramentas de modificação e navegação.

A alternativa está incorreta.

O

Para facilitar e compreender melhor a disposição dos itens da Caixa de Ferramentas, o InDesign as separa em quatro categorias, são elas: Ferramentas de seleção, Ferramentas de desenho e tipos, Ferramentas de tratamento de

imagem e Ferramentas de navegação e transferência.

A alternativa está incorreta.

ATIVIDADE DE APRENDIZAGEM

Sabemos que, dentro das ferramentas de desenho, o Adobe InDesign possui algumas especificidades que são muito úteis para a fluidez do seu processo produtivo. Sobre tais especificidades, leia as alternativas a seguir e assinale a correta.

- Nas ferramentas de desenho tipo caneta, existem quatro funções básicas, para que consigamos manipular, de forma simples, o traçado necessário.

A alternativa está correta.

- Não é possível combinar o uso das ferramentas de desenho com a ferramenta de texto.

A alternativa está incorreta.

- Nas ferramentas de desenho, não conseguimos criar e manipular um caminho com pontos vetoriais.

A alternativa está incorreta.

- Nas ferramentas de desenho, existe a possibilidade de adição e subtração de pontos, no entanto, é necessário editá-los, utilizando o Illustrator, contribuindo, assim, para a integração dos programas.

A alternativa está incorreta.

NA-PRATICA

Vamos conferir as diferenças de tipos de exportação e extensão de materiais? Pois, para a finalização e a renderização de um material gráfico, seja ele impresso ou digital, devemos sempre dominar e saber conferir todos os aspectos, para que não ocorra nenhum erro. Nesse sentido, ao criar um documento, no momento em que você for salvá-lo, é necessário sempre conferir as seguintes etapas:

Qual a extensão que você precisa salvar?

A taxa de cores é RGB ou CMYK?

Qual a compressão e a unidade dpi que o material precisa?

Isso feito, devemos sempre lembrar que as taxas escolhidas de *dots per inch* (dpi) alteram a resolução final de todo o material. Quanto mais baixa essa taxa, o contorno tende a ser menos, e, quanto maior a taxa, maior o contorno, como podemos observar na figura a seguir.

Figura – Exemplo de exportação do mesmo vetor com diferentes unidades dpi

Fonte: Elaborada pelo autor.

No entanto, temos que ter em mente que, ao estabelecer uma maior taxa dpi, nosso material também irá ficar pesado. Portanto, devemos sempre equilibrar e decidir qual a melhor taxa para cada material que está sendo produzido.

ESTUDO DE CASO

Fonte: Pentagram.

Fundado em 1994, o *Pentagram* vem sendo brilhantemente liderado pela designer Paula Scher, e hoje é uma das maiores empresas e referência de design e criatividade. Sem dúvida, um dos seus trabalhos mais notáveis foi o desenvolvimento da identidade visual e gráfica do The Public Theatre. Um resultado que acabaria por influenciar grande parte do design gráfico criado para a promoção teatral e para instituições culturais em geral. A identidade original respondeu à missão do The Public de fornecer performances acessíveis e inovadoras para o público, criando uma linguagem gráfica que reflete a tipografia de rua, em sua justaposição extremamente ativa, não convencional e quase grafitada.

Assim, dentro desse contexto, os cartazes de 1995 da *Pentagram*, concebidos para a produção de Savion Glover do The Public Theatre em 'Da Noise, Bring in' Da Funk, são um marco da criação gráfica. Eles apresentavam os tipos de letra Wood Typefaces usados em toda a identidade do The Public. Nesse cartaz icônico, o título da peça e os logotipos do teatro cercaram o artista de *tap-dance* em um *be-bop* tipográfico, como um ruído urbano. E, pela primeira vez, a publicidade do The Public apareceu em todas as paisagens da cidade de Nova York, de Chelsea a Harlem, na Times Square, no Lincoln Tunnel, nos ônibus da cidade e, mais apropriadamente, sob os pés na calçada.

Fonte: Pentagram.

Assim, podemos notar, que individualmente, os cartazes tendem a refletir o que estava acontecendo culturalmente na época. Por exemplo, os cartazes para as performances de 1995, do *The Tempest* e *Troilus e Cressida*, levaram a mensagem política e promocional do "Free Will", que não foi apenas uma propaganda para as performances livres, mas também um grito de guerra para os defensores das artes exercerem sua influência pública, no mesmo ano em que um Congresso republicano conservador estava ameaçando o financiamento federal das artes.

A inovação do design e da identidade visual do The Public Theater é considerada não só um marco para o design e tipografias, mas uma revolução no estilo de design como um todo. E o mais legal disso tudo é que podemos ver o processo criativo da artista Paula Scher para essa campanha e criação dessa nova identidade visual do The Public Theater, no documentário intitulado “Abstract”, produzido pela Netflix. Não perca tempo! Confira!

Fonte: Pentagram.

ATIVIDADE DE APRENDIZAGEM

Está pronto para começar a utilizar o InDesign? Acesse um banco de imagens gratuitas (www.freepik.com) e, em seguida, faça o download de uma imagem que faça referência à palavra “estudar”. Depois, importe essa imagem para o InDesign, no padrão A4 de layout, e, então, coloque uma caixa de texto para um título com fonte tamanho 22, de livre escolha, com o seguinte texto: “A Educação, qualquer que seja ela, é sempre uma teoria do conhecimento posta em prática” – Paulo Freire.

Tente diagramar da melhor forma possível e pesquise como exportar esse arquivo para PDF. Após exportar, fim!

Unidade 01

Amplie seu conhecimento

Mapa Conceitual

Mapa Conceitual 1

Referências

Unidade 01

1886: Inventada a Coca-Cola. **Portal Terra**, 8 maio 2016. Disponível em: <<https://www.terra.com.br/noticias/1886-inventada-a-coca-cola,1ffd4697204cd1334095e946f71a3446nttouqtx.html>>. Acesso em: 15 maio 2019.

ADOBE HELPX. 2018 (*on-line*). Disponível em: <<https://helpx.adobe.com/bridge/using/whats-new.html>>. Acesso em: 16 jan. 2019.

ADOBE HELPX. Adobe Stock 2019 (*on-line*). Disponível em: <<https://helpx.adobe.com/br/stock/faq.html>>. Acesso em: 16 jan. 2019.

ADOBE STOCK. 2019 (*on-line*). Disponível em: <https://stock.adobe.com/br/search/templates?filters%5Bcontent_type%3Atemplate%5D=1&filters%5Btemplate_type_id%5D%5B%5I>. Acesso em: 16 jan. 2019.

AMÉRICA ECONOMIA. **Conheça a história da fonte de texto mais odiada da história**. 2017. Disponível em: <<https://brasilamericaeconomia.com.br/artigos/comic-sans-conheca-historia-da-fonte-de-texto-mais-odiada-da-historia>>. Acesso em 16 jan. 2019.

ANDRADE, M. S. **Adobe InDesign CC**. 2 ed. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2017.

AZEVEDO, E.; CONCI, A. **Computação Gráfica – geração de imagem – Vol. 1**. Rio de Janeiro: Editora Elsevier, 2003.

- BEHRENS, R. R. **Art, design and gestalt theory.** Leonardo, v. 31, n. 4, p. 299-303, 1998.
- CALDWELL, C.; ZAPPATERRA, Y. **Design editorial: jornais e revistas/ mídia impressa e digital.** 1. ed. São Paulo: Gustavo Gili, 2014.
- CLUBE DO DESIGN. Disponível em: <<https://clubedodesign.com/>>. Acesso em: 06 jan. 2019.
- COCA COLA BRASIL. **Conheça os 130 anos da evolução do logotipo da coca cola.** 2016. Disponível em: <<https://www.cocacolabrasil.com.br/historias/conheca-os-130-anos-da-evolucao-do-logotipo-da-coca-cola>>. Acesso em: 16 jan. 2019.
- COLLARO, A. C. **Produção gráfica: arte e técnica na direção de arte.** 2 ed. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2012.
- COMMONS WIKIMEDIA, 2006 (on-line). Disponível em: <https://commons.wikimedia.org/wiki/File:3D_Plus_3DBuilding.jpg>. Acesso em 11 jan. 2019.
- CONCI, A.; AZEVEDO, E.; LETA, F. R. **Computação Gráfica – teoria e prática – Vol. 2.** Rio de Janeiro: Elsevier, 2008.
- FIDALGO, J. C. de C. **Diagramação com InDesign CS6.** 1.ed. São Paulo: Érica, 2012.
- GOMBRICH, E. H. **Historia del arte.** New York: Phaidon, 1997.
- HISTORY COMPUTER (on-line). Disponível em: <<https://history-computer.com/ModernComputer/Electronic/PDP-1.html>>. Acesso em: 11 jan. 2019.
- JAKOBSON, R. **Linguística e comunicação.** São Paulo; Editora Cultrix, 2008.
- KINECT ADVENTURES. Commercial, 2014. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=TIKG8KHkNj4>>. Acesso em: 11 jan. 2019.
- LUPTON, E. **Pensar com tipos.** São Paulo: Editora Cosac Naify, 2006.
- MACWORLD, 2017 (on-line). Disponível em: <<https://www.macworld.co.uk/feature/apple/history-of-apple-steve-jobs-mac-3606104/>>. Acesso em: 06 jan. 2019.
- MEGGS, P. B.; PURVIS, A. W. **Meggs' history of graphic design.** John Wiley & Sons, 2016.

MILLER, J. A.; LUPTON, E. **A natural history of typography.** Looking Closer, v. 1, p. 19-25, 1994.

MUNDO EDUCAÇÃO. **Escola de Arte Bauhaus.** Disponível em:
<<https://mundoeducacao.bol.uol.com.br/artes/escola-arte-bauhaus.htm>>. Acesso em: 16 jan. 2019.

MYERS, B. A. **A brief history of human computer interaction technology.** Interactions, v. 5, n. 2, p. 44-54, 1998.

MUNDO EDUCAÇÃO. **Escola de Arte Bauhaus.** Disponível em:
<<https://mundoeducacao.bol.uol.com.br/artes/escola-arte-bauhaus.htm>>. Acesso em: 16 jan. 2019.

NOORDZIJ, G. **O traço: teoria da escrita** [livro eletrônico]. Tradução de Luciano Cardinali, Andréa Branco. São Paulo: Blucher, 2013.

O GLOBO. 2017. Disponível em: <<https://oglobo.globo.com/economia/presente-no-iphone-reconhecimento-facial-tecnologia-controversa-21843673>>. Acesso em: 11 jan. 2019.

OLIVEIRA, M. C. F. **Apostila de Computação Gráfica.** Instituto de Ciências Matemáticas e de Computação. Universidade de São Paulo, 2006.

PENTAGRAM. Disponível em: <<https://www.pentagram.com/>>. Acesso em: 17 maio 2019.

PERUYERA, M. **Diagramação e layout** [livro eletrônico]. Curitiba: InterSaberes, 2018.

PHIL SAUNDERS. **Avengers** (2010). Iron Man Mk 7 Elevations and Turnarounds. Final Turnarounds and Elevations of the Mk 7 as used by Josh Herman at Legacy Effects to sculpt the final costume. Disponível em: <<https://www.artstation.com/philsaunders>>. Acesso em: 17 maio 2019.

RAND, P. **Thoughts on design.** Chronicle Books, 1947.

RETOUCHING ACADEMY. 2015 (*on-line*). Disponível em:
<<https://retouchingacademy.com/beauty-retouch-ra-panel-for-photoshop-cc2015/>>. Acesso em: 11 jan. 2019.

RETOUCHING ACADEMY. 2015. Disponível em:
<<https://retouchingacademy.com/beauty-retouch-ra-panel-for-photoshop-cc2015/>>. Acesso em: 11 jan. 2019.

REVISTA EXAME. 2018. Disponível em: <<https://exame.abril.com.br/estilo-de-vida/exclusivo-juro-que-nao-sabia-diz-josh-brolin-sobre-o-final-de-vingadores/>>. Acesso em: 11 jan. 2019.

SAUSSURE, F. de. **Curso de linguística geral**. 1978.

SIGNIFICADOS (*on-line*). Humanismo. Disponível em:
<<https://www.significados.com.br/humanismo/>>. Acesso em: 16 jan. 2019.

SILVA, R. S. **Diagramação o planejamento visual gráfico na comunicação impressa**. São Paulo: Summus Editorial, 1985.

THOMSON, E. M.; RAFFEL, B. **The origins of graphic design in America, 1870-1920**. New Haven, CT: Yale University Press, 1997.

VFXBLOG. 2018. Disponível em: <<https://vfxblog.com/2018/07/31/the-performance-capture-of-thanos/>>. Acesso em: 11 jan. 2019.

WIKIMEDIA. 2005 (*on-line*). Disponível em:
<https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Sandro_Botticelli_057.jpg>. Acesso em: 16 jan. 2019.

WIKIMEDIA. 2005 (*on-line*). Disponível em:
<https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Gutenberg_bible_Old_Testament_Epistle_of>. Acesso em: 16 jan. 2019.

WIKIMEDIA. 2005 (*on-line*). Disponível em:
<<https://commons.wikimedia.org/wiki/File:FuturaSP.png>>. Acesso em: 16 jan. 2019.

WIKIMEDIA. 2010 (*on-line*). Disponível em:
<<https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Casabatllo2.jpg>>. Acesso em: 16 jan. 2019.

WIKIMEDIA. 2010 (*on-line*). Disponível em:
<https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Privat-Livemont_-_Absinthe_Robette_-1896.jpg>. Acesso em: 16 jan. 2019.

WIKIMEDIA. 2016 (*on-line*). Disponível em:
<[https://commons.wikimedia.org/wiki/File:British_bee_journal_and_bee-keepers_adviser_\(1875\)_ \(20390234986\).jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:British_bee_journal_and_bee-keepers_adviser_(1875)_ (20390234986).jpg)>. Acesso em: 16 jan. 2019.

WINWORLD (*on-line*). Disponível em: <<https://winworldpc.com/product/aldus-pagemaker/100>>. Acesso em: 06 jan. 2019.