

edição de
lançamento

design. **EXE**

PDFx
a norma que
veio pra ficar

GENTIUM
a fonte da
vez

**ENÉAS
GUERRA**
é gente que
faz

Software livre
na terra de titãs

dois cliques. uma revista

editorial

Em sua edição de lançamento, a revista Design.exe traz temas atuais de interesse dos profissionais de design, em especial, dos estudantes, que estão ingressando nesta área. Buscando assuntos importantes relacionados à principal ferramenta de trabalho dos designers, o computador, nossa equipe trouxe nessa edição uma introdução sobre o uso de Software Livres e a polêmica da pirataria; uma reportagem sobre uso de plataformas de trabalho colaborativo na web; uma seção sobre Normas e Padrões na área gráfica e uma entrevista com o designer baiano Enéas Guerra. Em nossa seção Super Dicas, será possível conhecer alguns passos para um bom envio de arquivos nos principais programas usados no mercado, além de ficar por dentro de cursos na seção Para Visitar. Por fim, o leitor poderá se deleitar com os trabalhos de nossos designers na Galeria.

A revista Design.exe é o resultado do trabalho em equipe realizado pelos estudantes matriculados na disciplina Introdução à Computação nas Artes I, ministrada pela professora Erica Ribeiro de Andrade, no semestre de 2009.1.

Você pode ter acesso ao nosso conteúdo também na internet no endereço <http://revistadesignexe.wordpress.com/>

Aproveite a leitura.



sumário

- 03 | Web
- 05 | Gente que Faz
- 09 | Normas e Padrões
- 11 | Reportagem de Capa: Software Livre
- 16 | A Fonte da Vez
- 18 | Super Dicas
- 20 | Para Visitar
- 21 | Galeria

expediente

Orientação/Edição:

Prof. Erica Ribeiro de Andrade

Articlistas/Designers:

Reportagem de Capa: Gustavo Valiense Siebert

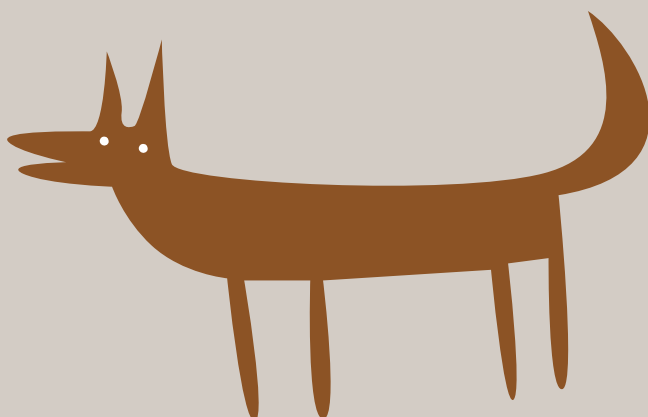
Web: Adnajara Novaes da Silva e Pedro Paulo Queiroz de Sousa

Gente que Faz: Bruna Roberta Andrade Velame e Juliana Maria dos Santos Romão

Normas e Padrões: João Uéverton Silva Santos e Vinicius Nascimento Bittencourt

A Fonte da Vez: Leandro Marcondes Araújo e Rafael Guimarães Barreto

Super Dicas e Para Visitar: Flávia da Silva Gonçalves e Magno Oliveira da Cunha Vidal



O Design da Colaboração

O que são plataformas colaborativas e como elas podem ajudar o designer.

Você sabe o que são plataformas colaborativas? Não? Saiba que, provavelmente, você entra em contato com pelo menos uma quando acessa a internet. Vamos ver... Navega no blog da sua banda favorita? Vê todos os seus vídeos no YouTube? Tem um perfil no Orkut só pra debater com outros fãs como você? Só aí, foram três.

Blogs, fotologs, twikis, compartilhadores de vídeo, de música, etc. são ferramentas poderosas de uma fase mais democrática na web, que tem como chave conceitos como o de colaboração.

Essas plataformas são interfaces que permitem que os documentos sejam editados coletivamente, através da utilização de um navegador web, sem que haja uma correção prévia ou autorização de um administrador. A maioria delas são abertas a todo o público ou pelo menos a todas as pessoas que têm acesso ao servidor. Nem o registro de usuários é obrigatório em todas as plataformas.

A Wikipédia, o YouTube, o Orkut, os milhares de blogs que existem na rede são sistemas colaborativos assíncronos, ou seja, as atualizações são feitas uma por vez. Cada usuário faz sua modificação, sendo permitidas correções feitas por outros usuários, como a Wikipédia; adições, como no caso do YouTube; ou alterações feitas apenas pelo usuário que possui um registro (um login), como é o Orkut, por exemplo.

Existem ainda, as plataformas sincronizadas, que permitem alterações simultâneas, com vários usuários editando o mesmo documento ao mesmo tempo, a exemplo do Google Docs, do Acrobat.com, do Twiki e do Moodle.

A idéia de ter um documento que pode ser editado por qualquer pessoa o torna sempre atual. Por exemplo, um artigo escrito há dois anos pode receber um novo parágrafo hoje ou daqui a dez anos mais. É possível assim, corrigir erros, complementar idéias e inserir novas informações. O conteúdo do artigo atualiza-se graças à coletividade. O problema é que, nem sempre os arquivos desse tipo são elaborados por pessoas especializa-

das no assunto abordado, podendo haver até, às vezes, vandalismo, com a substituição do conteúdo do artigo.

Os avanços tecnológicos permitiram elaborar muito mais do que textos em plataformas colaborativas. As mais simples permitem apenas a formatação básica, porém as mais complexas suportam tabelas, imagens, fórmulas, ou até elementos interativos, como votações e jogos. O Google Docs, por exemplo, em sua versão ainda BETA (em desenvolvimento) permite aos usuários a criação de vários tipos de documentos semelhantes aos famosos Word, Excel, Power Point, sem necessidade de ter os respectivos editores instalados em suas máquinas. Basta apenas adquirir uma conta Google para editar e compartilhar textos, apresentações de slides e até arquivos em extensão PDF.

Para estudantes e professores essas ferramentas tem sido de grande valia. Numa entrevista à Design.exe, o estudante do curso de Design da UFBA, Edileno Capistrano, conta como está sendo orientado por seus professores em suas pesquisas de conclusão de curso através do Moodle e do Acrobat.com - ambas as plataformas de colaboração online. "No meu caso não foi uma escolha, mas sim o método utilizado pelos dois professores que me orientam.", diz Capistrano. Essa postura vem mudando a forma de educar das instituições de ensino. Graças a essas ferramentas, o conhecimento não se restringe as paredes das escolas e universidades ou ao currículo do professor.

Essa necessidade de estender a relação aluno/professor fez com que as plataformas colaborativas se tornassem alternativas mais formais do que as famosas redes de relacionamento para manter contato longe do espaço físico. "Anteriormente, era comum me pararem nos corredores das faculdades para tirar dúvidas ou trocar idéias, o que era positivo do ponto de vista do relacionamento, mas limitava muito o atendimento e não democratizava as informações



e o conhecimento discutido.” Diz o professor Paulo Souza, professor na Escola de Belas Artes da UFBA, que usa o Ambiente Virtual de Aprendizagem Moodle. “O que acontece hoje é uma troca permanente de informações, murais de eventos e também uma continuação de relacionamento entre professor-estudante, mesmo depois do término das disciplinas”, afirma.

No universo do design, diante de novas tecnologias que surgem a cada instante, os profissionais se deparam com questionamentos como, por exemplo: qual a melhor forma de usufruir as ferramentas tecnológicas unindo-as aos sistemas/espacos de trabalho online, a fim de aperfeiçoar o processo de criação. Suas indagações abarcam desde as condições de uso de alguns softwares e vão até essas possibilidades de relacionamento e interações entre grupos de pessoas com os mesmos interesses. É aí que entra a aprendizagem colaborativa. Segundo o próprio prof. Paulo Souza, o designer terá a disposição mais uma ferramenta para seu crescimento profissional.

Do ponto de vista prático, o designer poderá contribuir com a melhoria da interface destes ambientes de aprendizagem à distância. “Pode ser um grande desafio projetual e, certamente, é um mercado forte para atuação profissional” especula o professor.

Um exemplo dessa junção entre o uso de softwares de criação e os meios de comunicação online está na Universidade Federal de Pernambuco. Uma equipe de professores e alunos idealizou um projeto de extensão universitária cuja meta era desenvolver projetos gráficos de design, através de práticas

me-todológicas colaborativas. Houve quatro reuniões presenciais e mais de 50 interações virtuais para a concretização o projeto gráfico da FEJAP, um festival estudantil que visava integrar os jovens das instituições de nível superior, incentivando a troca de conhecimentos, através de atividades de caráter cultural. Nesse projeto, a maioria das decisões acerca do processo foram tomadas através de ferramentas de comunicação e colaboração online à medida que os participantes iam se adaptando aos ambientes e suas condições de uso cooperativo.

Buscar esse tipo de suporte para condução de projetos - sejam eles acadêmicos ou profissionais - pode significar uma nova maneira de enxergar a profissão. Significa dizer que além de dominar programas gráficos para elaborar suas criações, o profissional terá que se manter antenado no que tange comunicação e acesso a informação em rede, visando não só a absorção de conteúdo, mas também a adição. Será esperado do profissional não só o conhecimento tradicional, mas também o upgrade das novas tecnologias de colaboração e internet.

O que se espera é que o uso das plataformas colaborativas se estenda ainda mais, não só no campo do design ou da educação, mas em todas as áreas. Com a popularização do acesso a internet vive-se um grande aumento da nossa capacidade de compartilhar, cooperar uns com os outros, atuar coletivamente. Então, o momento é de promover essa postura, arregaçar as mangas e passar a ser protagonistas dessa realidade.



Gente que faz



ENÉAS GUERRA

Foi em uma casa de portões vermelhos, em um pacato bairro do município de Lauro de Freitas, que conhecemos um homem de cabelos grisalhos e olhos azuis, de óculos de aros finos e quase redondos, os quais, eram capazes de acentuar ainda mais o caráter observador e questionador do homem que vê o mundo por detrás deles.

Enéas Guerra, dono da editora Solisluna Design, compõe o círculo dos melhores designers da Bahia. Não é designer de formação, estudou na Escola Superior de Propaganda e Marketing, ESPM em São Paulo, e diz ter se inserido no design por ter sido alguém que não parou de produzir, além de também, ter encontrado as pessoas certas na hora certa. “... sempre desenhei, trabalhei com desenho, desde menino.. fiz cenografia de teatro infantil, depois trabalhei numa tipografia, já trabalhei em agência de propaganda.. minha formação mesmo foi de trabalhar com pessoas certas nos lugares certos, a gente aprende com os mestres, né?, com pessoas, e nesses anos todos, também já formei muita gente..” E como era de se esperar, quando o assunto é Design, Enéas logo nos mostrou ser dono de um acervo, tanto intelectual, cultural, quanto de obras desenvolvidas ao longo desses anos. Foi por conta de tudo isso, que resolvemos saber a opinião dele sobre a relação do design e informática, assunto, o qual merece bastante atenção no que diz respeito a vida do designer profissional atual.

Bem, acho que a confusão já está feita. Design, computador, Corel Draw, Photoshop. Uma gama de softwares e tarefas que serviram e servem de rótulos para aqueles que desejam fazer, ou aos que já vivem de Design. Nosso entrevistado deixou bem claro que a informática inseriu-se no Design como recurso, e que faz-se ainda necessário experimentar coisas com a mão, (por mais que você esteja agora pensando: Ah!! estamos no século XXI ninguém faz mais nada com as mãos!). Para ele, a informática hoje em dia é fundamental, porém nada impede que aquilo que é feito manualmente seja obra ou instrumento de um designer. “A informática é um instrumento e ela é fundamental, mas, acho interessante e fundamental fazer as coisas com a mão. É interessante o Designer trabalhar com desenho, trabalhar com encadernação, porque um dia ele vai apresentar

um trabalho, uma pequena maquete, um layout e ele não vai apresentar no computador. Então, ele tem que ter um layout do livro pro cliente ver o que é aquilo. Na apresentação de um cartaz mesmo, você tem que colar ele num suporte e tal. O cliente às vezes não tem uma abstração do que vai ser. Então você precisa facilitar pra ele. A computação é essencial pro trabalho do designer, mas ela não é fundamental, eu posso pegar um serrote e um martelo e fazer o trabalho de um designer, eu posso com um spray pintar uma parede e depois fotografar e fazer um cartaz. A computação, ela tem o papel dela e é legal as pessoas se atualizarem, mas não ficar no fanatismo disso.” Há de se confessar que para os que já vivem de design, não é fácil libertar-se desse instrumento, que cada vez mais é exigido principalmente no mercado de trabalho, (seja

“Todo mundo hoje em dia acha que com um computador pode ser designer. É só dar um clique lá e vai aparecer tudo! E na verdade o computador é uma ferramenta, né?”.

ele um designer ou não). Essa forte exigência faz com que o uso da informática se torne cada vez mais maciça e que com o tempo as atividades manuais fiquem em segundo plano. Será? Enéas, fez questão de frisar o que disse anteriormente, quando desejamos saber a respeito da relação design e informática afirmando que sim, ela é essencial – que necessita assim, como remédios, de cautela e de dosagem corretas –. Não vê o lado negativo da intensa utilização da informática, mas é necessário ter conhecimentos além e fora da informática, caso deseje ser realmente designer. Há de se confessar que para os que já vivem de design, não é fácil libertar-se desse instrumento, que cada vez mais é exigido principalmente no mercado de trabalho, (seja ele um designer ou não).

“Hoje em dia é fundamental o designer saber mexer no computador. Não tem negativo! É você saber que o PC não vai fazer você ser o melhor designer, ele só vai fazer com que o trabalho que você criou e desenvolveu seja bem executado. Você tem que conhecer os programas e saber onde encaixá-lo. Você vai criar fora do computador e só vai finalizar. Negativo, eu não vejo nada negativo, só em relação ao mercado, porque tem gente que acha que bota um corel draw ali e aí já pode ser um criador. É interessante também, que o designer desenvolva um senso crítico, o que não acontece com a pessoa que não fez isso. Por exemplo: o médico que quer fazer a marca dele lá, ele não tem o senso crítico, mas pra você fazer uma marca é muito difícil, você tem que trabalhar com simbologia, tem que conhecer semiótica, tipografia, tem que fazer uma sintaxe daquela idéia. É, então, você estudando, você vai desenvolvendo



Enéas Guerra

“Na verdade design é projeto,você tem que ter capacidade para projetar..”

o senso crítico, você vai apresentar uma marca pra um cliente e você nunca leva dez marcas, porque ele vai pedir uma perna dessa,um braço dessa, vai virar um monstrinho!. Então você desenvolve bastante uma marca só! você entrevista bem ele pra saber bem o que ele quer, e você traduz aquilo numa marca. Se ele não gostar você diz: então vamos fazer outra.”

Deu para perceber que ser e fazer Design hoje, não é uma das tarefas mais fáceis. Para os amantes desse fazer é necessário fortes doses de bom senso e dedicação, bem como o saber e entender o mundo. Para Enéas, a questão da relação “design-informática” exerce grande peso no que se refere ao lado negativo em fazer Design, além da questão do próprio conhecimento do assunto por parte da sociedade. “Design é um nome que alertou no mundo inteiro. A palavra design hoje é muito usada genericamente para tudo, decorador diz que é designer né? E na verdade design é projeto, você tem que ter capacidade para projetar. Uma das grandes dificuldades também é a cultura, de as pessoas terem esse conhecimento sobre o design. Quando você foi fazer design as pessoas perguntaram o que é isso né?. A pessoa pergunta a sua mãe: -seu filho vai fazer design? o que é isso?.

Você quer conhecer design, tem que conhecer história. Todo mundo hoje em dia acha que com



Galeria



um computador pode ser designer. É só dar um clique lá e vai aparecer tudo! E na verdade o computador é uma ferramenta, né?.”

As questões relativas ao “design-informática” são polêmicas ainda no que se trata da questão “designer de formação” e “designer de criação”, ou seja, na quase disputa entre designers que fizeram escolas de Design, versus, designers que não fizeram escolas de design. Isso envolve não apenas questões sobre a relevância do profissional graduado, mas contribui para enfatizar que com um computador na mão, consegue-se ser Designer. Enéas, como já foi dito no início, não é designer de formação -bem como os seus três filhos- e não vê problema em não ter graduação para receber tal “título”, mas acredita que saber informática não é um fator condicional para alguém se tornar um designer.

“Eu acho o seguinte, tem designers que não fizeram escola de Design, eu mesmo não sou formado em Design. Tenho três filhos que são designers, e eles fazem design diferente. O Nemo, é diretor de arte da Voe Azul, não teve nem escola, ele começou a trabalhar em gráfica, depois em escritório de design, depois em agência de propaganda, nunca prestou vestibular e foi fazer design em Bauru na UNESP, e o Athos fez faculdade de jornalismo.”

Confuso?. Bem que tentamos avisar lá no início que a confusão já estava feita, e agora, acredito que tal questões passarão a ser um dilema ou resolução para aqueles que um dia resolverem, aos que estão resolvendo, ou aos que já resolveram ser ou não ser Designer.

Não poderíamos deixar de contar que a conversa com o nosso entrevistado foi empolgante não apenas por termos conhecido a sua equipe e equipamentos de trabalho, ou por ele ter sido extremamente cordeal mostrando-nos cautelosamente algumas das suas criações. Ao deixá-lo a sensação que nos permeou não foi apenas de dever cumprido, mas sensação de quanta paixão, quanta simplicidade, quanto talento deve existir naquele que deseja viver desse ofício, e que, ah sim!, ser designer vale a pena!!

“...tem gente que acha que coloca um corel draw e aí já pode ser um criador..”

“Eu vejo que se a pessoa está ali estudando é porque está querendo um futuro, porque está focada no futuro. Tem as dificuldade e tal, mas nunca desanima, nunca perde o foco. Tem que ter determinação, ler muito, sempre aprender. Eu sempre estou aprendendo. E isso não vale só para médico, nem para professor, temos sempre que está aprendendo, e eu vejo muito isso. A coisa da esperança do futuro né?..



Enéas Guarnier



PDF o que?!?

Você vai imprimir um trabalho que durou dias pra ficar pronto e quando chega na gráfica o responsável fala que era preferível que você trouxesse o arquivo no formato PDF ou, melhor ainda, PDF/X-1a. Logo você pensa: “poxa, bateu na ferida!”. O que diabos quer dizer PDF? E para que serve?

O PDF (Portable Document Format) ou algo como “Formato de Documento Portátil” em português) foi inventado pela Adobe há cerca de 15 anos para ser um formato de documento portátil e vem sendo aperfeiçoado diariamente. Estável, confiável, compacto e multi-plataforma, é hoje o formato mais prático e eficiente para envio de arquivos eletrônicos destinados ao uso gráfico. Prova disso, é que o PDF tornou-se o padrão adotado pela maioria dos sistemas de digital workflow dos principais fabricantes mundiais de equipamentos e software de pré-impressão.


Na sua evolução, o PDF incorporou recursos específicos para uso gráfico profissional e diversos aplicativos novos surgiram para aproveitar e estender sua funcionalidade. No entanto, existem diversas maneiras de produzir arquivos PDF, muitos dos quais não apresentam a confiabilidade e a precisão necessárias para a criação de um arquivo PDF destinado ao uso gráfico profissional. Por isso, foram definidos alguns padrões restritos de PDF, específicos para pré-impressão, nos quais recursos desnecessários ou prejudiciais ao uso gráfico devem ser eliminados e os arquivos são construídos conforme normas rígidas.

Os dois padrões restritos mais utilizados pela indústria gráfica são o PDF/X-1a (mais utilizado nos EUA) e o PDF/X-3

(preferido nos países da comunidade Européia). O PDF/X-1a é dirigido para fluxos de trabalho CMYK enquanto o PDF/X-3 é destinado a fluxos de trabalho com gerenciamento de cores. Ambos são padrões internacionais, normatizados pela ISO – Organização Internacional de Normalização. No ano de 2001, aqui no Brasil, o Organismo de Normalização Setorial (ONS 27) da Associação Brasileira de Tecnologia Gráfica (ABTG) estudou as diversas alternativas e optou pela difusão inicial do padrão PDF/X-1a considerado mais adequado às práticas do mercado e à realidade tecnológica da indústria gráfica brasileira. Em 2003, a ISO publicou uma atualização da norma “X-1a”, denominada PDF/X-1a:2003.

Atualmente o PDF/X-3 é o mais recente padrão adotado no mercado brasileiro. E apesar da adoção dessa norma ser mais complicada, após sua implementação, nosso mercado gráfico terá vantagens como flexibilidade, provas remotas com qualidade, divisão das responsabilidades em relação a qualidade das cores finais obtidas, entre outras. “O importante é que fluxos de trabalho com gerenciamento de cores (que requerem o PDF/X-3) são bem mais complexos, exigem profissionais mais treinados, equipamentos mais bem calibrados e sistemas atualizados para que funcione adequadamente”, diz Bruno Mortara consultor da ABTG (Associação

Brasileira de Tecnologia Gráfica) e membro da ABNT (Associação Brasileira de Normas Técnicas). Mas a ISO continua impulsionando a família PDF/X, seus membros mais recentes são o PDF/X-4 e o PDF/X-5 implantados em 2007. Mas o mercado brasileiro ainda está dando seus primeiros passos em relação ao gerenciamento de cores usando o PDF/X-3.

Hoje em dia o grande desafio enfrentado por muitas gráficas, editoras, agências e estúdios de produção gráfica é gerar corretamente os arquivos PDF/X-1a de forma a evitar problemas na pré-impressão. Há diversos aplicativos no mercado que permitem fazer a verificação (preflight) e certificação de arquivos PDF a fim de garantir que estejam rigorosamente dentro das normas “X-1a”, mas para isso é preciso que os PDFs tenham sido gerados de modo adequado nos aplicativos de editoração e convertidos corretamente no Acrobat Distiller. A adoção das normas “X” é muito trabalhosa e requer comunicação e planejamento entre os diversos lados da cadeia produtiva. Se houver algum erro é mais difícil saber onde ele ocorreu, é por essa e outras razões que para utilizar o PDF/X-3 é necessário ler uma cartilha (veja o quadro “Confira no link” com a cartilha para utilização do PDF/X-3) e também é por isso que o PDF/X-1a continuará conosco por um bom tempo. 

O PDF TORNOU-SE O PADRÃO
ADOTADO PELA MAIORIA DOS
SISTEMAS DE DIGITAL WORKFLOW
DOS PRINCIPAIS FABRICANTES
MUNDIAIS DE EQUIPAMENTOS DE E
SOFTWARES DE PRÉ-IMPRESSÃO.

As partes da norma ISO 15930 - ISO 15930

Tecnologia Gráfica – Pré-impressão digital de troca de dados utilizando PDF:

Parte 1: Mudança completa utilizando dados de CMYK (PDF/X-1 e PDF/X-1a);

Parte 2: Mudança completa adequada para cores geridas para workflows (PDF/X-3);

Parte 3: Mudança completa de CMYK e cores spot para impressão de dados usando PDF 1.4 (PDF/X-1a);

Parte 4: Mudança parcial de impressão de dados usando PDF 1.4 (PDF/X-2);

Parte 5: Mudança completa de dados adequados para impressão de cores geridas para workflows usando PDF 1.4 (PDF/X-3);

Parte 6: Mudança completa de impressão de dados usando PDF 1.6 (PDF/X-4);

Parte 7: Mudança parcial de impressão de dados usando PDF 1.6 (PDF/X-5).

CONFIRA NO LINK

Cartilha ABGT

http://www.tasdtp.info/arquivos/Cartilha_PDFx:X1a_ABTG.pdf

FONTES:

- *<http://www.abtg.org.br/>
- *http://www.copiadorasatelite.com.br/como_pdfx1a.htm/
- *http://www.imaginabilis.com.br/corporativo/imaginabilis/colunistas/coluna.aspx?id_colunista_item=33
- *http://www.ominidesign.com/2008_03_17_archive.html
- *<http://www.professionalpublish.com.br/?id=77,1,view,2,4060,sid>

SOFTWARE LIVRE

Software livre é uma nomeação para programas de computador que apresentem funções que facilitem sua redistribuição, uso, modificação, estudo e cópia. Essas funções, que são determinadas por regras da Free Software Foundation, se opõem pelo conceito de liberdade ao software proprietário. Os softwares livres não significam que são gratuitos, apesar da maioria deles serem, mas para ser considerado “livre” tem de anexar junto ao programa uma licença de software livre e disponibilizar o código fonte do mesmo. Um comprador de um software livre que possui as quatro liberdades pode redistribuir o programa gratuitamente ou por um valor menor ao que foi pago.

Os quatro tipos de liberdade da Free Software Foundation (FSF), que um software livre tem de atender são:

- A liberdade para executar o programa, para qualquer propósito.
- A liberdade de estudar como o programa funciona, e adaptá-lo para as suas necessidades.
- A liberdade de redistribuir cópias de modo que você possa ajudar ao seu próximo.
- A liberdade de aperfeiçoar o programa, e liberar os seus aperfeiçoamentos, de modo que toda a comunidade se beneficie.

A liberdade para executar o programa significa qualquer tipo de pessoa física ou jurídica utilizá-lo para qualquer uso e sistema computacional; não sendo obrigatório atender a restrições do fornecedor.

A liberdade de redistribuição é por não ser necessária a autorização do distribuidor do software para o programa ser distribuído; e a inclusão do código fonte aberto (sendo assim possível a modificação do programa), e quando possível os arquivos binários gerados da compilação desses códigos, mesmo sendo um produto modificado.



Símbolo da Linux

A liberdade de estudar o programa ou de aperfeiçoá-lo está ligada diretamente a disponibilizar o acesso ao código fonte. Um software livre modificado pode ser para uso próprio ou para redistribuição, este podendo até não ser gratuito.

Essas liberdades tem que ser irrevogáveis para o programa ser considerado livre, caso tenha como o autor do software revogar a licença, este passa a não ser mas considerado como “livre”. O método de impedir um software livre de se tornar proprietário foi denominado copyleft, que ao contrário do copyright, usa a lei protegida por direitos autorais para não estabelecer um proprietário, mas sim deixá-lo “livre”, garantindo as liberdades dos softwares livres.

Cada software livre vem com uma licença que determina como será o fornecimento do código fonte ou em mídia portátil códigos binários já finalizados. A licença mais usada é a GNU GPL (General Public License, ou em português, Licença Pública Geral) em que a fonte é disponibilizada ao usuário sem custos adicionais (exceto transporte e mídia).



Símbolo da GNU

As liberdades dos softwares não se contrapõem com a venda dos mesmos, que é um modo importante para arrecadar fundos para continuar a desenvolver softwares livres, ao ponto de inovar ou acompanhar o desenvolvimento dos softwares proprietários.

Diversos softwares livres podem ser adquiridos via internet, mas mesmo assim existe uma quantidade grande de distribuidores, como: Suse, Winlinux, Techlinux, Open Linux, Red Hat (a mais vendida no mundo), Debian (que é produzida pela comunidade do software livre), entre outros.

O Linux é o maior sistema de software livre, criado por Linus Torvalds, quando tinha apenas 22 anos, esse sistema é o representante desse ramo e seu símbolo (um pingüim - seu nome é Tux) virou uma marca não só da Linux, mas de todo o movimento.

A Comunidade Linux consiste em um enorme grupo de programadores e colaboradores no mundo todo, onde até mesmo qualquer usuário pode colaborar, para deixar o sistema sempre mais seguro, dinâmico e que chegue cada vez mais ao alcance de todos. Por isso, o Linux vem conquistando novos usuários domésticos e empresas, que buscam um sistema confiante e barato.

Software em Domínio Público diferente de software livre acontece quando se passa os anos (que dependem das leis de cada país) que protegem os

direitos autorais, tornando o programa um bem comum; mesmo assim ainda pode ser considerado como um software livre.

O Movimento Software Livre foi iniciado na década de 70 por desenvolvedores de softwares que começaram a compartilhar seus programas de uma forma semelhante aos conceitos do software livre. As empresas passaram a impor restrições aos usuários com contratos de licença de software no final da mesma década. Na década seguinte, em 1983, Richard Stallman iniciou o projeto GNU e em 1985 fundou a Free Software Foundation, onde introduziu os conceitos de software livre e copyleft. O propósito de Stallman era desenvolver programas que não tivessem proprietários, fazendo com que seus usuários tivessem liberdade para modificar os programas (ajustando-o as suas necessidades) e compartilhar softwares, com a filosofia de ajudar as pessoas.

O movimento do software livre se distingue do movimento do código aberto (open source), pois o primeiro, liderado pela FSF, enfatiza que o valor da liberdade não é valioso somente pelo olhar técnico, mas também pela ideologia moral e ética da liberdade dos programas, onde prezam pela idéia de compartilhar o conhecimento. O movimento do código aberto, liderado pela OSI (Open Source Initiative), se diferencia ao abordar um ponto de vista de maior valor em potencial dos softwares livres em comparação ao software proprietário, ressaltando as virtudes pragmáticas ao invés das questões morais.



Richard Stallman, um dos idealizadores do movimento software livre.

O movimento do código aberto tem uma política amigável com as empresas, pois em discurso se mostra conivente com o desenvolvimento de softwares proprietários paralelamente com os softwares livres; já a o movimento do software livre atenta nos seus argumentos a moral, ética, liberdade e os direitos, condenando a utilização e desenvolvimento dos softwares proprietários.

O movimento do software livre gerou diversos programas e para diversas funções. Entre eles estão:

Inkscape: usado para editoração eletrônica de imagens e documentos vetoriais.

Audacity: usado para edição digital de áudio.

Blender: usado para modelagem, animação, renderização, composição, texturização, edição de vídeo e criação de aplicativos em 3d.

WordPress: usado para gerenciamento de conteúdos na web, principalmente criação de blogs.

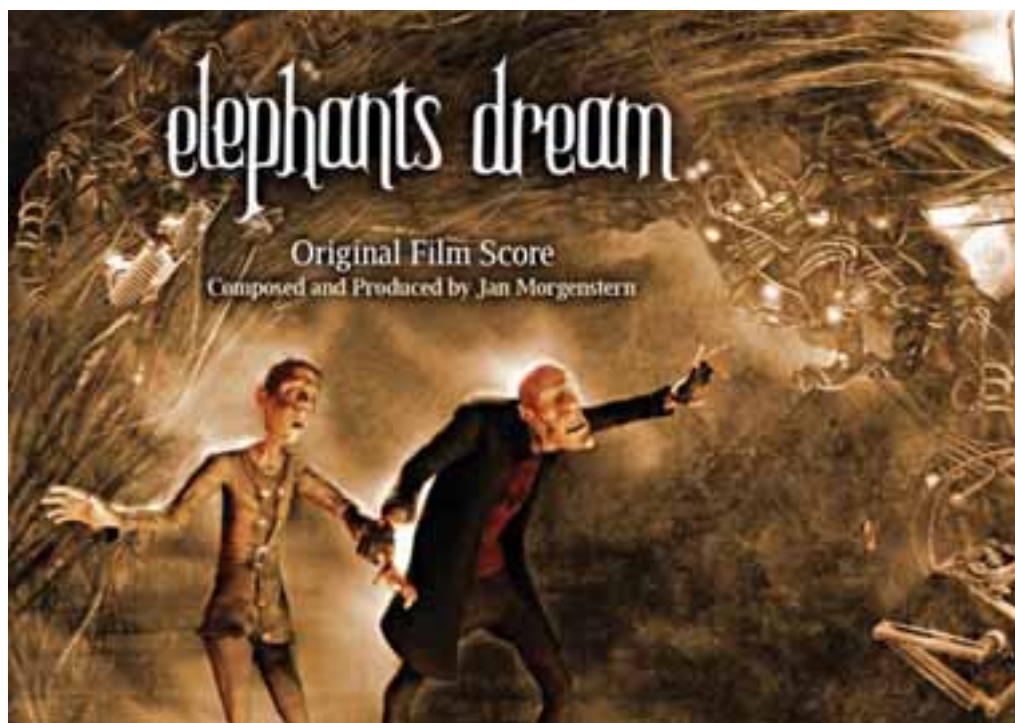
GIMP: usado para criação edição de imagens bitmap.

Scribus: usado para editoração eletrônica.

Firefox: usado para navegação na web.



Big Buck Bunny: filme produzido inteiramente usando software livre.



Elephants Dream: animação feita utilizando diversos softwares livres.
Softwares e ferramentas usados: Blender, Cine Paint, GIMP, Inkscape, Open-EXR, Python, Seashore, Subversion, Twisted e Verse Protocol.

Software livre e o papel social:

A idéia do software livre é disseminar o conhecimento, e isso se encaixa perfeitamente no uso desses programas para cunho social, de programas do governo à ONGs.

A inclusão digital com o uso do software livre passa a ser mais fácil de ser colocada em prática, pois usando softwares gratuitos e que possibilitam cópias, o custo do desenvolvimento desses projetos reduz

bastante devido ao alto valor dos softwares proprietários.



O designer e o software livre:

O movimento do software livre depende incontestavelmente dos profissionais de design, são eles que ao utilizar programas são capazes de mudar as preferências do mercado. Os softwares proprietários são os mais usados no mundo todo, mas a idéia do código aberto tem incentivado muitas pessoas e organizações públicas e privadas e começar a utilizar dos softwares livres.

Tendemos a compreender que os designers são os maiores responsáveis pelas mudanças, apesar disso, atualmente o que está contribuindo fortemente com esse movimento são as empresas públicas e privadas e organizações não-governamentais, pois parte delas o interesse pelo uso de programas que são gratuitos e que permitem cópias. Ocorre então uma mudança no mercado, a procura por profissionais habilitados nesses sistemas operacionais tem crescido significativamente e deve crescer

ainda mais, essa carência de mão-de-obra especializada faz com que esses designers tenham emprego garantido e com salários atrativos e possibilitando também o trabalho autônomo.

O designer também é muito importante para o software livre pois sua opinião é de fundamental relevância (já que é um profissional que depende do conhecimento de softwares). Auxiliando o movimento ao divulgar e utilizar programas (formando opinião e ajudando com críticas e sugestões para o aprimoramento dos softwares) e ao iniciar ou participar de projetos para o desenvolvimento de softwares.

O profissional de design é quem pode fazer o uso dos softwares livres se expandir rapidamente e solidamente, mas o que falta é atitude para transformar o mercado; estamos presos ao mal costume de não procurar alternativas novas e sempre recorrer aos softwares proprietários.

Galeria - Software Livre



Ilustração colorida no GIMP, por Mozart Couto.



Ilustração feita no Blender.

Gentium

e o manifesto da fonte livre.

E se todos os tipógrafos “doassem” uma fonte de qualidade para a humanidade?

Uma das respostas dadas a essa pergunta foi a Gentium, fonte criada por Victor Gaultney. A versão 1.0 da fonte, lançada em 16 de setembro de 2002, é liberada pela OFL- OPEN FONT LICENSE (algo como Licença de fonte aberta) que permite a utilização da fonte em qualquer publicação seja eletrônica ou impressa. Ela foi criada justamente para permitir a produção de publicações com uma fonte legível e gratuita.

A Gentium é uma fonte serifada e é formada por caracteres latinos e gregos. Foi desenhada buscando alta legibilidade na produção de textos e beleza para tornar a fonte atrativa. Há uma versão book e uma basic da fonte (a book é ligeiramente mais encorpada) e ambas as versões possuem caracteres em negrito, itálico, regular e negrito itálico. Existe um projeto chamado ANDIKA, que é para um programa de alfabetização pelo mundo, este projeto pode ser a base para a produção da versão sem serifa da fonte.

A Gentium recebeu o certificado de excelência em desenho de fonte em duas das maiores competições do gênero Bukva:raz!(2001) e TDC2003 (2003). Segundo o criador, ainda não está desenvolvida completamente a versão com caracteres cirílicos, mas eles serão incluídos na versão final.

Uma das grandes sacadas na OFL está no fato de que as fontes podem ser modificadas por outros usuários e adaptadas à realidade de cada grupo étnico. É sabido que vários grupos étnicos utilizam alfabetos latinos, porém, é comum a adaptação de caracteres ou a incorporação de novos signos particulares a cada região. Uma fonte de licença fechada, como a Arial ou a Helvética, por exemplo, não permite alterações em seu desenho, isso limita muito o uso delas por grupos lingüísticos para os quais ela não foi preparada. Com a OFL, essa limitação não existe e, ao contrário daquelas, o desenvolvimento e adaptação de novos caracteres é estimulado, contanto que a fonte não seja comercializada.

Este é outro ponto importante, as fontes sobre a licença de fonte aberta, não podem ser comercializadas, isso permite que qualquer pessoa tenha acesso a elas. Como foi dito, um dos objetivos da

OFL é permitir o acesso à fontes de qualidade a todos. Vale lembrar que é comum o uso de fontes piratas na produção de trabalhos por pessoas que não podem pagar pela licença de uso de fontes pagas, a OFL vem para sanar esse problema. Uma série de outras fontes de qualidade está

There is a Mouse in Your Trap!

THERE IS A MOUSE IN YOUR TRAP!

abcdefghijklmnopqrstuvwxy

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

1234567890



sendo disponibilizada gratuitamente, como é o caso da Delicious e da Fontin. Isso prova que há uma movimentação, ainda que pequena, na democratização das fontes. No site http://openfontlibrary.org/wiki/Main_Page tem uma lista de fontes sobre a licença OFL. O bacana é que você pode colocar suas fontes lá também e não apenas baixar.

Devemos lembrar que a OFL não tem um caráter assistencialista, como o termo doação pode sugerir. Ela apenas garante acesso a fontes de boa qualidade a todos. De fato, o termo compartilhar talvez seja mais adequado nesse caso.

Num mundo onde poucas grandes empresas ditam as regras, pequenos grupos vão na contra-mão disso tudo e agem a favor da maioria. O desenvolvimento de fontes livres é, sem dúvida,

uma contribuição que designers e tipógrafos podem dar para a formação de uma sociedade mais justa e igualitária.

Referências

http://scripts.sil.org/cms/scripts/page.php?site_id=nrsi&id=OFL (último acesso em 4 de junho de 2009)

<http://www.josbuiwenga.demon.nl/delicious.html> (último acesso em 4 de junho de 2009)

http://openfontlibrary.org/wiki/Main_Page (último acesso em 5 de junho de 2009)

LUPTON - <http://freefontmanifesto.blogspot.com/>)

Wikipédia: <http://en.wikipedia.org/wiki/Gentium>

http://scripts.sil.org/cms/scripts/page.php?site_id=nrsi&item_id=Gentium_basic (último acesso em 4 de junho de 2009)

Como enviar seu arquivo para a gráfica sem problemas.



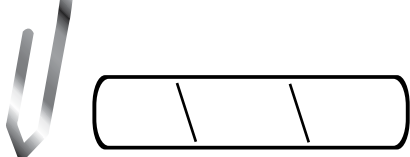
3 formas de enviar para gráfica seu arquivo em PDF
Atendendo ao modelo de impressão comercial:

- Salvar a arte final como um arquivo PostScript (A gráfica poderá mudar para o formato PDF).
- Salvar a arte final como um arquivo PDF de forma direta usando um software especial.
- Utilizar um programa automático de criação de PDF cedido pela gráfica.

Dificuldades encontradas no processo de condução
Muitas vezes o cliente não tem a informação que a gráfica disponibiliza o serviço de alteração do arquivo PDF para garantir a impressão imediata. É preciso a informação das vantagens em salvar o documento em PDF.

TIF: O trabalho exportado feito nos programas gráficos (Inkscape, Corel, Illustrator, Scribus e Indesign) em formato TIF, é um procedimento comum para impressão, publicações impressas e em jornais. Exportar desta forma é muito simples.

EPS: Cria-se um arquivo EPS (Encapsulated Post Script) e remete para a gráfica. Com o EPS pode-se definir um nome de usuário, um cabeçalho da imagem, aplicação de gerenciamento de cores à imagem e muito outros fatores.



PDF:
Gerando um PDF
você conserva imagens,
fontes, gráficos e a formatação de
arquivos. Nos programas gráficos você
pode usar estilos de PDF prontos ou inventar um
novo estilo.

O corel contém o bureau de serviços: Esse método é um dos
mais simples existente apenas no Corel Draw, porém não se
sabe até onde se pode confiar (pois depende de cada bureau).
O assistente tratará de reunir as fontes utilizadas e o CDR, além
de gerar arquivos em PDF.

Observações importantes:

1. O arquivo destinado à impressão deve ser com o esquema de cores CMYK.
2. Não utilize a função de copiar e colar com programas diferentes (Photoshop para Corel, por exemplo), pois este elemento não sairá no folheto ou terá problemas na hora de imprimir.
3. Utilize sempre TIF, EPS para separação de cores na hora de montar seus arquivos para impressão. O JPG não é aconselhável porque pode causar perdas de qualidade das imagens.



Instituto Faber- Ludens de Design de Integração
<http://www.faberludens.com.br>

Área de atuação do Design.
<http://www.modenadesign.com.br>

Instituição educacional.
<http://www.belasartes.br>

Produtos, serviços e suprimentos de que o designer
precisa.
<http://www.design-grafico.com.br>

Gerenciamento de sites.
<http://www.homesitesdesign.com>

Portal SENAI Design.
<http://design.senai.br>

Integração do Design brasileiro.
<http://www.designbrasil.org.br>



galeria



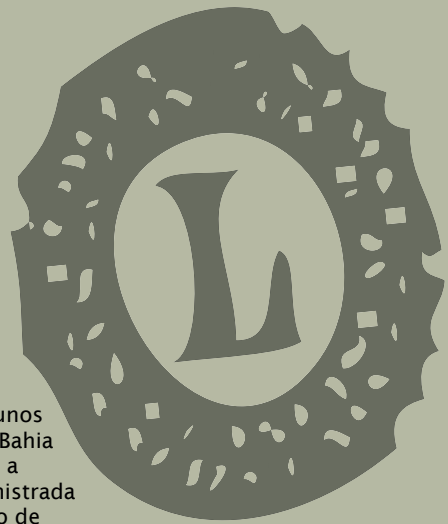
Michael Phelps
Gustavo Siebert | 2009



THE LYNX

IN 5 NOT IN LOCAL RECORD
ALL DEETS MUST CARD P

12



Trabalho realizado pelos alunos da Universidade Federal da Bahia para a disciplina Introdução a Computação nas Artes I ministrada pela professora Erica Ribeiro de Andrade no semestre 2009.1

L 58461677

12 *By Erica Ribeiro*