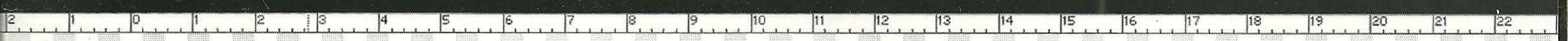




DIGERATI  
tech

# DESIGN

## MAGAZINE



# Photoshop

No CD:

## 1.500 Plug-ins

para tirar o máximo de seu software

## 40 Tutoriais completos

para ter o domínio total do programa

+ Bônus: 2 videoaulas

Na revista:

Tudo sobre o **Photoshop 8** e mais  
tutorial sobre **texturas e cores**

# Flash

## 50 Tutoriais

ensinando tudo sobre animações

Ferramentas para: criar animações,  
botões, extrair sons e imagens  
de SWFs prontos e muito +

## 3D mania

## 30 Tutoriais

incluindo cursos completos de:  
3D Studio, Maya, AutoCAD  
Bryce e muito mais!

## 1.000 fontes

+ utilizadas por designers  
e + outras ferramentas para você

**Crie fontes exclusivas**

## 250 banners

prontos para usar e ainda:

Aprenda a criar seus  
banners sem dificuldade!



www.digerati.com.br

ISSN 1679-2211



9 771679 221003 01

Ano I - número I - R\$: 11,90






# MONTE SEU COMPUTADOR

SÉRIE DOSSIÊ

Tadeu Carmona

Dossiê  
Hardware

# Dossiê Hardware



Dossiê Hardware é um manual de referência para todos os profissionais da área de informática. Escrito por um dos maiores especialistas do mercado, o livro traz em suas mais de 300 páginas, de maneira fácil e descomplicada, todos os macetes para montar e fazer a manutenção de computadores.



**CURSO COMPLETO**  
MONTAGEM E MANUTENÇÃO DE PCs

Passo a passo: como montar um PC gastando pouco

Guia definitivo para manutenção de computadores

Desvende os segredos dos especialistas em hardware

**Promoção de lançamento**  
Fazendo a sua reserva pelo site da Digerati, você pode adquirir qualquer revista da Loja Virtual inteiramente grátis!

Grátis:

Kit do Técnico

com mais de

**5 CDs 3GB** em software



Livro *Dossiê Hardware*,  
300 pág por R\$ 49,90.  
Nas livrarias ou no site  
[www.digerati.com](http://www.digerati.com)

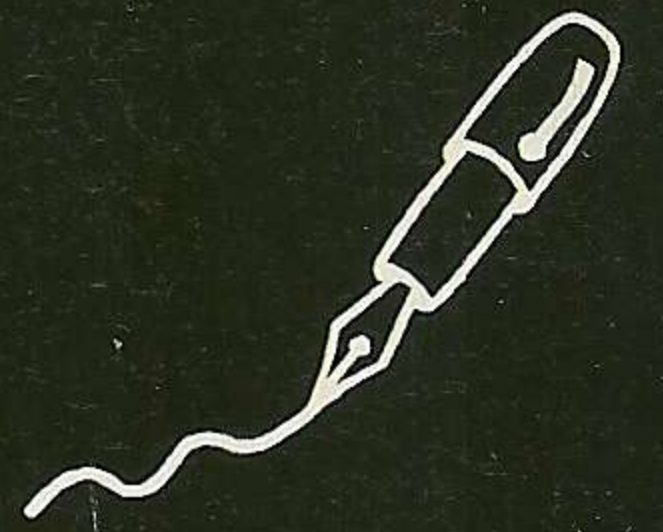
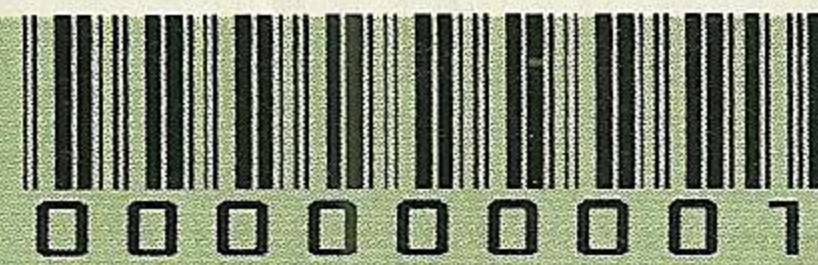


**DIGERATI**  
especialista na comunidade digital

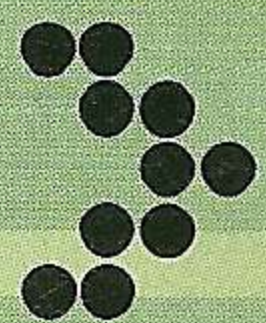
[digerati.com](http://digerati.com)

PLATINUM  
2000031304601





# Editorial



O mercado editorial cresce a cada dia. Afinal, não é só nas revistas que os designers podem encontrar emprego, mas a Internet também é um bom ambiente de trabalho. Todas as mídias, agora, estão interligadas. Assim, cada vez mais a multimídia domina o mercado. Hoje, é preciso saber um pouco de tudo: Photoshop, 3D Studio, Flash, Final Cut, etc.

Nunca existiu uma procura tão grande por cursos, livros e apostilas na área gráfica, e nas bancas, por outro lado, os iniciantes nas artes gráficas digitais não encontram quase nada que possa ser usado para aprender ou incrementar sua carreira e seus conhecimentos.

O objetivo da revista **Design Magazine** é suprir esse buraco. No CD que acompanha a revista estão algumas ferramentas, exemplos, tutoriais (muitos deles) para você realmente aprender novas técnicas.

Os exemplos que inserimos no CD podem ser uma excelente base para começar suas próprias experiências no mundo do design digital.

O Editor

# Índice

04

**News:** As últimas notícias do mundo do design

10

**Photoshop 8:** Em primeira mão, tudo sobre a nova versão

14

**Tutorial:** Passo-a-passo para ilustrar no Photoshop

18

**Desafio:** Illustrator, Freehand ou Corel, qual é o melhor?

26

**Entrevista:** Entrevista exclusiva com Mário AV....

32

**Tipografia:** Nossa matéria-prima, as fontes

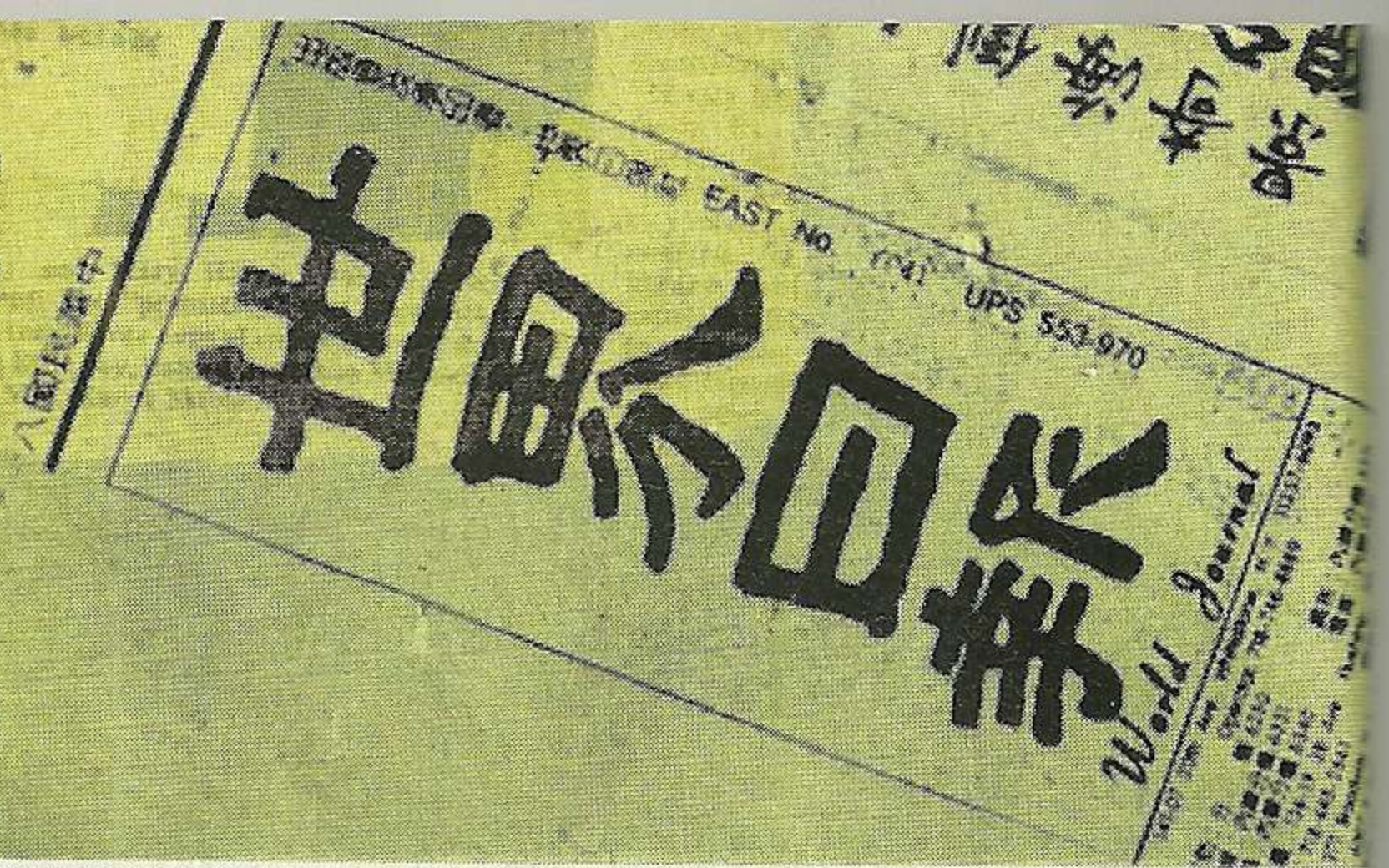
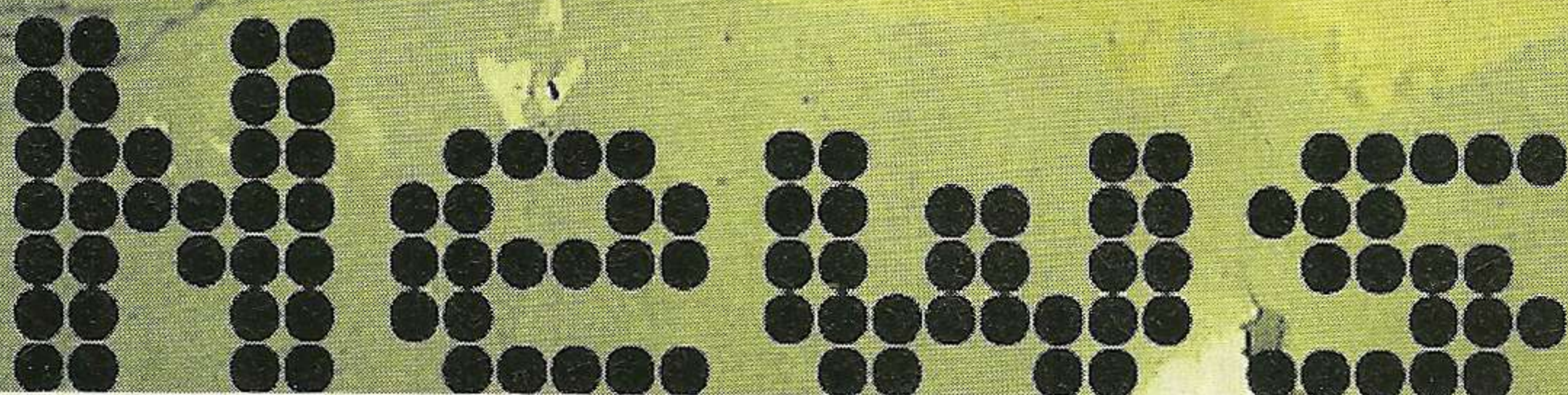
37

**Guia de sites:** Uma lista com muitos sites para inspiração

45

**Guia do CD:** Tudo que está no CD muito bem explicado





## > Dell lança novos bundles com base em áudio e vídeo digital

Câmera digital e MP3 Players são alguns dos produtos comercializados

Agora a Dell também está apostando no mercado de produtos multimídia, com o apoio de empresas já com experiência nesse ramo.

Ela irá lançar três bundles, pacotes feitos pela empresa que incluem vários produtos, coisa comum nos EUA.

O bundle Digital Photography, que custa a quantia de 375 dólares (com um rebatimento de 50 dólares se a compra for feita pelo site da Dell),

vem com uma impressora Inkjet A940, cartuchos de tinta, folhas de papel e uma câmera fotográfica digital da Canon – uma

A300 de 3.2 megapixel.

O bundle Printer oferece uma impressora Inkjet A940, cartuchos de tinta, papéis e um cabo de força suplementar. Esse pacote custa 260 dólares, também com 50 dólares de desconto na compra feita on-line.

E o último bundle se chama Axim PDA, que é composto pelo PDA Axim X5, case de couro, cabo para sincronização dos dados com o computador e recarregador de bateria,

além de alguns protetores para a tela do PDA. Seu preço é de 281 dólares, com o mesmo desconto dos outros produtos.



## > Filmes em Flash ganham sistema de busca

**Novidade chama-se FlashSeek**

Criar sites em Flash ou fazer vídeos usando essa tecnologia sempre resultou em certas dificuldades para o usuário, que gostaria de ver algumas funcionalidades, como um sistema de busca.

Aos poucos, esses problemas vão sendo solucionados com os novos sistemas que estão sendo desenvolvidos.

Agora é a vez do FlashSeek, criado pela Imagio Technology. O software é capaz de analisar vídeos em Flash



## > Webdesign impulsiona e-commerce

Essa é a conclusão de uma pesquisa, nos EUA

Muitos ainda não perceberam, mas o webdesign está muito além de ser uma questão meramente estética. Mas uma pesquisa realizada nos EUA por três empresas ligadas ao mercado de design descobriu que o e-commerce deve muito de seus resultados ao trabalho daqueles que desenvolvem sites.

De acordo com a pesquisa, 65% das pessoas não comprariam em um site que tivesse um design pobre. E mais: 30% deixariam de comprar em lojas "off-line" de uma empresa que tivesse um site de e-commerce ruim. E a qualidade do produto pode importar menos que a do site: para 30%, o webdesign é mais importante que o produto.

E quando estamos falando de webdesign, estamos muito além da beleza e da combinação de cores. O principal aqui é a usabilidade e a experiência do usuário, ao comprar um produto on-line. Nada de grandes complicações ou sistemas que demoram muito com firulas. O importante é combinar o estilo com a praticidade.

Apenas 4% das pessoas disseram que comprariam em um site ruim. Foram realizadas mil entrevistas no total.



## > LG produz maior monitor de plasma do mundo

71 polegadas da mais pura tecnologia

A LG desenvolveu a maior tela de plasma já construída – são exatamente 71 polegadas. Mas não é só o tamanho dela que impressiona, pois a qualidade das cores também é algo que chama muito a atenção.

A nova tecnologia chamada XDRpro, considerada revolucionária quando se trata da







5



para fazer buscas por determinadas palavras-chave. Assim, desenvolvedores e usuários poderão fazer pesquisas procurando vídeos que tenham a palavra "casa", por exemplo.

O sistema utiliza, além de tecnologias da Macromedia, o IFilter, da Microsoft, para fazer as buscas. Ele é compatível com o Microsoft Index Server, disponível nas versões NT, 2000 e XP do Windows, e realiza buscas em arquivos do Flash versões 3, 4, 5 e 6.

Licenças individuais do programa podem ser conseguidas por entrega através do site oficial, [www.imagiotech.com/flashseek](http://www.imagiotech.com/flashseek), pelo preço de US\$ 225.

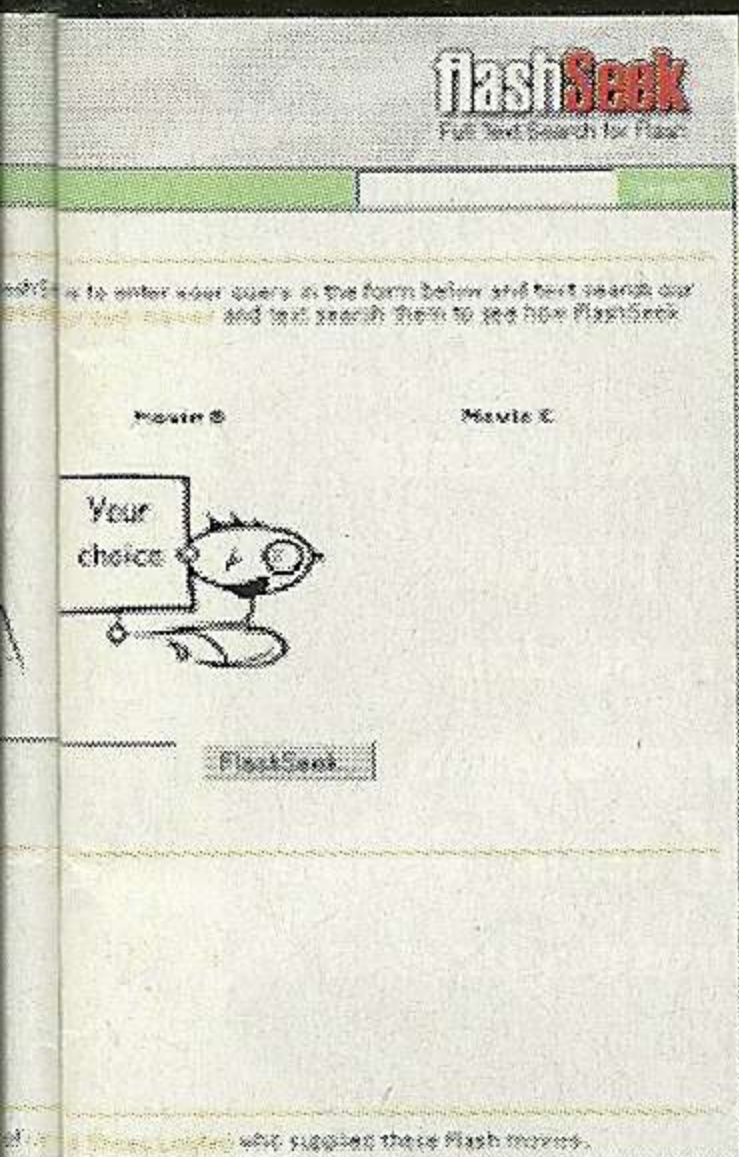
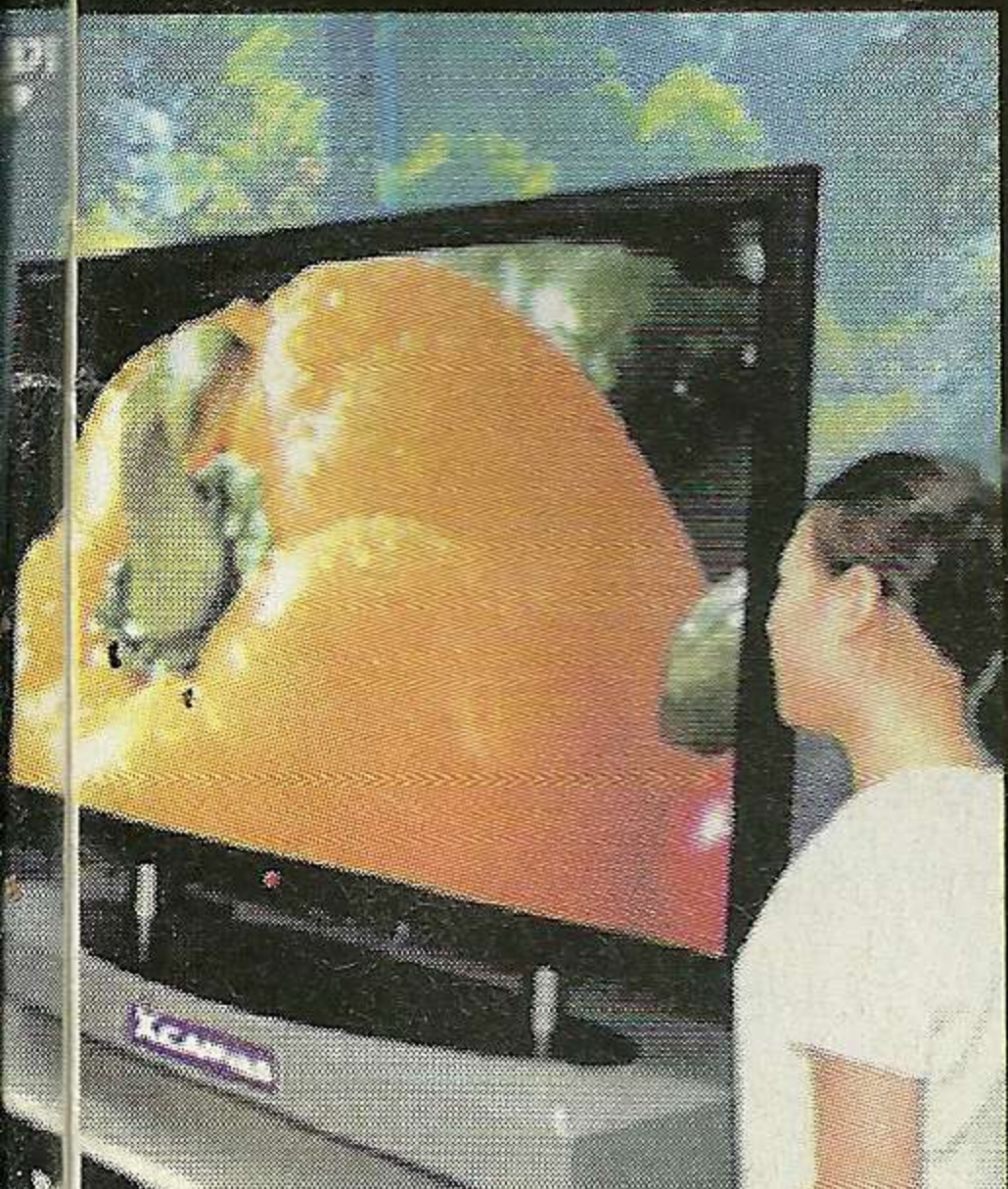


imagem mostrada pelo televisor, conseguiu alcançar níveis de qualidade de imagem muito superiores aos das televisões atuais.

Este televisor da LG é uma prévia dos televisores HDTV que, como está sendo prometido há muito tempo, substituirão as atuais TVs. A principal vantagem da HDTV é a sua maior resolução, 1940x1280 (a TV atual pode alcançar somente 640x480), e

as tecnologias de brilho, contraste e cor, tornando a imagem o mais perto do real, além do tamanho físico das TVs, que serão bem menores.



## ➤ Maya 5 já disponível! Software já pode ser baixado do site da Alias|Wavefront



Um dos mais premiados programas para modelagem em 3D, o Maya, chega à sua 5ª versão.

Trazendo muitas novidades, como a possibilidade de escolher entre quatro opções de renderização de vetores, o novo software transforma um objeto 3D em 2D, dispensando o uso de um outro programa à parte - como o Flash MX, por exemplo. É compatível com os formatos de programas do Macromedia Flash e Adobe Illustrator.

São tantas as novidades que o Maya 5 já está sendo considerado o melhor upgrade de versão já feito deste programa.

Quem quiser investir nesta ferramenta profissional terá de desenvolver US\$ 1.999 para a versão completa e US\$ 6.999 para a versão Unlimited, que tem algumas opções extras.

Para saber mais sobre a nova versão, visite o site do fabricante: [www.aliaswavefront.com](http://www.aliaswavefront.com).

## ➤ Microsoft lança MSN TV Produto visa principalmente os iniciantes na Internet

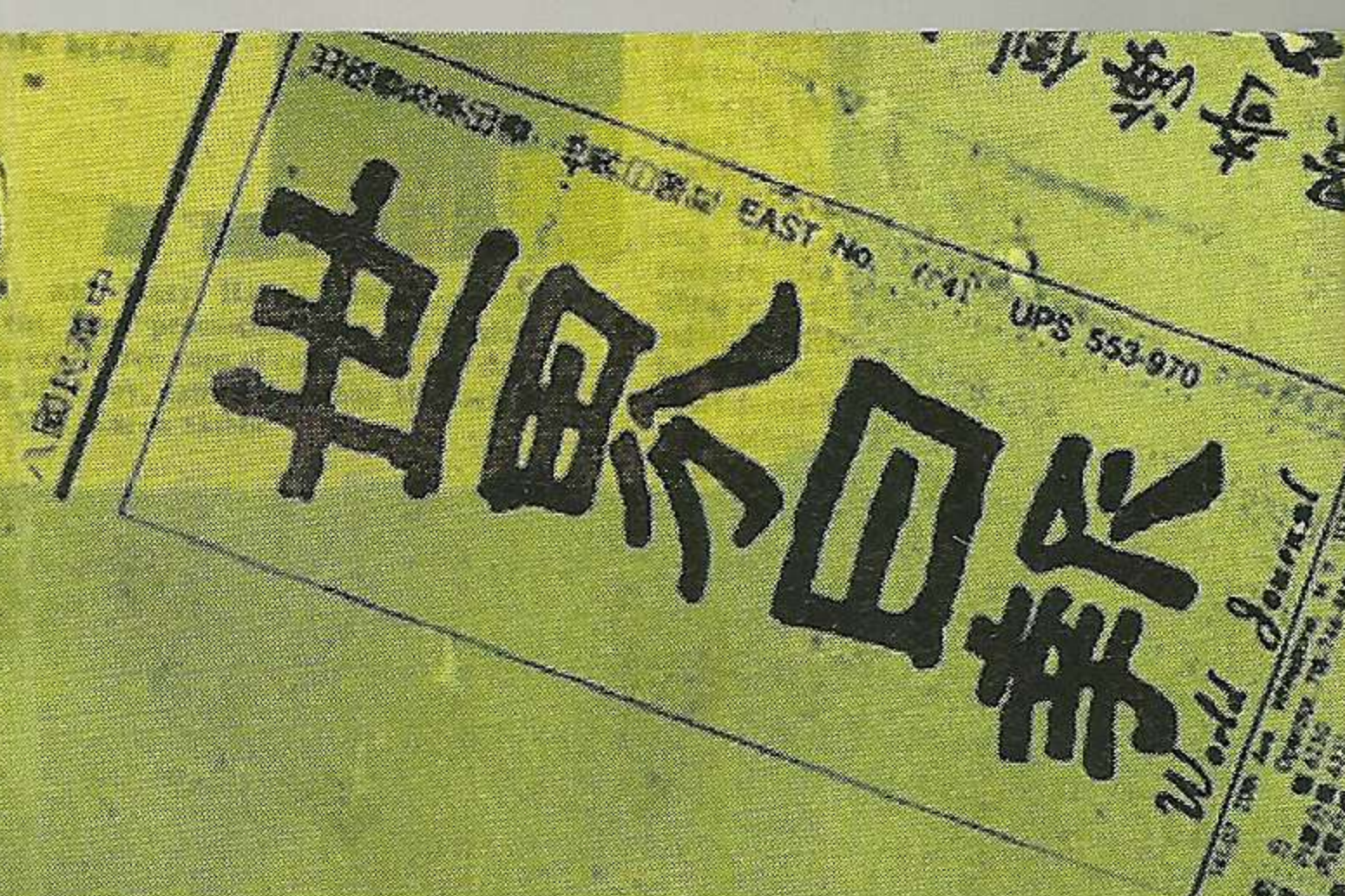
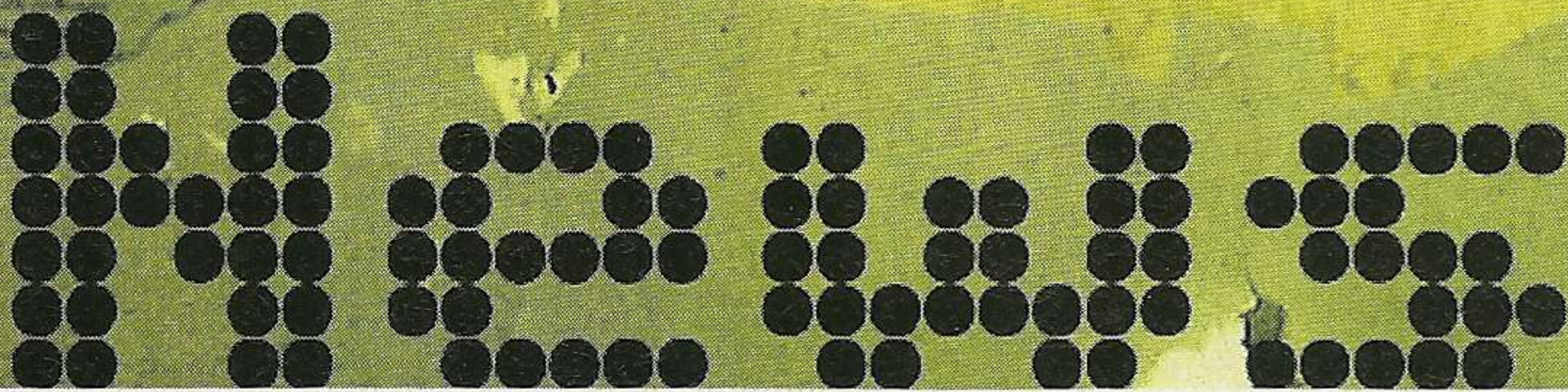
Muito parecido com alguns produtos vendidos há pouco tempo no Brasil, mas um pouco mais evoluído, é lógico, o MSN TV possibilita ao usuário mais leigo acessar a Internet ou ler seu e-mail direto de sua TV. Pra quem não tem experiência com a Internet, o MSN TV dá uma grande ajuda, pois a nova tecnologia é feita para ser descomplicada e fácil de ser usada por qualquer um.

O MSN TV é composto de um receptor de Internet RCA RM2100, teclado wireless e um controle remoto. Ele é comercializado em muitos lugares nos EUA, como o RCS Computer Experience and J&R Music & ComputerWorld, o BrandsMart U.S.A Abt Electronics, e também pela Internet, na Amazon.com.

A Microsoft acredita que o MSN TV pode ser um bom presente a dar para aquele seu parente com mais idade, que tem dificuldade em lidar com aparelhos sofisticados:





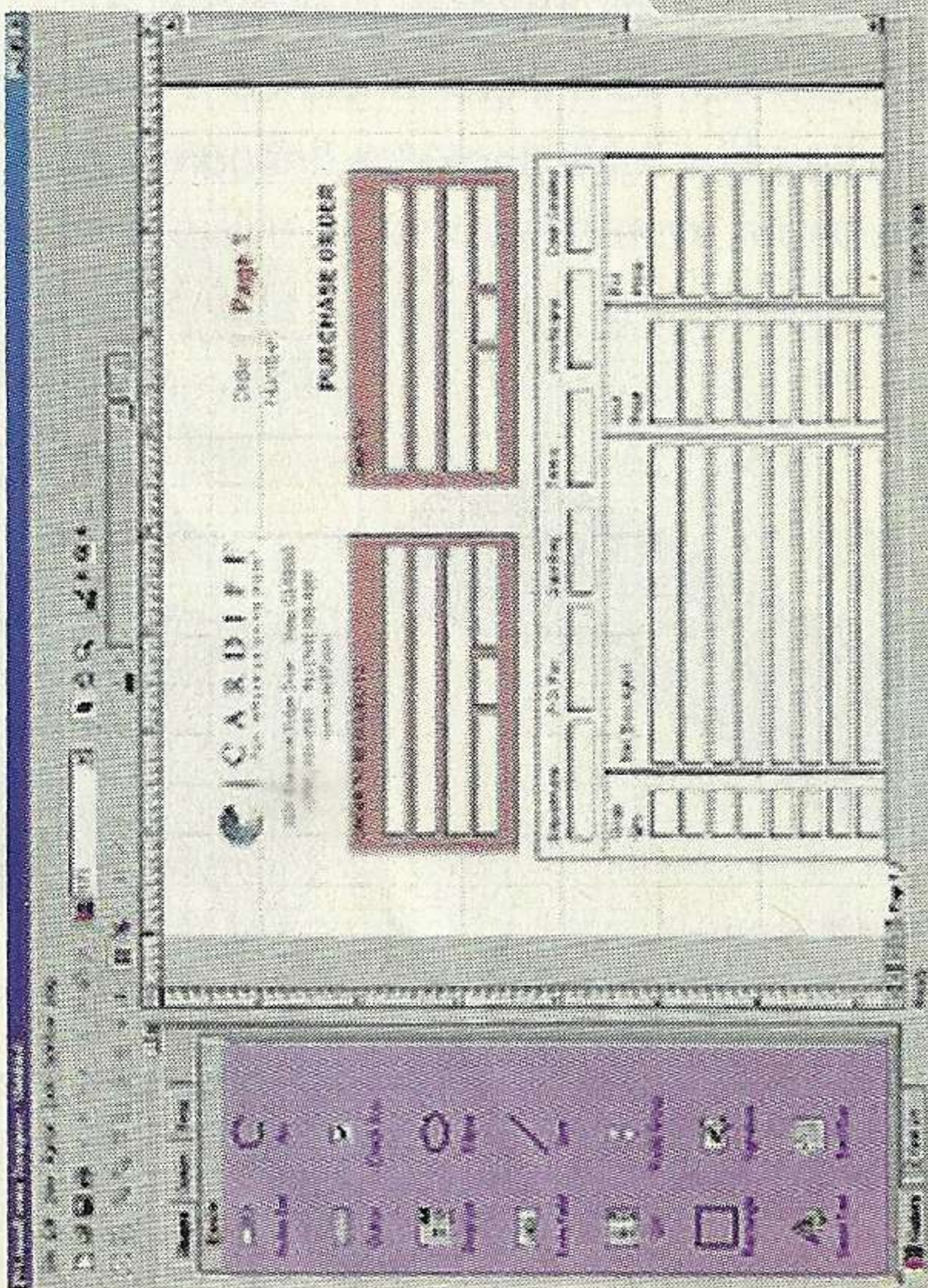


PDFs melhorados

Novo sistema integra soluções para o formato

A Cardiff Software anunciou mais uma novidade para a integração de sistemas para geração e gerenciamento de PDFs. Trata-se de dois Connect Agents que unem o aplicativo LiquidOffice Eforms, para preenchimento de formulários, ao IBM Content Manager, usado por grandes empresas para arquivar uma enorme quantidade de dados.

“A integração entre os dois programas combina o ganho de produtividade e custos operacionais



Thumbnails proibidos?

Fotógrafo americano está revoltado

Uma das ferramentas que mais ajudaram o trabalho de design digital foi a de busca por imagens em sistemas como o Google. Com ela, é muito fácil e rápido encontrar qualquer imagem que se queira, na Rede. Leva apenas alguns minutos.

Boa parte dessa funcionalidade se deve aos thumbnails (imagens bem pequenas gravadas no servidor do sistema de busca), que permitem a pré-visualização das imagens, para poderem ser escolhidas em meio a todos os resultados, sem ser necessário abrir uma a uma.

Pois até isso, nos EUA, um país famoso por sua obsessão por processos, está sendo alvo de uma ação judicial. Um fotógrafo está reclamando da reprodução



de suas imagens em thumbnails, em um sistema de busca. O sistema, no caso, é o Ditto.com, que por sinal também grava imagens em tamanho grande.

O caso das amostras pequenas já está resolvido, com ganho de causa para o Ditto.com. Agora, resta ver o caso das figuras grandes, mais controverso. Pelo menos Google e afins parecem estar a salvo de ter suas buscas por imagens reduzidas a meros links de texto.



Microsoft tenta melhorar situação do Xbox no Oriente

Empresa trará jogos de sucesso do Ocidente pra lá

Com o objetivo de contornar a situação delicada do Xbox nos países asiáticos – principalmente no Japão, onde as vendas são muito baixas –, a Microsoft tenta novas alternativas para que as vendas do console aumentem.

Peter Moore, antigo presidente da Sega of America e atual responsável pela divisão Home & Entertainment da Microsoft na Ásia-Pacífico, está levantando uma idéia, que, pra falar a verdade, já deveria ter sido colocada em prática: lançar os mais novos jogos de sucesso do Ocidente, com uma maior velocidade, no Oriente.

Essas conversões de jogos sempre foram uma preocupação para nós ocidentais, que sempre esperamos muito tempo para que um lançamento do Japão chegasse nos EUA. Mas o engraçado é que agora está acontecendo o contrário. A primeira empresa que já demonstrou total apoio a Peter Moore é a Ubi Soft, que pensa em lançar o quanto antes os games Splinter Cell e o Ghost Recon.







**> LG e Verizon anunciam telefone wireless  
LG VX6000, um monofone wireless com câmera embutida**

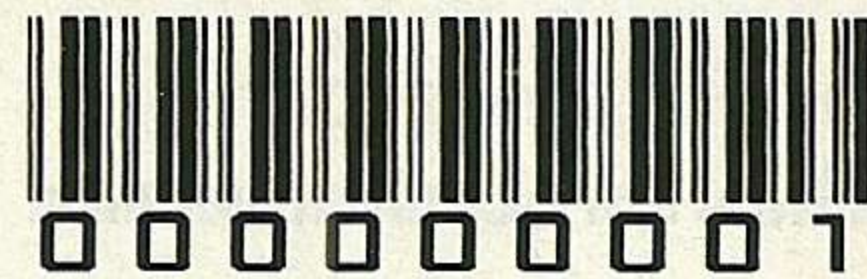
O LG VX6000 caracteriza o novo serviço de mensagens com imagem recentemente lançado pela tecnologia wireless da Verizon, sendo o mais robusto de imagens do mercado. Este novo produto da Verizon deixa clientes usar fotos, personalizar suas experiências wireless e compartilhar facilmente suas imagens, utilizando assim uma maneira visual sem fio de se comunicar. Entre as vantagens que o VX600 oferece, você poderá fazer uploads de fotos, armazenar, compartilhar e emitir as mesmas a todo e qualquer endereço de e-mail ou a qualquer telefone que permita mensagens de texto em serviços móveis – uma característica original aos clientes wireless de Verizon – apenas em algumas etapas simples.

“O VX6000 é apenas um dos mais simples, capacitados e bonitos telefones disponíveis no mercado”, disse Dan Gralak, vice-presidente de vendas para telefones móveis da LG. E ele faz a sua propaganda: “Se você está esperando para comprar um telefone de câmera e está procurando um modelo com todas as características, boa funcionalidade, estilo e sofisticação que você sempre quis, sua busca acabou.”



**Sony atualiza o software do Clié NZ90  
Empresa anunciou recentemente 3 updates do software para seu handheld NZ90**

O primeiro atualiza o programa NetFront, corrigindo cinco erros relacionados às conexões e à estabilidade de rede. O segundo dirige-se à câmera digital interna, adicionando a funcionalidade nova, tal como a habilidade da exposição branca do controle e do girar do contrapeso ao aumentar a velocidade. O terceiro e último update atualiza velocidades, oferecendo o Flash 5 da Macromedia e a estabilidade com potencialidades de áudio extras.

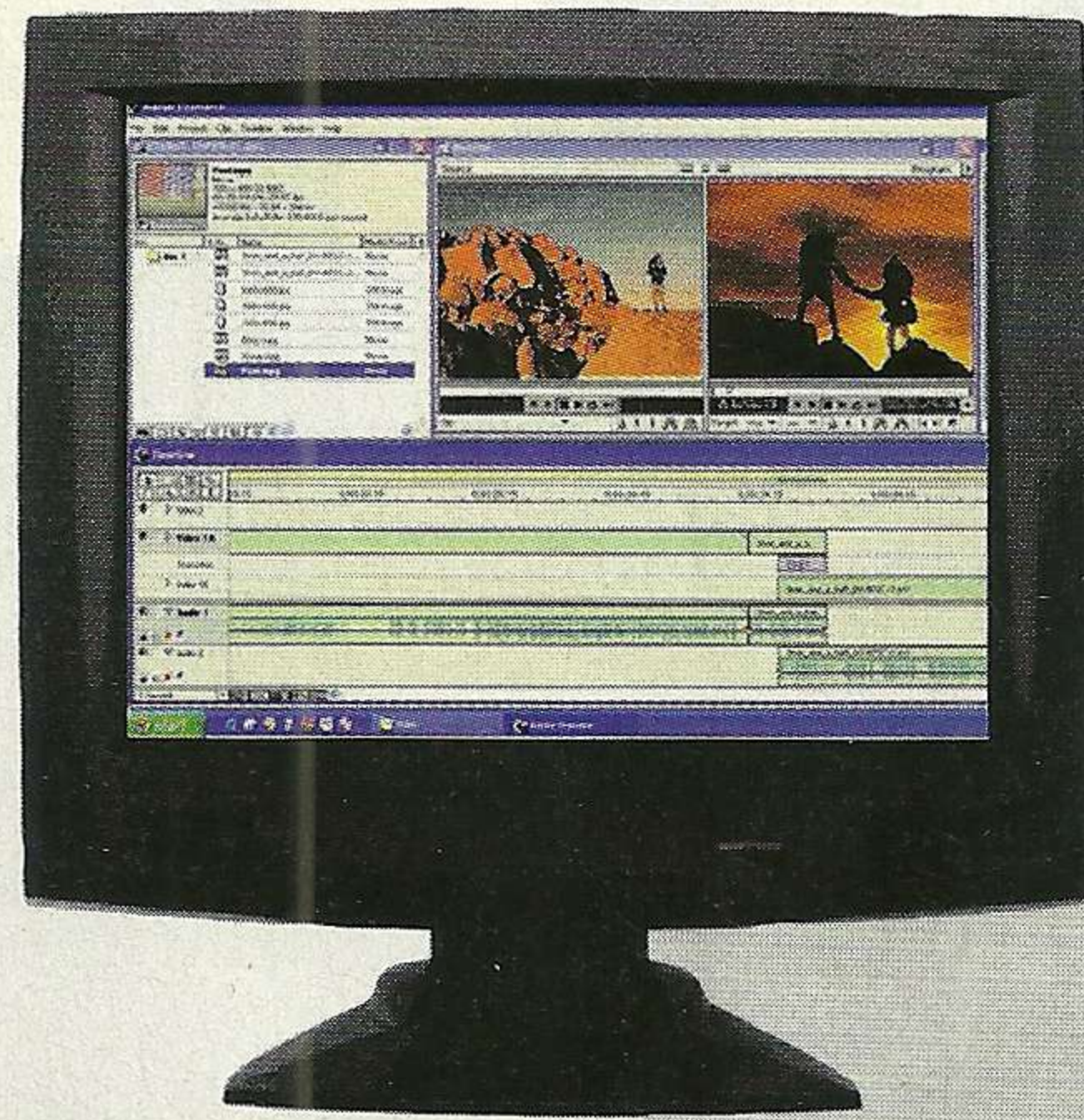


**> Adobe e Mac: divórcio amigável  
Premiere, agora, só para Windows**

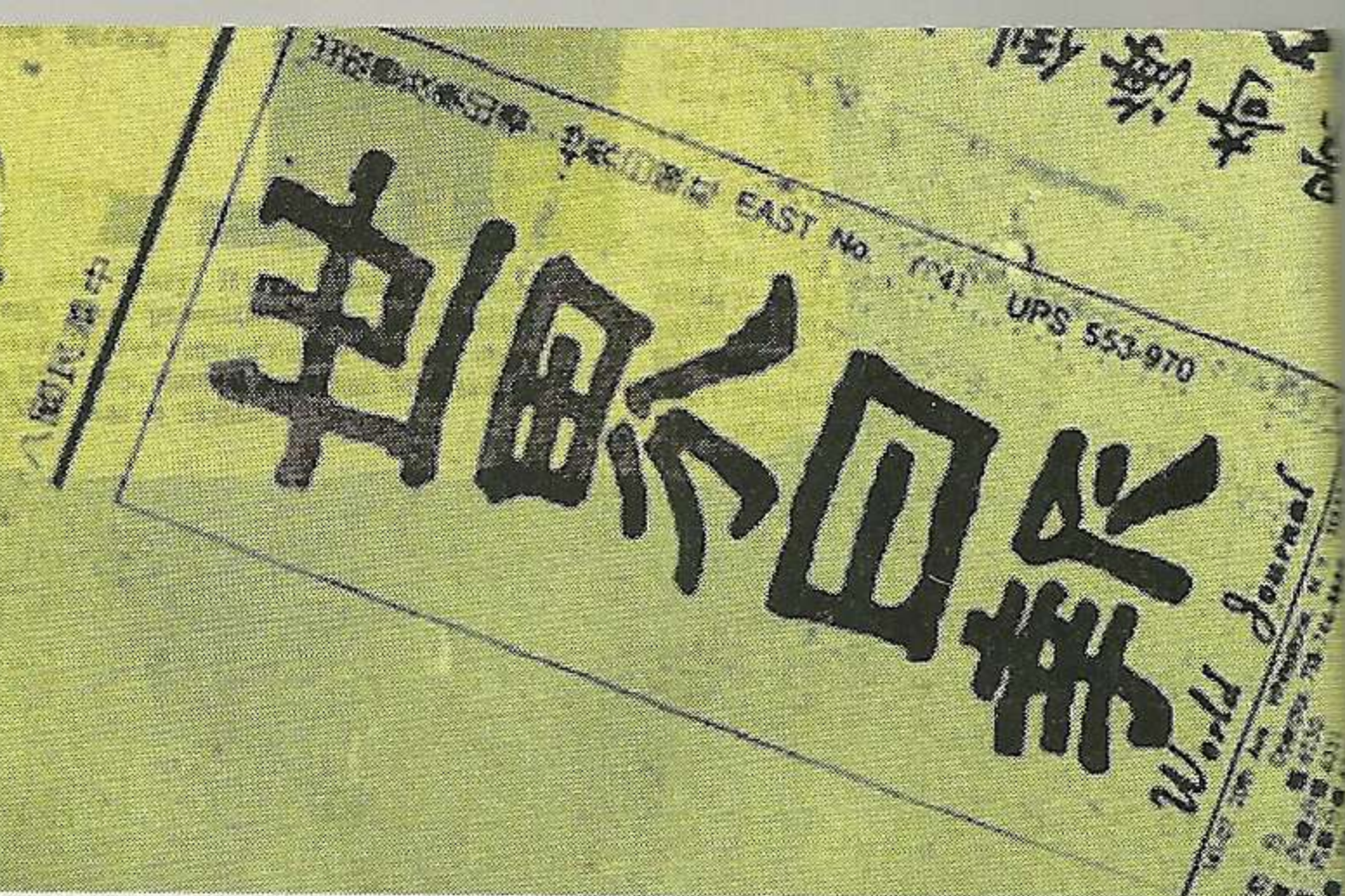
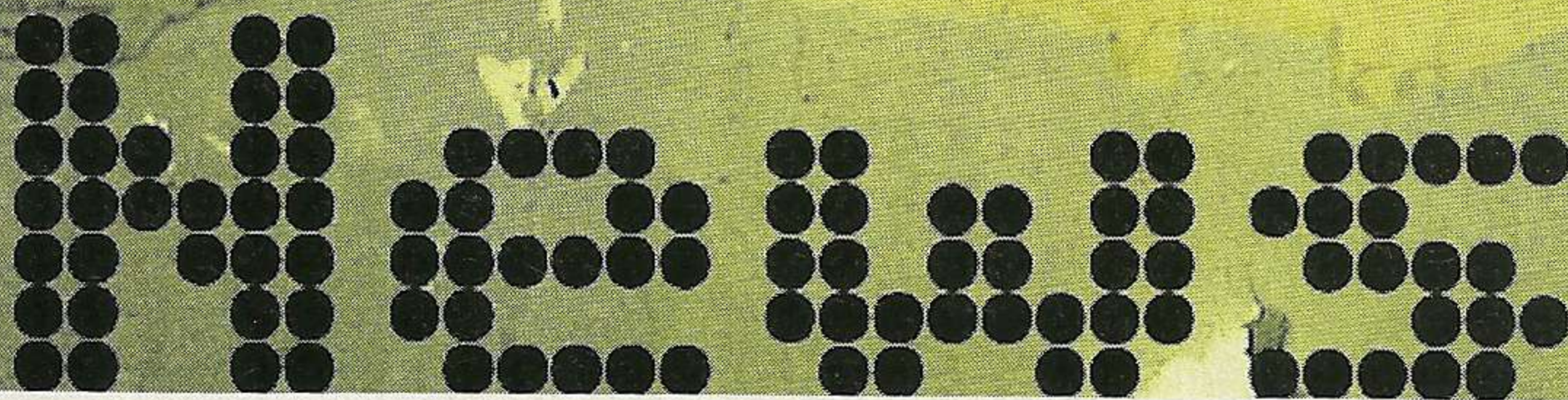
A Adobe anunciou que não continuará o desenvolvimento do software de edição Premiere para Macintosh; da mesma forma, o novo software para autorização de DVD que será lançado nos próximos meses só terá versão para Windows. A Adobe acusa a Apple de não abrir espaço para produtos de terceiros, desenvolvendo seus próprios aplicativos, o que prejudica a concorrência.

É o fim de uma parceria de anos, desenvolvendo aplicações e hardware destinados a profissionais de criação. O lançamento do novo Photoshop para Mac OS X aumentou as vendas das duas empresas, mas, recentemente, a Apple começou a distribuir uma série de ferramentas gratuitas junto com o Sistema Operacional, como o iDVD e o iMovie. Na área de edição de vídeo, o Final Cut é um concorrente direto do Premiere. Segundo os especialistas, a Apple leva uma boa vantagem porque produz o hardware e o sistema operacional.

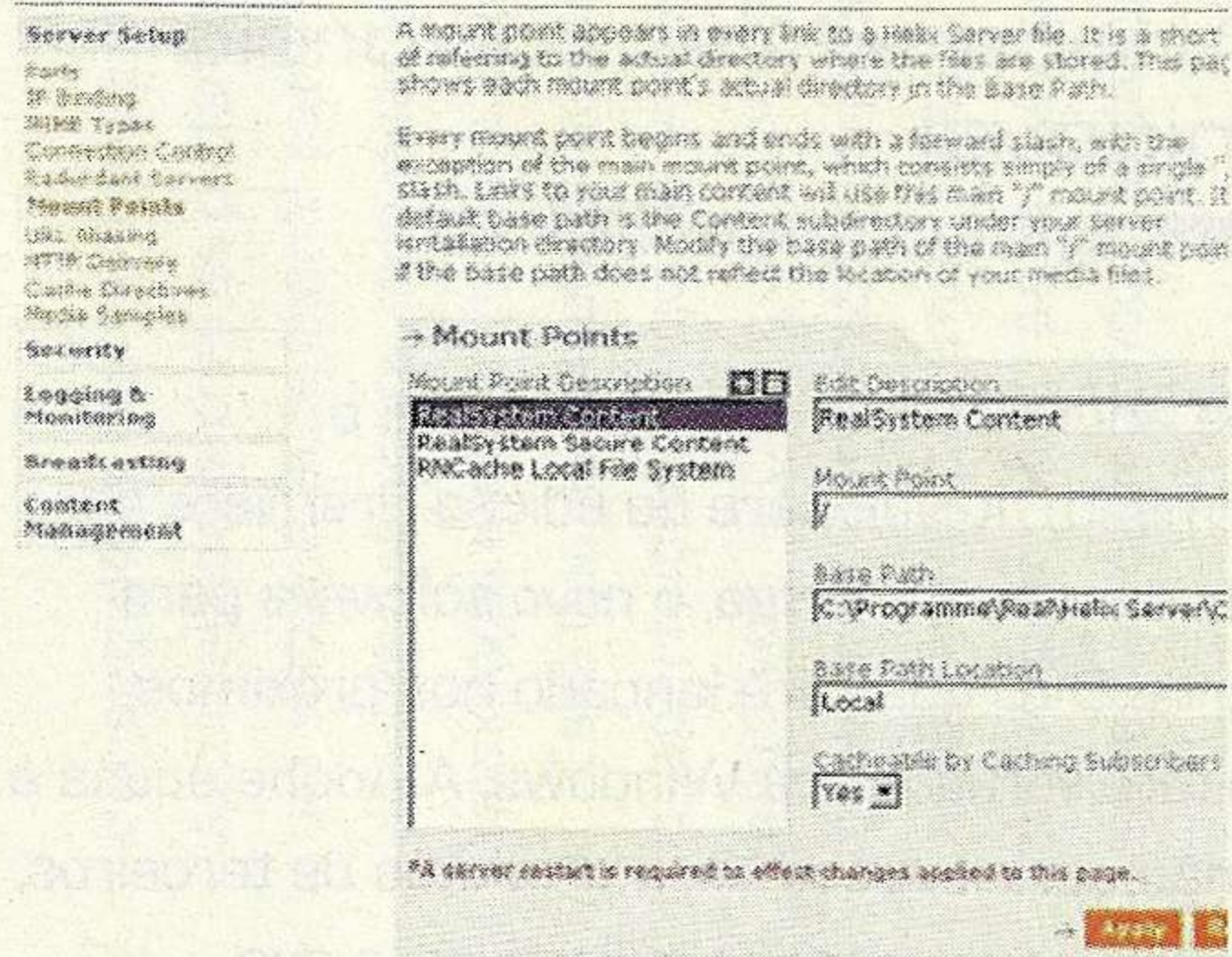
Numa grande virada, agora é a Microsoft que reclama das práticas monopolistas. A empresa de Bill Gates anunciou que não irá produzir o Internet Explorer para Mac por causa do lançamento do browser Safari pela Apple. E a empresa não pára por aí, quer tornar seu computador o centro de um estilo de vida digital, com diversos outros devices, como iPod e a recente iSight (webcam).







**> Helix também sorri  
Servidor da Real será compatível com  
tecnologia SMIL**



A companhia RealNetworks afirmou que irá acrescentar o código da Synchronized Multimedia Integration Language (SMIL) para o cliente do Helix, algo que promete melhorar a criação e a entrega das apresentações multimídia em devices ligados por rede. O cliente Helix é a tecnologia open source para mídia streaming da RealNetworks.

O SMIL (pronuncia-se "smile") é um padrão da indústria para apresentação sincronizada de arquivos digitais que incluem áudio e vídeo streaming, bem como texto e imagens. O SMIL simplifica a entrega de multimídia ao quebrar vídeo, áudio, texto e outros arquivos de mídia para uma distribuição mais rápida em redes ligadas por IP. Quando chega ao computador, os componentes são recompilados. O SMIL é padrão do World Wide Web Consortium.

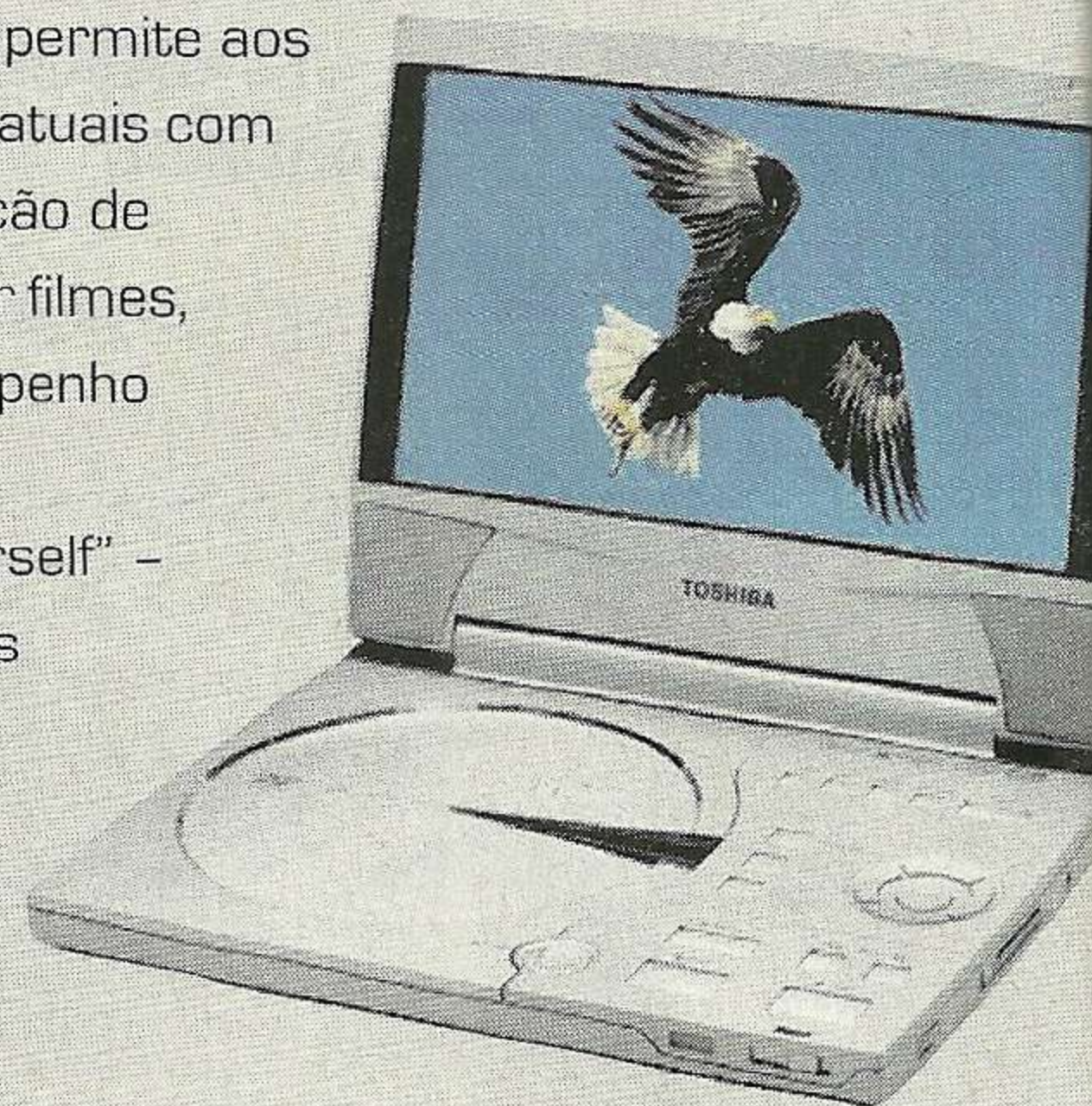


**> NTT DoCoMo anuncia F505i  
Novo monofone Japonês**

A empresa NTT DoCoMo anunciou que começará o marketing do F505i, o primeiro monofone japonês que incorpora a tecnologia de autenticação de impressão digital. Este é o quinto modelo na série 505i dos monofones 2G. Equipado com um browser de Flash, os monofones 505i podem alcançar uma escala larga, um índice rico e as aplicações com animações.

**> Toshiba anuncia novo drive DVD-R/RW  
Marca japonesa lança DVD/CD para computadores desktop**

O kit de gravação de DVD da Toshiba permite aos usuários promover seus computadores atuais com potencialidades do playback e da gravação de DVD/CD para armazenar e compartilhar filmes, músicas e fotos com eficiência e desempenho muito melhores. Todas as ferramentas necessárias para a instalação "do-it-yourself" - incluindo a movimentação, o software, os cabos e os meios - estão em um conveniente pacote "preço baixo". As sustentações SD-R5112 executam em velocidades de 4x para DVD-R, 2x para DVD-RW, 16x para CD-R e 10x para CD-RW. Além da movimentação própria, o kit inclui também os softwares Cyberlink PowerDVD, Cyberlink PowerDirector Pro e Pinnacle (VOB) Instant CD/DVD, junto com DVD-R, DVD-RW, CD-R e CD-RW virgens para gravação.



**> Espiando com estilo  
Apple lança iSight**

A Apple está querendo transformar totalmente a experiência de uso do computador. O conceito de vida digital foi ampliado com o lançamento da câmera que tem o nome de iSight. Esta, com um design inovador - como é o padrão da Apple -, é ligada via FireWire que transmite áudio e vídeo, além de alimentar a energia da câmera. A iSight deve ficar encaixada no alto do monitor

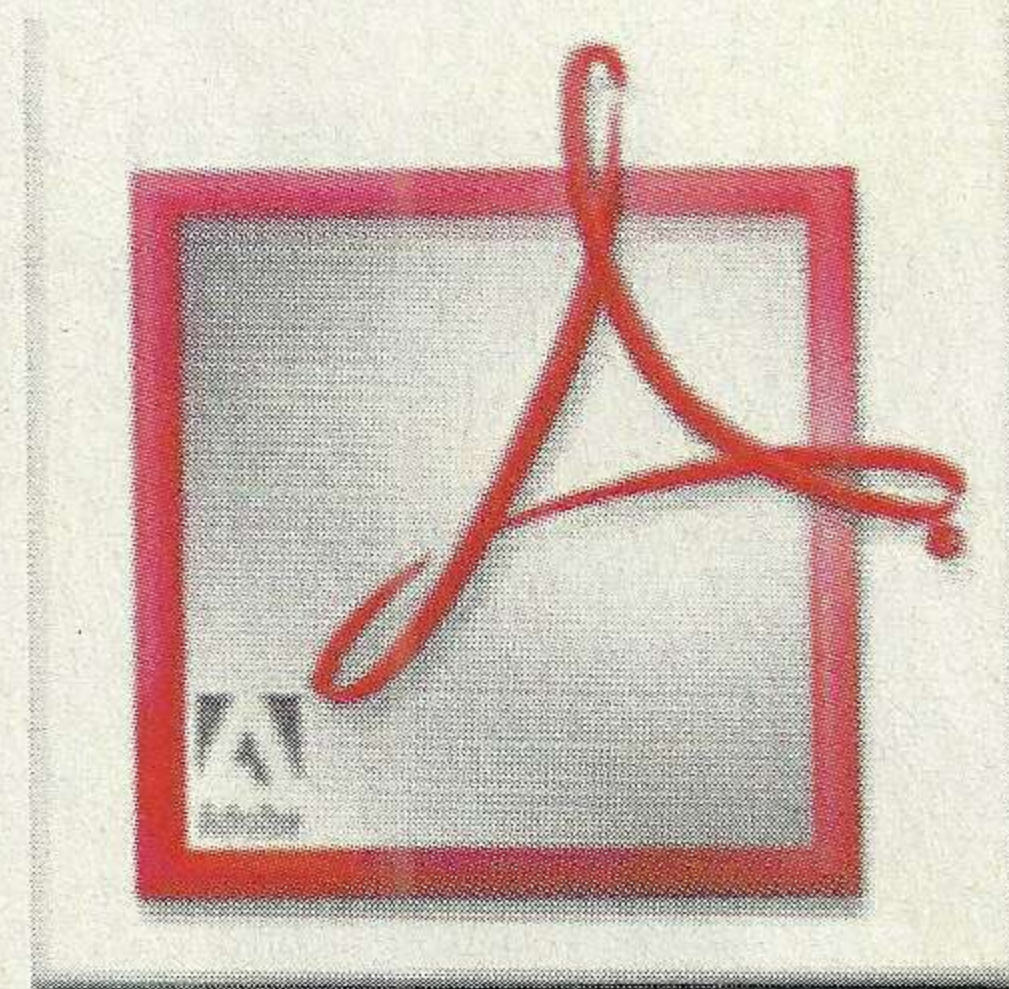




**➤ PDF vai ganhar segurança  
É o que garante a parceria entre IBM e Adobe**

Recentemente, foram descobertos os primeiros vírus embutidos em arquivos Portable Document Format. Foi uma descoberta muito ruim para a Adobe que vinha fazendo uma forte propaganda da segurança de seus arquivos. Depois de tentar prender as pessoas que resolveram mostrar como o formato era pouco confiável, como Dimitry Skliarov nos EUA, a Adobe resolveu finalmente aumentar a segurança de seus produtos.

O primeiro passo foi a criação de um processo mais seguro de assinatura digital, que pode ser usado para validar documentos. Em conjunto com a IBM, eles desenvolveram um chip, incluído em todos os computadores e notebooks da IBM, que será usado para guardar essa assinatura digital. Isso facilitará a transmissão de dados e validação de documentos.



**➤ Treinamento on-line  
Macromedia lança nova versão do Breeze**

A Macromedia fez um update do famoso software Breeze. Com ele, é possível transformar slides criados no PowerPoint em arquivos de Flash e

transmitir a apresentação pela Internet. Essa é uma excelente ferramenta para quem precisa montar treinamentos via Rede.

Os slides podem ser vistos através de qualquer browser e podem ser adicionados sons, vídeos e pesquisas. Desse modo, permite-se criar um completo pacote de treinamento corporativo.

Também dá para incluir recursos como videoconferência e chat. Uma tremenda ferramenta para escolas e empresas.



(independente de ser um desktop ou um notebook), na altura dos olhos, simulando uma visão natural.

A webcam da Apple vem com uma lente de abertura F/2.8, permitindo seu funcionamento em ambientes com pouca luz, além disso, é bem pequena e bastante fácil de carregar para qualquer lugar. Sua qualidade é excelente e o framerate chega a 30 frames por segundo. O preço está em torno de 150 dólares.

O F505i caracteriza um sensor de impressão digital para impedir o uso desautorizado do monofone. O usuário pode travar ou destravar o telefone móvel simplesmente colocando um dedo cujas digitais estejam pré-registradas no sensor. Impressões digitais de até dez pessoas podem ser relacionadas depois dos procedimentos da modalidade do authentication do monofone.

O monofone vem com cartão, um vídeo do miniSD 16MB que permite armazenar 29 minutos de vídeo em chips ou 1.040 fotos

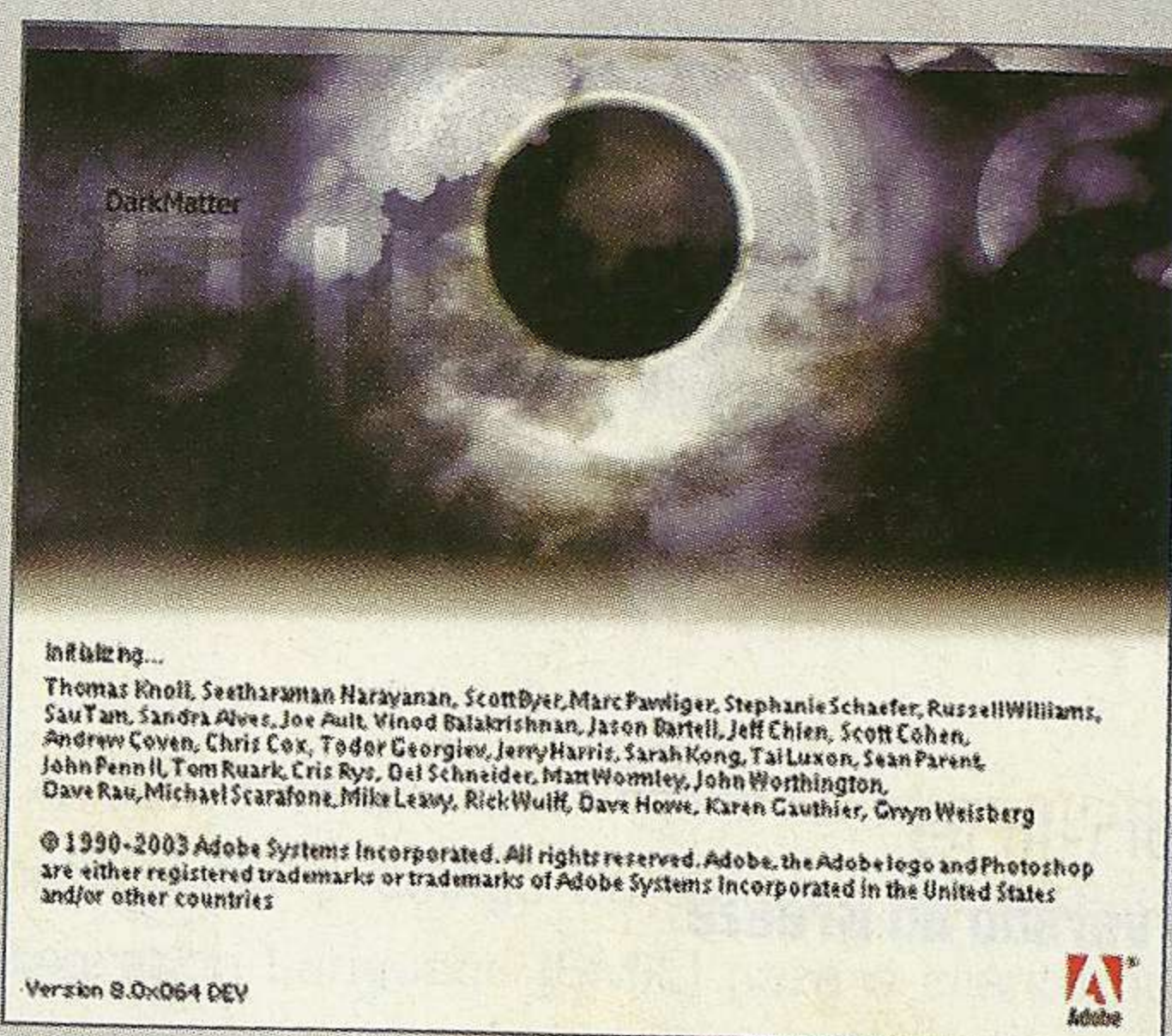
conservadas no formato small size do i-shot. Combinando o cartão do miniSD 16MB com a memória intrínseca do monofone, o F505i tem uma capacidade máxima de gravação de 67 minutos, permitindo capturar e armazenar até 11 vídeos de seis minutos.

O F505i estará disponível em todas as lojas de vendas de aparelhos DoCoMo. O preço do monofone, incluindo o cartão do miniSD e o adaptador, ainda está indefinido. O jogo de acessórios padrão inclui o bloco da bateria, o adaptador AC e o suporte do desktop.



# 8 vezes phot

O que a Adobe está preparando para a nova versão de seu principal produto

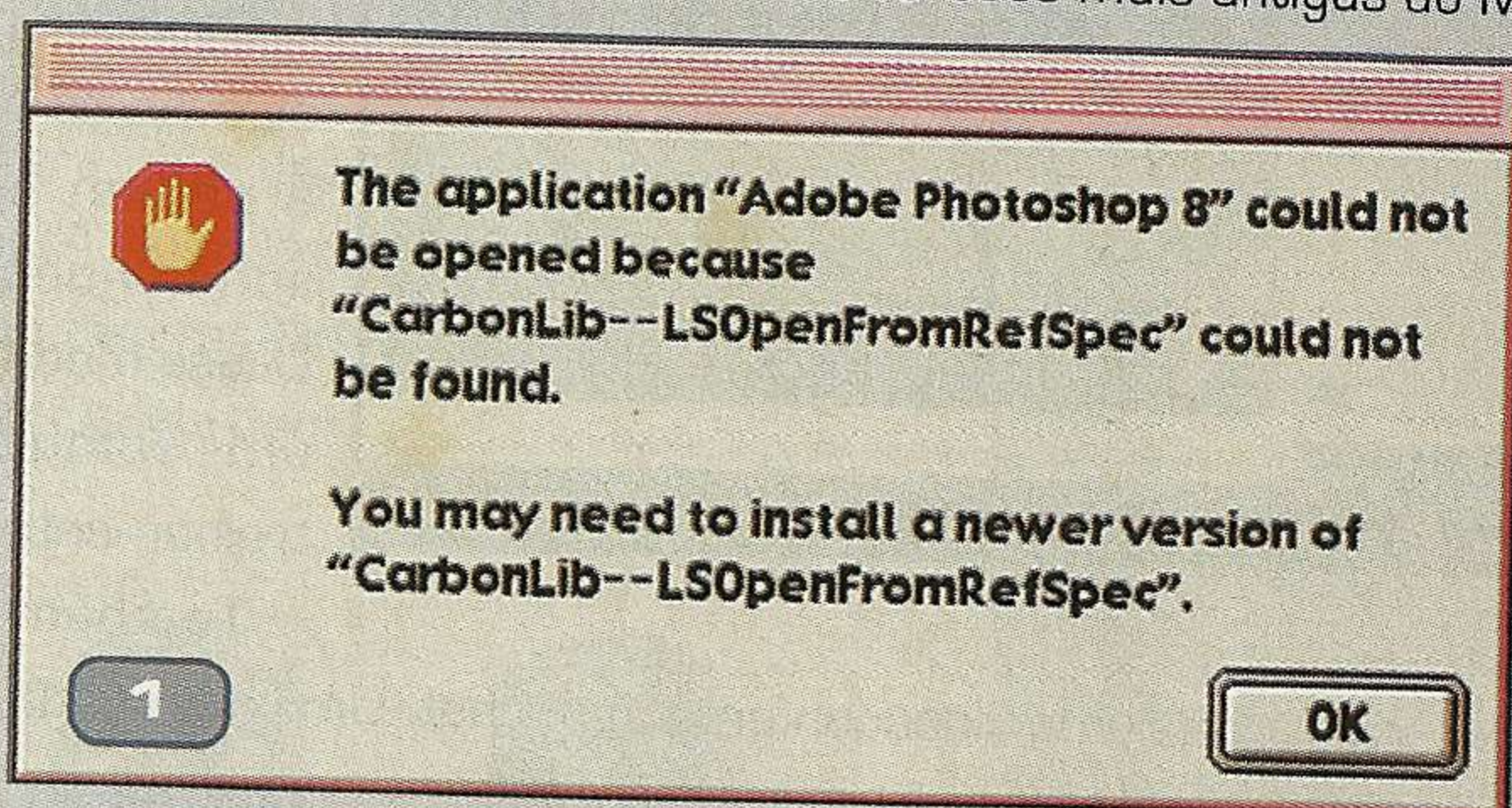


Sim, é o Photoshop 8. A tela de entrada do software também possui um olho, no entanto ela é bem diferente das que a Adobe está acostumada a fazer: uma tela sombria com um olho coberto por nuvens, uma tela provisória, provavelmente.

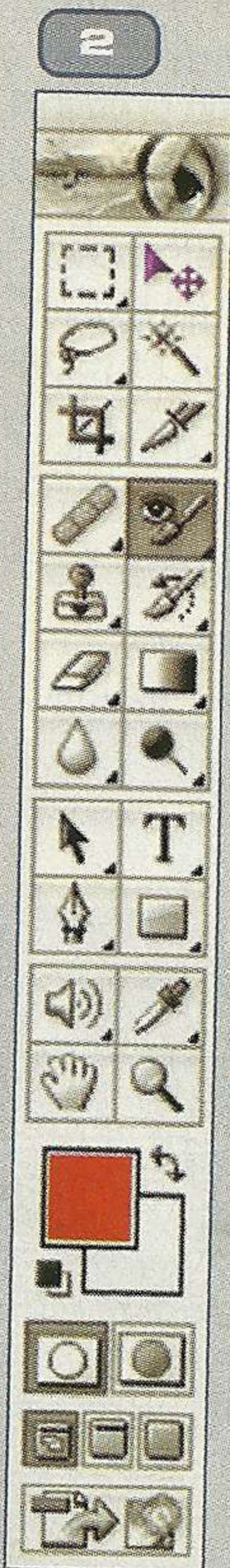
Mas o que interessa é o software, e a primeira pergunta que vem à cabeça é: o que a Adobe poderia fazer de original em uma nova versão do Photoshop? Mais filtros? Maior integração com outros softwares da empresa? Ganho na performance? A resposta para todas essas questões você acompanha neste test drive que fizemos na próxima cartada da Adobe.

## Instalação

Essa informação interessa mais aos usuários de Macintosh. O Photoshop 8 só funciona no Mac OS X, mais precisamente na versão 10.2, o famoso Jaguar. Isso quer dizer que donos de Macs mais antigos não terão chance de executar o programa. No entanto, isso não significa que o Photoshop 8 seja nativo para OS X; assim como o Office v.X., ele apenas traz um bloqueio que não permite o funcionamento nas versões mais antigas do Mac OS.



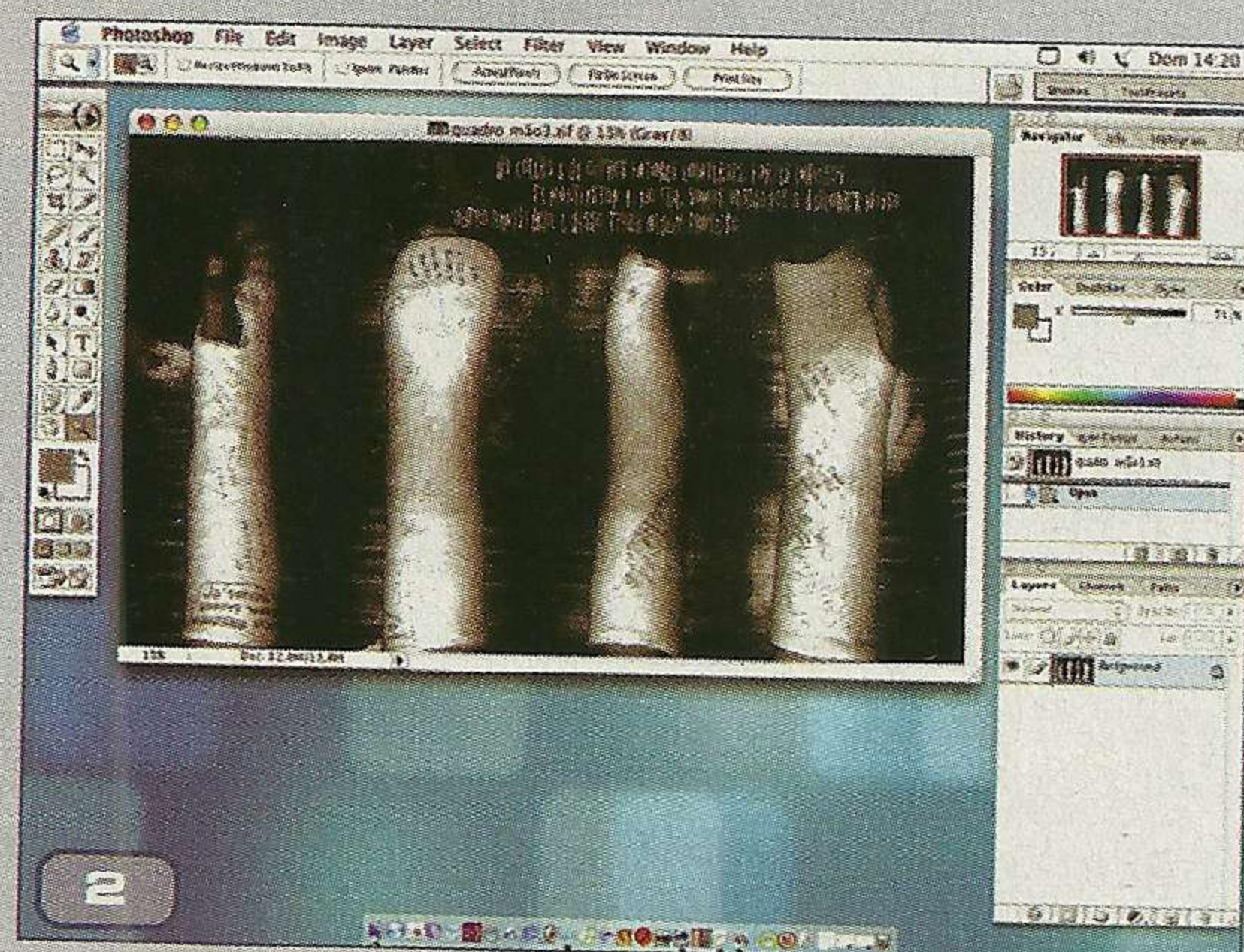
Apesar de não ter encontrado nenhuma documentação confirmando isso, para a plataforma PC, o bloqueio de funcionamento deve ser apenas para o Windows 95, restrição que muitos aplicativos já trazem.



## Interface

As paletas e ícones já haviam sido redesenhadas para a versão 7, por isso estão idênticas no Photoshop 8.

Uma rápida vasculhada revela poucas novidades na interface. O File Browser saiu do agrupador de paletas e tornou-se um ícone de pastinha logo ao lado. Nota-se também uma nova paleta chamada Layer Comps, cuja função explicaremos mais à frente.



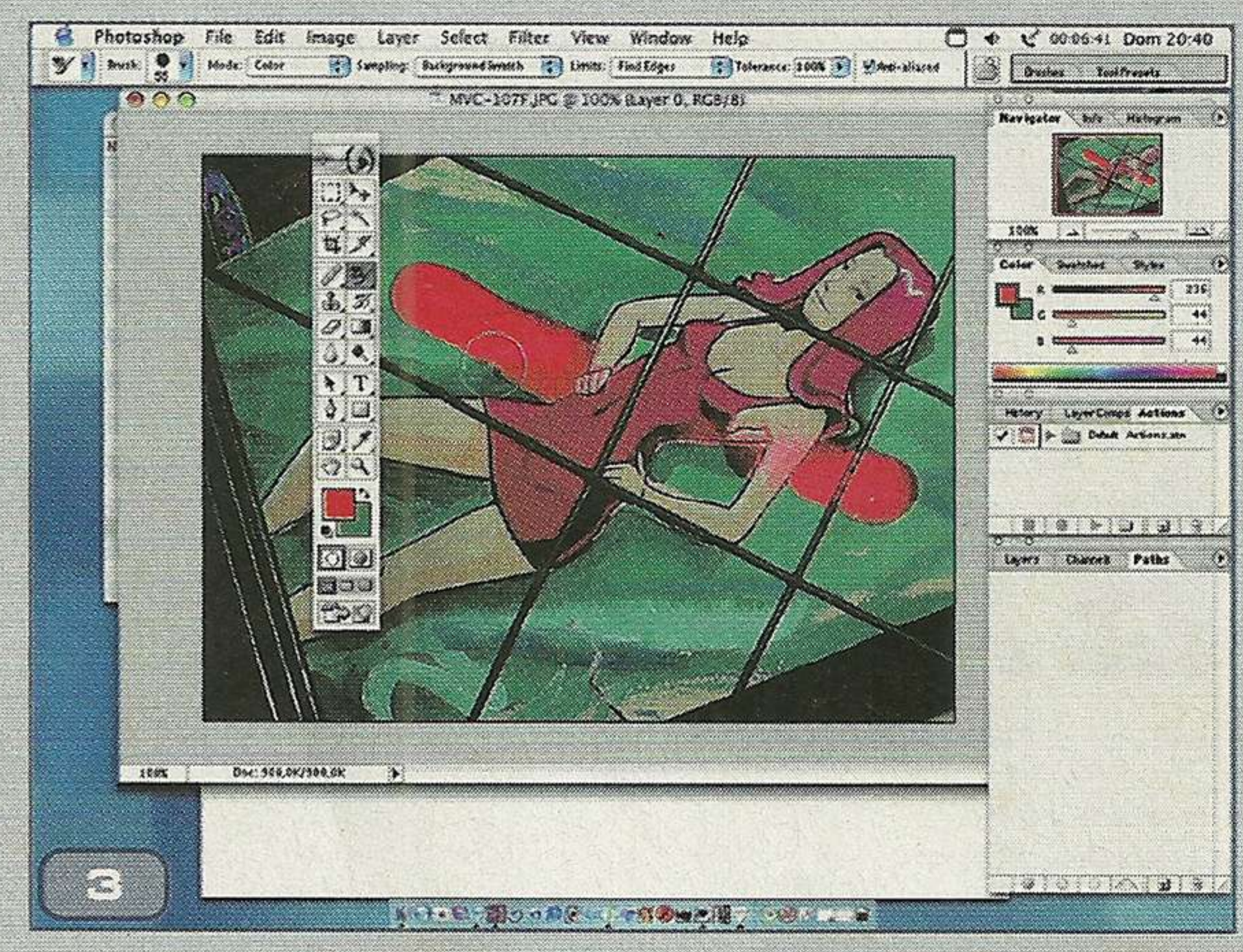


# Photoshop



## Novidades

Na barra de ferramentas, as novidades ficam por conta de dois novos brushes, o Art Spray Tool e o Color Replacement Brush Tool. O primeiro funciona exatamente como um spray, aumentando a camada de tinta em uma área, conforme o ponteiro permanece parado sobre ela. A segunda ferramenta substitui a cor definida em background pela cor do foreground, podendo-se fazer alguns ajustes, como tolerância e modo de pintura. **3**

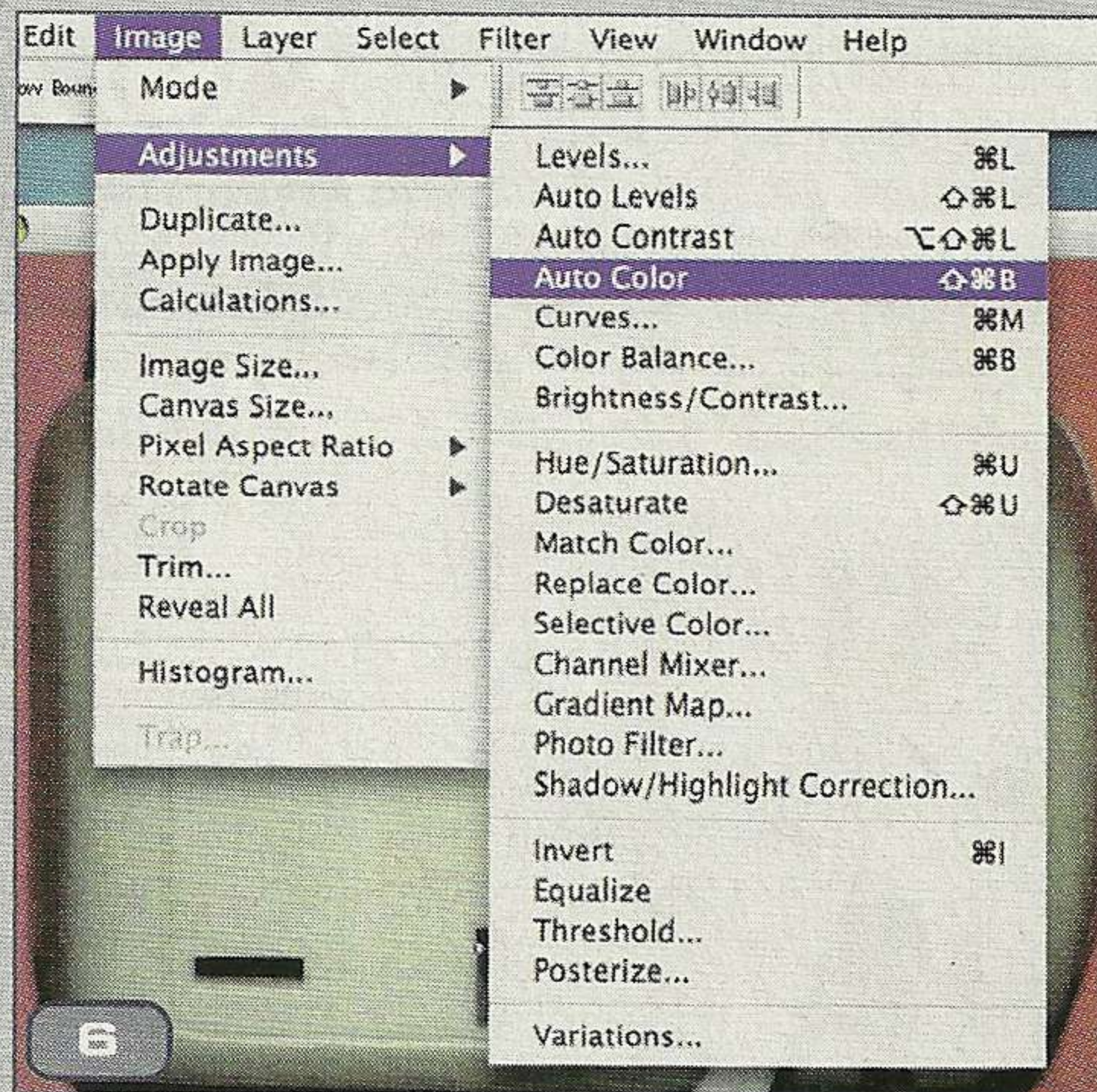


**4** A janela File Browser, além do novo ícone e local de chamada, também sofreu uma considerável atualização, funcionando agora como um Finder (ou Explorer, para usuários de Windows), podendo-se criar pastas, procurar e apagar arquivos, organizar a partir de vários atributos (nome, data, tamanho, etc.), rotacionar a miniatura, além de agora permitir a seleção direta de uma pasta para aplicar alguma Action criada pelo usuário ou as predefinidas pelo Photoshop. As prévias em miniaturas de um diretório são montadas bem mais rápido do que na versão anterior, tornando o uso dessa ferramenta bem mais atrativo.

A nova paleta Layer Comp traz um recurso interessante, porém de uso restrito, pelo menos no Photoshop. Vamos dar um exemplo de uma situação comum: você cria uma imagem com vários layers, mas para exportá-la para a Web você não precisa exibir todos os layers que foram criados; isso não quer dizer que esses layers sejam inúteis, eles apenas não servem para aquele estado que você quer exportar. O Layer Comp (abreviação de composition) serve pra isso, ele salva a configuração do estado de exibição de alguns layers, sendo possível acessar diretamente esse estado depois, sem a necessidade de ficar lembrando quais layers existiam naquele momento ou mesmo quais estavam ocultos. A ferramenta grava essa configuração e depois, com um clique, você volta à imagem exatamente como ela estava antes do Layer Comp. **5**







Na parte de ajustes, existem alguns novos comandos que merecem ser comentados. Eles são:

**Auto Color:** Melhora automaticamente o equilíbrio entre os tons de cores da imagem, melhorando seu aspecto de profundidade.

**Match Color:** Usando a próprio background ou a fusão com um layer, este filtro converte a imagem para um único tom, usando a tonalidade predominante da imagem original.

**Photo filter:** Simula alguns filtros fotográficos, adicionando tonalidades de cor à foto que está sendo trabalhada.

**Shadow/Highlight Correction:** Ajustes para melhorar o aspecto das áreas mais claras ou mais escuras de uma imagem. **6**



Os filtros trazem uma boa quantidade de novidades, melhora que não se via há um bom tempo nas atualizações do Photoshop. O já conhecido Liquify, além de algumas novas distorções, traz novas opções de máscaras, visando tornar mais preciso o trabalho de remodelar as imagens. **7**



A categoria blur ganhou dois novos desfoques, um chamado Average e outro Leans Blur. O primeiro tem um efeito engraçado, é como se ele misturasse todas as tonalidades da imagem, formando uma única cor chapada. Assim, uma foto com nítida tonalidade amarela, sem dúvida, formará uma cor próxima ao amarelo. O segundo, Leans Blur, faz ajustes finos de desfoque, como se usasse pequenas lentes para retocar a imagem. **8**

O ponto alto das novidades nos filtros é o Filter Gallery. Ele não é um filtro, mas sim uma ferramenta que agrupa várias categorias de filtros (artistic, distort, stylize, etc.) com seus respectivos filtros, trazendo um exemplo de cada um e dando também uma prévia de como ele ficará na imagem, antes de aplicá-lo. É um recurso pesado, mas para quem quer experimentar vários efeitos antes de efetivamente aplicar algum, essa ferramenta é uma ótima pedida, mesmo para aqueles que querem apenas conhecer um pouco mais os diversos filtros que já existiam e os novos que foram adicionados ao Photoshop 8. **9**



Saindo dos filtros e indo para a opção Save for Web, agora é possível exportar imagens para o formato WBMP (Wireless BitMap), formato gráfico que usa apenas os tons preto e branco, sem variações para o cinza. Esse é um formato especialmente otimizado para dispositivos móveis como Palms e celulares. **10**







## Desempenho

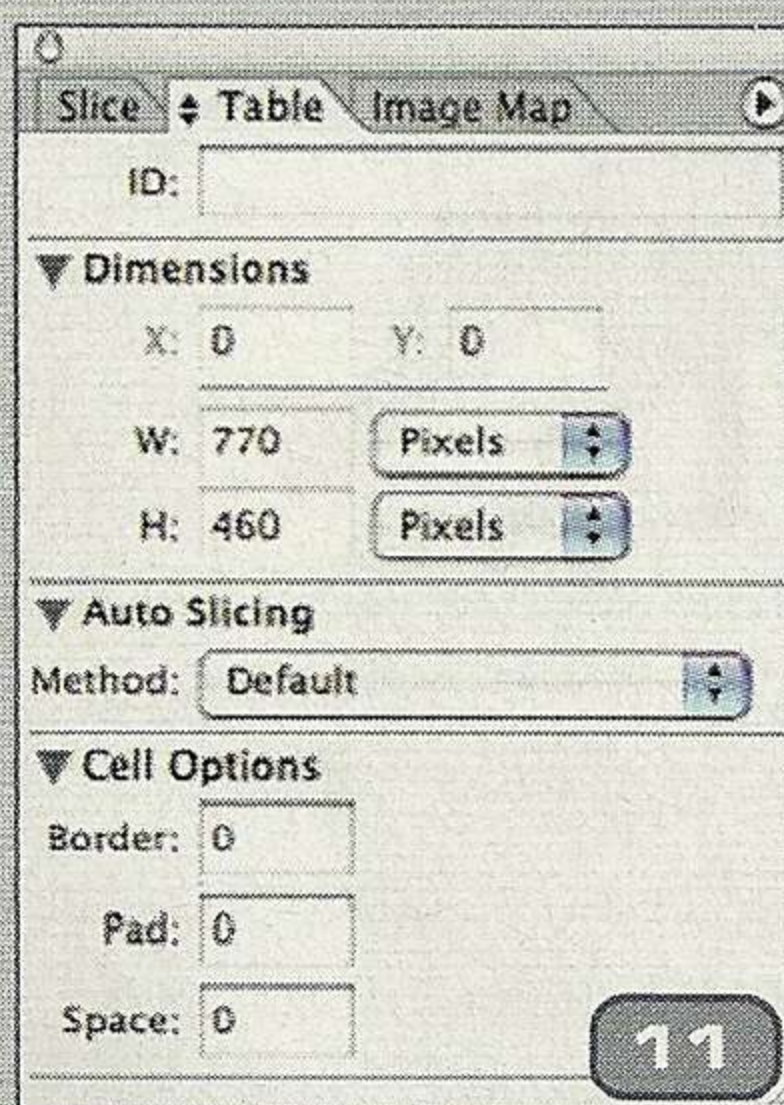
Mesmo sendo uma versão beta, esse é um quesito que frustra no Photoshop 8. Em testes feitos em um iMac G4 700 MHz com 512 MB de memória RAM sob OS X 10.2.6, o Photoshop 8 foi cinco segundos mais demorado que a versão 7 na inicialização, levando 32 segundos para, a partir do clique inicial, montar toda sua área de trabalho. A diferença não é gigantesca, mas uma das promessas da Adobe (pelo menos para a futura versão 11 do Illustrator) é melhorar drasticamente a performance do software.

Em outro teste, aplicando a action WoodFrame em uma imagem CMYK de 1.400 x 1.600 pixels, o Photoshop 7 levou exatos 30 segundos, enquanto o Photoshop 8, para a mesma tarefa, demorou bons 34 segundos - uma pequena diferença, mas que decepciona, principalmente os usuários e empresas que desde a versão 6 criticam o quanto o Photoshop tem ficado pesado.

A expectativa é de que, por ser uma versão Beta, até o final do desenvolvimento a Adobe melhore de forma considerável esse desempenho.

## ImageReady 10

O mundo se pergunta: "Por que a Adobe insiste em manter esses dois produtos separados?" Não posso dar a resposta, mas posso dizer que o irmão do Photoshop para Web mudou bastante e está bem mais específico e otimizado para a tarefa de desenhar páginas, usando apenas o editor de imagens.



Com o estranho nome de Taconite em sua versão Beta, o ImageReady dá maior liberdade no ajuste de layout, sendo possível configurar um slice como uma célula vazia de tabela ou até ajustar os valores de CellPad e CellSpace. Todos esses parâmetros ficam agrupados em uma única paleta, o que ajuda o processo de exportação. Até mensagens na barra de status do browser podem ser configuradas.

Os rollovers agora ficam em uma paleta chamada Web Content, que agrupa diversas propriedades de um slice.

Na barra de ferramentas, muita coisa está mudada. As ferramentas de criação e seleção de slices ficam diretamente à mostra. Existem também formas predefinidas para criação de abas, que ajudam na criação de páginas mais convencionais.

Do Photoshop, o ImageReady herdou a **palheta** Layer Comp, o formato WBMP e o Filter Gallery, deixando a ferramenta além de mais completa, parecida com seu irmão mais velho.



## Veredicto

Pelo menos para quem usava Macintosh, o Photoshop 7, apesar de não trazer muitas novidades, era compatível com o OS X. No PC, o Photoshop 7 não emplacou por não ter trazido nenhuma novidade significativa. O Photoshop 8 não foge muito disso, com a desvantagem de não ter um sistema novo para ser compatível. Como é sabido, em breve será lançado um plug-in para o Photoshop 7 que otimizará o software em processadores 64 bits, tanto do lado PC (Itanium e Opteron) quanto para o lado Apple (Power PC G5). Essa otimização no Photoshop 8 provavelmente será nativa, o que deve dar uma turbinada no software quando o mesmo estiver sendo executado nos computadores da próxima geração.

As novidades listadas são legais, mas não valem o upgrade pra quem comprou a licença da versão 7. Para usuários da versão 6, o custo de upgrade vale um pouco mais a pena, pois nele já estão agregadas e aperfeiçoadas as novidades de quando o Photoshop 7 foi lançado.

Vale lembrar que, como já foi dito, a versão testada é beta e, até o término do desenvolvimento da mesma, outras novidades poderão aparecer, além, claro, do tão criticado desempenho poder melhorar bastante.

O Photoshop 8 ainda não tem data para lançamento nem preço sugerido para licença ou upgrade.



# grafitti dog

Por Rodrigo Disperati, Diretor de Arte - Disperati Design  
(O cão é "Klimt", da raça Labrador)

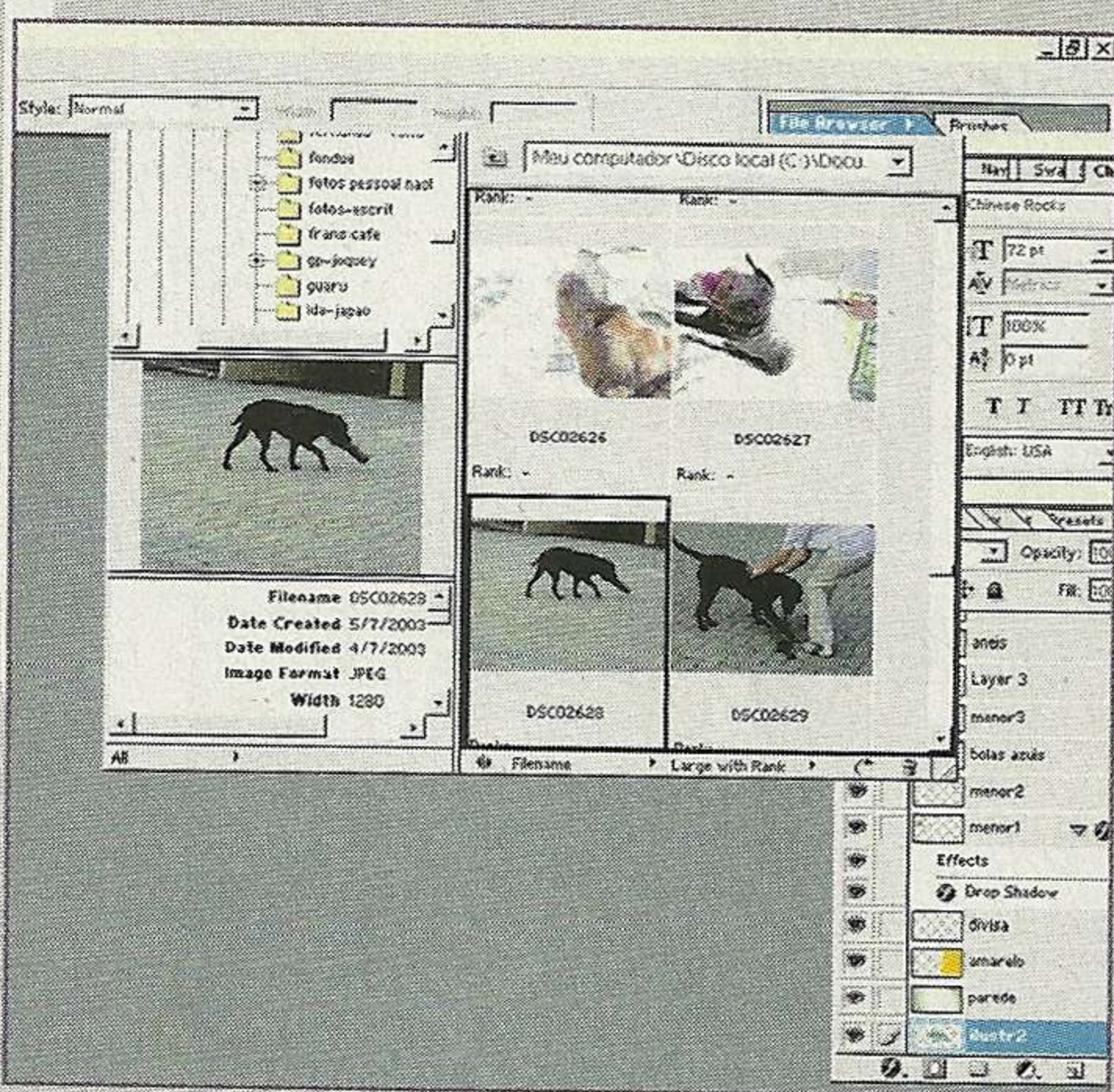


figura 1

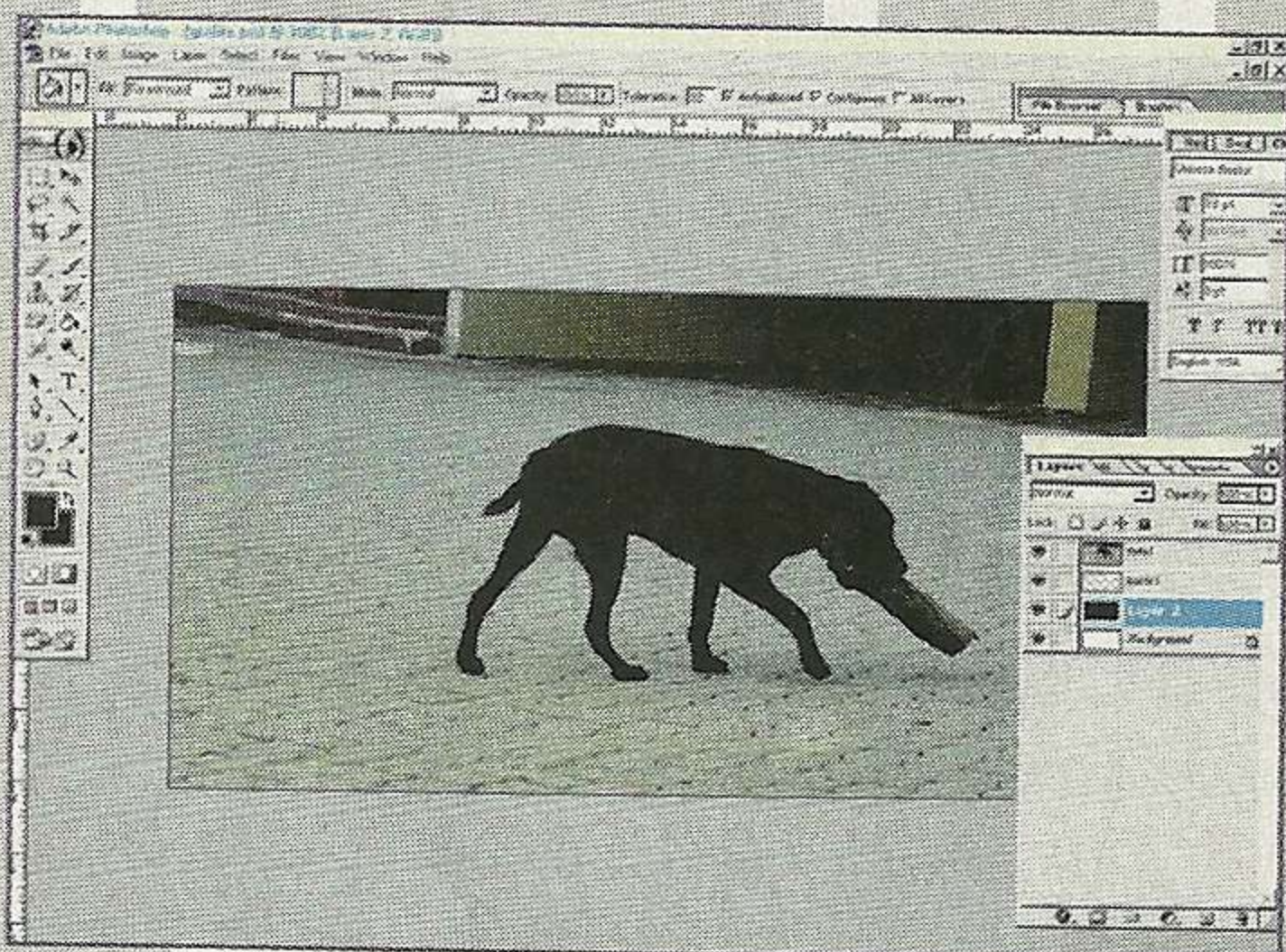


figura 2

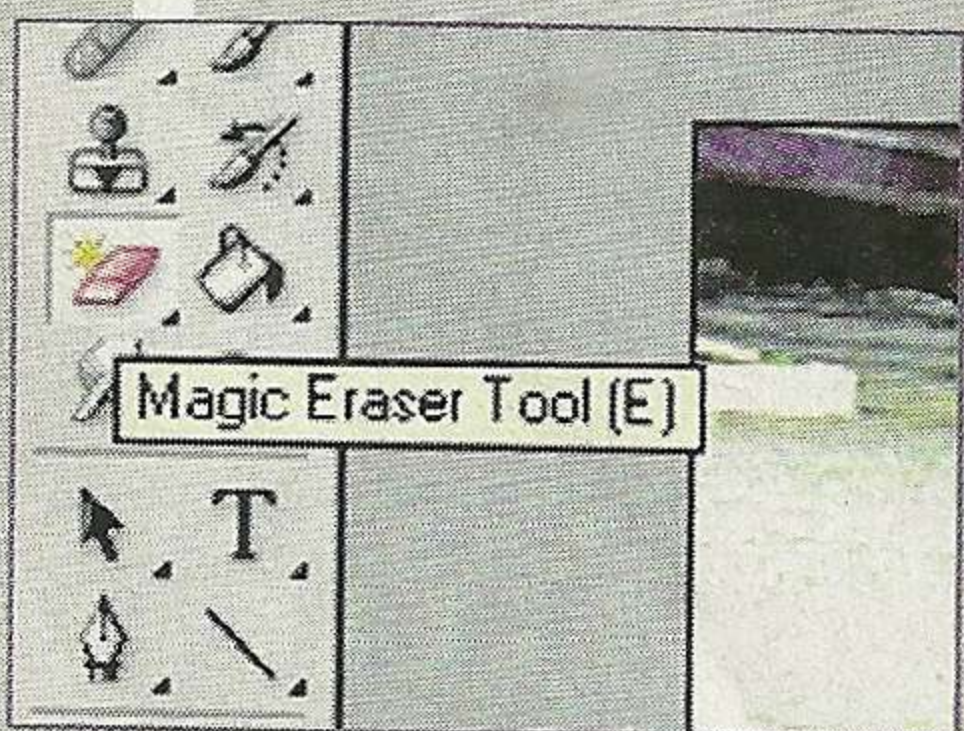


figura 3

Neste tutorial vamos utilizar muitas cores e texturas, além de algumas facilidades do Adobe Photoshop 7.

Comece abrindo um arquivo de aproximadamente 780 pixels de largura por 400 de altura, em 72 dpi. Salve este arquivo e dê-lhe o nome de "grafite". Em seguida, abra algum outro arquivo de foto de sua preferência (pode ser qualquer coisa), através da janela *File Browser*, que pode ser acessada pelo menu *File > Browser* ou na barra de opções. Quando você clica nesta opção, abre-se uma janela na qual, do lado esquerdo, escolhe-se a pasta/diretório em que está salva a imagem; do lado direito, irão aparecer em miniaturas todas as imagens do seu diretório (é como se fosse um ACD-See, com a facilidade de não precisar sair do Photoshop para acessar) - ver figura 1.

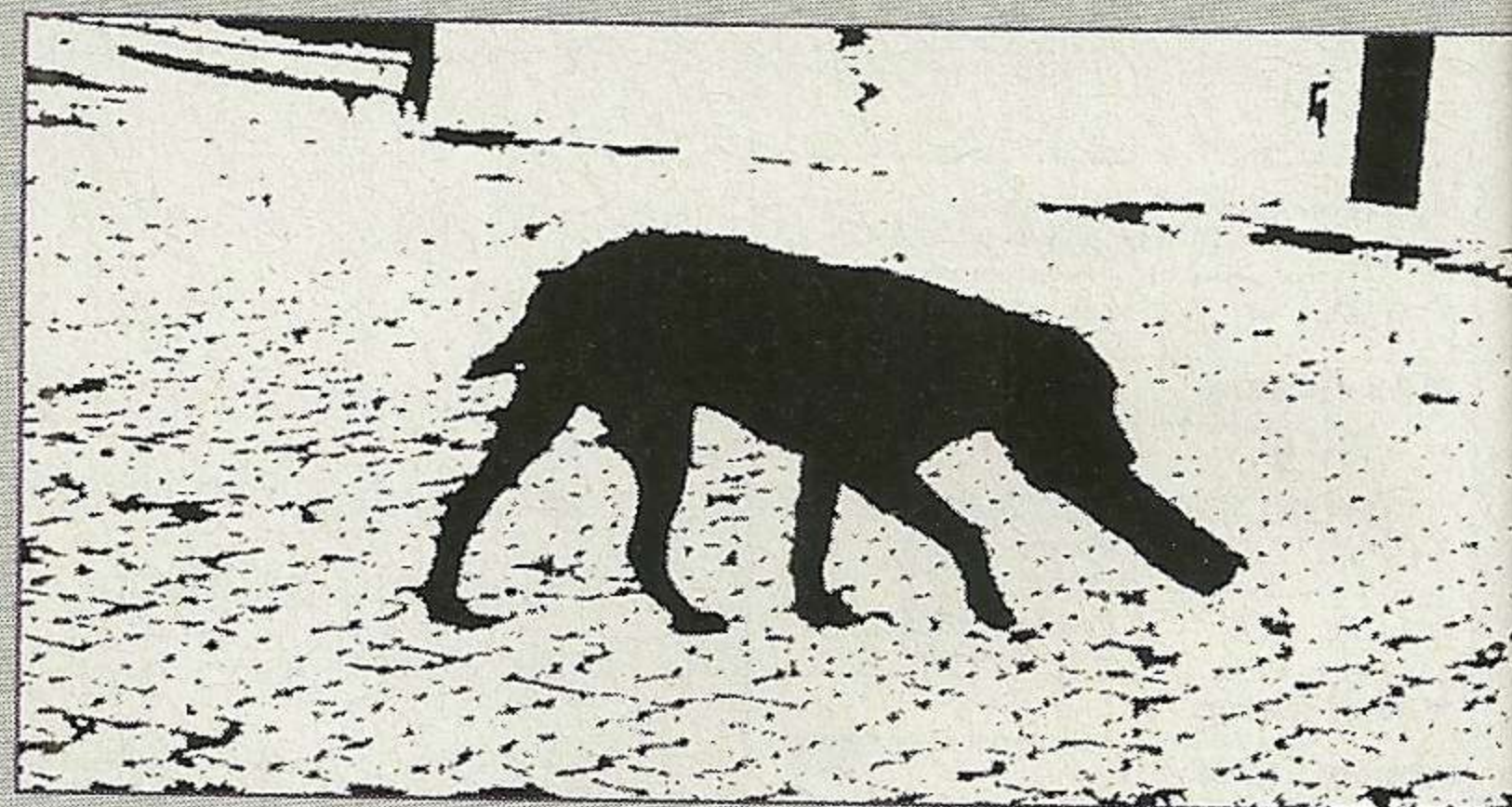
Dê um clique na sua imagem e repare que, na parte inferior à esquerda, estão todas as informações do arquivo, como: tipo de arquivo, nome, largura, altura, modo de cor, resolução, tamanho e outras coisas. Dê um duplo clique no seu arquivo (a foto) e ele se abrirá na tela do Photoshop. É bom lembrar que essa ferramenta está no Adobe Photoshop a partir da versão 7.

Aliás, este programa fica mais amigável e facilitador a cada versão. Neste exemplo, utilizamos a foto de um cão Labrador se divertindo com um pedaço de madeira na boca (figura 2). Selecione e copie a foto (*Ctrl + C*) e cole-a no arquivo "grafite" (*Ctrl + V*). Regule o tamanho da imagem (*Ctrl + T*), de forma que fique bem centralizada, e dê a este layer o nome "foto1".

Crie um novo layer, abaixo de "foto1", e pinte-o com a cor R:92, G:0, B:0. Em seguida, crie um outro layer acima deste, nomeie-o "ilustr1" e deixe-o vazio, por enquanto. Volte ao layer "foto1" e mexa no brilho e contraste (*Image/Adjustments/Brightness/Contrast*), marcando +27 em *Brightness* e +59 em *Contrast*. Feito isso, use a

ferramenta *Magic Eraser* (figura 3) e clique sobre o "chão" da foto. Siga clicando (e apagando) outros elementos da foto (que não sejam o cachorro). Selecione toda a imagem, e aperte *Ctrl +* uma das teclas de direcionamento do teclado (seta para baixo, por exemplo), apertando logo em seguida a tecla com a seta para cima. Veja como ficou detalhista a seleção. Mantendo-a desta forma, esconda o layer "foto1" e vá ao layer "ilustr1". Inverta a seleção (*Select/Inverse*) e pinte-a toda de branco (R:255, G:255, B:255). Já está começando a ficar interessante (figura 4).

Vá novamente ao arquivo original da foto, selecione e copie de novo. Volte ao "grafite" e cole a imagem. Dê a este layer o nome de "foto2". Marque 50% em *Opacity* para um melhor controle, regule o tamanho da imagem (*Ctrl + T*), de forma que fique levemente menor que a



trabalhada anteriormente. Regulado o tamanho, volte a opacidade para 100% e vá até *Image/Adjustments/Brightness/Contrast*, marcando, novamente, +27 em *Brightness* e +59 em *Contrast*. Use novamente a ferramenta *Magic Eraser*, só que desta vez no corpo do cão. Delete até que o contorno do corpo fique bem definido. Selecione toda a imagem e aperte novamente *Ctrl +* uma das teclas de direcionamento do teclado (seta para baixo), e logo em seguida aperte a tecla com a seta para cima. O corpo do cão está selecionado.

Crie um novo layer, acima de "ilustr1", e dê-lhe o nome de "ilustr2". Mantenha os layers "foto1", "foto2" e "ilustr1" escondidos, para uma melhor visualização do trabalho a ser feito agora, e inverta a seleção (*Select/Inverse*). Pinte seu conteúdo com R:108, G:154, B:148.





## Utilizando um misto de recursos do Photoshop 7, trabalhe com texturas, cores e muitos efeitos

um tom de verde-acinzentado. Vá agora ao layer "ilustr1", selecione-o (apertando *Ctrl* + as teclas de direcionamento do teclado) e pinte com a cor R:176, G:224, B:238. Veja a figura 5.

Vamos agora começar a mexer com texturas. Para isso, escolhamos a foto de uma parede revestida de pastilhas. Vá ao *File Browser* e abra o arquivo da foto (figura 6), selecione-a, copie (*Ctrl* + *C*) e cole (*Ctrl* + *V*) em "grafite", logo acima do layer "ilustr2". Na caixa de opções do layer, escolha *Multiply* e regule o brilho e o contraste para +9 e +82, respectivamente (acessando



figura 5

*Image/ Adjustments/ Brightness/ Contrast*). Dê a este layer o nome de "parede" (figura 7). Para acrescentar uma impressão mais realista, vamos mexer com a iluminação desta parede, através do filtro *Lightning Effects* do Photoshop. Vá em *Filter/ Render/ Lightning Effects*. Na caixa de diálogo, mantenha *Style*, em *Default*, e escolha *Omni* para *Light Type*. Em *Intensity*, mantenha 35. Nas propriedades (*Properties*), regule 0 para *Gloss*, 69 para *Material*, 0 para *Exposure* e 8 para *Ambience* (figura 8). Clique em *OK* e veja a parede de pastilhas iluminada (figura 9).

Pronto, já temos a impressão de estarmos diante de um muro grafitado, mas ainda há bastante trabalho pela frente.

Delete os layers "foto1" e "foto2", que não serão mais utilizados. Logo acima do layer "parede", crie um novo layer, com o nome de "amarelo". Faça uma seleção com início no meio da tela, partindo para a direita, mas de forma que fique com um corte levemente diagonal. Pinte esta seleção com R:255, G:210, B:0, um tom de amarelo. Marque 30% na opacidade (*Opacity*) do layer e

*Multiply* na caixa de opções. Crie um novo layer com o nome "divisa" e faça uma linha com a ferramenta *Line Tool*, na cor preta R:0, G:0, B:0, marcando 4 pixels em *Weight* e usando a opção *Fill Pixels*. Em seguida, dê um *Gaussian Blur* de 4 pixels (*Filter/ Blur/ Gaussian Blur*). Veja o resultado disso na figura 10.

Escolha uma fonte qualquer (neste caso, utilizamos a *Chinese Rocks* regular, com 72 pontos) e, na cor R:202, G:128, B:0 (um tipo de laranja), escreva "dogdogdog" (ou qualquer outra coisa que desejar). Selecione o texto e, acessando a caixa de diálogo *Warped Text*, marque *Shell Upper* em *Style*. Ainda nessa caixa de diálogo, selecione *Vertical* e, em *Bend*, marque +2%, *Horizontal Distortion* de -13% e *Vertical Distortion* de 0% (figura 11). Clique em *OK*.

Com o botão direito do mouse sobre o layer em que se localiza o texto, clique em *Rasterize Layer*. Em seguida, dê um *Ctrl* + *T*, mexa um pouco na altura e na largura do texto rasterizado e altere também sua inclinação. Para finalizar este efeito no texto, dê um *Gaussian Blur* bem leve, de 1 pixel (*Filter/ Blur/ Gaussian Blur*). Mude este layer "dogdogdog" de lugar, colocando-o logo acima de "ilustr1", e dê um *Multiply* na caixa de opções.

Agora abra um novo documento, de 10 pixels de largura por 10 pixels de altura. Crie um novo layer e, no canto superior esquerdo da figura, faça um círculo (portanto, de aproximadamente 5 pixels de altura e de largura), preenchendo com a cor azul

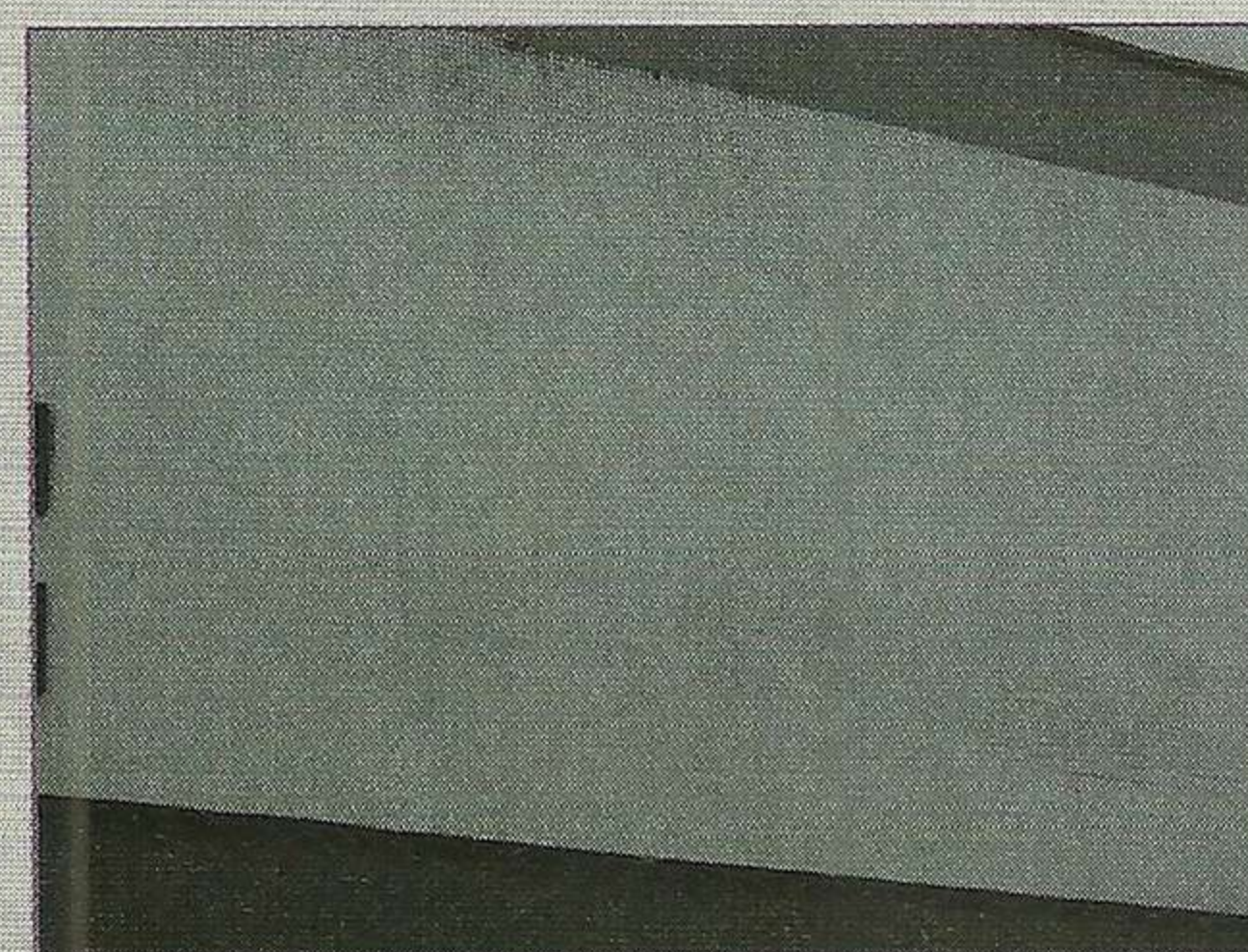


figura 6

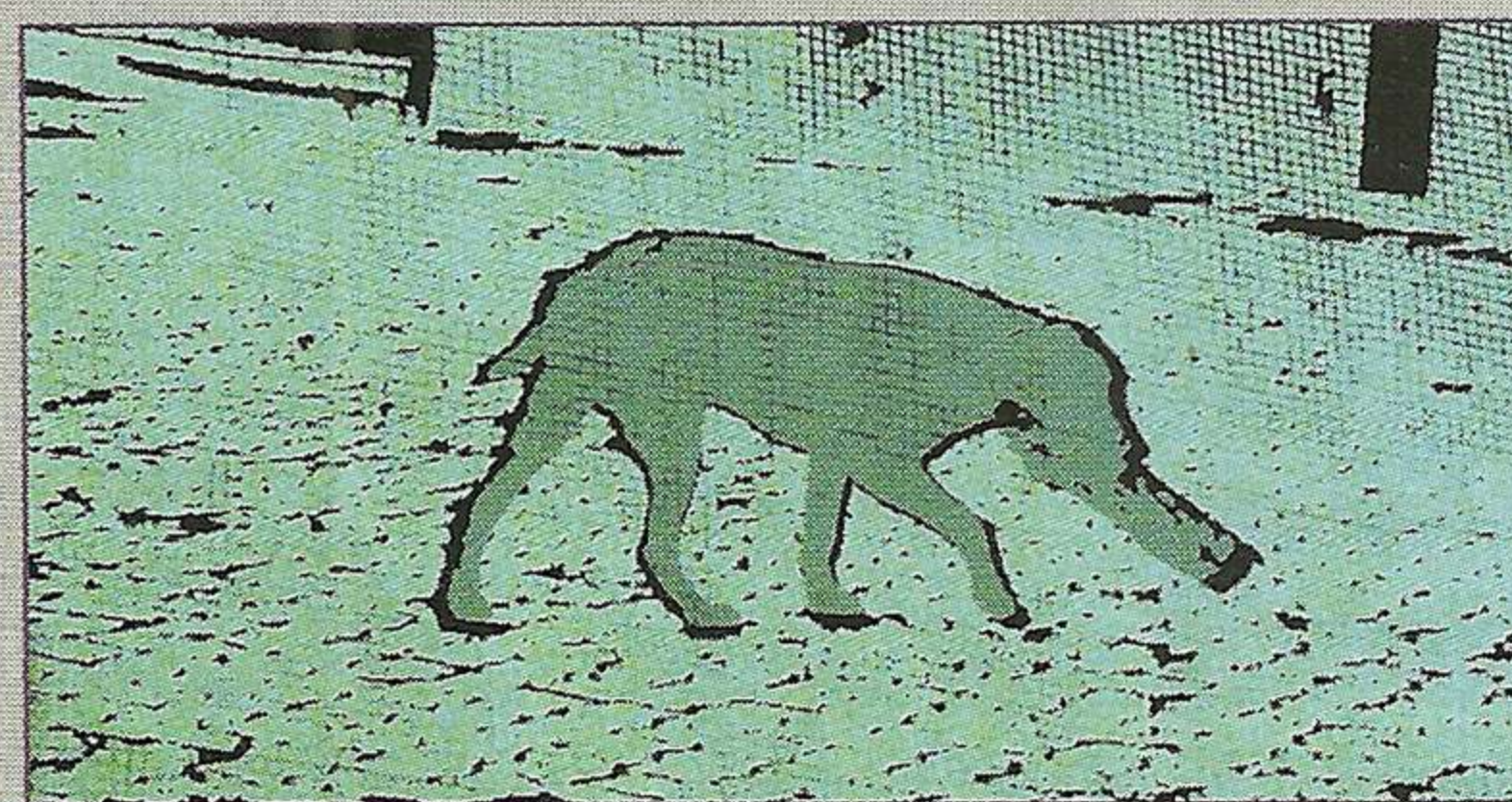


figura 7

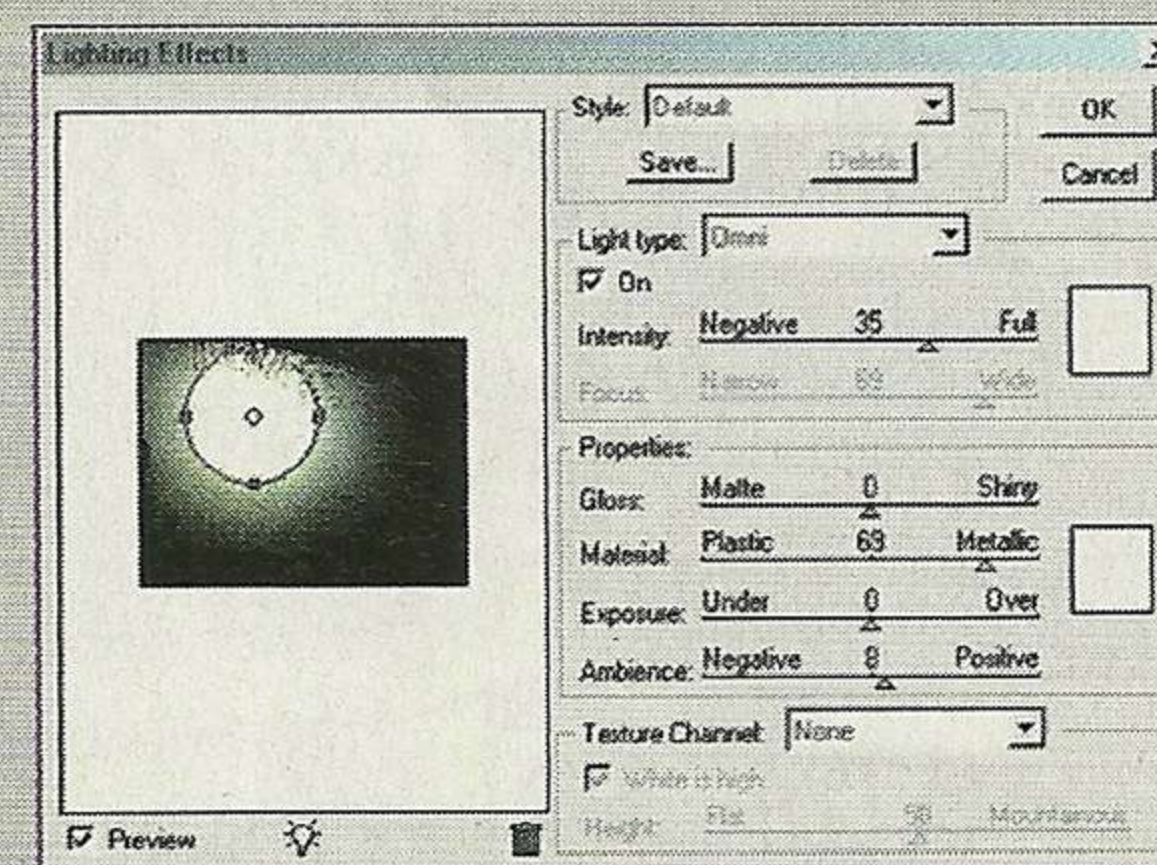


figura 8

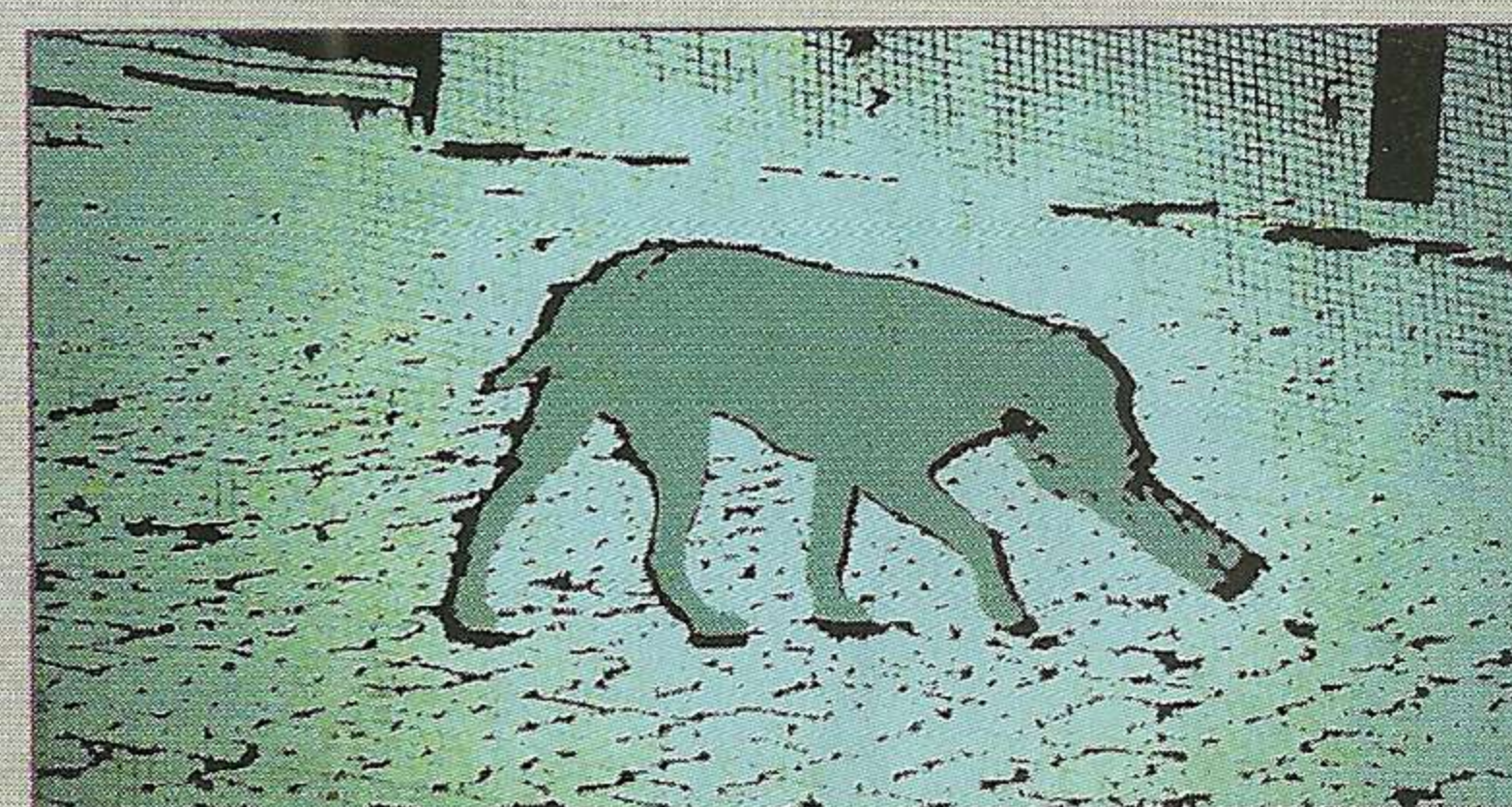


figura 9



# > tutorial photoshop

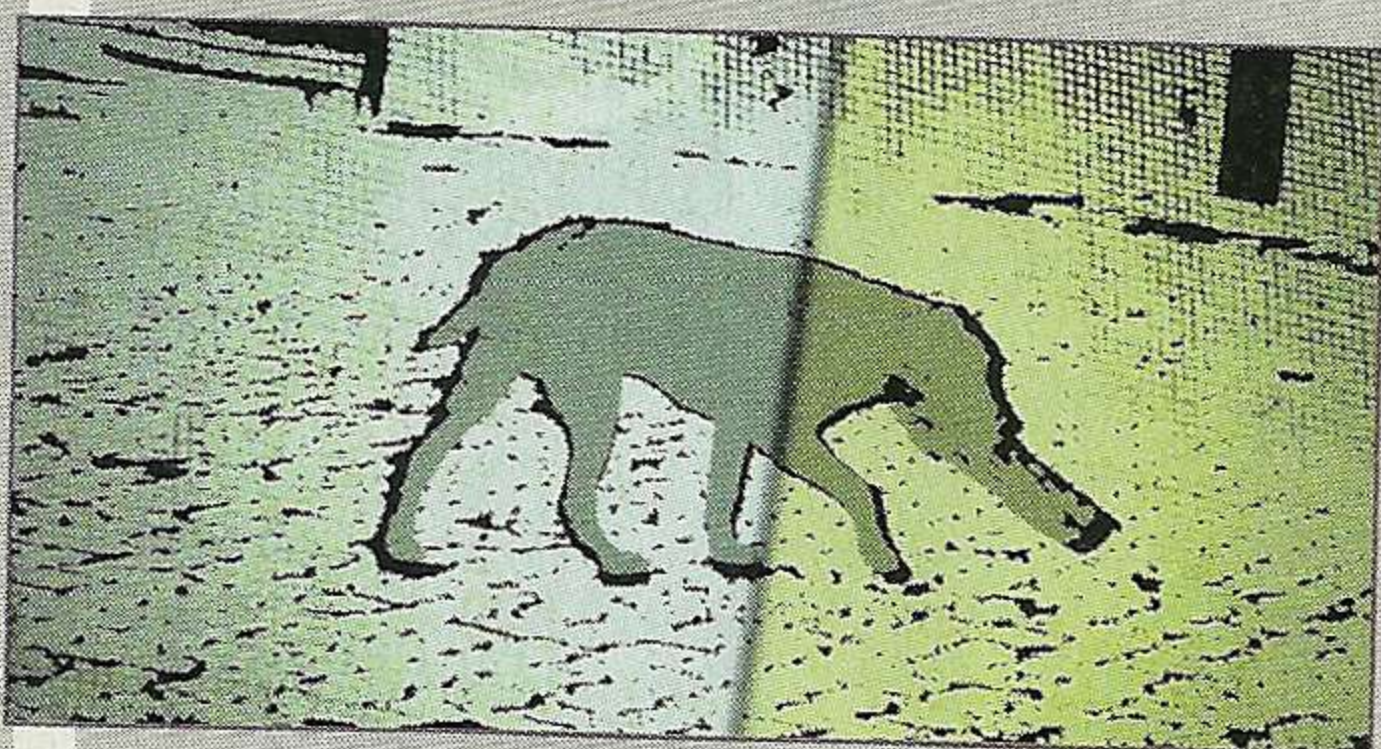


figura 10

R:7, G:130, B:181. Delete o *Background*, selecione toda a área, vá até *Edit/ Define Pattern* e dê o nome de "bolas azuis". Feche o arquivo sem salvar e volte ao "grafite". Crie um novo layer acima de "divisa" e dê-lhe o nome de "bolas azuis" também. Selecione toda a área e vá a *Edit/ Fill*. Escolha *Use:*

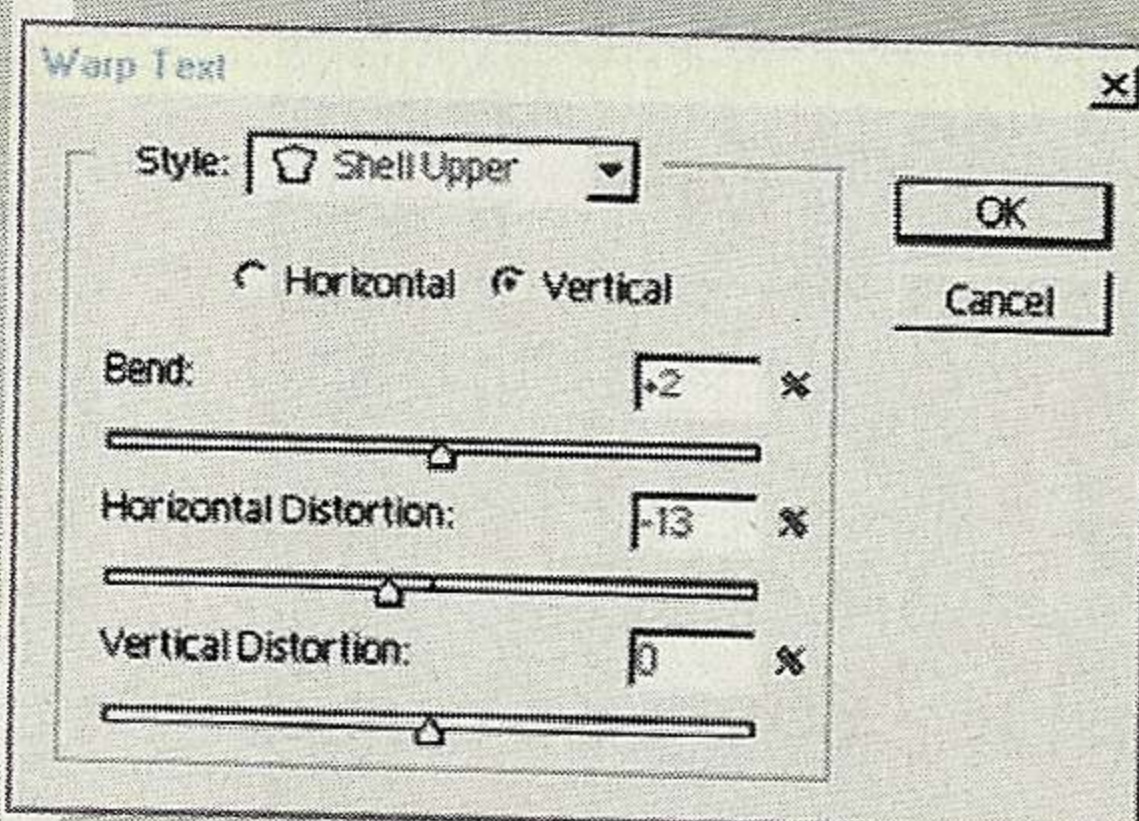


figura 11

*Pattern* e, em *Custom Pattern*, escolha o recém-criado "bolas azuis". Em *Blending*, mantenha *Mode:* *Normal* e *Opacity* em 100% (figura 12). Dê um OK. Ainda neste layer "bolas azuis", marque 30% na opacidade (*Opacity*) do layer e *Multiply* na caixa de opções. Veja como ficou na figura 13.

Agora vá ao layer "ilustr2", copie seu conteúdo e cole em um novo layer, acima de "divisa". Com *Ctrl + T*, regule seu tamanho de forma que fique mais ou menos a metade do original. Selecione toda a imagem, aperte *Ctrl +* as teclas de direcionamento do teclado, e pinte esta seleção com o laranja R:255, G:132, B:0. Em seguida, vá a *Filter/ Noise/ Add Noise* e, na caixa de diálogo, marque 40% em *Amount*, *Uniform* em *Distribution* e mantenha *Monochromatic* habilitado (figura 14). Dê um OK e, no layer, escolha *Multiply* na caixa de opções. Agora clique no botão *Add a Layer Style* [aquele f preto localizado logo abaixo da caixa *Layer*] e escolha *Drop Shadow* (figura 15). Escolha a cor R:1, G:45, B:63 para a sombra [um

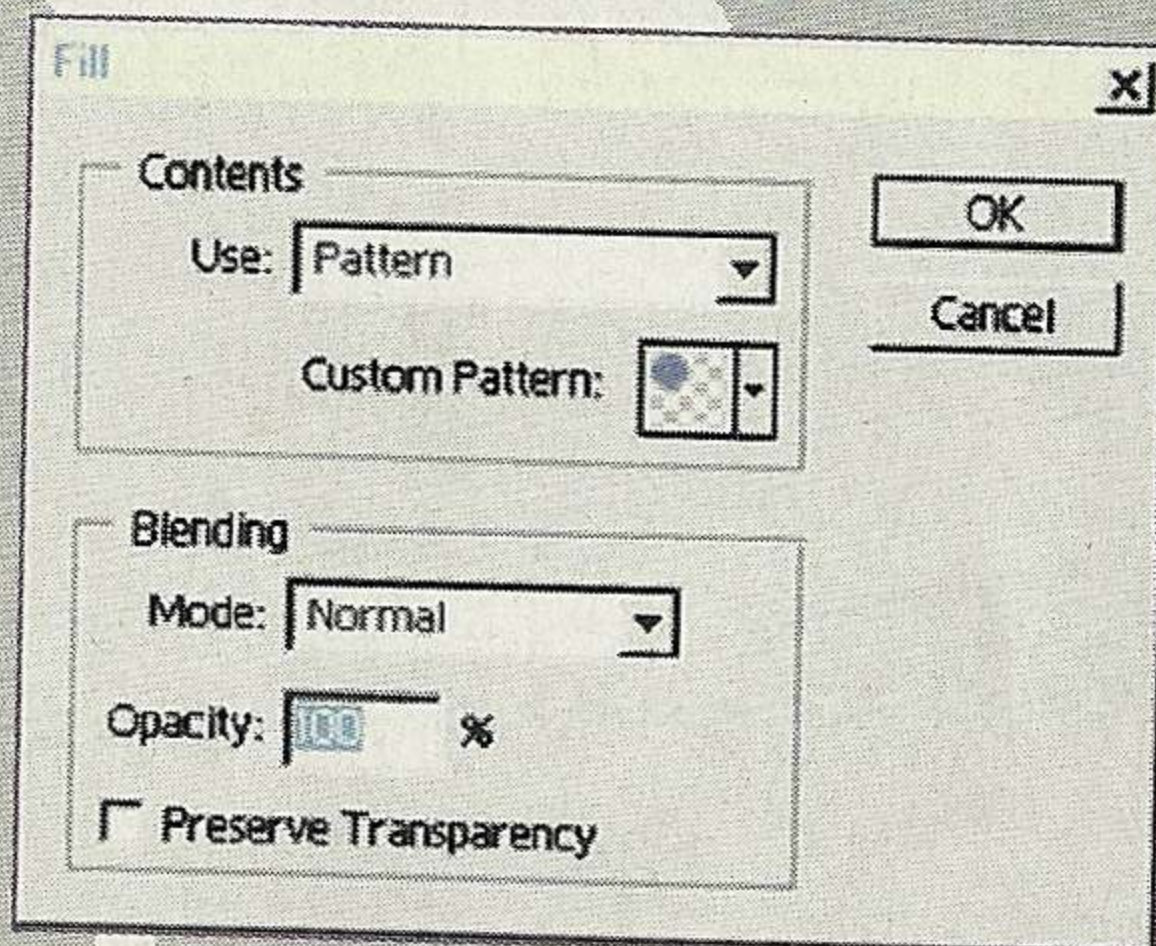


figura 12

azul bem escuro] e marque 100% de opacidade. Marque 0 pixels em *Distance*, 22% em *Spread* e 16 pixels em *Size*. Mantenha *Use global light* habilitado e dê OK. Dê a este layer o nome de "menor1".

Dando continuidade a essa variedade de texturas, vamos voltar ao layer "ilustr2" e copiá-lo novamente. Dê o *Paste* (*Ctrl + V*) em um layer acima do recém-criado "menor1", dando-lhe o nome de "menor2". Agora vamos gerar um novo arquivo, de 40 pixels de largura por 40 pixels de altura. Neste novo arquivo, crie um novo layer. Agora, com a ferramenta de pincel (*Brush Tool*), escolha *Soft Round* e marque 30 pixels em *Master Diameter*. Dê agora, com este pincel, um clique bem no meio da imagem, utilizando a cor preta (R:0, G:0, B:0). Feito isso, vá em *Filter/ Pixelate/ Mezzotint*, marcando *Fine Dots* em *Type*, e dê OK. Agora, em *Edit*, escolha *Define Brush* e dê o nome de "pincel novo1". Você acabou de criar um novo tipo de pincel (figura 16).

Feche este arquivo sem salvar e volte ao "grafite.psd". Selecione o layer "menor2" da mesma forma como foi

feito várias vezes anteriormente (*Ctrl +* as teclas de direcionamento do teclado) e, em *Brush Tool*,

procure o pincel que acabou de criar. Escolha a cor azul R:34, G:118, B:178 e, com este pincel, vá marcando a seleção

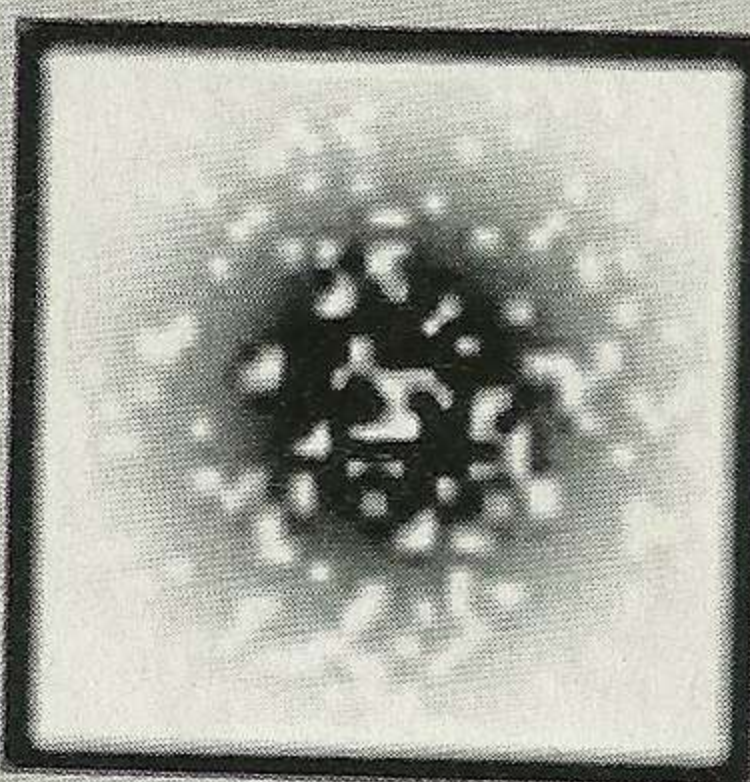


figura 16

pelos cantos, até completa o contorno do corpo do cão. Este efeito dá a impressão de que foi usado um molde ou coisa parecida. Para finalizá-lo, dê um *Multiply* na caixa de opções deste layer.

Vamos criar agora outro efeito com pincel. Abra um

novo layer, acima de "menor2". Selecione a ferramenta de pincel (*Brush Tool*), escolha *Soft Round* de 9 pixels e no lado direito da barra de opções, clique na caixa *Brushes*. Esta caixa havia sido retirada na versão 6 do Adobe Photoshop, mas está de volta nesta versão 7, no cantinho direito, ao lado do *File Browser*. Abra a palheta *Brushes* e veja a grande variedade de configurações de pincel disponíveis. Habilite *Shape Dynamics* e deixe *Size Jitter* ajustado em 100%, *Minimum Diameter* em 1%, *Angle Jitter* em 0%, *Roundness Jitter* em 100% e *Minimum Roundness* em 1% (figura 17). Dê OK e agora faça alguns traços (ou até alguns desenhos, caso desejar) neste layer, usando a cor preta - neste exemplo, criamos algumas "ranhuras", para acentuar um aspecto mais agressivo. Veja o resultado ilustrado na figura 18.

Abra um novo documento, de 18 pixels de largura por 18 pixels de altura. Crie um novo layer, dê um zoom para visualizar melhor e, com o pincel *Hard Round* em 15 pixels, dê um clique no centro da imagem (utilizando a cor preta). Agora, com a ferramenta *Eraser Tool* (a borracha simples), dê um clique (agora usando *Hard Round* de 11 pixels) logo acima do ponto preto que acabou de criar, mas de forma que fique um pouco mais grosso do lado esquerdo, assemelhando-se a um anel (figura 19). Delete o *Background*, selecione toda a área, vá a *Edit/ Define Pattern* e dê o nome de "aneis". Feche o documento sem salvar e volte ao "grafite". Adicione um novo layer

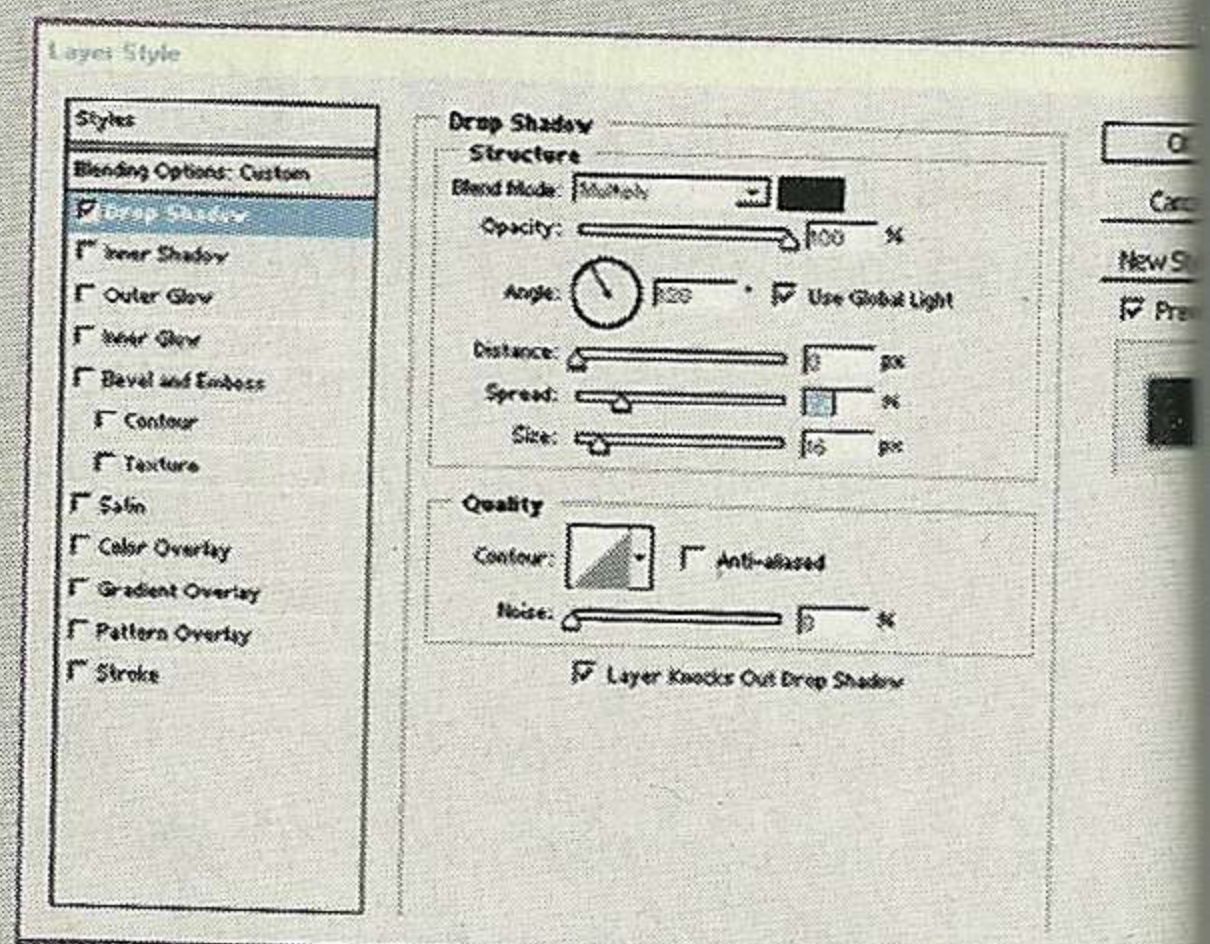


figura 13

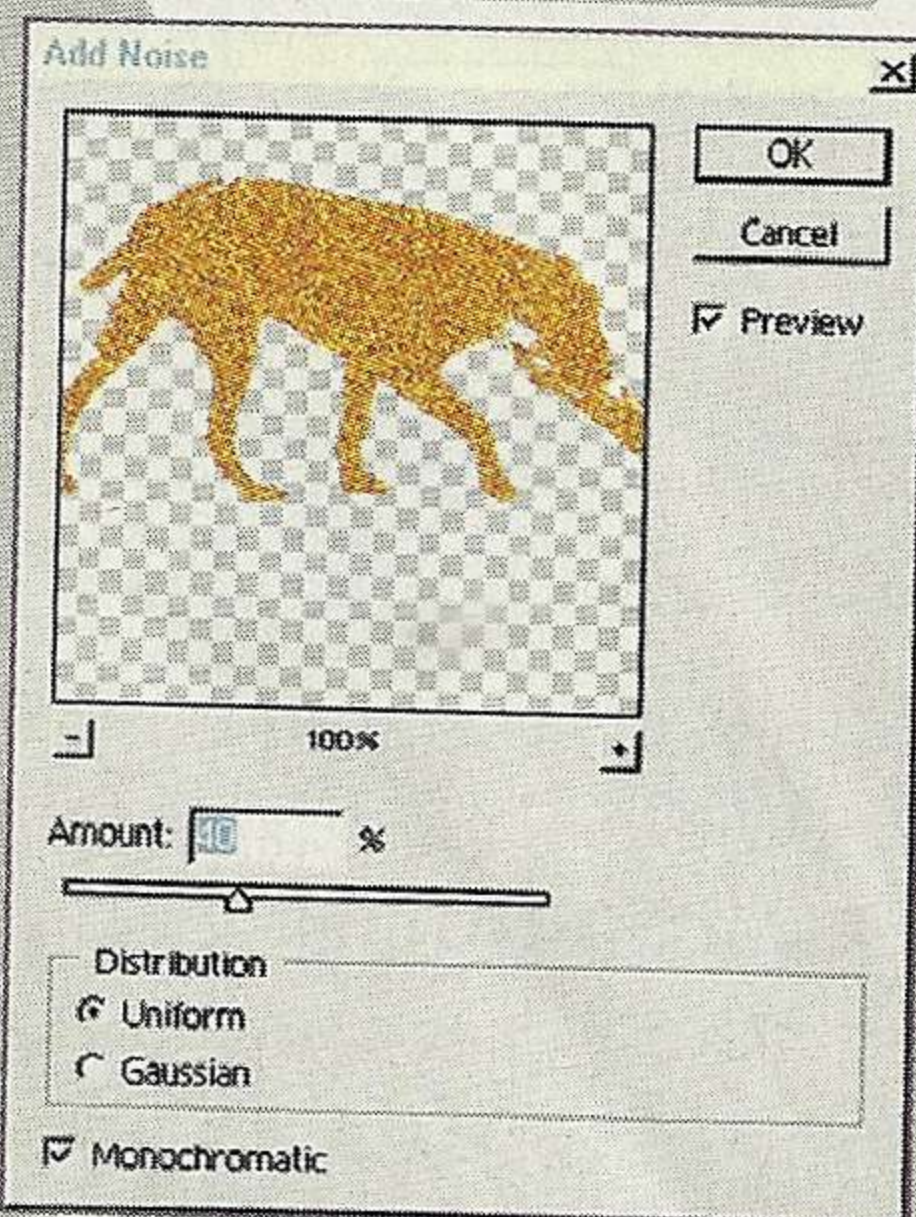


figura 14



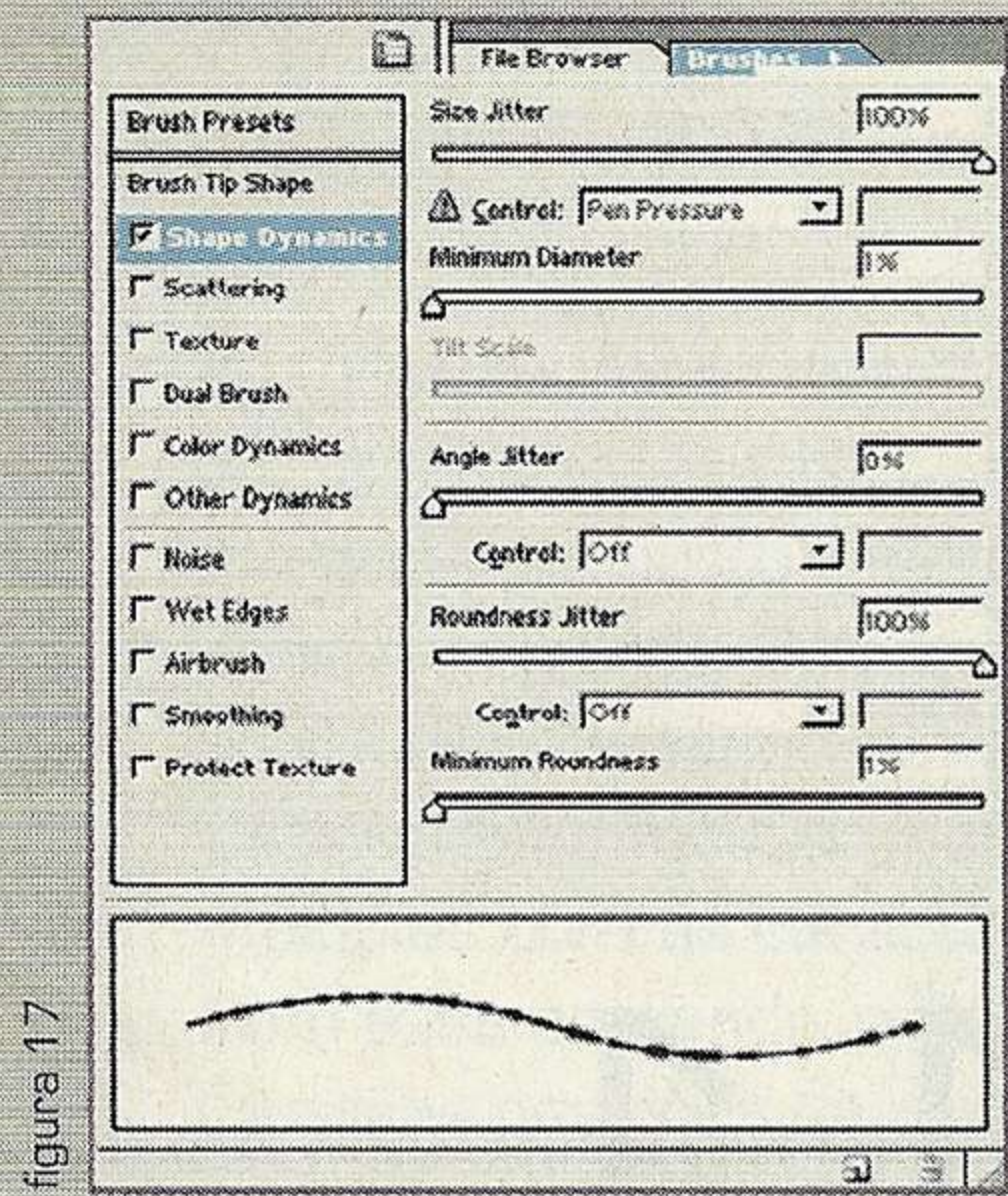


figura 17

acima de "bolas azuis" e dê o nome de "aneis". Com a ferramenta *Lasso*, faça uma seleção irregular a partir da parte esquerda do documento e vá a *Edit/Fill*. Escolha *Use: Pattern* e, em *Custom Pattern*, clique em "aneis". Da

mesma forma como foi feito antes (na malha "bolas azuis"), mantenha *Mode: Normal* em *Blending* e *100%* em *Opacity* e dê *OK*. Selecione novamente o conteúdo deste layer, dê *Ctrl +* as setas de direcionamento do



figura 18

teclado, pinte com um azul escuro R:0, G:43, B:55 e diminua a opacidade para 70%, dando um *Multiply* logo em seguida, na caixa de opções. Veja a figura 20.

Vamos ao layer "ilustr2" para copiá-lo novamente (*Ctrl + C*). Dê o *Ctrl + V* em um layer acima de "menor2". Com *Ctrl + T*, regule o tamanho da seleção da forma que preferir. Pinte a seleção de branco e a mantenha ativada. Em seguida, crie um novo layer, com o nome de "menor3" e, aproveitando a seleção ainda ativa, inverta-a

(clcando em *Select/Inverse*). Agora, com a ferramenta *Brush*, escolha aquele pincel anteriormente criado ("pincel novo1") e pinte, com a cor R:126, G:29, B:29 (um tom de vinho), os arredores da seleção. Feito isso, delete o layer abaixo de "menor3", e outro efeito de "molde" terá sido criado.

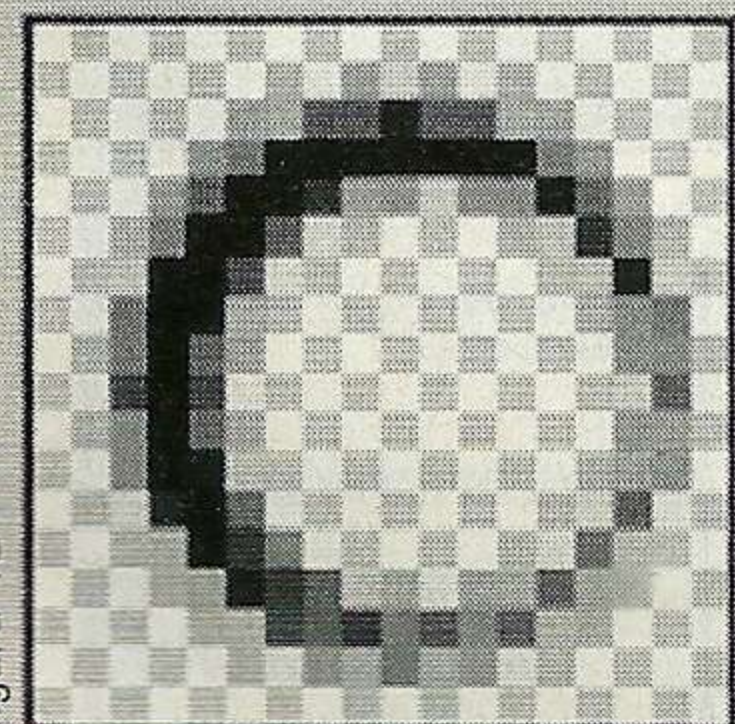


figura 19

Vamos copiar, agora, mais uma vez, o conteúdo do layer "ilustr2" (*Ctrl + C*). Abra um novo arquivo e cole a imagem do cão (*Ctrl + V*). Altere o tamanho da imagem (*Image Size*) para 100 pixels de largura. Delete o *Background*,

selecione e pinte a figura de preto R:0, G:0, B:0 (figura 21). No menu, vá até *Edit/Define Brush* e dê o nome de "cao". Feche o arquivo sem salvar.

De volta ao "grafite", vamos criar um novo layer (entre "ilustr1" e "dogdogdog"), dando o nome de "caes". Na ferramenta *Brush*, procure o pincel recém-criado "dogs", escolha como cor principal o verde escuro R:32, G:69, B:28 e dê alguns cliques pela parte inferior da tela, "carimbando" os cachorros. Veja a figura 22.

Agora vamos colocar nesta tela um elemento final - uma latinha de tinta spray. Crie um novo layer, acima de "aneis", dando-lhe o nome de "lata". Desenhe a latinha da forma que preferir - neste caso utilizamos as ferramentas *Line* e *Brush* - e pense agora na sombra deste elemento. Para fazê-la, vamos primeiro selecionar e copiá-la para um novo layer, de nome "sombra". Vamos precisar pintar toda a imagem de preto. Para isso, vá a *Image/Adjustments/Hue/Saturation*, habilite em *Colorize* e jogue *Lightness* para seu valor mínimo, -100. A lata deverá ficar toda preta. Agora precisamos posicioná-la como uma sombra real. Para isso, aperte *Ctrl + T* no teclado e gire a imagem de forma que fique exatamente abaixo e ao contrário da lata colorida que está no outro layer (veja a figura 23). Ainda no layer "sombra", vá ao menu e clique em *Edit/Transform/Skew*. Com o mouse, direcione a sombra para a direita e vá ajustando até que fique como na figura 24. Para finalizar o efeito, vamos aplicar um *Blur*. Vá a *Filter/Blur/Gaussian Blur* e marque 4 pixels em *Radius*. Ajuste a opacidade deste layer para 70%. Volte então ao layer "lata" e adicionaremos um pouco de tridimensionalidade a este elemento... Clique no botão *Add a Layer Style* (o "f" preto na parte de baixo da caixa de layers) e escolha *Bevel and Emboss*. Faça a seguinte marcação: *Inner Bevel* em *Style*, *Smooth* em *Technique*, *830%* em *Depth*, *Up* em *Direction*, *13 pixels* em *Size*, *13 pixels* em *Soften*. Em *Shading*, marque *Angle* de *120°* e *Altitude* de *30°*. Dê um *OK* e... está pronto nosso muro grafitado.

Este é um exemplo de como podemos soltar nossa imaginação e criatividade das mais diversas formas empregando o Photoshop, usando e abusando de cores, texturas e efeitos.

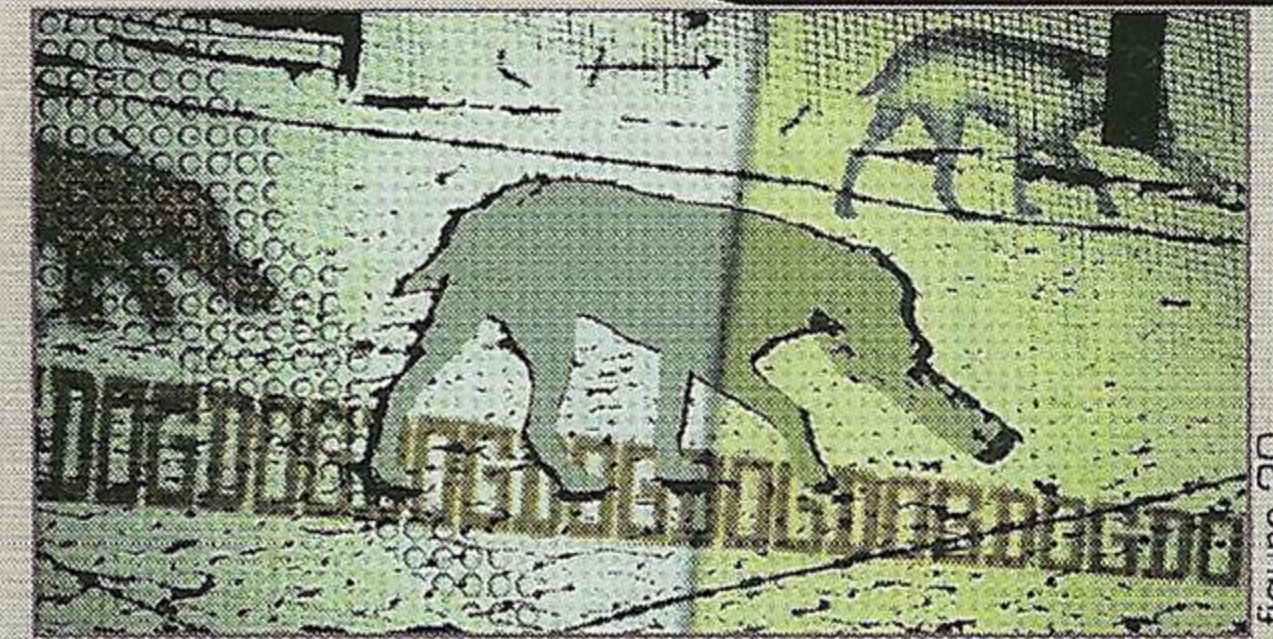


figura 20



figura 21



figura 22

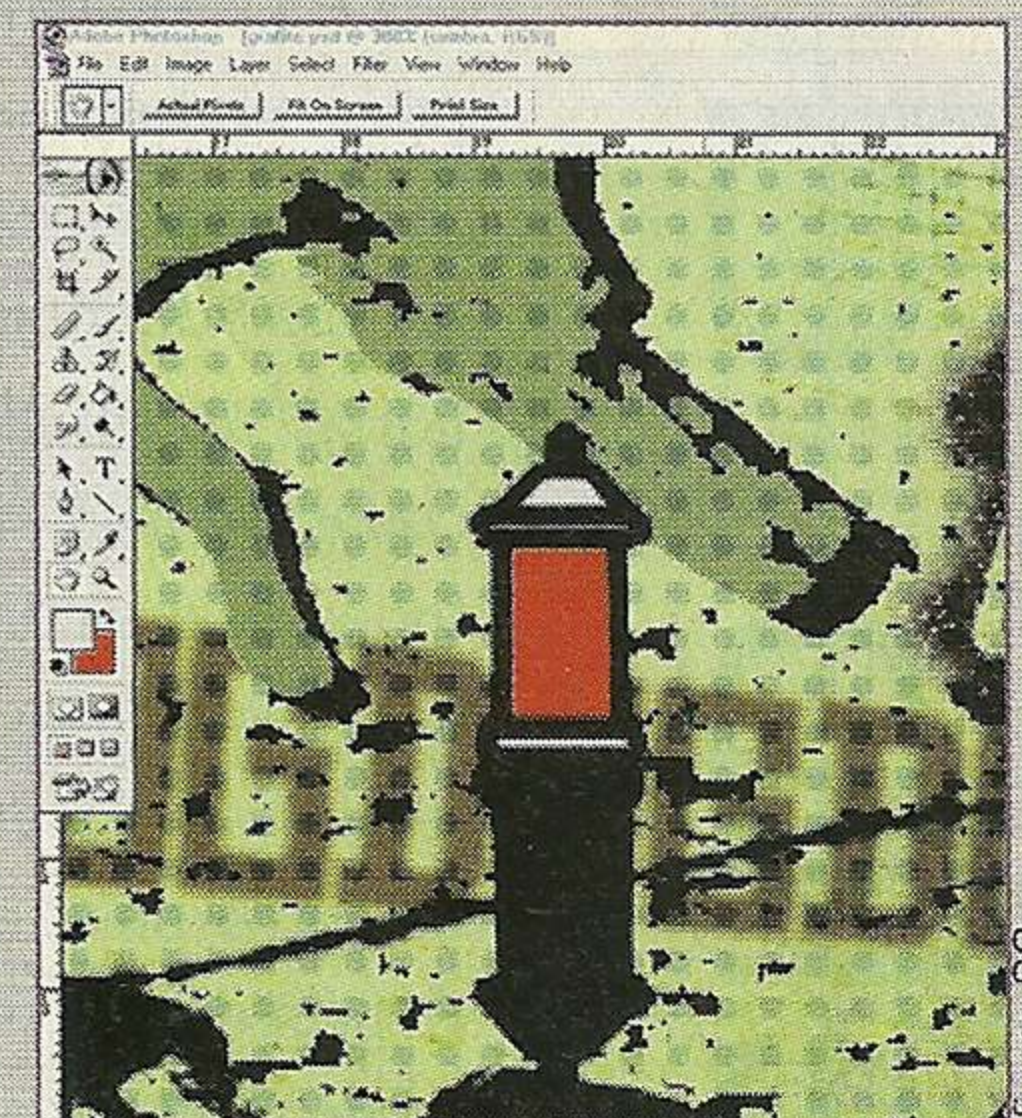


figura 23



figura 24



Por Mauricio Martins e  
Marina Fiorese



Definir qual o melhor programa de ilustração vetorial é tarefa difícil - o assunto sempre rende discussões acaloradas entre os próprios designers. Vamos tentar, nas próximas páginas, analisar cada programa antes de definir qual a nossa escolha. Depois disso, você pode tomar sua decisão.

# Duelo de Vetores

## CorelDraw 11



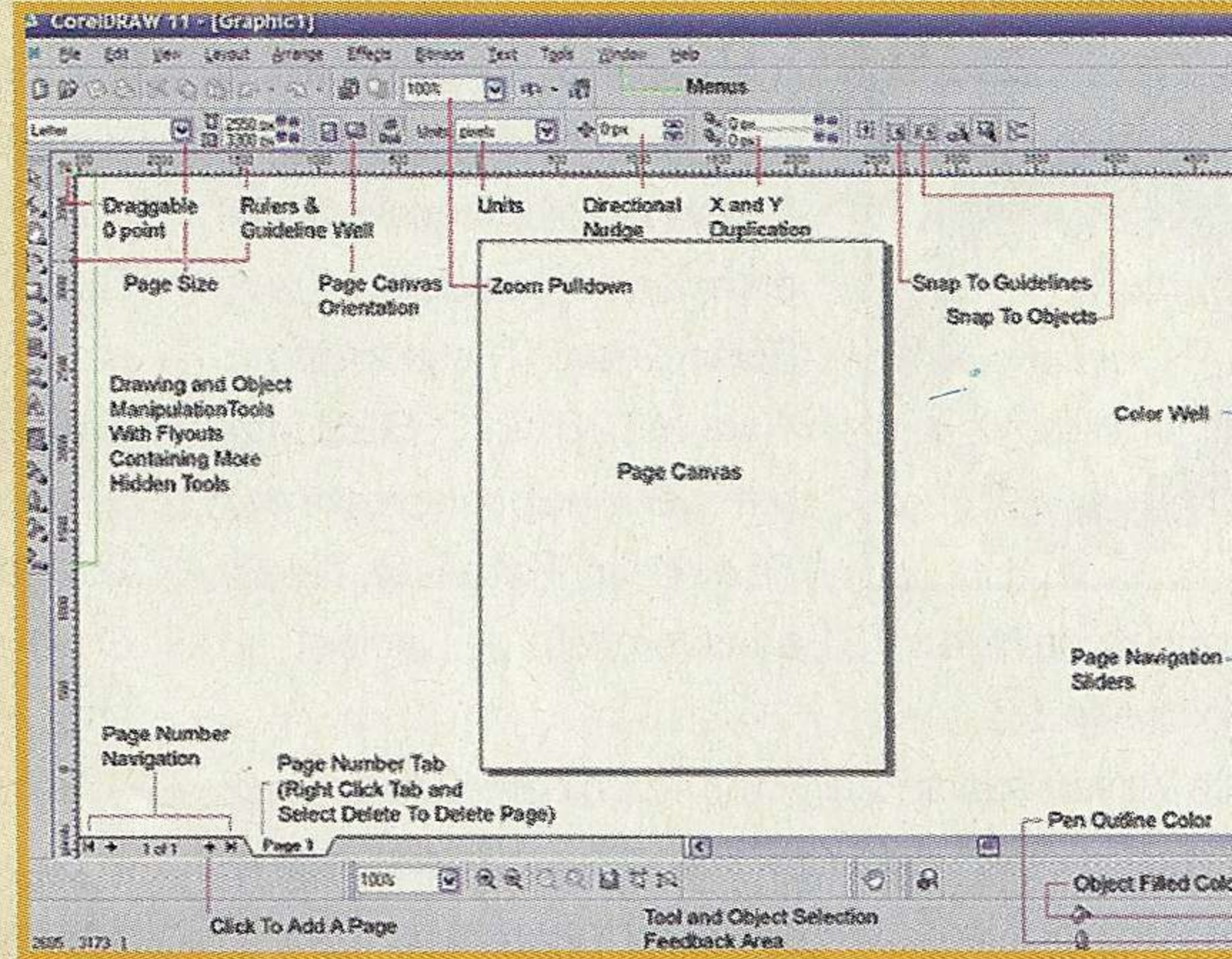
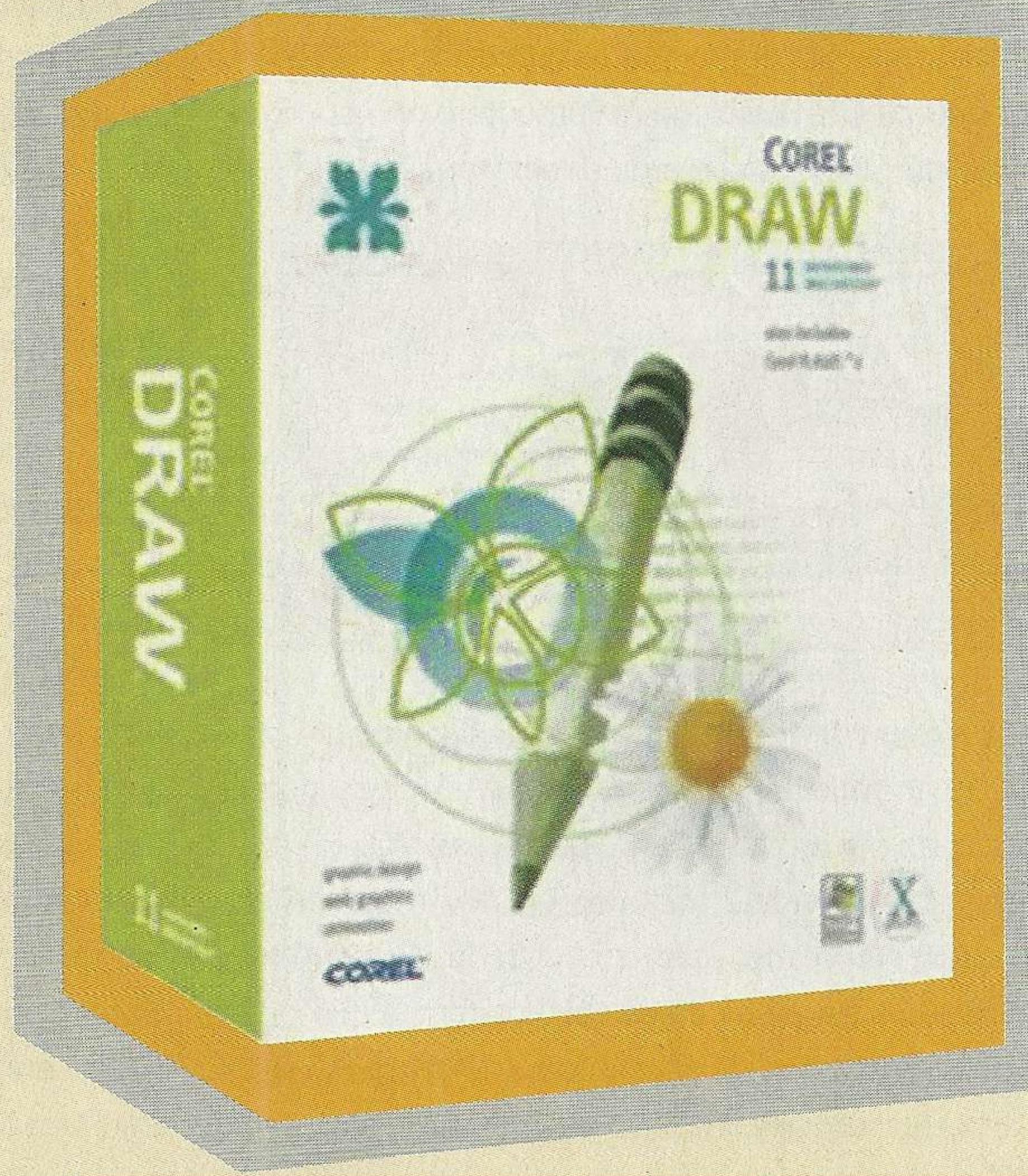
De todos os principais programas para criar ilustrações no computador, nenhum é tão controverso quanto o CorelDRAW. Talvez isso se deva ao fato de ele ser tão antigo. Ou então, por ser feito por uma empresa com uma história tão cheia de altos e baixos.

A Corel chegou a ser a principal concorrente da Microsoft, no mercado de aplicativos para desktops. Houve um tempo em que era comum comprar computadores com o WordPerfect, em vez da suíte da Microsoft, e havia mesmo muita gente que achava o rival de Bill Gates melhor.

A empresa canadense resolveu, então, comprar de vez a briga contra a gigante de software e entrar para o mercado de Linux. A partir daí, a força monopolista de Gates falou mais alto, e a Corel teve de ficar de joelhos, até vender parte de seus ativos para a própria Microsoft.

O CorelDRAW conseguiu sobreviver bem, mesmo com todas essas confusões, graças à qualidade do programa. Mas, como não poderia deixar de ser, acabou tendo seu desenvolvimento afetado, de uma forma ou de outra, pelas dificuldades financeiras.

Depois de um tempo, ele começou a ser conhecido como Corel "Pau", graças à sua famosa instabilidade. Isso é fruto, também, da má vontade da rival Microsoft em oferecer amplo suporte em seu sistema operacional, o Windows. Hoje, no entanto, ele tem uma vantagem absolutamente comprovada, em relação a seus rivais: a facilidade para ser dominado. Sobre os eternos paus, basta fazer sempre as devidas atualizações. Você ainda vai sofrer com alguns travamentos, mas nada que a qualidade de um programa tradicionalíssimo, que já está na versão 11, não acabe compensando.







## DICAS

Para duplicar somente uma vez um objeto, selecione-o com o botão esquerdo e, arrastando, clique com o direito no lugar escolhido. Perceba que neste trajeto o seu objeto fica apenas com um fino contorno, uma facilidade oferecida pelo CorelDRAW para que o usuário possa ter um maior controle sobre ele. Usando esse método o usuário ainda pode fazer facilmente duplicações múltiplas com as características determinadas por ele, usando o Ctrl+D. Com esse comando, o CorelDRAW volta a duplicar, baseando-se nas mesmas posições da primeira duplicação.

O que pouca gente sabe é que é possível criar uma página na Web com o CorelDRAW. A vantagem é que você pode criar a arte e a programação em um único programa.

O CorelDRAW tem tamanhos determinados de páginas no canto superior esquerdo. Em Editar/Inserir objeto Internet você pode incorporar objetos como "Botão de Opção", "Botão Simples", "Menu Pop-up", etc. Para determinar os valores de cada um, clique com o botão direito e vá em Propriedades. Logo uma caixa se abrirá no canto direito da tela. Depois de tudo pronto, vá em Arquivo/Publicar na Web para o Corel gerar um código HTML de seu arquivo.

O CorelDRAW publica arquivos em PDF e os prepara para birô de serviços. Nesta última opção, o Corel reúne todos os elementos necessários para um fechamento de arquivo, como fontes, informações do arquivo em formato TXT, o PDF, o arquivo CDR, etc., tudo dentro de uma mesma pasta.

Para substituir uma cor de preenchimento (ou contorno) por outra sem ter muito trabalho, vá em Editar/Localizar e Substituir/Substituir Objetos/Substituir uma cor. Acima você escolhe a cor original e logo abaixo a cor pela qual você quer que ela seja substituída.

Para vazar um objeto sobre o outro, basta selecioná-los e apertar Ctrl+L.

Quando você for fazer um gráfico vetorial usando a ferramenta Bezier, lembre-se de que quanto menor a quantidade de pontos, mais sua linha ficará suave e menor vai ser o tamanho de seu arquivo.

Para editar uma imagem BMP no CorelDRAW, basta dar um duplo clique sobre ela que automaticamente o programa Corel PHOTO-PAINT se abrirá.

Para definir automaticamente uma cor de preenchimento ou contorno toda vez que você for criar um objeto novo, basta clicar na área de trabalho (para que nenhum objeto seja selecionado) e, logo em seguida, na cor escolhida. Uma mensagem de "Preenchimento Uniforme" aparecerá e então dê OK.

## Toolbox



Seleciona e transforma objetos

Edita os pontos do objeto



Corta objetos

Remove áreas do seu desenho



Free Transform: ferramentas para transformar e rotacionar objetos

Ferramenta de ZOOM



Move a visualização da janela

Ferramenta Freehand: desenha linhas e curvas



Desenha curvas ligando pontos



Artistic Media: acesso a pincéis especiais



Desenha linhas verticais, horizontais, inclinadas ou angulares

Liga dois objetos com uma linha



Desenha retângulos e quadrados

Desenha elipses e círculos



Desenha polígonos

Desenha espirais



Forma grids de linhas



# Freehand MX

> Desenhar no FreeHand é bem mais gratificante e produtivo do que você imagina. Perfeitamente integrado ao Photoshop, ao Flash e ao Dreamweaver, o FreeHand é indispensável, tanto para a área gráfica quanto para a Internet. É um aplicativo de desenho baseado em vetores, com o qual é possível criar gráficos vetoriais que podem ser redimensionados e impressos com qualquer nível de resolução. Com ele é possível criar ilustrações impressas ou publicadas na Web, como, por exemplo, logotipos e banners publicitários. Claro, juntamente com o Adobe Illustrator, no Macintosh, e o CorelDRAW, no PC, o Macromedia FreeHand compõe um dos programas mais utilizados para desenho.



## Introdução Básica

Para começar a utilizar o FreeHand, você deve criar um novo arquivo (File > New). É criada uma página com o tamanho do documento-padrão do FreeHand, o que é definido pelo comando Preferences. O tamanho pode ser alterado pela paleta Inspector. Escolha uma opção na caixa de ferramentas, a qual é acessada através do menu Window, e comece a desenhar.



## Principais Ferramentas

### Toolbox (Caixa de ferramentas)

A caixa de ferramentas possui os instrumentos básicos para trabalho em ilustrações vetoriais.

**Pointer:** Seleciona, move e copia objetos (pressione a tecla

*Alt* para copiar).

**Text:** Permite a digitação de textos.

**Rectangle:** Cria retângulos, com cantos retos ou arredondados.

**Shift** = proporcional; **Alt** = gera a partir do centro.

**Polygon:** Cria polígonos ou estrelas.

**Ellipse:** Cria círculos e elipses.

**Line:** Cria linhas.

**FreeHand:** Cria linha conforme o movimento do mouse.

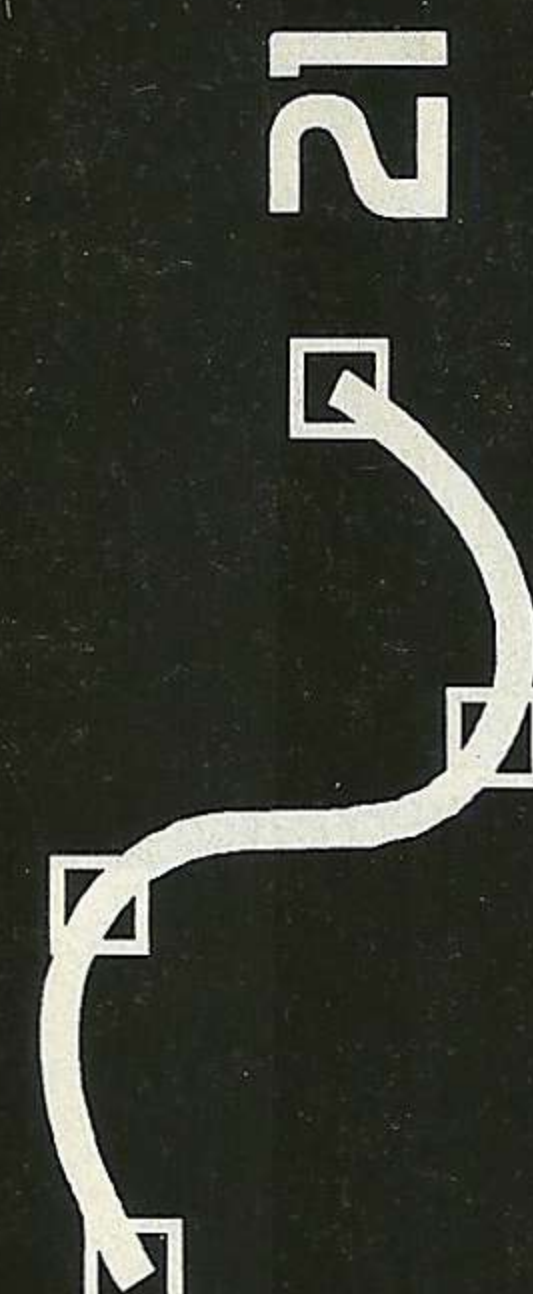
**Pen:** Cria path bezier.

**Freeform:** Modifica o formato do path.

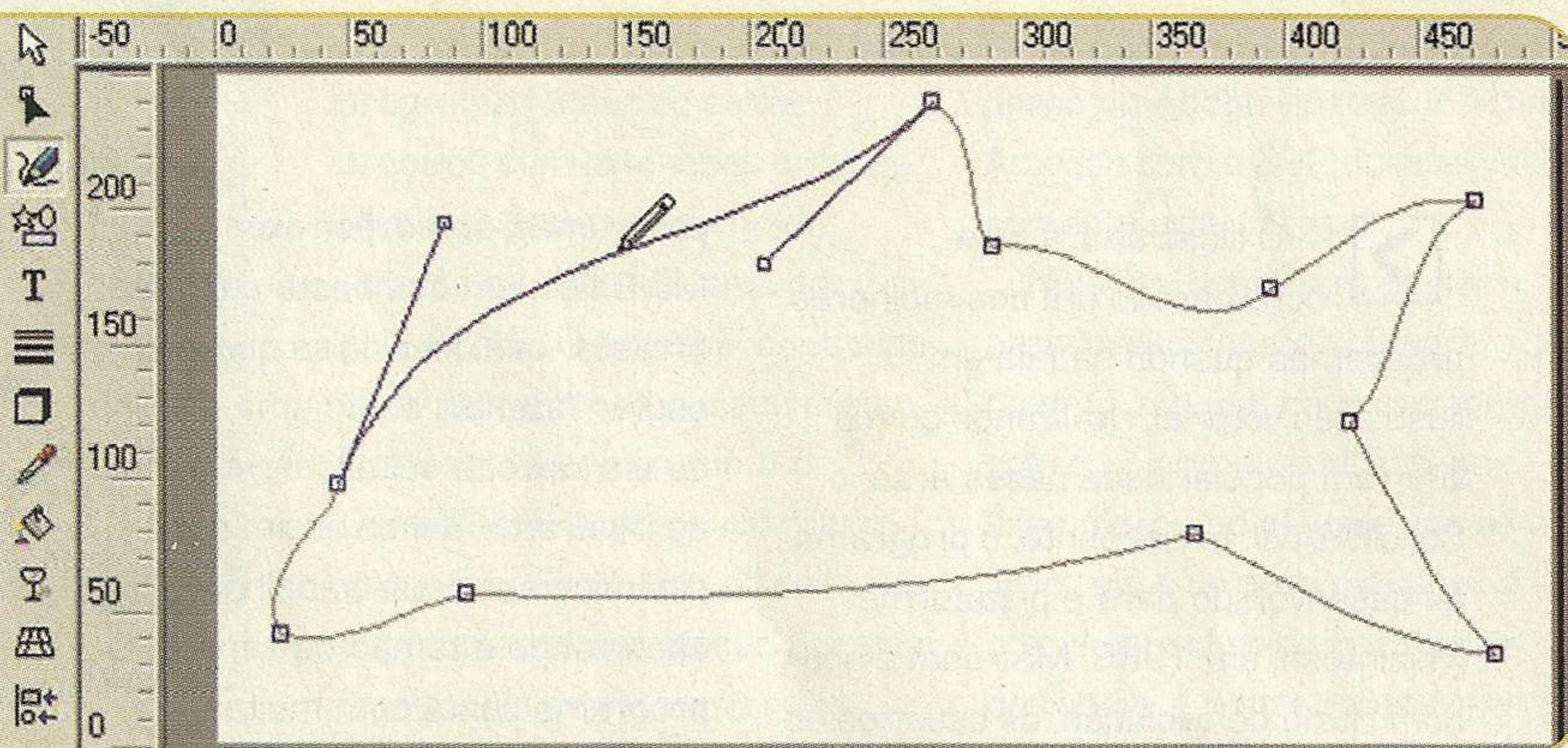
**Bezigon:** Cria path bezier com pontos automáticos.

**Knife:** Corta objetos.





- Rotate:** Rotaciona objetos.
- Reflect:** Espelha objetos.
- Scale:** Aumenta ou diminui o tamanho de objetos.
- Skew:** Distorce objetos.
- Autotrace:** Cria paths com forma e cores de uma imagem digitalizada.
- Magnification:** Amplia ou reduz a visualização.



## Novo Freehand MX

Aqui estão as 10 mudanças anunciadas no FreeHand MX

### 1. Interface do Macromedia Studio MX

Desenvolva seu projeto em uma área de trabalho flexível e integrada, comum a todos os produtos do Macromedia Studio MX.

### 2. Novo Painel de Objetos

Trabalhe em um único local, em que você pode rapidamente examinar e mudar propriedades de objetos, organizar atributos e editar gráficos e estilos de texto.

### 3. Atributos múltiplos

Dê um visual mais artístico aos designs e ilustrações - organize e aplique um número ilimitado de atributos de traços, preenchimento e efeitos a um mesmo objeto de texto ou vetor.

### 4. Efeitos ao vivo

Adicione novos efeitos vetoriais,

como curvar e esboçar, além de transformações e efeitos de rasterização, como chanfro, embaçamento e transparência, a todo o objeto ou a atributos selecionados do objeto.

### 5. Ferramenta Connector Lines (Linhas de Conexão)

Mapeie rapidamente arquitetura de informação, fluxos de dados e mapas de sites, estabelecendo relações persistentes entre objetos, já que os estilos de traços permanecem totalmente editáveis.

### 6. Edição ao vivo de gráficos primitivos

Mude rápida e facilmente as formas de gráficos primitivos, mantendo-os editáveis.

### 7. Integração inédita com o Macromedia Flash MX

Coloque seus designs on-line com integração otimizada entre o Macromedia Flash MX e o FreeHand MX.

### 8. Ferramenta Action do Flash

Arraste e solte comandos ActionScript de navegação.

### 9. Novas ferramentas criativas e compatibilidade com canais alfa

Transforme em realidade a sua visão criativa de maneiras totalmente novas com as ferramentas Extrude, Vector-Erase e Blend, e obtenha compatibilidade total com canais alfa.

### 10. Integração avançada com o Fireworks MX

Otimize a arte-final para a Web, com integração ainda melhor do Fireworks.

## O FreeHand MX custa:

Versão comercial completa:

US\$ 399,00

Upgrade comercial do FreeHand 9.x:

US\$ 149,00

Upgrade comercial do FreeHand 10.x:

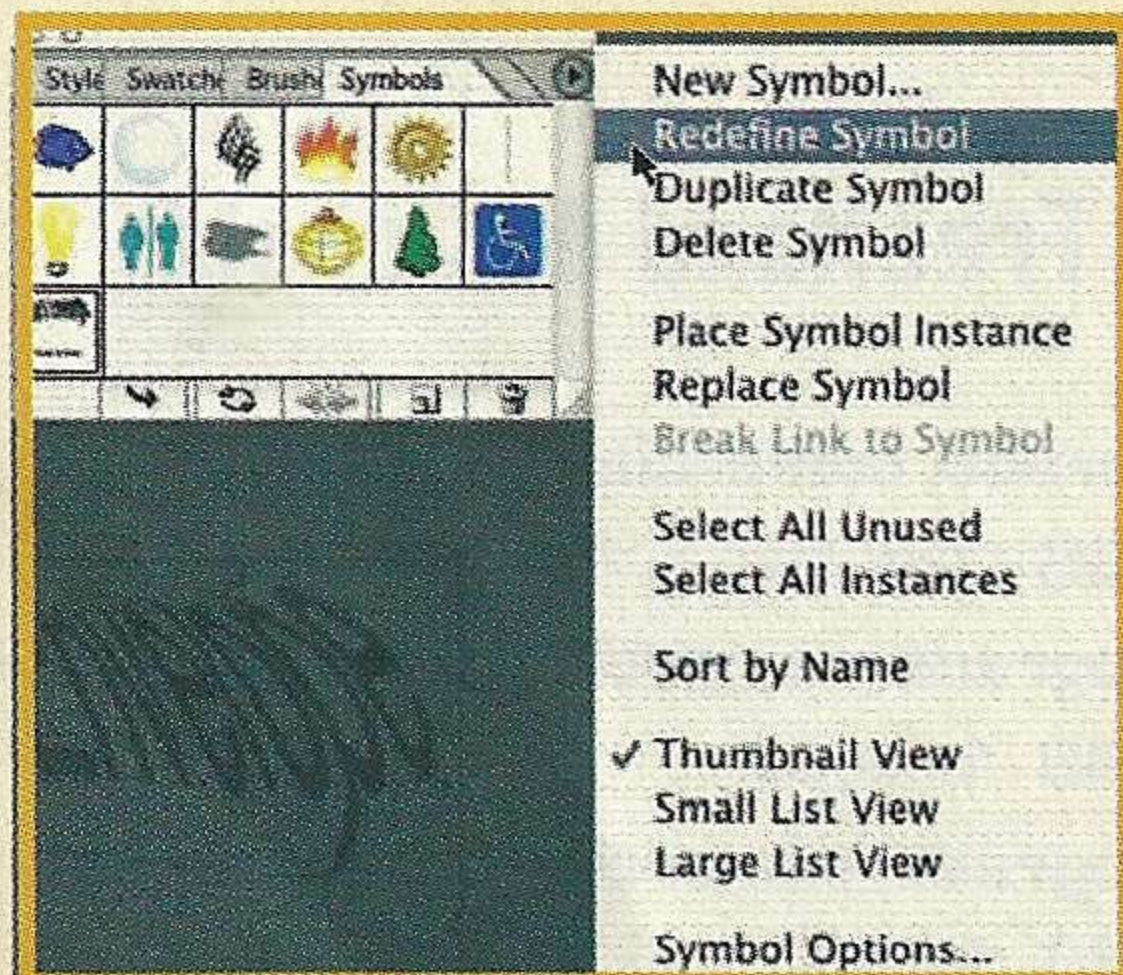
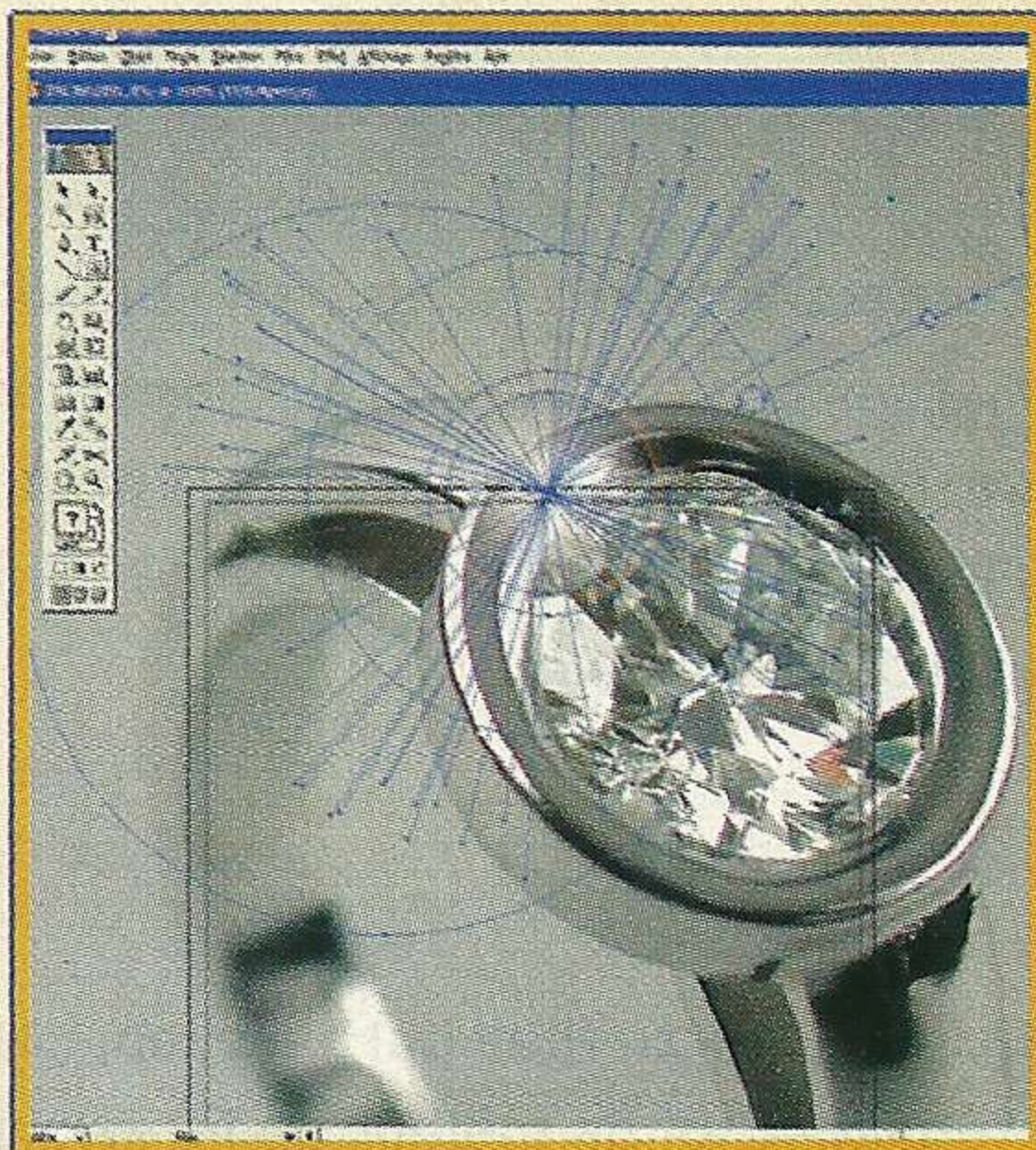
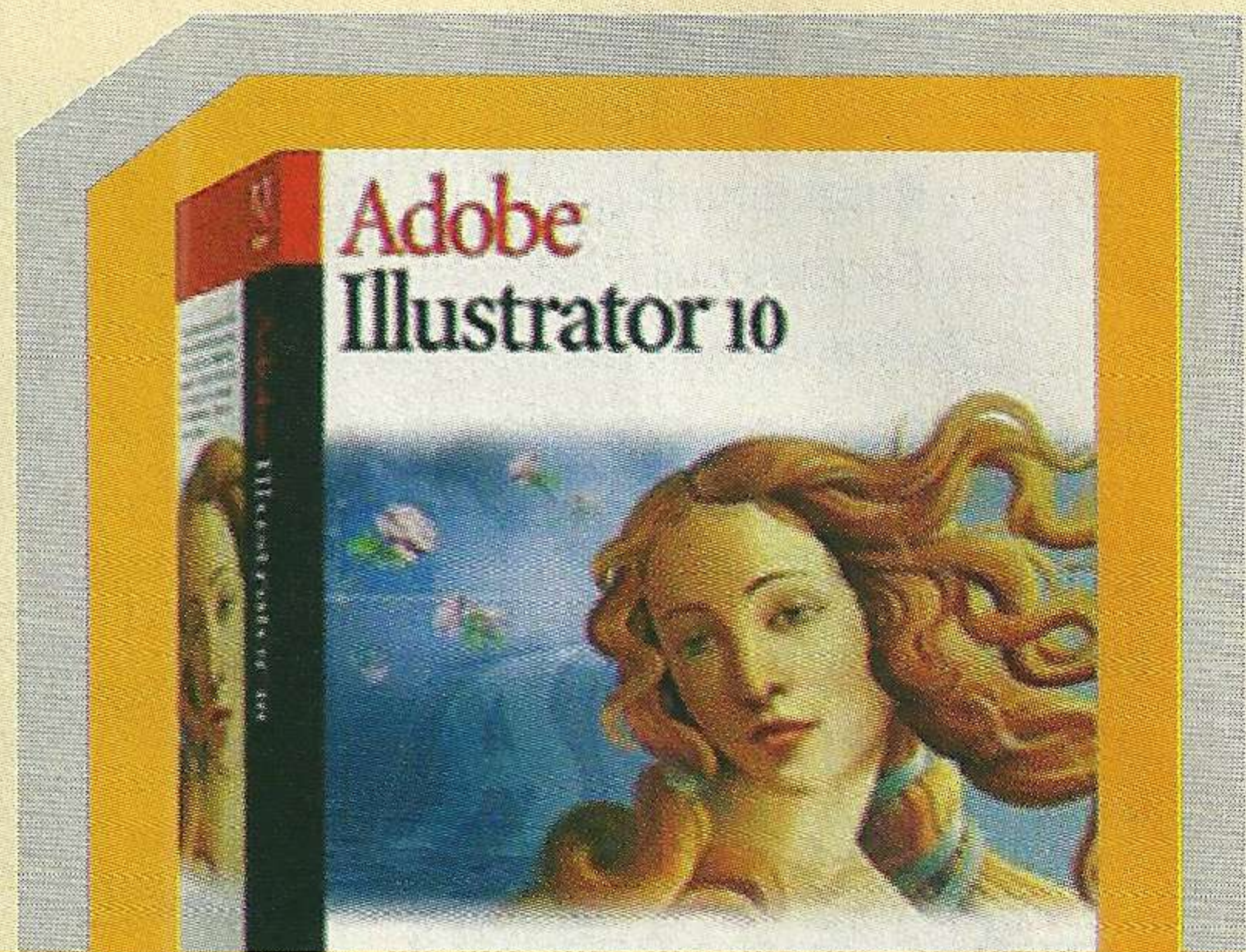
US\$ 99,00



# Illustrator 10

➤ O Illustrator é hoje considerado um dos melhores programas quando se fala em ilustração vetorial, rivalizando com o líder em popularidade nessa área, o CorelDRAW. Inicialmente, o programa foi desenvolvido para a plataforma Macintosh, em 1988. Mas com o seu bom ritmo de evolução, os usuários do PC também ganharam, em 1997, uma variante do Illustrator, já na sua versão 7.0. O produto tem muitas características únicas, mas os pontos fortes do software são sua grande capacidade de gerenciar cores para seus trabalhos, contando também com uma boa integração com outros

programas, como, por exemplo, o MS Office, em que basta somente arrastar qualquer coisa que você estiver fazendo, como uma planilha ou um texto, e soltá-lo diretamente no Illustrator, dando assim mais dinâmica aos seus trabalhos, e encurtando o tempo de serviço. O programa conta com muitas ferramentas integradas para criar e otimizar seus gráficos vetoriais, principalmente quando se trata de imagens vetoriais voltadas mais para a Internet.

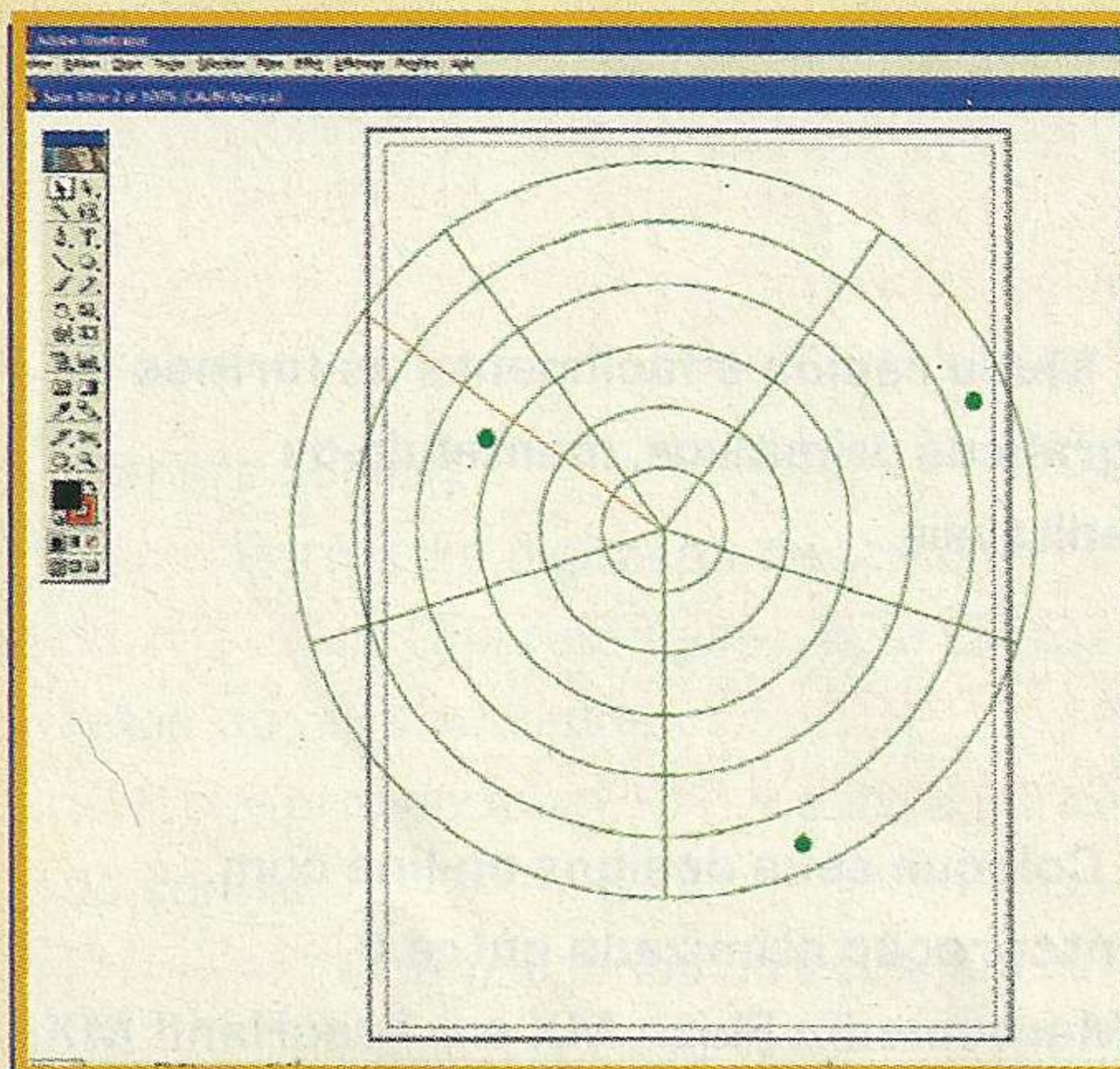


Sua mais nova versão, o Adobe Illustrator 10, agradou em cheio seus usuários fiéis, pois além de o programa estar bem mais leve e bonito que a versão anterior, há várias novidades que realmente agregam qualidades ao software. Algumas melhorias que o tornam muito mais flexível e abrangente são: as otimizações para a Web, opções como o Live Distortion - que expande

o seu horizonte visual -, o suporte para a criação de símbolos com tamanho pequeno (em MB) fazendo a tarefa de repeti-los em seu trabalho, a opção de torcer, dobrar, entortar e mais o que você queira fazer com o texto, o suporte aprimorado do SWF, entre outras.

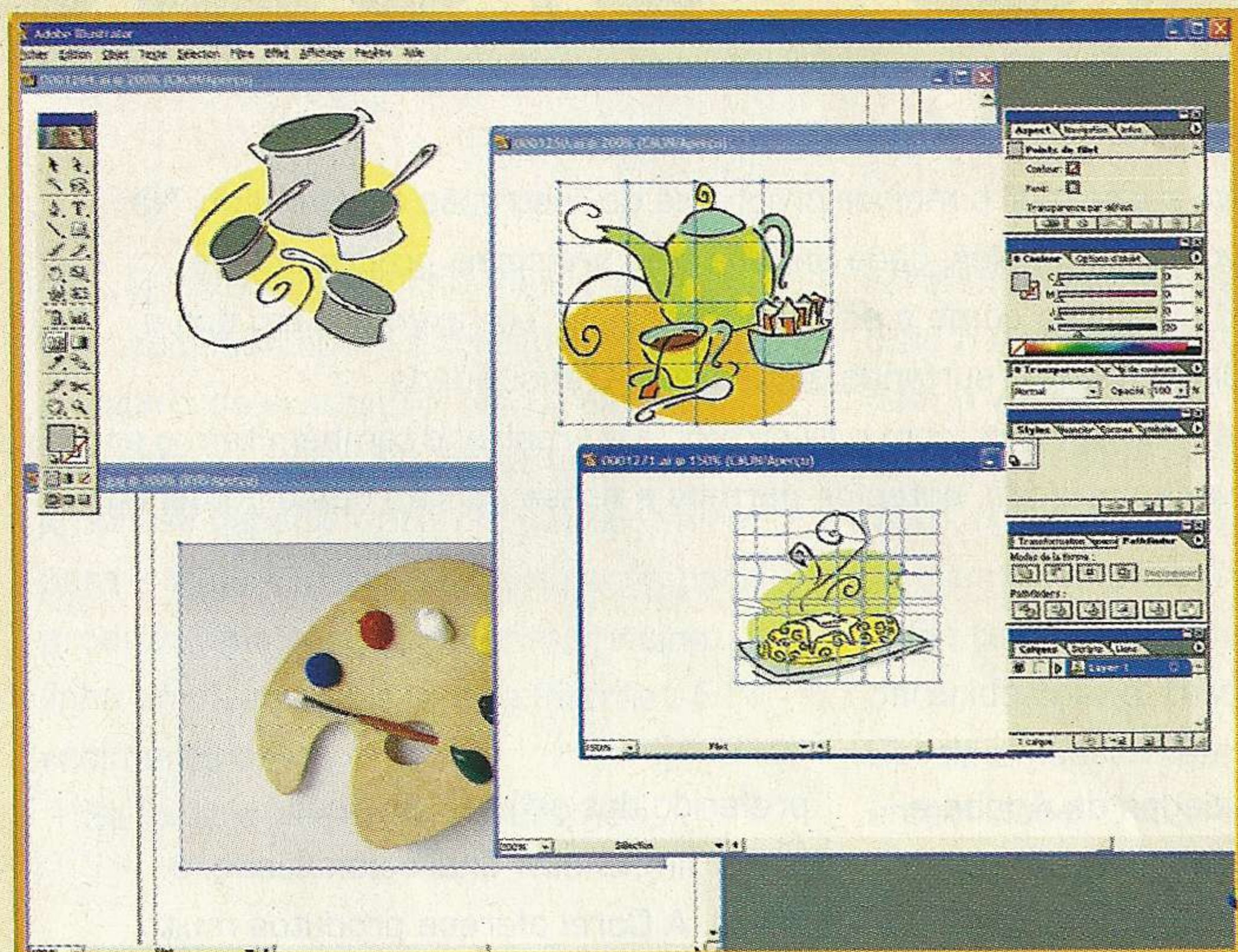
Mesmo possuindo inúmeras funções no estilo-padrão dos produtos da Adobe, ele pode ser de difícil aprendizagem para quem é iniciante no Illustrator, pois até quem já tem experiência com os próprios produtos da Adobe, como o Photoshop, tem certa dificuldade em usar plenamente este programa.

Poderíamos só falar bem do Illustrator aqui, mas temos também de falar de alguns de seus argumentos contras. Muitas pessoas estão tendo problemas com o Illustrator 10, no que se trata de estabilidade, principalmente com o Windows XP. Até no Mac, ocorre problemas de o





Por Bruno Cesar  
bruno@digerati.com.br



programa fechar ou salvar arquivos com extensões erradas. Mas isso pode ser corrigido através de patches lançados pela Adobe. O principal contra do Illustrator é mesmo o seu preço, que é muito maior que o do CorelDRAW e um pouco maior que o FreeHand. Isso dificulta um pouco sua popularização por vias legais, pois se ele fosse mais barato muitos adeptos do Corel, principalmente as empresas, experimentariam o programa. O

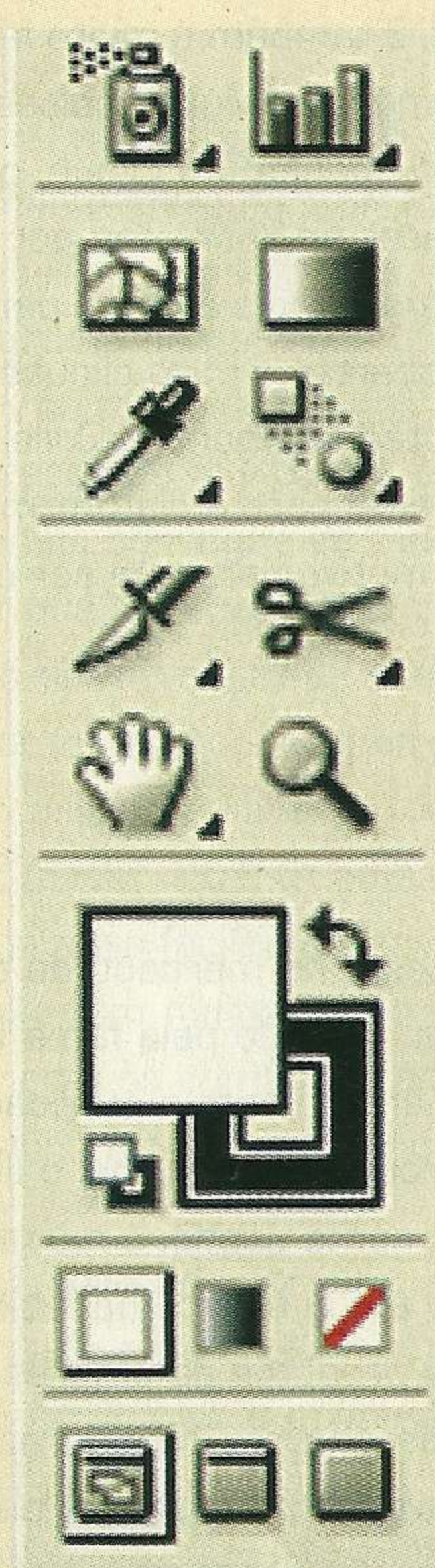
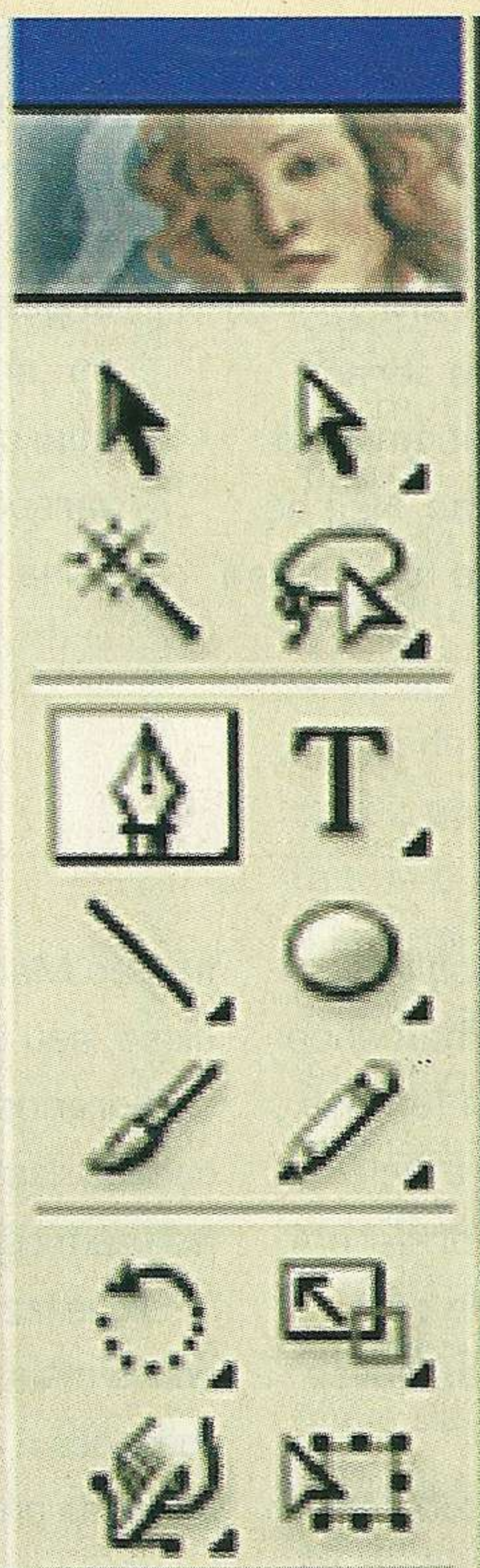
preço do Adobe Illustrator 10 na Amazon.com é 392 dólares; isso somente uma licença.

Mas pra quem tem dinheiro para investir neste software, ou mesmo já o usa há muito tempo - desde a primeira versão, por exemplo, como os usuários de Mac-, ele é uma ótima escolha, pois é considerado por muitos designers e ilustradores como o mais completo programa para criação de imagens vetoriais para a Web.

## A Tool box

O toolbox do Illustrator é bem completo, apresentando as seguintes opções:

- Selection
- Direct Selection
- Lasso
- Pen
- Type
- Ellipse
- Rectangle
- Paintbrush
- Pencil
- Rotate
- Scale
- Reflect
- Free Transform



- Blend
- Column Graph
- Gradient Mesh
- Gradient
- Eyedropper
- Scissors
- Hand
- Zoom
- Fill
- Swap Fill/Stroke
- Default Fill
- Stroke

O Adobe Illustrator 10 custa:  
US\$ 392 no Amazon.com



# Duelo de titãs

É difícil, senão impossível, chegar a uma conclusão definitiva sobre qual o melhor programa de ilustração do mercado. Na verdade, ninguém tem isso na ponta da língua, por um motivo muito simples: cada um dos três principais programas de ilustração vetorial tem os seus pontos fortes e fracos. Não é uma área como a edição de imagens, por exemplo, em que o Photoshop reina absoluto, ou a edição de HTML WYSIWYG, com o Dreamweaver surfando a onda com tranquilidade.

Aqui, o buraco é mais embaixo, mesmo. Há os que preferiram o Corel, outros ficam com o Illustrator e o FreeHand também tem o seu público específico. Vamos tentar ver o que cada um vê no seu programa preferido, antes de darmos a nossa opinião nesta contenda.

## Quem quer Corel

Os que preferem o tradicional programa da empresa canadense, líder de mercado, têm de ter muita paciência com a falta de estabilidade do programa [especialmente em versões mais antigas]. O que compensa isso? A facilidade para aprender as principais funções do software. Quem começa a desenhar com o Corel rapidamente estará produzindo trabalhos interessantes, sem ter muita dor de cabeça na hora de aprender as ferramentas. Isso se deve ao layout da interface do programa, muito mais próxima a programas básicos do

Office do que as modernidades da Adobe e afins. E o melhor é que o programa mostra que é possível fazer um programa gráfico avançado com esse tipo de interface. Não é preciso seguir os mandamentos de layout do Photoshop, como muitos parecem pensar.

Assim, é muito fácil aprender a lidar com o Corel. E também é muito fácil usar as ferramentas. Muitas coisas podem ser feitas dando apenas um clique, quando tarefas similares no Illustrator, por exemplo, requerem mais esforço para serem descobertas e mais cliques para serem executados. Agora, o Corel também está disponível para a plataforma Mac. Não há mais motivo para não ser usado no sistema

preferido dos artistas gráficos.

Por fim, o fator final e conclusivo: o preço. A Corel oferece produtos muito mais baratos que suas concorrentes, de maior nome no mercado. E isso é definitivo na hora da decisão da maioria dos profissionais, especialmente os de pequenas empresas.

Os mais profissionais costumam argumentar que o programa traz muita coisa pronta, e deixa o artista um pouco engessado. Acreditamos que isso não seja um argumento muito forte contra o Corel, que, com o desenvolvimento das últimas versões, tem até conseguido abandonar a velha tradição de instabilidade.

## Illustrator é 10?

Chegando à versão 10, o Illustrator pode ser considerado como um novo gigante na área de ilustração digital. Antes, ele era exclusivo da plataforma Macintosh, e era visto como inferior a seus concorrentes. Depois, chegou ao Windows e ele ganhou status de programa top de linha, à medida que a Adobe se firmava como líder

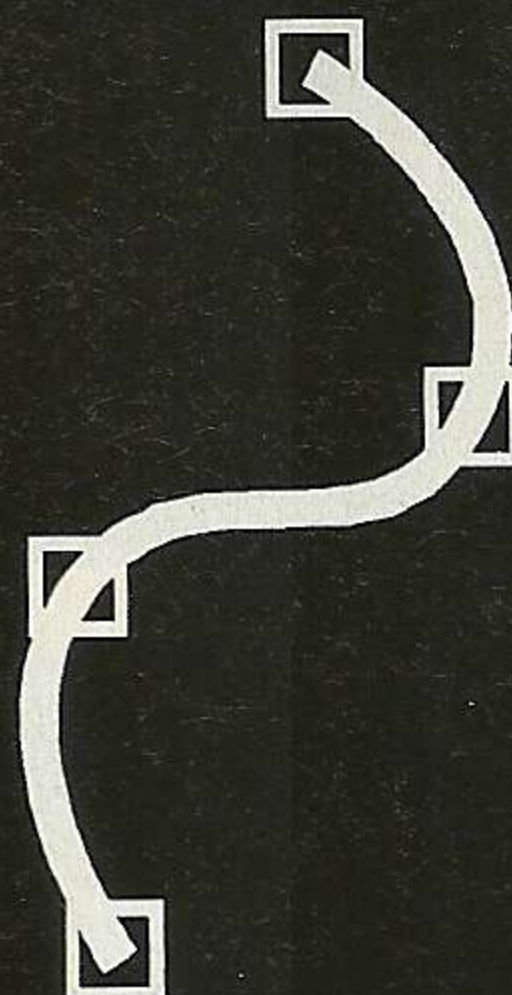
inconteste no mercado de publishing.

Hoje, ajudado pela fama do Photoshop nesta área e com a qualidade já famosa dos produtos da Adobe, o Illustrator é amplamente usado, e muitos o preferem, devido à sua alta compatibilidade com outros produtos da empresa e as novas funções, sempre inovadoras e inevitavelmente copiadas pelas futuras versões dos programas similares (como a

função Malha Interativa, por exemplo). Além disso, seu layout também facilita a compreensão de quem está acostumado com os demais programas da empresa. Tudo isso sem contar a estabilidade.

O que faz do Illustrator uma figurinha um pouco mais difícil em agências de publicidade e redações é o seu preço - ele já está chegando ao dobro do preço do Corel. E isso, para a realidade brasileira, principalmente, é muito importante.





## O nome diz tudo

❖ O FreeHand é costumeiramente colocado como a terceira opção no mercado de ilustração. Não é algo exatamente justo. A Macromedia é uma empresa especializada em mídia gráfica para a Web e, como tal, tem cacife para produzir uma solução de primeiríssima linha em ilustrações para a Internet. E realmente o fez.

Se formos avaliar os programas,

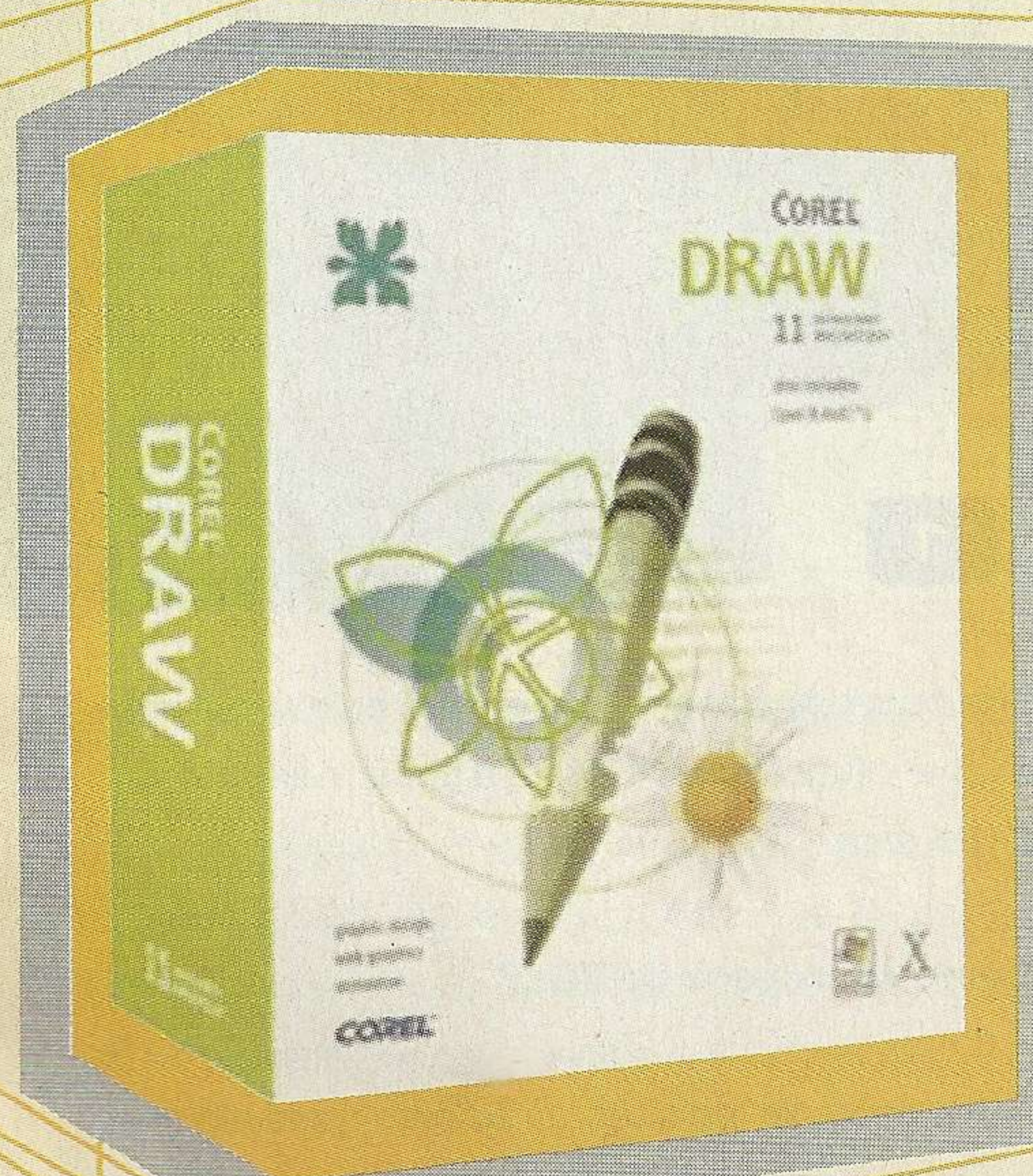
veremos que o FreeHand consegue fazer tudo o que o Illustrator e o Corel fazem, com a vantagem de ter alta compatibilidade com programas também voltados para a Web, como o Fireworks e especialmente o líder em animações, o Flash.

Ele tem um tipo de layout muito mais parecido com o Illustrator do que com o Corel, e é assim também em termos de estabilidade. O que torna a competição

mais difícil para ele são as recentes melhorias do Illustrator no suporte à Web - uma concessão da Adobe, que sempre se mantém estrategicamente apenas voltada para publishing.

Mesmo assim, há novamente a questão financeira: mesmo com um alto preço, o FreeHand costuma custar sempre um pouco abaixo do rival. Isso vai fazer diferença na decisão final.

## Veredicto



❖ O Corel vence, na raça. A fabricante sofre com problemas financeiros, quase fechou (em 2001), o programa dá pau toda hora e, mesmo assim, competindo com as maiores empresas do mundo em seu ramo de atuação, consegue se manter na frente. Por quê? Preocupação com o usuário. Tanto no momento de definir o preço do produto - e não escolher a opção por um preço exorbitante, como tantas outras fazem - quanto ao escolher a interface que mais facilita a vida do artista, que não tem muito tempo para se preocupar com os comandos do programa. Assim, ele fica com o honroso primeiro lugar.

O FreeHand, correndo por fora, atropelou o representante da sempre cheia de empáfia Adobe, e ocupa o segundo lugar pela junção das características preço, suporte à Web e

compatibilidade com ferramentas como Fireworks e Flash.

Ao Illustrator, sobrou a honrosa terceira posição. Muito honrosa, por sinal, por se tratar de uma briga de gigantes. Para muitos, ele continuará sendo o melhor. E, sob um certo ponto de vista, realmente é. Mas, da forma como preferimos olhar nesta matéria, ele fica para trás. Mesmo assim, usando o Illustrator, com certeza o profissional não ficará devendo em nada, em termos de performance de software. Ficará devendo, talvez, à loja de software...

### Comparação de preços\*

Corel - US\$ 214  
FreeHand - US\$ 379  
Illustrator - US\$ 392

\* Pesquisa realizada na Amazon.com, em 17 de julho de 2003



# Mario AV

movimentados do Brasil e já treinou photoshopistas de primeira. Nesta entrevista, Mario AV conta tudo sobre sua trajetória profissional de fazer inveja, decifra o significado de "AV" e revela ainda mais: ele é o mais recente blogueiro a protagonizar um romance público on-line, trocando posts açucarados com uma garota. Saiba tudo direto da fonte, em uma entrevista high tech via ICQ.

**M**ario AV é um mito da Internet brasileira. Ele estava lá quando o primeiro grande provedor entrou no ar (o BOL, da Abril), usou desde PCs arcaicos até os Macs mais modernos e apoia o Linux sem preconceitos. Como se não bastasse, Mario AV também é um dos poucos brasileiros a utilizarem o Photoshop desde criancinha, tem um dos blogs mais



**P.:** Você pode contar um pouco sobre sua formação?

MAV: Bom, eu sempre desenhei. Queria ser artista, mas não confiei e me formei em tecnologia, que é a minha outra tendência natural. Então, tive a chance de combinar a arte com a tecnologia, via computação gráfica. E surgiu mais um interesse, o jornalismo, de forma que o que rola hoje é uma combinação dessas três coisas. Já me chamaram de "renascentista". Outro disse: "não é um cara óbvio" [risos].

Trabalhei nas revistas *Náutica* e *Eléctron*, como freelancer para a *Exame* e a *Trip*, e passei dois anos na *Folha de S. Paulo*. Depois fui para a Abril, na qual ajudei a lançar o BOL, que depois juntou-se ao UOL. Fiz trabalhos avulsos para os dois depois da fusão, bem como as revistas *Corpo a Corpo* e *Dieta Já*. Virei editor de arte (uma mistura de editor com diretor de arte) da revista **2** *Macmania*, e deu tempo de criar vários sites, como o CyberComix, do Terra, e de ser um co-fundador da Magnet.

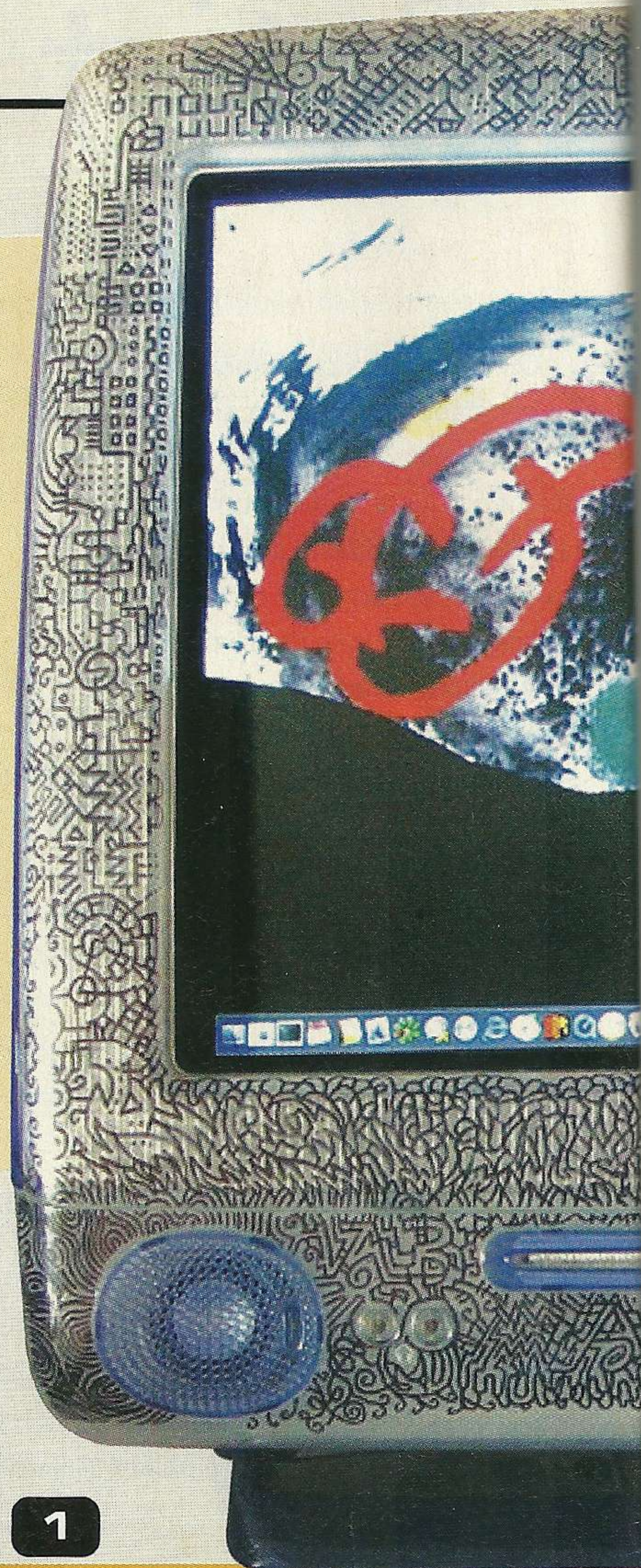
Hoje, além da *Macmania*, ajudo a editar livros pela minha editora e sobra algum tempo (ou não) para escrever freelance para a Editora Conrad.



**P.:** Como foi a época da *Folha*? Você trabalhou durante anos com infografia lá, não foi? Acha que essa técnica evoluiu? Você trabalhou lá com o Tony?

MAV: Sim, houve uma evolução, porque foram incorporadas as tecnologias de ilustração em 3D. No "meu tempo", as técnicas existiam, mas ainda era muito difícil, complicado e lento lidar com isso. Em termos de linguagem visual, porém, quase nada de novo se inventou desde antes de usar o computador para ilustrar.

O Tony de Marco foi ilustrador na Folha antes de fundar a *Macmania* com Heinar Maracy. Ele estava promovendo a revista em uma festa, e amigos em



comum nos apresentaram. Comecei a colaborar com ilustrações e infográficos, e dali a alguns meses virei co-editor de arte.



**P.:** Como foi a época do BOL?

MAV: Eu era designer de sites, junto com mais algumas pessoas. Bolava a parte visual e de usabilidade. O Tony era outro dos designers da equipe do BOL. Quando o UOL incorporou o BOL, saímos. Depois, o nosso principal produto na Internet veio a ser o megasite de quadrinhos e animações do Terra: o CyberComix.

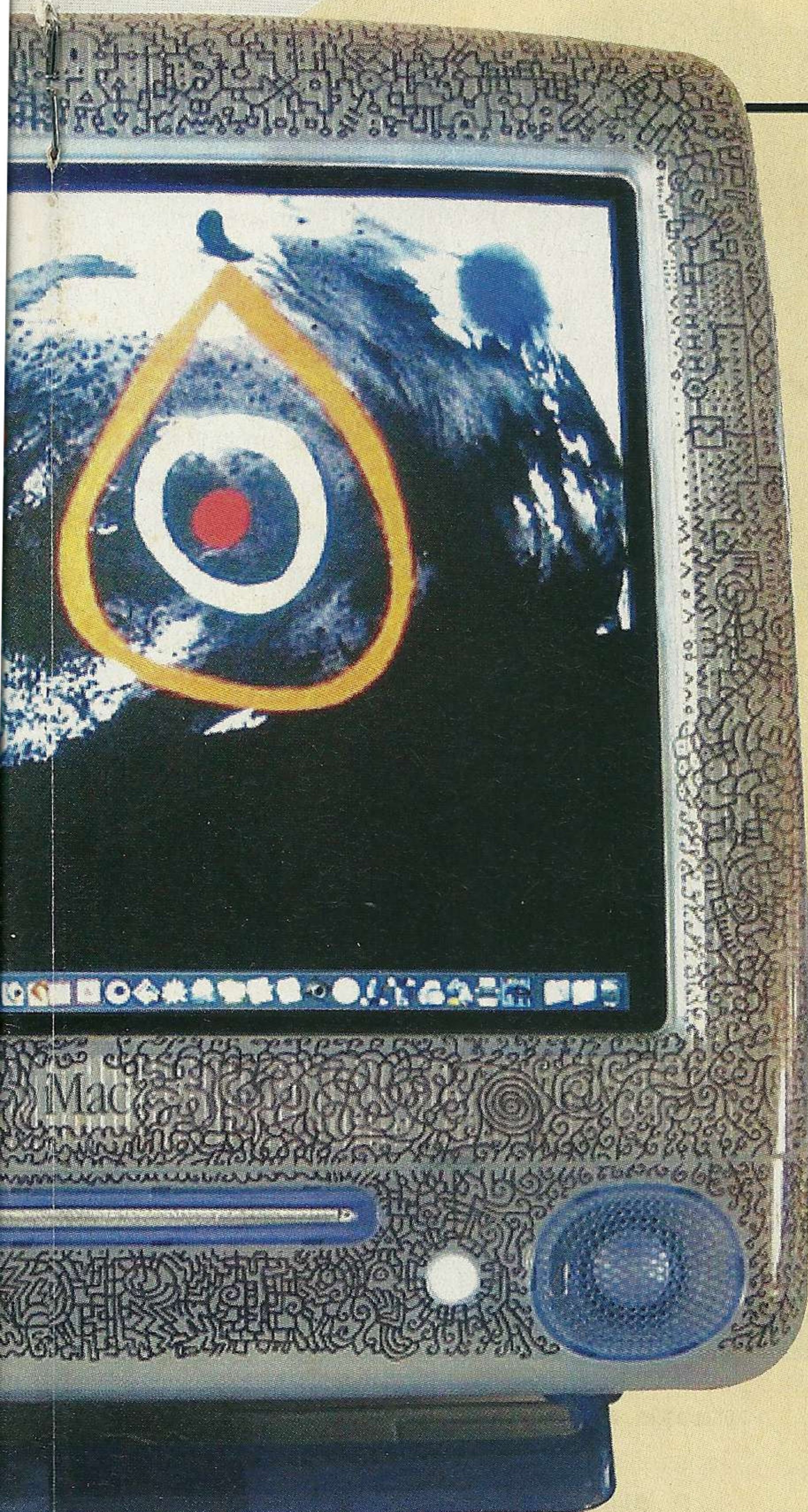


Design.Mag\*

Version 1.0



Por: Renata Aquino  
renataaquino@hotmail.com



páginas dinâmicas. Os grandes sites constroem suas páginas em tempo real, conforme solicitadas pelo usuário. Na “minha época”, as páginas eram fixas. Outra mudança importante é a facilidade de publicação, da qual os blogs são a parte mais visível. Quanto ao design, novidades revolucionárias não aconteceram, com exceção de alguns sites em Flash, mas sempre como iniciativas isoladas.

Meu site pessoal reflete o aspecto mais básico dessa evolução. Eu posso publicar várias notas por dia, e as pessoas podem anexar comentários e gerar discussões, transformando cada nota em um minifórum e assim enriquecendo o site. O sistema de publicação (Blogger ou Movable Type) faz isso tudo sem que nem eu nem as outras pessoas tenhamos que nos preocupar com o modo de funcionamento.

**P.: E quanto à evolução estética? Isso também aconteceu? Fale um pouco mais também sobre sites em Flash.**

MAV: O problema do Flash é que, além de ser relativamente pesado e essencialmente não dinâmico (embora possa ser bem interativo), a qualidade da interface depende totalmente da cabeça do designer. Isso pode ser uma bênção ou um desastre. Mas discordo dos “usabilistas” radicais, tipo Jakob Nielsen, que insistem em impor normas pra restringir a porralouquice dos sites. Cada caso é um caso.

Houve evolução estética no design on-line, mas ainda pensamos nos sites em termos de grades em duas dimensões, horizontal e vertical, moduladas como se fossem páginas de revista. Raríssimos sites em Flash ou Java conseguem romper com isso e usar o 3D de alguma forma útil. Outras vezes, os sites usam a dimensão temporal (animações) de uma forma criativa, mas que simplesmente não acrescenta nada, só enfeita.

Pessoalmente, eu acho que tudo o que não servir

**P.: Para você, o que é ser um designer?**

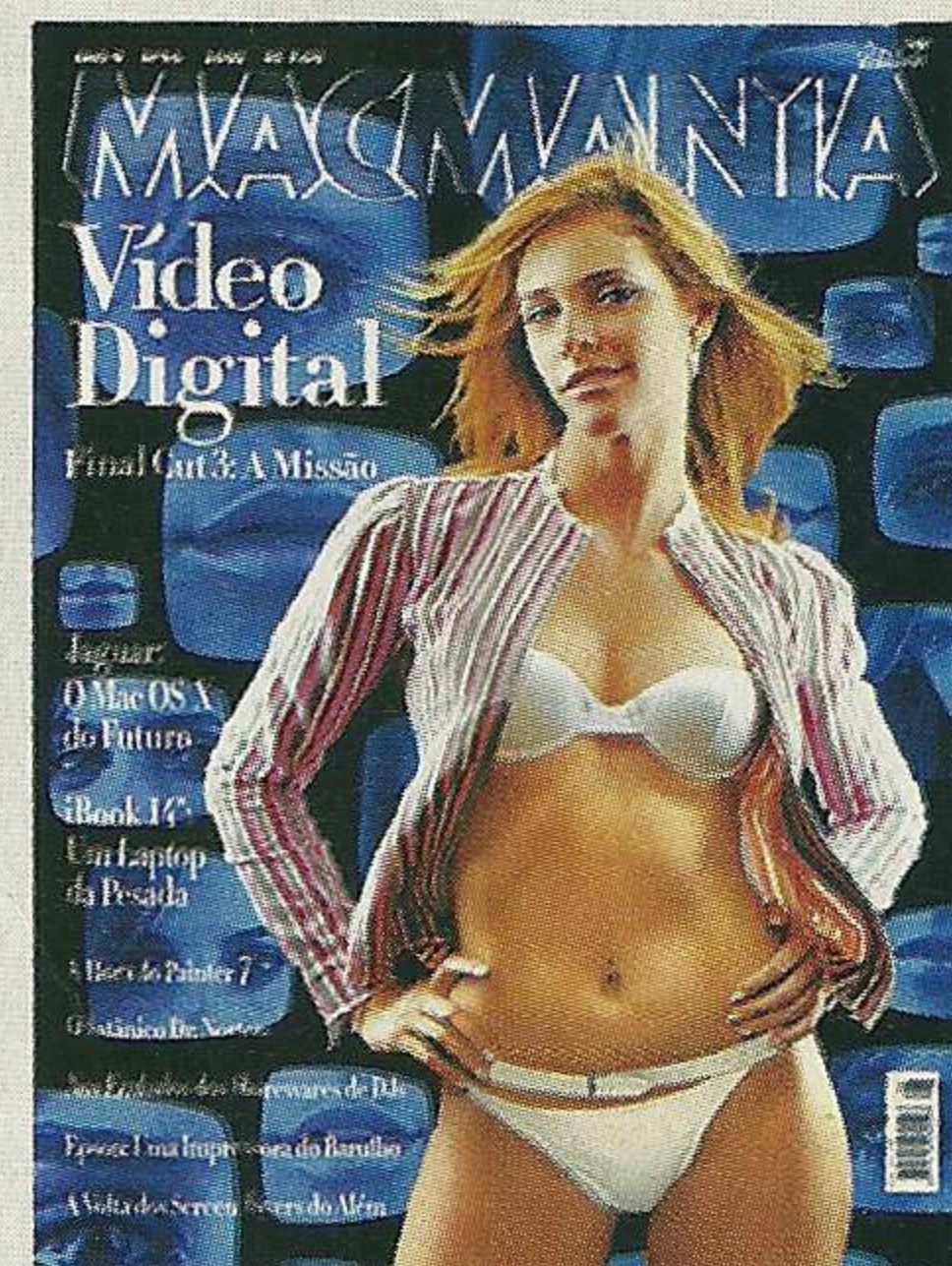
MAV: Um designer é alguém que faz a ponte entre a arte e a técnica, alguém que consegue combinar o cérebro esquerdo e o direito para criar coisas que são, ao mesmo tempo, função e expressão.

**P.: Sobre o que você fazia no BOL, webdesign, qual a maior evolução daquela época para o design on-line atual?**

MAV: Evolução houve em termos de tecnologia de

01

Este é Mac personalizado de  
Mario AV



02

Capa da Macmaníia com  
Fernanda Lima (2002)



para contar uma história deve ser limado fora. Não consigo fazer enfeite pelo enfeite. Estamos numa época de overdose de informação: a hiperabundância tira o valor das coisas que realmente importam. Devemos buscar a essência.

**P.: E a sua história com Macs? Conte um pouco das suas experiências com a plataforma e com multimídia.**

MAV: O primeiro Mac em que trabalhei foi um Classic, **3** seguido de um IIfx, depois um Quadra 700, e, na *Folha*, vários Quadra 950 e IIfx. Na Abril, era o 9100/132; na *Macmania*, comecei com minha máquina pessoal, na época, um Quadra 605 "turbinado", e depois usei sucessivamente um 7100, 6400, 6500, G3/266 bege e um G4 Dual 450, que quebrou e estou substituindo temporariamente por um iMac. Sim, ele serve pra fazer de tudo!

Eu comecei com Mac em 1992, diagramando revistas no PageMaker. Depois fui assistente do videoartista Palumbo. Com a oportunidade que ele me deu de explorar livremente, eu aprendi como funciona a imagem digital e estudei o Photoshop e o Premiere, adquirindo base de conhecimento para tudo o que veio depois.

Eu já sabia desenhar vetorialmente: Corel, FreeHand e Illustrator. Mas desde esse tempo minha arte já misturava imagens naturais, desenhos à mão

e fotografias com coisas geradas eletronicamente, tudo em harmonia. Sempre vi o computador como mais um pincel, e não como a tela em si mesma.

Mais tarde, por influência do saudoso David Drew Zingg, aprendi a fotografar. Quando passei a fazer trucagens nas minhas próprias fotos, entendi que a manipulação digital é a continuação natural do processo criativo, que começa com o enquadramento, a luz e as lentes e passa pelo laboratório de revelação. Os dois mundos se sobrepõem em parte, tanto é assim que várias ferramentas e filtros do Photoshop são simulações exatas de efeitos de laboratório... mas as pessoas que estão ingressando direto na foto digital

nem desconfiam disso.

**P.: Você praticamente experimentou toda a linha da Apple, não é?**

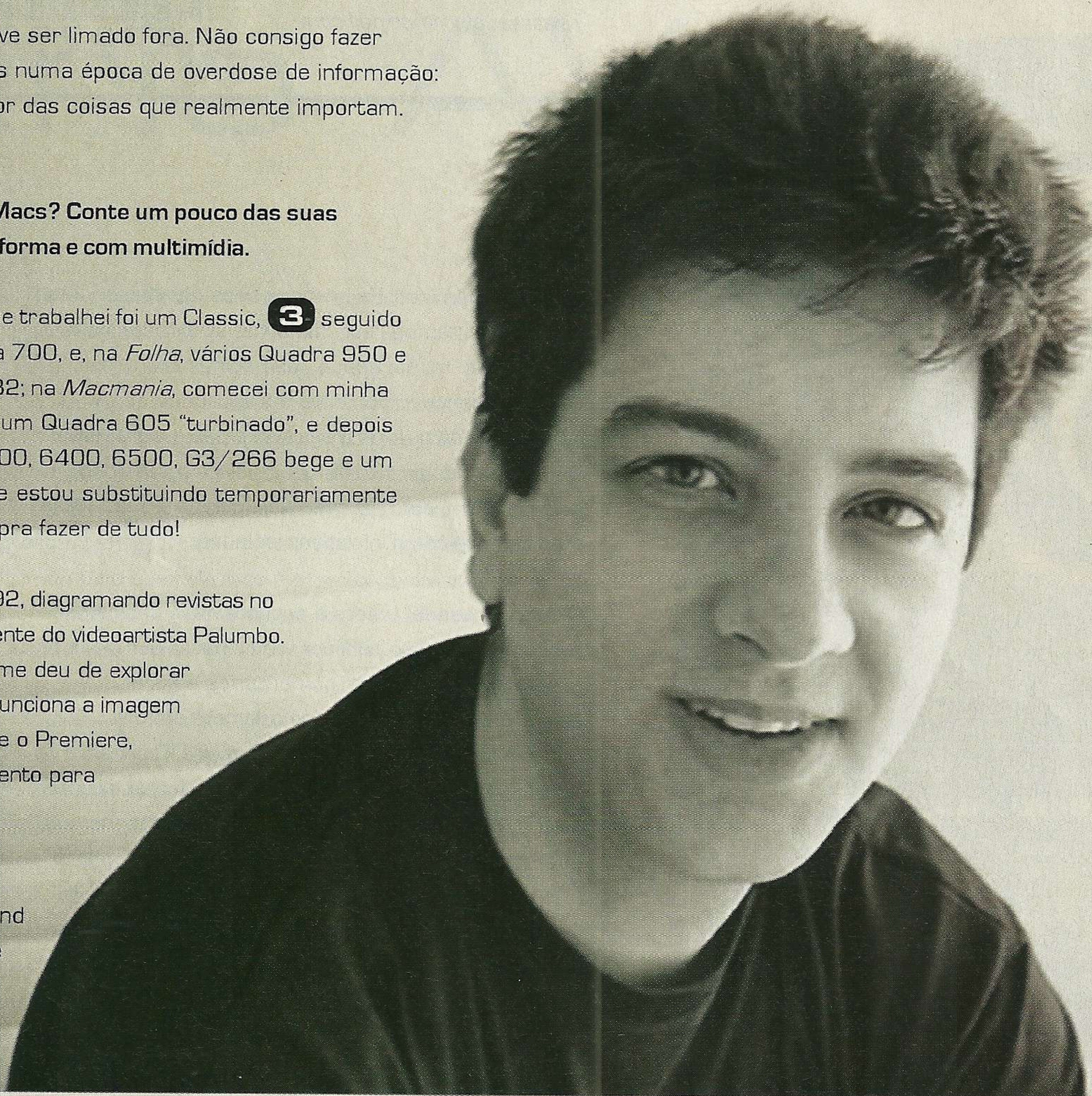
MAV: Não; antes de eu conhecer o Mac já existia uma longa história para trás, só sabida por alguns entusiastas mais antigos, entre os quais grandes amigos meus, com quem travei contato graças à *Macmania*. Alguns pioneiros: Rainer Brockerhoff (guru supremo dos macmaníacos do Brasil), Luciano Ramalho, Tom B, Oswaldo Bueno, Caio Barra Costa, Ricardo Tannus... Eu usei somente PCs, de 1986 a 1992, mas depois do Mac continuei usando PCs. Não me encaixei no estereótipo do macmaníaco

xiita, que, aliás, detesto.

**P.: Aliás, hoje você também é um entusiasta Linux, não é? Você acha que os macmaníacos xiitas ficam chateados com os entusiastas Linux?**

MAV: Você não pode confiar demais na opinião de quem apóia uma tecnologia mediante a exclusão necessária da rival, seja Mac x PC, Canon x Nikon, seja mesmo Linux x Windows.

O Linux é importantíssimo pra demolir o monopólio auto-alimentado do status quo; mas não falo somente em termos de mercado, mas também sobre a mente das pessoas. A Apple possui igualmente uma







presença na mente das pessoas, que é bem maior do que sua fatia de mercado. É importante que as pessoas adquiram consciência da existência das alternativas.

Uma coisa legal é que o Mac OS X é um sistema semi-aberto, baseado no BSD; portanto, diferenças ideológicas à parte, é um "primo" do Linux. Quando estive numa conferência de desenvolvedores Mac, vi vários participantes com buttons do pingüim, confraternizando animadamente com o pessoal de Mac.

Pessoas mal-informadas só conseguem ver o Mac como uma solução "fechada" e "proprietária" – verdadeiros palavrões no mundo livre – mas o fato é que várias coisas inventadas e promovidas pela Apple, como "Rendez-vous" (auto-reconhecimento de dispositivos em rede) e o engine do browser Safari, são tecnologias abertas e compartilhadas com os outros Unix.

#### **P.: A sua curiosidade por Linux surgiu quando?**

MAV: Desde o começo. Em 1997 eu me aventurei a rodar o Linux em um emulador de PC no Mac, mesmo já havendo na época distros que rodavam nativamente em Macs. Passei o ano de 2001 aprendendo o básico do Unix, e esse conhecimento se aplica igualmente ao Linux e ao Mac OS X.

#### **P.: Você já usou Caldera, não é? Tem alguma opinião pessoal sobre o que aconteceu com a Caldera e o que a SCO está fazendo hoje com o Linux?**

MAV: O Caldera foi uma coisa acidental... Eu tinha que montar um roteador novo de um dia para o outro, e tinha à mão um CD que veio de brinde numa revista!

Eu não tenho acompanhado a parte política, meio que me recuso. Mas sim, o tamanho

crescente e a dispersão de objetivos da comunidade, agravados pelas disputas de poder, acabam gerando obstáculos sérios para todo mundo. Acredito mais em projetos tocados de forma concentrada por organizações pequenas, no mínimo porque é assim que trabalho também. O risco de "microsoftização" do Linux deve existir, mas também há uma resistência sadia.

Em relação a interfaces, o Linux tem dezenas de opções, mas todas me desanimam. Será que pra combater a Microsoft é mesmo necessário copiar tudo dela, incluindo a parte ruim? Até mesmo a Apple tem deixado o Mac mais familiar para quem usa PCs, mas o pessoal do "outro lado" deveria olhar sem preconceito o que ela tem feito de diferente no Mac OS X e seguir um exemplo melhor... no mínimo porque tem mais alma.

#### **P.: Você acha que a Apple também copiou a Microsoft? No Mac OS X?**

MAV: Em alguns detalhes, sim. Já a Microsoft tem copiado o sistema da Apple por atacado, descaradamente, como, aliás, sempre fez. As duas empresas compartilharam patentes entre 1997 e 2002, então isso tudo não me surpreende. Mas o cessar-fogo entre MS e Apple finalmente acabou, e a divergência radical entre elas é simples questão de tempo.

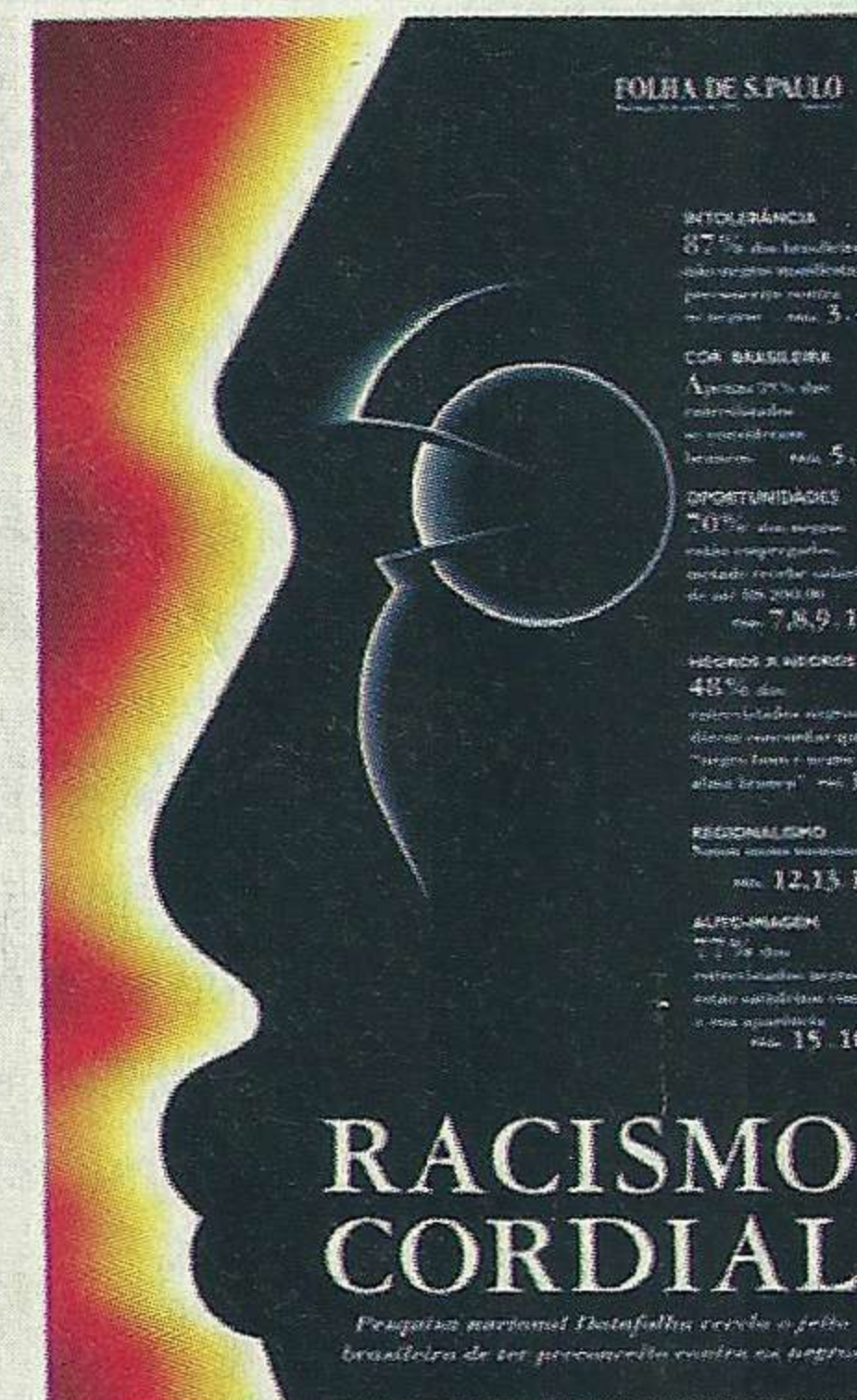
O interessante é que, ao longo dos anos, sempre se tem a impressão de que as coisas no Mac são implementadas com um firme senso de propósito, enquanto no Windows não há unidade nem proporção. Claro que esses são termos muito abstratos e subjetivos pra descrever softwares, mas é o que se aplica no contexto de hoje. O que diferencia mais a máquina é a fluidez da experiência de uso. Quando você clica numa coisa, não deve esperar uma mensagem de erro dizendo que você tem que ir a outro lugar fazer algo primeiro. Quantas vezes por dia o computador nos atrasa a vida com esse tipo de bobagem? Ele tem a obrigação de resolver o problema por você. Agora que as partes fundamentais dos sistemas estão bem resolvidas, é hora de se aprofundar...

#### **P.: Há quem diga que as interfaces vão ficar cada vez mais padronizadas. O que você acha disso?**



03

Este é o famoso Classic



04

Capa para caderno especial da Folha de S. Paulo (1995)





MAV: Não sou a favor de padronizar tudo. Coisas como volantes de direção de carros e janelas de programas você já espera que funcionem sempre de uma certa maneira. Mas novas invenções exigem novas implementações. Um PDA e um micro de mesa são muito diferentes de usar, mas têm interfaces muito parecidas, seja qual for o SO. Será preciso mesmo que sejam sempre desse jeito? Quando uso um PDA, em geral me sinto como se pilotasse uma moto com um volante no lugar do guidão. Alguma coisa não cai bem.

Estamos mais ou menos como a indústria de automóveis há uns 90 anos. Faltam coisas que nem foram inventadas, mas, assim que o forem, vamos considerar como indispensáveis: partida elétrica, pneus radiais, juntas homocinéticas... Neste momento, as pessoas estão se deslumbrando com Wi-Fi e Bluetooth e se perguntando como conseguiram viver até agora sem isso! Ao

mesmo tempo, existem coisas como reconhecimento de voz, videoconferência e PCs portáteis, que nunca conseguem sair dos estágios mais básicos, limitados e falhos, ou do high-end impossivelmente caro.

**P.: Vamos falar do budismo na sua vida... Pode contar um pouco sobre isso?**

MAV: Sou aluno da Monja Coen ([www.monjacoen.com.br](http://www.monjacoen.com.br)), que é a principal figura pública do zen-budismo no Brasil. Sou suspeito para dizer isso, mas ela é tão fantástica que simplesmente não dá para começar a descrever; só a conhecendo pessoalmente. Quanto ao budismo em si, não é muito adequado rotulá-lo simplesmente como religião, porque para cada pessoa é maior o peso de um de seus aspectos: ético, filosófico, prático, psicológico, social ou cultural.

**P.: Você já sentiu vontade de deixar o Brasil? Você está equilibrado em seus objetivos e na sua vida pessoal ou profissional hoje? Ou tem coisas a buscar ainda?**

MAV: Tenho muitas coisas a buscar, sim! A busca é incessante. Quero fazer mais arte, pintura, escultura, expor para o público, fazer intervenções urbanas e também compor música, além de escrever livros. Não quero deixar o Brasil, mas quero, sim, viajar pelo mundo.

**P.: Você expôs na Casa das Rosas, em São Paulo, no evento Mídia Tática Brasil?**

MAV: Fiz uns zines de improviso, à mão, copiados em xerox. Ou seja: "freestyle" e "unplugged". As intervenções urbanas estou fazendo com o Tony de Marco (*Macmania*) e o Rafael Coutinho (CyberComix). Estamos

colando pequenos adesivos com ilustrações e fotos nossas, impressas a laser colorido. Existem coisas nossas espalhadas pelas ruas de Amsterdã (Holanda), Nova York e Minneapolis (EUA), e brevemente em Berna (Suíça). E São Paulo, claro! Minhas únicas "idéias-vírus", até hoje, foram o blog com uma captura atualizada da tela do computador do autor, que muita gente imitou, mas não faço mais, e a foto do Lula sem barba, que teve um estouro de popularidade.

**P.: Você encampou a campanha "Steve Jobs para Presidente dos EUA". Onde está Mario AV no espectro político?**

MAV: Anarcolibertário. Gosto de Thoreau, mas não de Bakunin. Nunca me envolvi com a política tradicional. É uma auto-ilusão coletiva monstruosa que se acredite sem questionamento que nosso processo político possa sequer ser chamado de democracia. Eu trabalhei na mídia por anos, e vem daí meu ceticismo total. O lance com Steve Jobs é uma piada, pero no mucho...

**P.: Você usa Photoshop desde as primeiras versões? E quanto ao FreeHand, seu programa de vetor favorito?**

MAV: Usei o Photoshop desde o 2.0, e embora eu o use o dia todo, ainda há coisas dele que não conheço. É um mundo. Uso preferencialmente o FreeHand para vetor, mais pela lerdeza do Illustrator do que por motivos ideológicos.

**P.: Mas ideologicamente, entre Adobe e Macromedia, você fica com qual?**

MAV: Nenhuma das duas. O negócio delas virar novas Microsofts. A Adobe tem Photoshop e PDF. A Macromedia tem o Flash. Elas se sustentam explorando essas tecnologias proprietárias em um esquema monopolista. Isso não lembra mais alguém. Outra coisa em comum entre elas é uma arrogância que chega ao limite do patético.





E claro, agora você pode dizer que a Apple é exatamente assim também. E eu vou concordar, mesmo admirando pessoalmente Steve Jobs. Será que precisa mesmo ser sempre assim nessa indústria? O software livre não me responde claramente essa pergunta. Claro que não: o problema não é a tecnologia, são as pessoas.

**P.: Você já treinou muitos novatos no Photoshop? Guarda bons resultados dessas experiências?**

MAV: Devo estar na quinta pessoa... O primeiro "discípulo formado", Bruno Doiche, hoje é um fotógrafo brilhante, além de amigão do peito. A "certificação" dele não aconteceu numa prova de Photoshop Tennis, mas numa partida brutalizante de Unreal Tournament (risos)... A pessoa mais recente, Valquíria Gottardi, é meu braço direito há dois anos.

**P.: Quando começou o blog do Mario AV, e o que você acha do fenômeno blog?**

MAV: Comecei o blog no final de 2000. Na verdade, só adaptei uma página pessoal que já tinha notas periódicas. Fiz isso por influência do meu amigo, artista e DJ Tom B. Demorei dois anos pra entender o que eu queria do blog. No final, acabei o separando em sub-blogs temáticos. Além da home page, existe um blog de textos de ficção, outro só de fotos e desenhos, um sobre informática e um sobre filosofia. Meus sites estão no Gardenal.org, uma cooperativa de sites pessoais fundada por três amigos: o Alberto Alerigi (com passagem pela Magnet), o Bruno Furnari e o Pablo Miyazawa.

**P.: No seu site existe uma seção com uma lápide budista e o nome "Mario A.". É uma homenagem ao seu pai, que faleceu no ano passado?**

MAV: Sim. Minha mãe também está lá: "Ana Maria V.". Ambos eram uruguaios. Nasci em São Paulo, logo depois de chegarem aqui. Essa informação é interessante, pois muita gente que nunca me viu pensa que sou completamente outra coisa. Ontem mesmo, uma pessoa me disse pela Internet que eu devia ser baixinho e japonês... Pelo contrário (risos).

Meu sobrenome paterno é Amaya, comum na Espanha. No México até há uma dançarina de flamenco com esse nome! Mas existe um homônimo japonês, e rola um trocadilho com o sânscrito também. A-Maya poderia significar Não-Maya... Na filosofia indiana, chama-se Maya à "ilusão do mundo", no contexto de "a realidade é uma ilusão conforme vista por nossa mente". As conexões possíveis são infinitas... Ah, sim: o V é de Vázquez.

**P.: Você destacou ultimamente no seu blog um retrato desenhado linkado para o blog JustLikeHeaven. Quem é a moça misteriosa?**

MAV: É a minha namorada, Adri Busquets.

**P.: Como isso aconteceu? Linkania amorosa?**

MAV: Ela não é o que você chamaria de geek, embora apresente sintomas (risos)... Começou o blog por influência indireta minha. Conhecemo-nos em 2001. Sempre fomos especialmente amigos, trocávamos e-mails de vez em quase nunca e nos reuníamos em uma turma de amigos para jantar. Eventualmente, eu fiquei só. Bom, ela também estava só... Logo no primeiro reencontro, a magia simplesmente aconteceu... Com o timing perfeito, tudo perfeito. O que está acontecendo é tão maravilhoso que fica muito difícil não pagar mico na Internet, querendo contar TUDO... Quem sabe um dia a gente não bota um pouco mais da nossa linda história num blog?



04

Capa da Tupigrafia, revista semianual sobre tipografia e artes visuais, da qual Mario é o sub-editor



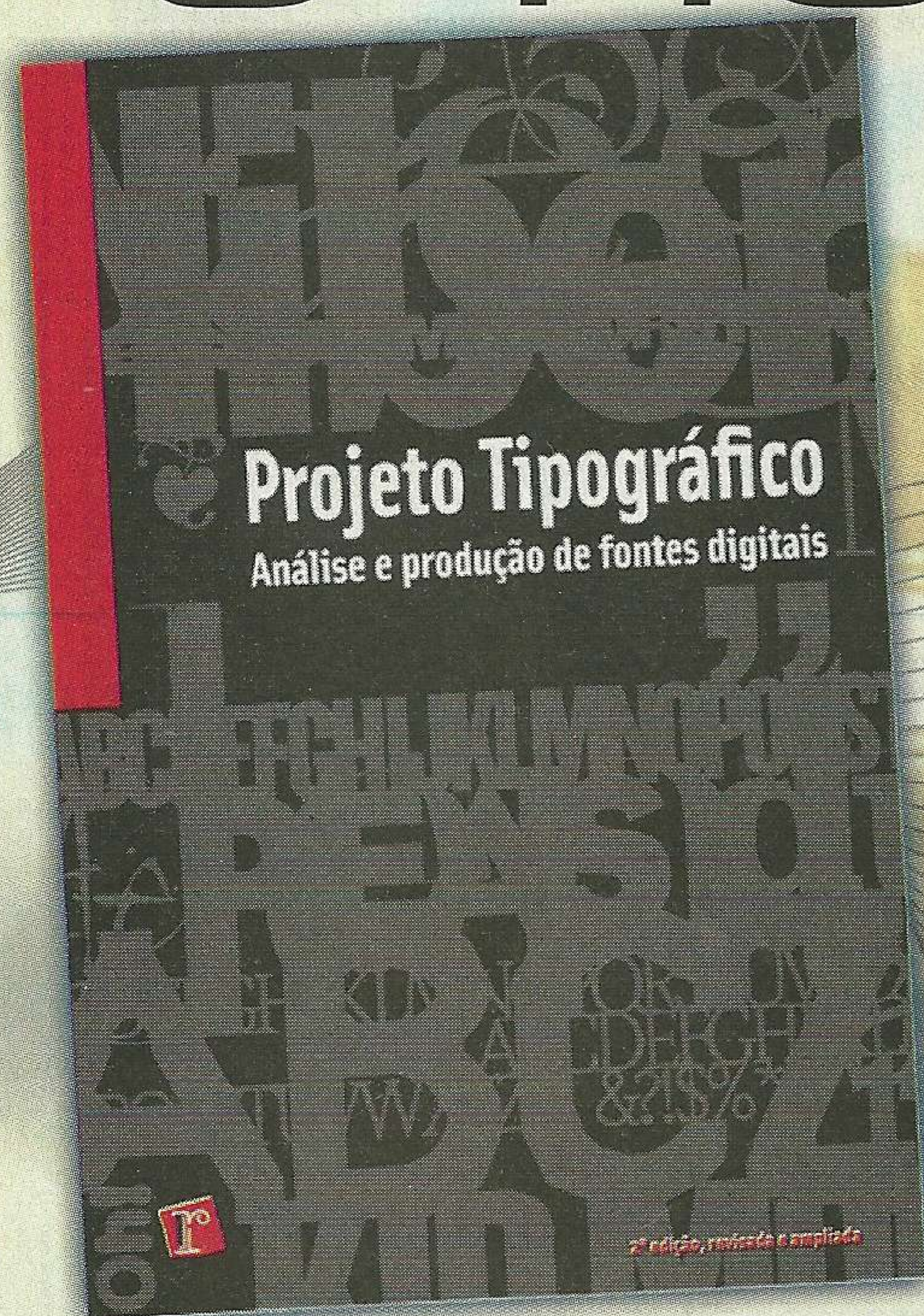
05

Desenhos à mão livre (2001)



# A tipografia e no espaço \*

Por Claudio Rocha  
rocha@hipernet.com.br



O progresso cultural da humanidade ocorre em ciclos, com mudanças nos eixos de poder e de conhecimento. A história da tipografia reflete esses movimentos e quase sempre esteve condicionada a fatores de mercado. Os copistas da Idade Média eram vinculados ao clero, e a produção de livros manuscritos era determinada por seus membros. Com a ascensão da burguesia, novos valores foram buscados e o interesse pela informação fez aparecer um crescente mercado produtor e consumidor.

A forma das letras do alfabeto latino evoluiu e mudou através dos séculos, e elas serviram de base para a criação dos futuros tipos que foram utilizados para a produção de livros. A trajetória da tipografia na Europa revestiu os tipos com os traços característicos da cultura de cada país e do momento histórico em que foram produzidos. Esse é o patrimônio que herdamos e voltar os olhos para o passado ajuda imensamente na produção e no uso de fontes tipográficas.



*Matrizes diferentes do mesmo caractere foram utilizadas na Bíblia de 42 linhas, publicada por Gutenberg na cidade alemã de Mainz, no ano de 1455*

**Século 15, Alemanha.** Em Mainz, surgiu a primeira fonte tipográfica do alfabeto latino. Foi criada por Gutenberg (1394-1468) para a composição da Bíblia de 42 linhas e baseada na escrita gótica (em inglês, blackletter), e seus caracteres procuravam reproduzir fielmente o estilo textura, muito utilizado em manuscritos bíblicos, litúrgicos e escolares da época. Gutenberg utilizou 300 letras diferentes, aproximando a sua fonte dos textos produzidos pelos escribas, em que as letras variavam sutil e sistematicamente de acordo com a sua posição na palavra ou na linha. Ele também contou com a assistência de um escriba habilidoso para o desenvolvimento das matrizes de metal e o resultado desse longo e paciente processo traduziu com sucesso as formas orgânicas da caligrafia alemã de seu tempo.

**Século 15, ainda, Itália.** A tipografia chegou ao norte da Itália, trazida por impressores alemães, no final do século 15. Os tipos produzidos para a impressão de livros foram baseados nas





# no tempo

\* Capítulo extraído do livro *Projeto Tipográfico*, de Claudio Rocha. Editora Rosari (edirosari@uol.com.br), 2ª edição, 2003

capitulares romanas e nas minúsculas carolíngias. Eram, ainda, um tanto condensadas e o espaçamento entre as letras era pequeno, o que dava à página uma aparência escura. Esses tipos reproduziam os traços feitos com bico de pena e tinham, no início, forte influência da caligrafia gótica.

meatur. qua iā sensus ereptus est. ac nō ipm̄ mort̄ quo sensus eripit̄. Est igr̄ tēpus aliqd̄ quo et nos iā non sumus. et mors tñ nondū est. idq; ipm̄ uidet̄ miserū esse. q̄ et mors eē incipit̄: et nos esse desinimus. Nec frustra dictū ē: mors misera nō est. Adius ad mortē est miser. hoc ē morbo tabescere: ictū p̄pet̄: ferrū corpe excipere: ardere igni: dēn̄bis bestiarū lamiari. Nec sūc que timent̄. nō q̄a mortē afferit̄: sed quia dolorē magnū. Quin̄ potius effice ne dolor malū sit. oīm̄ inq; maloz̄ maxim̄ ē. Quid ergo nō possū nō timere: si id q̄a mortē aīcedit̄. aut efficit̄ malū est? Quid q̄ totū illud argumētū fallū

Detalhe de uma página do livro *Lactanius: Opera*, de Sweynheym and Pannartz, publicado em 1465. Formas romanas expressas em caligrafia gótica, com caracteres que se assemelham a traços feitos com pena

aegn

Caracteres ampliados da fonte produzida por Nicolas Jenson, extraídos do livro *Peripatetica*, de 1476

A mais refinada versão dos tipos romanos dessa época foi produzida por um francês, Nicolas Jenson (1420-1480), em Veneza, no ano de 1470. Suas letras tinham um contraste suave entre os traços finos e grossos e as serifas eram curtas. Serviu de modelo para várias fontes nos séculos seguintes, como por exemplo:

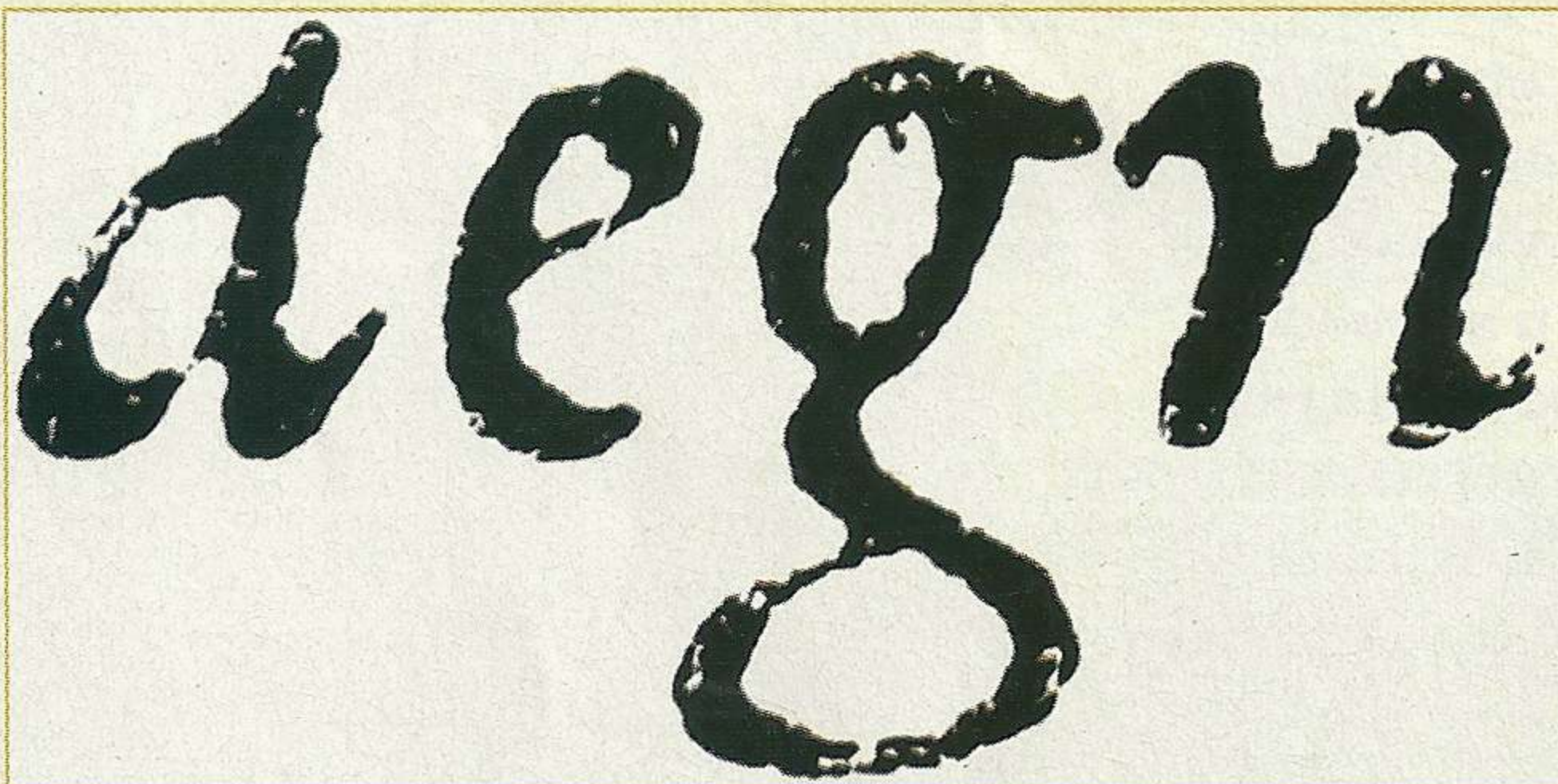
Centaur, desenhada por Bruce Rogers, em 1915 e Adobe Jenson, criada por R. Slimbach em 1990.



Ainda em Veneza, Aldus Manutius (1450-1515) surgiu como o primeiro editor comercial da história. Com o objetivo de reduzir os custos de produção, Manutius reduziu o formato dos livros e, em decorrência, foi necessário otimizar o espaço ocupado pelo texto na página. Mais uma vez, a escrita manual viria a definir um novo padrão para as fontes tipográficas: em parceria com o habilidoso gravador Francesco Griffo, de Bolonha, desenvolveu, já no início do século 16, um novo tipo baseado na escrita itálica, cujas letras eram mais condensadas. As minúsculas eram inclinadas, mas para as maiúsculas eles mantiveram a posição reta das capitulares romanas. A fonte Monotype Bembo Italic, de 1929, foi baseada nos caracteres de Griffo.

*Bembo italic: abcdefghijklmnopqrstuvwxyz!?*

*Bembo italic*



*Caracteres ampliados da fonte produzida por Francesco Griffo, extraídos do livro Opera de Virgílio, editado por Aldus Manutius em 1501*

**Século 16, França.** Os livros produzidos nesse período caracterizaram os anos dourados da tipografia francesa. As páginas eram claras e luminosas, com ilustrações delicadas e sofisticadas. Os tipos romanos utilizados durante esses anos foram produzidos por Claude Garamond (1500-61), baseados nos desenhos de Griffo e do calígrafo italiano Ludovico Degli Arrighi (?-1527). O sucesso de seus tipos se deve à sua excelência técnica, somada à nobreza do design. Hoje em dia há inúmeras versões da fonte Garamond. Cada desenho tem maior ou menor grau de semelhança com o original.



*Caracteres ampliados da fonte produzida por Claude Garamond, extraídos da edição francesa do livro Hypnerotomachia Poliphili, de 1546*

A versão da Monotype foi considerada por Tom Carnase e Baruch Gorkin, na edição do livro Type, da Graphis, a que mais se aproximava do desenho original do século 16. Mais adiante, nas páginas 94 e 95, há uma análise detalhada das versões atuais da Garamond.

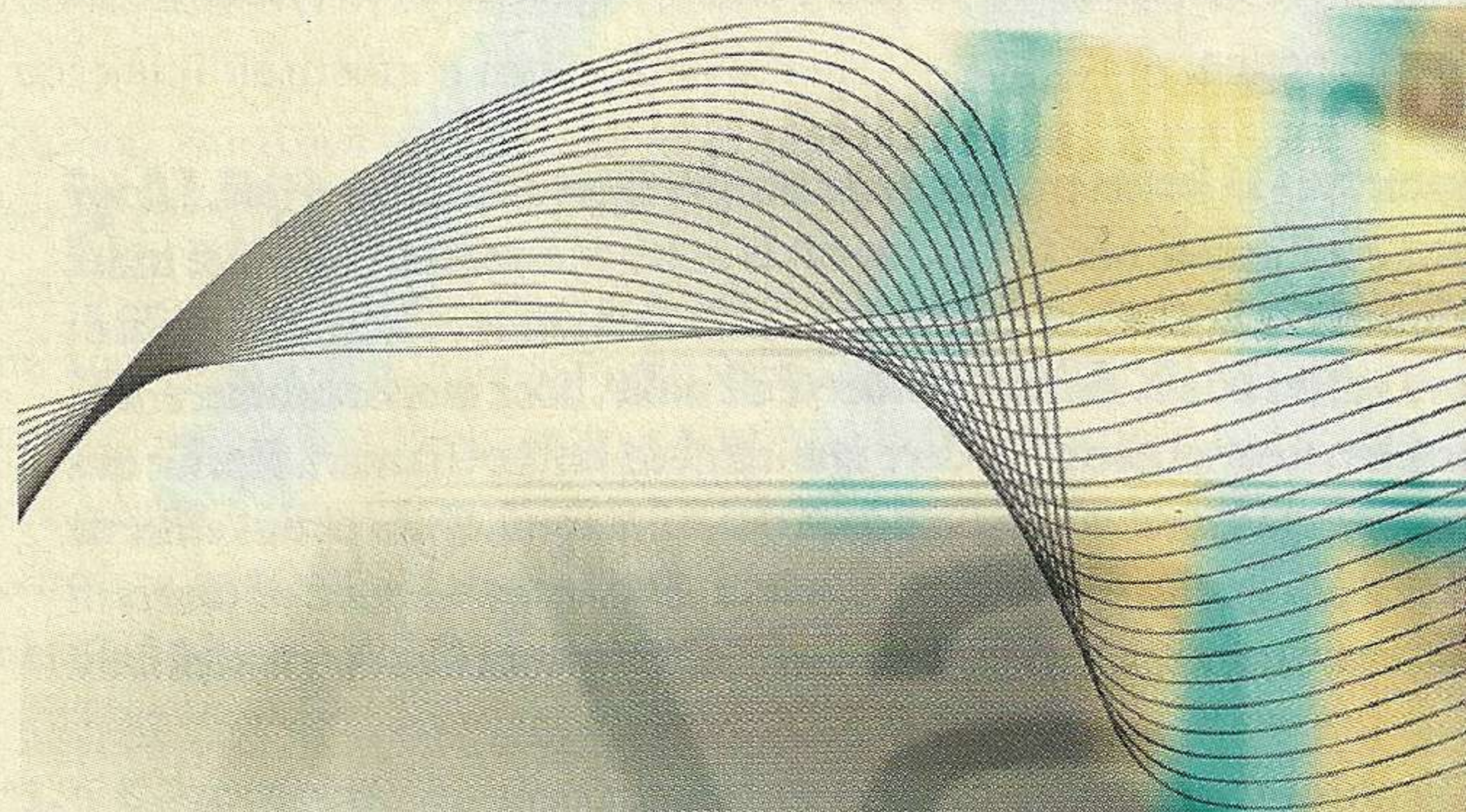
## Monotype Garamond: abc&z

**Século 17, Holanda.** O tipo criado por Garamond obteve enorme sucesso comercial e suas matrizes foram exportadas para vários países da Europa. O holandês Cristofell van Dijck (1601-1669) desenvolveu um tipo romano baseado na Garamond, acrescentando mais peso às letras e mais corpo às caixas-baixas. No final do mesmo século, os tipos holandeses já eram usados em toda Europa.

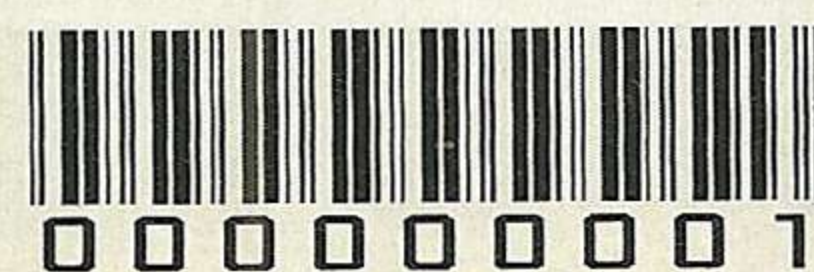


*Caracteres da romana de Christopher van Dijck, extraídos de um livro publicado em 1689*

**Século 18, Inglaterra.** William Caslon (1692-1766) foi o responsável pelo rompimento da hegemonia dos tipos holandeses na Inglaterra. Entretanto, ele seguiu o modelo holandês para criar e produzir o seu tipo romano, em 1725, que se tornou o preferido da maioria dos impressores europeus até o século 19. Foi também a primeira type foundry comercial da história.







**Século 19, Europa e América.** Esse século trouxe para os fabricantes de tipos o desafio de encontrar uma nova expressão tipográfica para a sociedade industrial. Como resposta vieram as fontes fat faces, as fontes slab serifs (com serifas quadradas, também conhecidas como square serif ou egyptian) e as fontes sem serifa. Eram tipos em tamanhos grandes, para uso em pôsteres e outros trabalhos comerciais e que buscavam causar muito mais impacto do que as fontes bold existentes até então. As letras deixaram de ser simples condutores de conteúdo, com maior ou menor elegância ou legibilidade, e passaram a ter força e expressividade. Esses tipos representam o início de um novo mercado, voltado para a produção de fontes para a publicidade.

Os tipos fat face derivam diretamente da Bodoni e da Didot e se caracterizaram pelas hastes verticais, bastante grossas. Não eram feitos para leitura em tamanhos pequenos, mas sim para uso em anúncios e outras peças comerciais.

On **SUNDAY**, the 11th. Inst.  
**6 Baltic Pine**  
**BALKS,**

*Detalhe de um panfleto com a primeira fat face, de 1810, desenvolvida pela type foundry inglesa Bower & Bacon*

Outra modalidade de tipo que surgiu no século 19 foi a slab serif. Suas características eram as serifas grossas e com pouco ou nenhum contraste entre as hastes. Também apresentavam irregularidades e mudanças no design dos diferentes corpos. As variações desse tipo de fonte iam desde muito condensadas a extremamente expandidas. Muitas dessas fontes se parecem com os tipos sans serif geométricos, porém com grossas serifas. Rockwell (abaixo), também conhecida como Stymie, produzida e distribuída pela Monotype no início do século XX, é um exemplo.

## Rockwell abcdefgABCDEFGG

O tipo Clarendon (abaixo), criado por Robert Besley em 1845, ao contrário das outras slab serifs, foi projetado não só como alfabeto display, mas também para ser utilizado na composição de textos corridos. Clarendon também é sinônimo de um subgrupo das slab serifs, que têm como característica as serifas com junções arredondadas (em inglês, bracketed serifs).

Clarendon, **AQGN**  
**fgxy&(123478)!?**

As fontes sans serif surgiram na Inglaterra, no início do século 19. O tipógrafo William Caslon IV lançou em 1816 uma fonte em corpo 28 (abaixo), com caracteres apenas em caixa-alta, chamada Two Line English Egyptian.

**W CASLON JUNR**  
**LETTERFOUNDER**

Esse nome causa uma certa confusão porque as fontes conhecidas como egyptians têm serifas soberbas. O termo se popularizou devido ao fascínio que a antiga cultura egípcia causou entre os europeus daquela época. As sans serif despontaram apenas no início do século XX, despindo as antigas formas de todo e qualquer significado histórico, decorações supérfluas ou aspectos nacionalistas.

## Século XX, pelo mundo todo...

O século XX trouxe inúmeras transformações no panorama tipográfico, numa sucessão de impulsos mercadológicos, conceituais, estéticos, técnicos e tecnológicos. Os países europeus, que historicamente se desenvolveram mais na linguagem tipográfica, continuaram a produzir tipos marcantes. Mas no início desse século, os Estados Unidos já apareciam como uma potência na tipografia.



Da fidelidade histórica de Frederic Goudy ao experimentalismo estético dos modernistas europeus, o século XX antecipou desde o seu início uma grande variedade de escolas e tendências tipográficas. Gerou uma continuação dos redesenhos de antigos alfabetos e inovações do design gráfico, somando-se a isso o surgimento de novas e sofisticadas tecnologias, e levando a tipografia para terrenos até então impensados.

ABCDEFGHIJKLMN OPQRSTUVWXYZ  
Speaking of earlier types,  
Goudy says: The old fellows  
stole all of our best ideas.

*O Goudy OldStyle, desenvolvido por Frederic W. Goudy para a ATF, em 1915, foi baseado em capitulares tiradas de uma pintura de Hans Holbein. Como o nome já diz, segue-se aqui a tradição, com a releitura de antigos estilos*

**MEJSTER PREJSE**

**MÜSJK JM LEBEN DER VÖLKER AM 2. JÜLJ  
20 ÜHR DJR JGJERT JM OPERNHAUS  
WARSHAUS BERÜHMTER DJR JGENT WERKE  
POLNJSHER MEJSTER PREJSE 1-5Mk.**

*Systemschrift, alfabeto de 1927, desenhado pelo alemão Kurt Schwitters (1887-1948), já rompia com as formas tradicionais e era deliberadamente desbalanceado. Tinha a intenção de expressar determinados sons, vinculados a grupos de caracteres, como as vogais, que eram mais pesadas. Esse alfabeto foi recentemente digitalizado pela The Foundry e lançado dentro da série Architype, junto com trabalhos de outros pioneiros do design tipográfico moderno, do início do século XX*

ABCDEFGHIJKLMN OPQRSTUVWXYZ!  
ITC Lubalin Graph Demi  
**AGM&Q**  
**AGM&Q**  
ITC Avant Garde Demi  
ABCDEFGHIJKLMN OPQRSTUVWXYZ!

*A fonte ITC Lubalin Graph, criada em 1974 pelo norte-americano Herb Lubalin (1918-1981), foi baseada nos desenhos da ITC Avant Garde Gothic, do mesmo autor. O princípio construtivo de alguns tipos slab serif fica demonstrado aqui, com a inclusão de serifas quadradas em desenhos de fontes sans serif geométricas.*

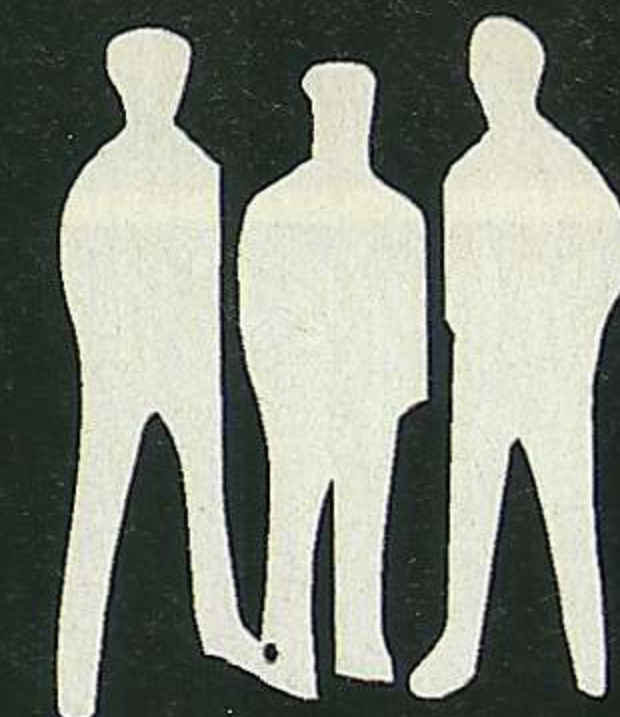
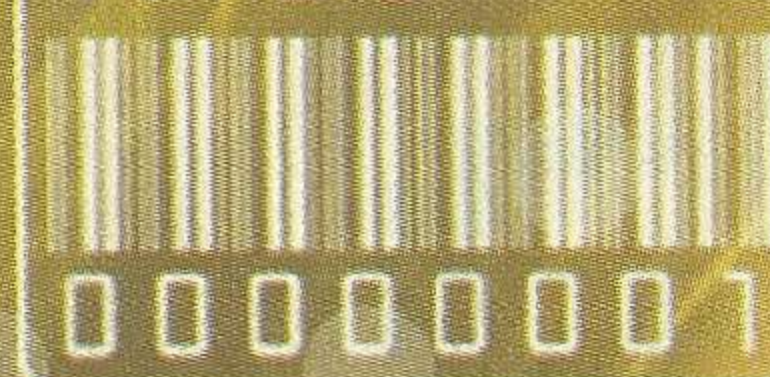
zbcde zbcde zbcde  
fghij fghij fghij  
klmno klmno klmno  
pqrst pqrst pqrst  
vwxyz vwxyz vwxyz  
uz. uz. uz. u

*Square Letter, design do belga Paul Ibou, da década de 60, é um dos experimentos que procuravam incorporar novos códigos visuais à tipografia*

ABCÇDEFGHIJKLMN OPQRSTUVWXYZ!  
Berthold City Medium abcdefg  
**AGMKON**  
**AGMKON**  
City Stencil Medium abcde  
ABCÇDEFGHIJKLMN OPQRSTUVWXYZ!

*City, de 1930, foi a primeira fonte criada pelo professor alemão George Trump (1895-1985) e distribuída pela Berthold. É uma slab serif com características retangulares. Além das versões Light Medium e Bold, tem também uma variante no estilo stencil*





## > DesignTechnica [www.designtechnica.com](http://www.designtechnica.com)

### Mais que design, lifestyle

Este site tem mais do que tutoriais e resenhas, ele tem tudo para abastecer o estilo de vida de quem gosta e faz arte com a ajuda de um computador. Com resenhas de produtos e softwares, na sessão Reviews você encontrará detalhadas análises de desempenho e até dicas de instalação. Apesar de ter o conteúdo totalmente em inglês, é possível aproveitar os ótimos tutoriais presentes no site, como, por exemplo, os que ensinam a instalar Home Theaters e placas de vídeo. Acessando o DesignTechnica, você também fica por dentro das últimas notícias do mundo da arte digital, na sessão News. Lá você confere artigos de

especialistas em vários assuntos, pode comparar preços de diferentes devices, como MP3 players, alto-falantes, notebooks, etc. Já em Community você pode participar de fóruns e tirar as suas dúvidas sobre lançamentos das áreas de informática e de tecnologias domésticas.

Portanto, antes de comprar uma placa ou um PC inteiro é sempre bom dar uma passadinha neste site antes.



## > 4EFX [www.4efx.com](http://www.4efx.com)

### Belíssimas alternativas

O 4EFX é um verdadeiro Google do design. Lá você encontra uma superseleção com sites relacionados a vários assuntos, como arte 3D, quadrinhos, e-zines e muito mais.



## > FlashSound [www.flashsound.com](http://www.flashsound.com)

### Flash em alto e bom som

As opiniões se dividem quando o assunto é criar um site com ou sem música de fundo. Muitos gostam e outros tantos não. Se você é um daqueles que não consegue criar nada que não faça barulho, o FlashSound é perfeito. Além de ser uma alternativa legal ao já manjado Flashkit ([www.flashkit.net](http://www.flashkit.net)), o site possui diversas funções para encontrar a trilha sonora perfeita para seus trabalhos. Sua coleção de clipes de som, além de variada e enorme, possui um útil botão de preview, que possibilita a você ouvir antes e fazer o download depois; há também a opção de mostrar sons de acordo com uma seleção de gênero musical. Aliás, estilos musicais é o que não falta. Existem trilhas em diversos ritmos eletrônicos, como electronic e techno, até música romântica e tribal. Tudo para fazer sua animação ou site ficar com uma batida perfeita. Ah, se você não gosta de pôr sons em sites, vá visitar o UOL.





**Photonica**  
www.photonica.com

**Não olhe o passarinho!**

Nada melhor do que uma bela fotografia para dar um look melhor para seus trabalhos. As cores, o foco, tudo deve estar perfeito para passar todas as formas e emoções da foto.

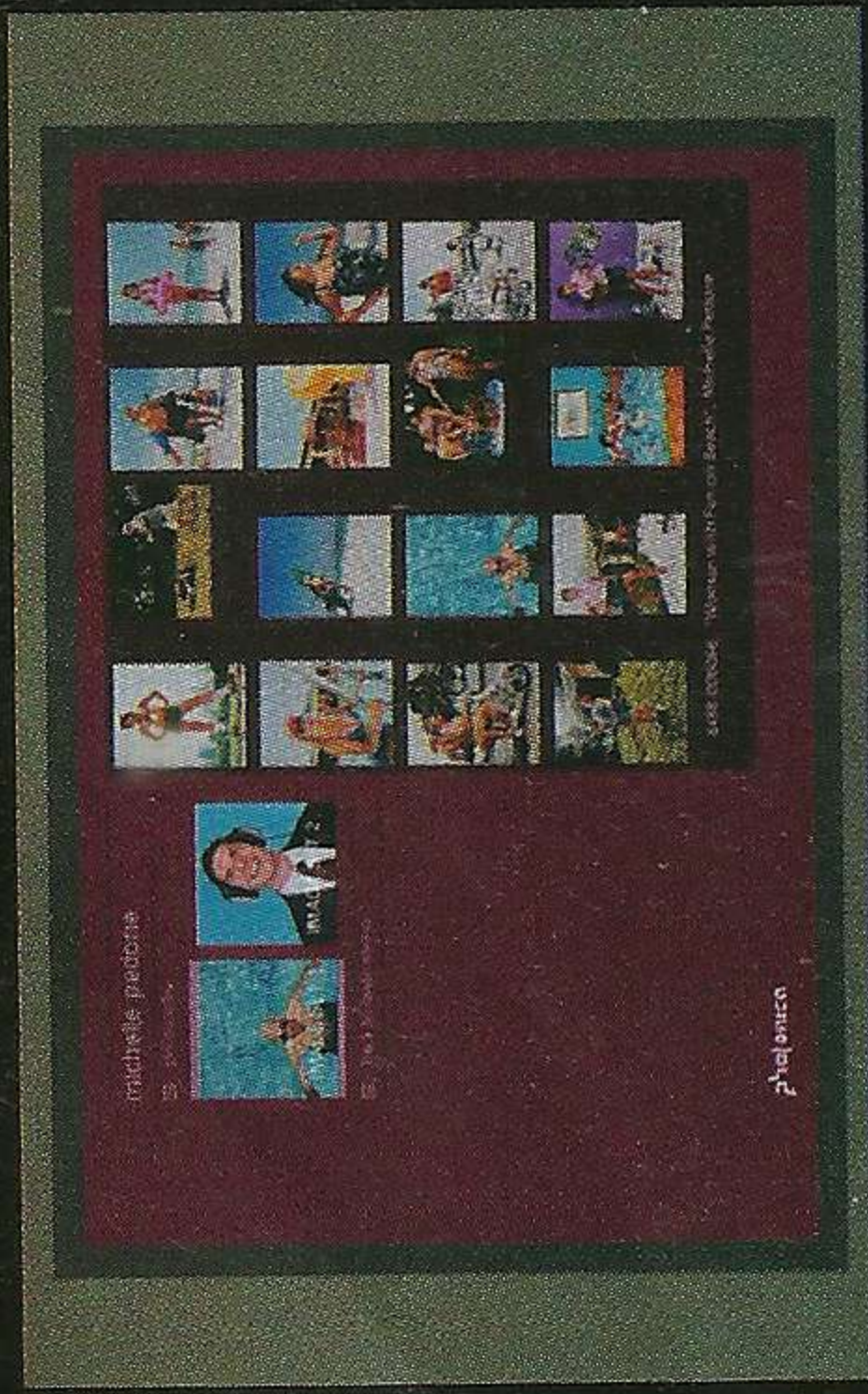
É neste site que você encontrará um diretório repleto de fotografias de vários artistas e estilos,

que servem de exemplo e inspiração para os apaixonados por esta arte.

Os temas variam desde simples fotos familiares até paisagens e objetos.

O Photonica também tem uma seleção especial de fotos chamada Icônica; lá você poderá utilizar um mecanismo de busca para encontrar qualquer tipo de imagem.

\*É importante lembrar que para tirar proveito de todas essas facilidades é preciso se cadastrar no site. O registro é gratuito, rápido e obrigatório para quem gosta de imagens e fotos de alta qualidade.

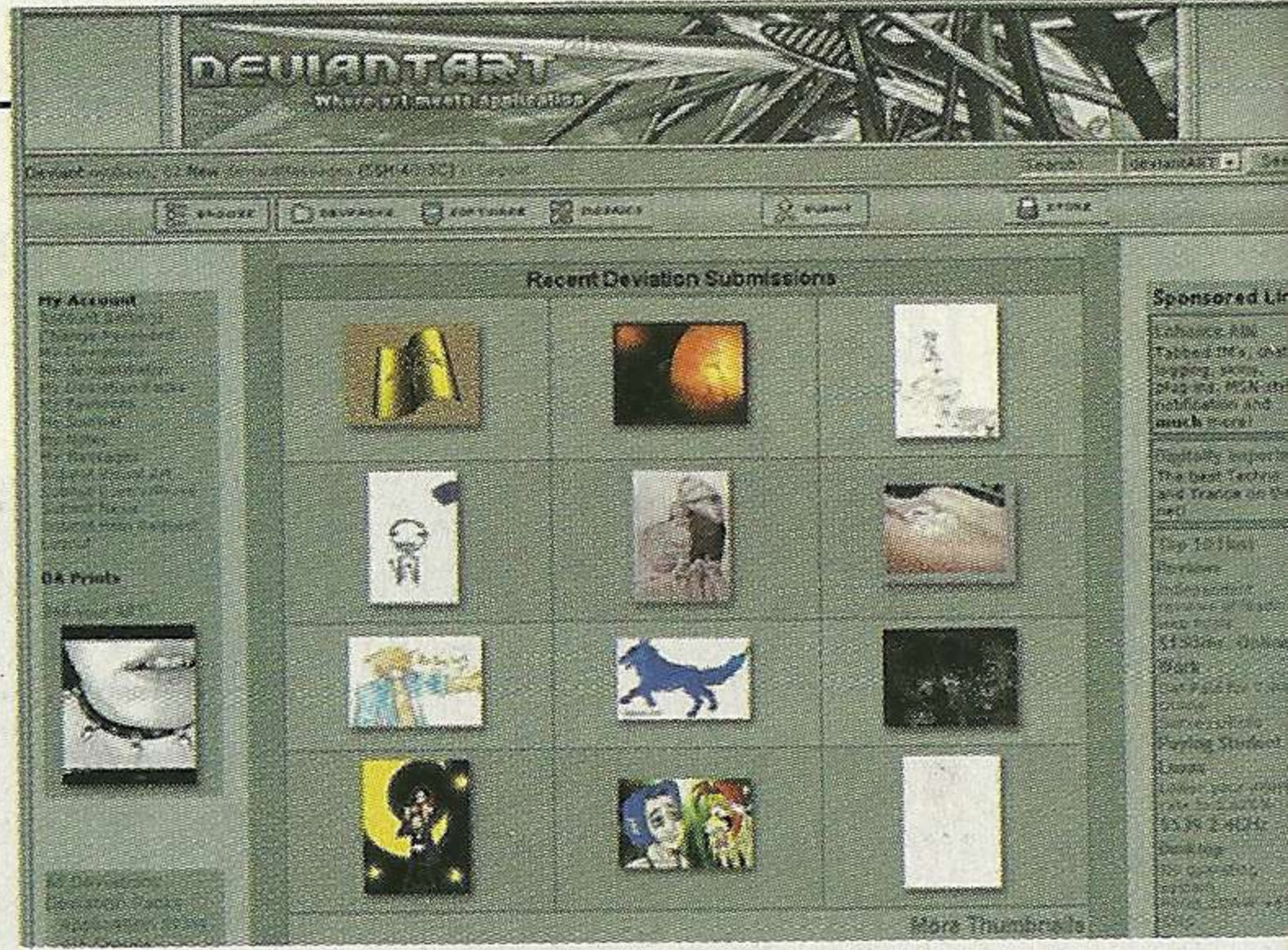


**deviantART**  
www.deviantart.com

**Encontre a sua comunidade**

Nenhum livro ou tutorial substitui uma boa dica de um amigo que entende tudo de certo assunto. Por isso, o deviantART funciona como uma grande comunidade que une vários tipos de designers, que vão de desenhistas (que usam papel e lápis) até videomakers.

A camaradagem é tanta que todos mandam seus trabalhos para o endereço e você pode usá-los sem pagar nada. Você pode usar o site também como uma inesgotável fonte de recursos para seus projetos. Lá você encontra ícones, imagens de alta resolução, texturas, modelos em 3D, wallpapers, fontes, etc. Os fóruns do deviantART são muito bons para tirar dúvidas e aprender mais sobre design de uma forma



geral, além de discussões sobre música, design e produções em 3D. A maior vantagem deste tipo de site são as constantes atualizações e a possibilidade de poder interagir. As atualizações o deixam sempre novo, criando uma fonte inesgotável de material e fazendo com que você nunca enjoie dele. Já a liberdade de colocar seus próprios projetos torna tudo muito interessante, quando alguma animação ou imagem é postada e os outros usuários fazem comentários. Isso serve como um termômetro para seus trabalhos atuais e de inspiração para os próximos.

**iMasters**  
www.imasters.com.br

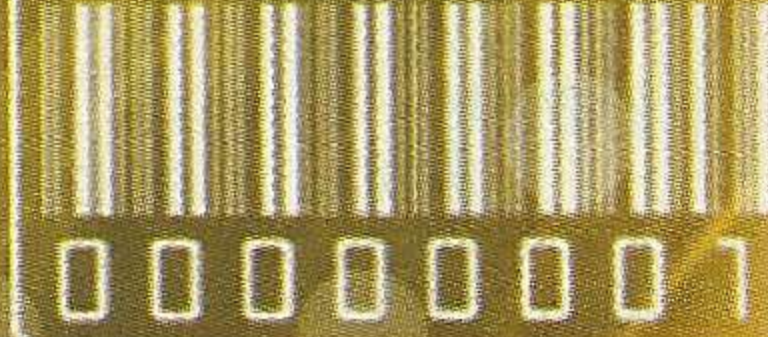
**Programação para sua arte**



Se você já cansou de apenas fazer a arte e deixar a programação para outro, chegou a hora da virada, e o site dos iMasters está justamente para isso.

Nele você contará com um time de especialistas formado por professores e profissionais de diversas áreas e linguagens. Eles escrevem ótimas colunas e tiram as dúvidas de programadores iniciantes e desenvolvedores avançados. É possível encontrar tutoriais e dicas sobre várias linguagens de programação e ferramentas úteis, como ASP, SQL, ColdFusion, Dreamweaver e PHP, para transformar sites bonitos em sites inteligentes. E o mais importante; em todas as sessões você encontra a mesma qualidade. Para facilitar ainda mais a sua vida, tudo está em português, e o site tem um design bonito e fácil de navegar. Os mestres estão à sua inteira disposição, agora você não tem desculpa para não aprender





### Surfstation www.surfstation.lu



### Inspiração para inovar

Repletos de entrevistas com designers, obras de artistas novos e promissoras, e com uma porção de links para sites inacreditavelmente bons. Se você busca isso e mais um pouco, desça na Surfstation. O site também é perfeito para acabar com crises de criatividade e para descobrir novas tendências. Na sessão Photogallery existe uma infinidade de fotos de diversos estilos e temas, que variam do clássico preto-e-branco até as bucólicas fotos de paisagens e frutas. Outra parte do site que merece um destaque todo especial é Revolution. Lá é escolhido um tema por mês e os designers e artistas de plantão devem enviar trabalhos relacionados. Aquele que melhor representar a idéia vira o "The Month Revolution Artist". É bem legal participar, porém só assistir também não é uma má idéia. Para acessar estas e outras sessões, basta usar o navegador que fica no canto superior direito do site.

### Tanaweb www.tanaweb.com.br



- instituições de ensino
- escolas, faculdades, cursos, palestras
- web design
- produtores web, web designers, web makers, portfólios etc.
- as escolas em movimento
- produtoras online, vídeo, CD-ROM, DVD etc.
- as grandes
- produtoras de CD's, agências de design gráfico etc.
- as grandes
- graficas em geral, empresas, estabelecimentos, lojas etc.
- as melhores
- editoração digital, designers, tipografia etc.
- as melhores revistas de design
- editores especializados, revistas, livros e literários
- as melhores de arte
- periódicos on-line, exposições de artes etc.
- as melhores
- Jiu-Jitsu, judô, MMA, artes marciais, artes, artes etc.
- as melhores
- arquitetura, mobiliário, 3D, outdoor, paisagem, decoração etc.
- as melhores
- designers, produtores, estúdios, desenvolvimento
- as melhores
- flash, director, live motion etc.

### Páginas amarelas

Mais um Google para designers. E este ainda traz mais facilidades que o 4EFX. Ele é totalmente em português e já tem separados os links de acordo com as áreas de interesses mais comuns no mundo do design digital. Existem links das principais instituições de ensino, escolas, além de sites com cursos e palestras. Também são fartos os endereços para portfólios on-line, exposições de arte, produtoras, produtores e editoras especializadas na publicação de livros e revistas de design. Outros assuntos como arquitetura, paisagismo e decoração também têm seu espaço garantido nas páginas do Tanaweb. Aliás, tudo o que existe na Web e interessa aos designers está neste site.

### Pixelurgeon www.pixelurgeon.com

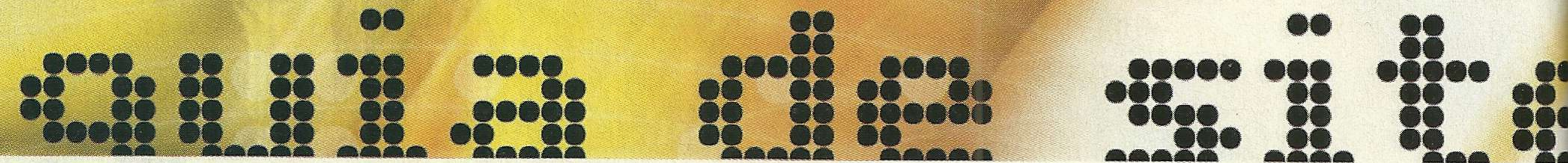
### Informações essenciais (ou não)

Bonito e cheio de estilo, o Pixelurgeon é referência para todos que produzem arte moderna e ousada. Atualizado diariamente com notícias do mundo do design, da música e do entretenimento em geral, o site mostra informações pertinentes de forma leve e sem complicação – apesar de estar todo em inglês. As entrevistas e as resenhas do site são um show à parte. Com as entrevistas é possível ver o que os artistas pensam através das suas idéias e depois pelos seus portfólios.

Nas resenhas é impossível não rir dos artistas com o humor ácido e as observações dos articulistas que não perdoam nada. Filmes, softwares, CDs, qualquer coisa pode virar alvo de críticas iradas. Vale a pena conferir.







**> I Want My FlashTV!**  
[www.iwantmyflashtv.com](http://www.iwantmyflashtv.com)



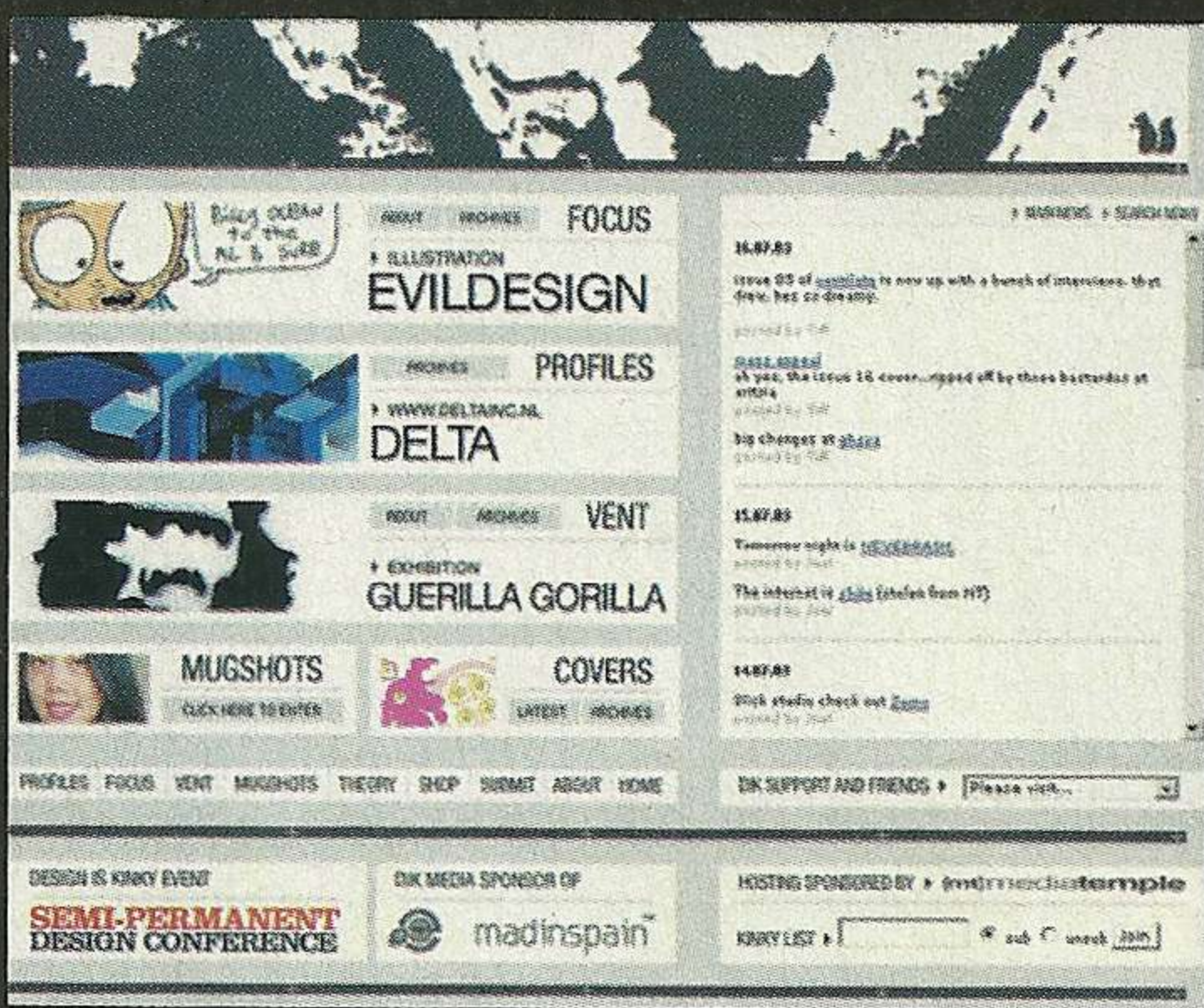
### Animações em quantidade e qualidade

Com uma idéia na cabeça e o Flash na mão, talentosos artistas e suas melhores criações foram reunidos em um portal que mais parece uma emissora de TV a cabo com programação para todos os gostos.

Nele a quantidade anda junto com a qualidade. Há animações de todos os tipos com temas variados que fogem um pouco do humor eschachado dos outros sites. Existem seções de ficção científica, terror, suspense, curtas experimentais e até romance. O ponto alto do site, que ainda conta com uma seção reservada aos comerciais feitos em Flash (são os Webisodes, séries com vários episódios), é a qualidade dos "filmes" - é realmente espantoso o que os designers e animadores conseguem fazer usando o Flash. O site é em inglês, mas neste caso a arte é a linguagem universal.

**> Design is Kinky**  
[www.designiskinky.net](http://www.designiskinky.net)

### Arte e underground



Um ótimo "lugar" para conferir as últimas tendências do mundo do design e para buscar inspiração. Este é o Design is Kinky, mas dizer que o site

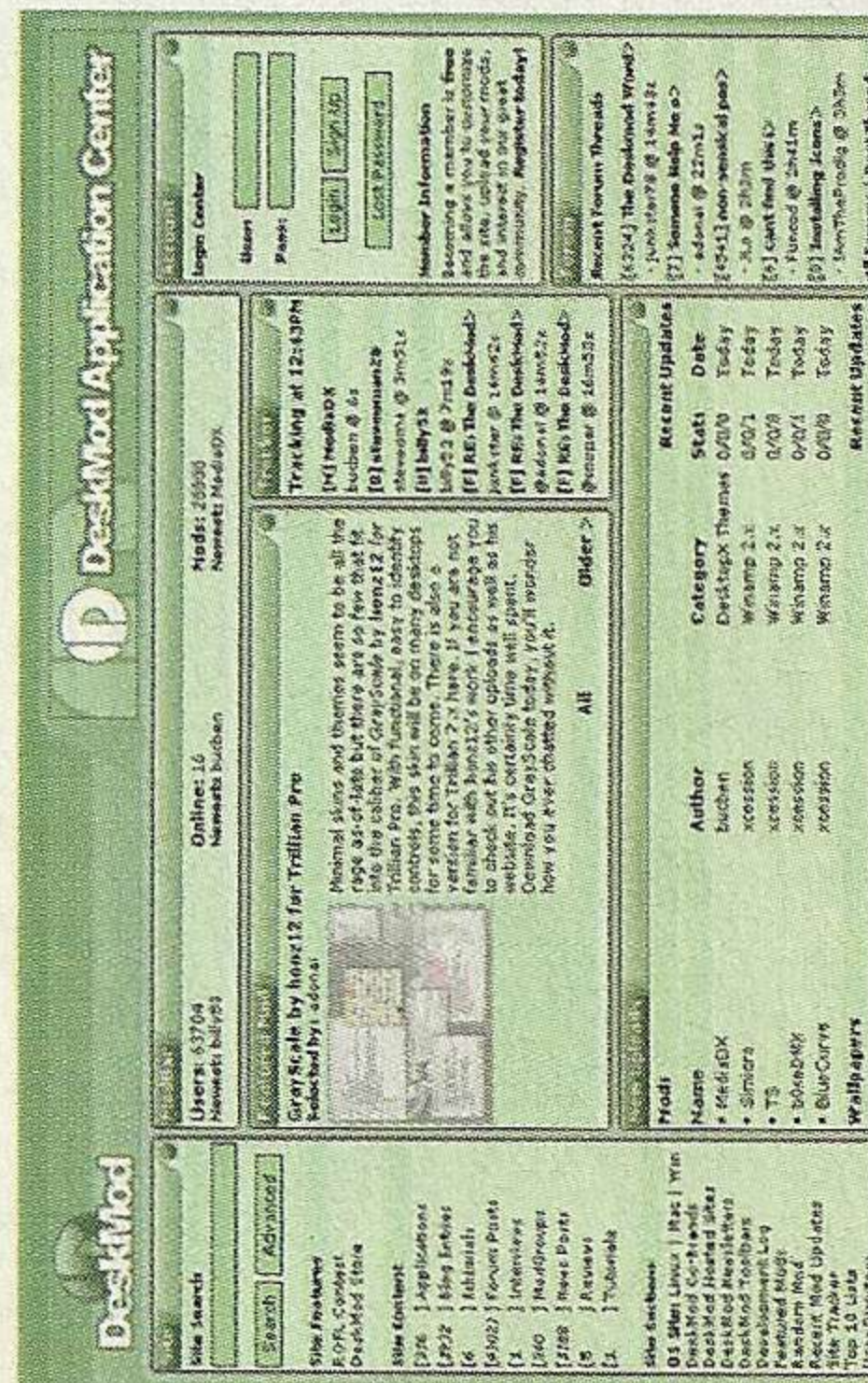
é só isso seria muito pouco.

Lá você também pode conferir entrevistas exclusivas e as mais diversas representações da arte. Incluindo galerias com tatuagens, animações, fotografias, links para sites modernos e muito mais. Um outro diferencial do DIK é que ele sempre tem uma "capa" nova. Vários artistas de diferentes estilos são convidados para criar a página inicial que precede o index do site. Geralmente os resultados são maravilhosos e existe até um arquivo para ver as mais antigas. Para saber mais sobre a história da criação do DIK e sobre a evolução das suas páginas principais, mostrando como os designers que o mantêm estão em constante evolução, vale a pena conferir.

### Tornando seu home um sweet home

Se você acabou de comprar um monitor de 17 polegadas e está com uma supermáquina nas mãos, é praticamente obrigatório deixar seus programas e seu desktop com a sua imagem e semelhança. As skins e mods são a melhor e mais rápida forma de fazer isso. Ainda mais nos dias de hoje, em que quase todos os programas têm suporte a skins personalizadas.

**DeskMod - [www.deskmod.com](http://www.deskmod.com)**



No DeskMod você encontrará uma seleção (constantemente atualizada) de arquivos para personalizar programas populares como os browsers (Opera, Mozilla e Firefox), os players (Winamp, Sonic e MusicMatch Jukebox), os messengers (AIM, ICQ e Trillian) e muito mais. Se você produz (ou quer produzir) skins para seus softwares preferidos, acesse a sessão de tutoriais e aprenda a criar suas próprias cascas. Logo, para deixar seu desktop com o seu estilo, dê uma passada no DeskMod ou continue com o desktop-padrão do Windows, eca!



Design.Mag\*

Version 1.0



00000001

> **Heavy.com**  
www.heavy.com



## Esculhambação profissional

O visual do Heavy.com é simplesmente demais! O seu conteúdo é variado e exclusivo. E além de tudo isso, enquanto você navega pelo site, rola um som de primeira.

Assim nem precisa de texto! Das várias sessões, as que mais merecem destaque são a DLife e a Heavy Games. A primeira apresenta uma série de vídeos e animações que misturam arte de vanguarda com um senso de humor apimentado. Você também encontra piadas ácidas de sobra nas sessões especiais "Behind the Music, that sucks" (algo como "Nos bastidores da Música, o que não presta"). Das bandas clássicas (como AC/DC) até as novas como Limp Bizkit, ninguém foi perdoado. Os filmes mostram histórias torpes com os astros do showbizz em situações degradantes (e hilariantes). Nos games você se diverte esbofeteando estrelas da música pop (como Iggy Pop ou Ricky Martin), controlando coelhos fofinhos (e fetichistas) e jogando remakes de games clássicos (como o Rampage, aquele em que você controla um monstro gigante que destrói cidades). O site tem tantos fãs que até montou uma loja virtual. A Heavy Store tem camisetas, vídeos, bonés, adesivos com o logo e o estilo visual do Heavy.com.

> **DROPPOD**  
www.droppod.com

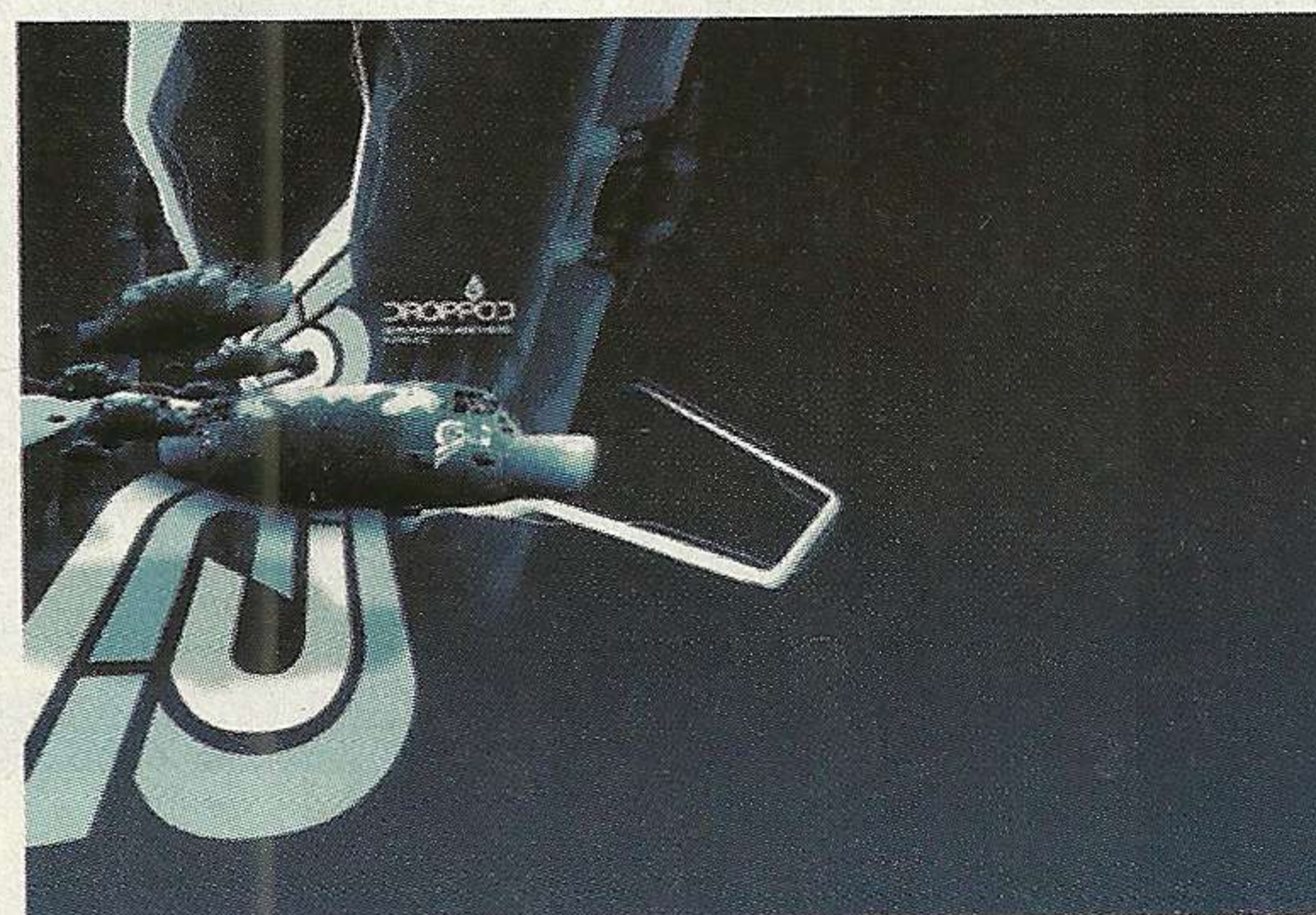
## Design experimental

Com um layout moderno e diferente, o DROPPOD serve como portal para vários trabalhos interessantes de um grupo de designers talentosíssimos. Na sessão Work, as obras que mais se destacam estão em campanha para a Sony Pictures e para a Campary.

Na sessão Play você encontra excelentes links para buscar inspiração para os seus trabalhos e se manter bem informado. Os mais legais são: o Newstoday ([www.newstoday.com](http://www.newstoday.com)), que apresenta artigos exclusivos e muitas notícias;

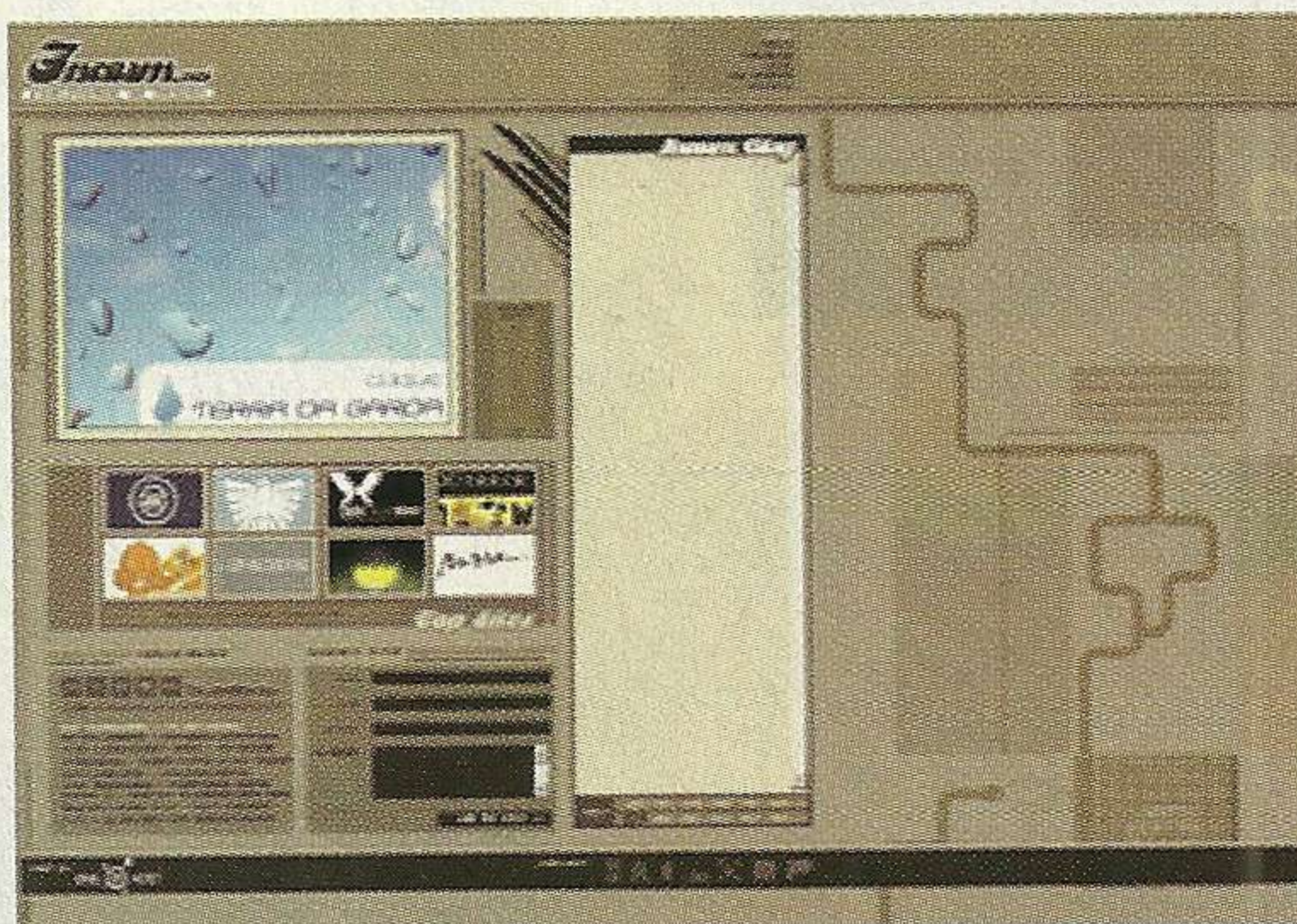
o Superesc ([www.superesc.com](http://www.superesc.com)), que tem uma enorme lista de sites sobre assuntos relacionados à arte digital; E o HSE7EN3 (<http://www.droppod.com/h73/home.html> HSE7EN3), que funciona mais ou menos como um blog. A parte mais parecida são as

notas postadas na coluna Diary of a MadMan e a sessão de notícias. A que menos parece são os links (que são acessados através de listas, na parte inferior do site) de várias empresas e designers e uma sessão de favoritos que inclui mais uma penca de URLs muito interessantes. Assim o DROPPOD serve muito mais como um portal do que como um simples site. Portanto, vale mais a pena olhar os links.



> **inaum**  
www.inaum.net

## Uma comunidade nacional



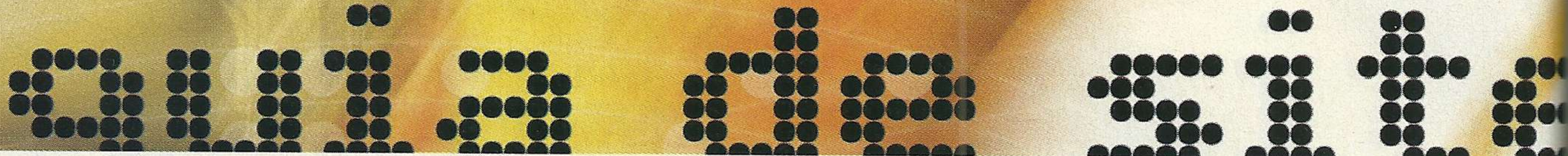
Se você pensa que as comunidades de artistas e designers só existem no exterior, você está muito enganado.

Aqui no Brasil as comunidades estão começando a surgir, e o melhor apresentando o nosso produto.

Um exemplo é o Inaum.net, uma comunidade formada por jovens designers, publicitários, diretores de arte e fotógrafos dispostos a discutir assuntos relacionados ao tema e apresentar seus trabalhos.

Este site se resume em uma página em comum onde todos postam novidades e referências nacionais e internacionais além de disponibilizarem wallpapers e links para seus sites pessoais.





Agora você vê os destaques principais de algumas categorias deste excelente portal.

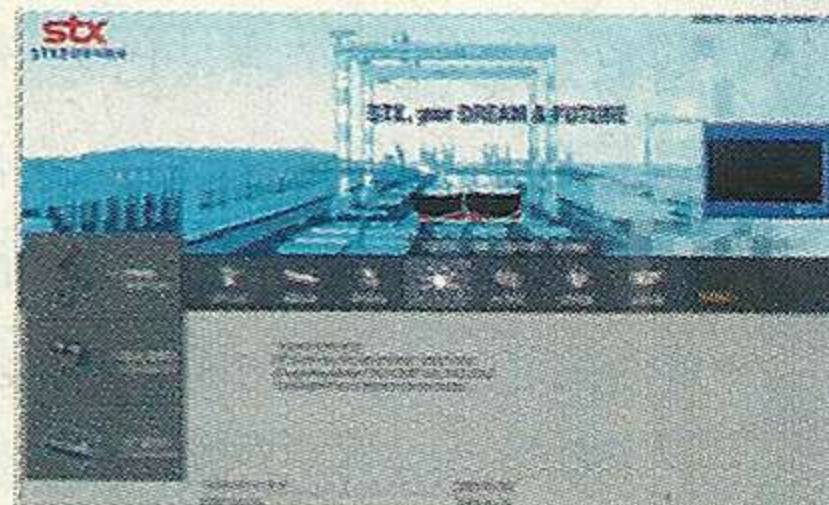
**3D Art:**



[www.rob3d.com](http://www.rob3d.com)



[www.bau.se](http://www.bau.se)



[www.stxship.co.kr](http://www.stxship.co.kr)

**Comics:**



[www.mondominishows.com](http://www.mondominishows.com)



[www.odontocrianca.org.br](http://www.odontocrianca.org.br)

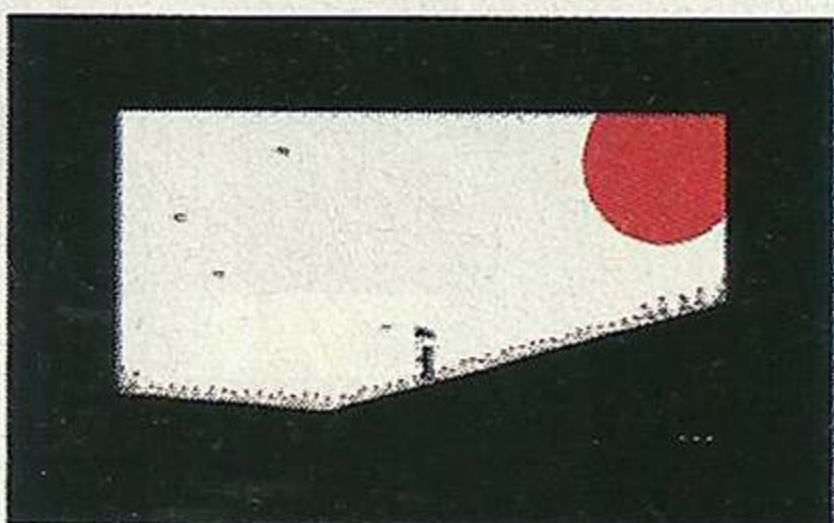


[www.preschoolprotocops.com](http://www.preschoolprotocops.com)

**Flash:**



[www.300k.com](http://www.300k.com)



[www.sinplex.com](http://www.sinplex.com)



[www.normsacuta.com](http://www.normsacuta.com)

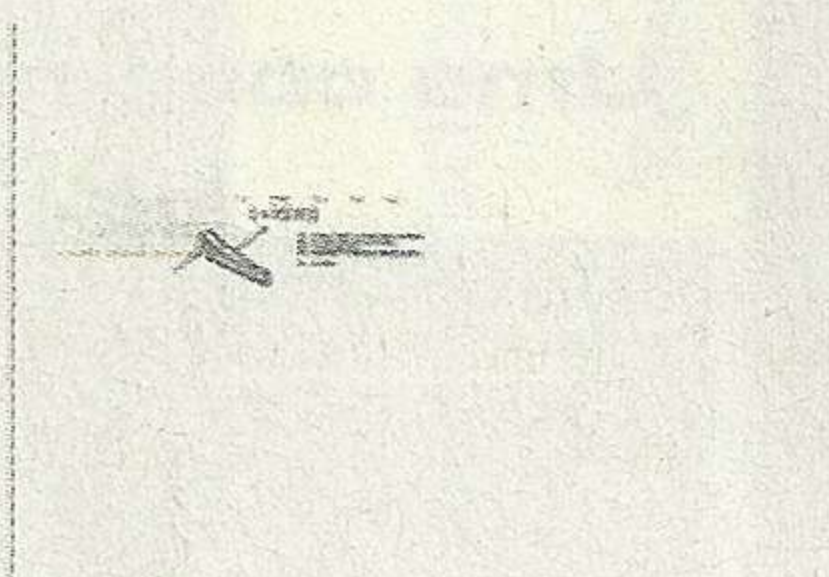
**Fontes:**



[www.misprintedtype.com](http://www.misprintedtype.com)

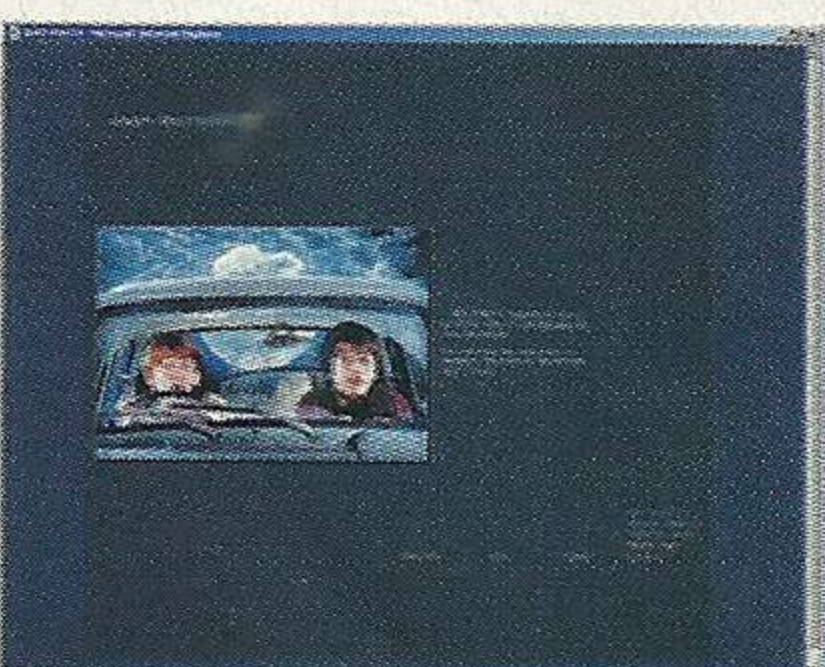


[www.fenotype.com](http://www.fenotype.com)



[www.plusism.com](http://www.plusism.com)

**Fotografia:**



[www.jaapphoto.com](http://www.jaapphoto.com)

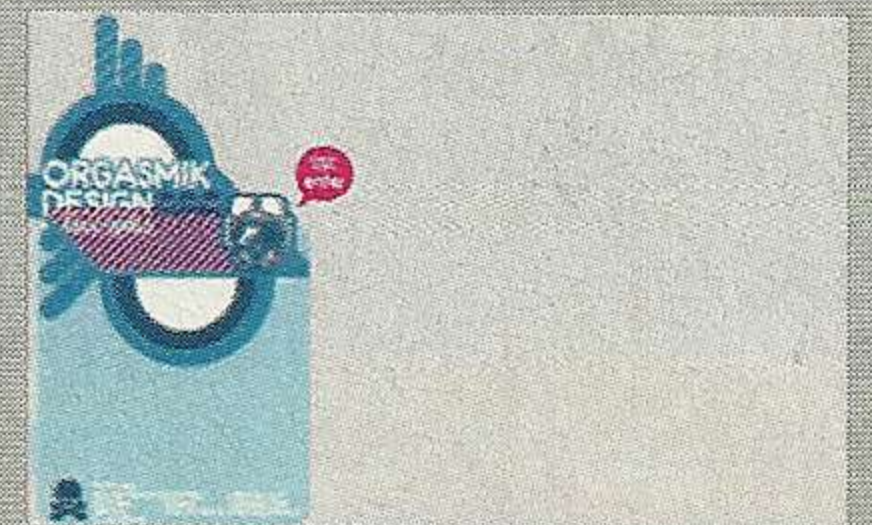


[www.40h.net](http://www.40h.net)



[www.underwater.com.br](http://www.underwater.com.br)

**E-Zines:**



[www.orgasmikdesign.com](http://www.orgasmikdesign.com)



[www.animalism.com.br](http://www.animalism.com.br)

**Festivais:**

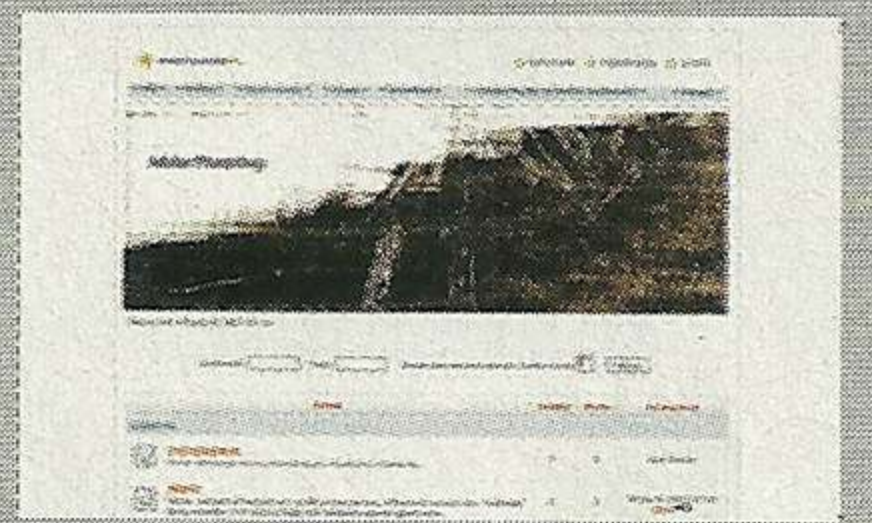


[www.madinspain.com](http://www.madinspain.com)

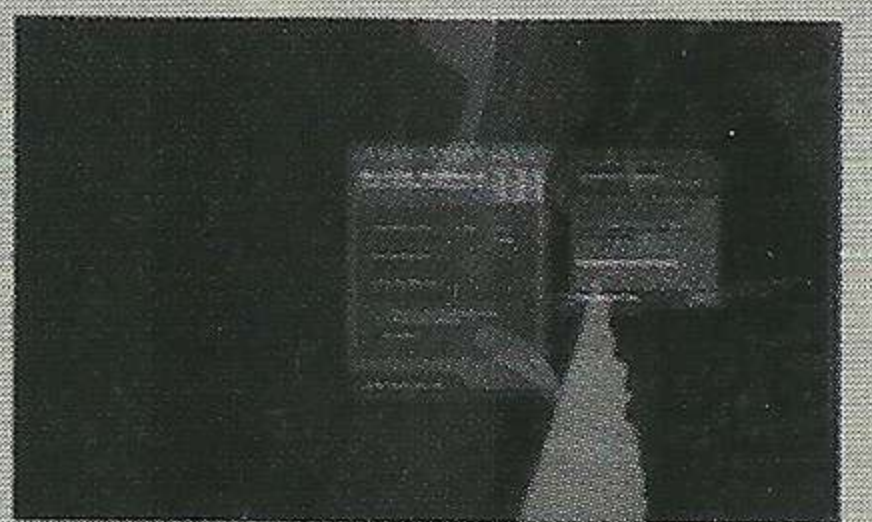


[www.festival-fictiontv.com](http://www.festival-fictiontv.com)

**Tutoriais:**



[www.photoshop.pl](http://www.photoshop.pl)



[www.shadowness.com](http://www.shadowness.com)



[www.b-man.dk](http://www.b-man.dk)







**Comprar****Arquivo Linux 8**

Mandrake 9.0: guia passo-a-passo de instalação, particionamento, configuração Web, programas da Distro, dicas especiais e muito mais.

R\$ 9,90

**Comprar****Click 404 Jogos 9**

Exclusivo! todos os jogos rodam direto do CD. Não precisa instalar. Ação, Aventura, Tabuleiro, Clássicos, Corrida, Esportes.

R\$ 9,90

**Comprar****FAQ 2**

As dicas de Delphi que você tanto procurava. No CD: programas e tutoriais. Na revista: manual para começar a programar. Banco de Dados: componentes e códigos para SQL no Delphi e muito mais!

R\$ 9,90

**Comprar****DVD-ROM 3**

Disco com o conteúdo de 14 CDs! 100 mil cliparts, 200 programas grátis, 650 MB de drivers, 202 cursos, pacotes de jogos e muito mais.

R\$ 19,90

**Comprar****TopGames Evolution 24**

Wolverine X Goku. Jogue PlayStation: o melhor emulador. Vídeos: Metal Gear Solid 2 Substance. Final Fantasy X-2: dois anos depois, Yuna volta armada e perigosa. Jogos: Sonic Quest completo e muito mais.

R\$ 9,90

**Comprar****TopGames Kids 2**

60 jogos sem violência, rodando direto do CD! Diversão ideal para os pequenos. Matérias com Samurai Jack, Sakura Card Captures, Digimon e Dexter.

R\$ 9,90

**Comprar****Geek 9**

A arte de gravar CDs: manual e seleção de softwares no CD + 130 cursos completos.

R\$ 9,90

**Comprar****TopGames Surpresa 3**

500 jogos para Windows! Simples e divertidos, incluindo grandes clássicos.

R\$ 9,90

**Comprar****PC Linux 1**

Sistema Completo: Linux que roda direto do CD. Nova versão! Demo Linux 3.0 — baseado no Debian, Não precisa instalar.

R\$ 9,90

**Comprar****Cliparts & Cia. 7**

Coleção em 3 volumes com as melhores imagens do mundo. Mais de 25.000 gráficos e fontes. Faça: cartões, anúncios, convites, cartazes, malas-diretas, apresentações, Web sites, revistas e muito mais!

R\$ 9,90

**Comprar****Game Blaster 2**

2 CDs: dezenas de games incríveis! Na Revista: Yo-Gi-Oh, Zillion, Akira, Capcom x SNK 2, Spider-Man. Dicas de PlayStation, PS2, GameCube, Game Boy Advance, Xbox, PC.

R\$ 9,90

**Comprar****H4CK3R 8**

Firewall: transforme seu computador em uma verdadeira fortaleza. Anti-Spam: chega de caixa lotada. Ntop: topo de ferramentas de gerenciamento de redes. Mais de 30 novos exploits.

R\$ 9,90

**Comprar****Literatura Digital 1**

Todos os livros de Paulo Coelho em versão digital! Mais: coleção completa de clássicos da literatura universal

R\$ 9,90

**Comprar****TopGames Clássicos 2**

232 máquinas simuladas com perfeição, utilizando uma avançada técnica desenvolvida por jogadores. O mundo dos Pinballs. Inédito!

R\$ 9,90

**Comprar****Geek Especial 4**

Aprenda a montar seu próprio computador + CD com coletânea especial de programas.

R\$ 4,90

**Comprar****Internet Prática 1**

Feita para quem quer desenvolver para a Internet, começando pelas páginas dinâmicas, mas entrando em todos os aspectos mais importantes.

R\$ 9,90

**Comprar****PC Brasil Especial 3**

Kit do técnico em hardware contendo 20 softwares para diagnóstico e correção + discos de boot, ministro Linux...

R\$ 9,90

**Comprar****E-Learning 7**

Curso de Inglês interativo no CD. As profissões do século 21. Coleção aprendizado digital. 1001 macetes para passar no vestibular. Mapa do Brasil atualizado. Dicionário de sinônimos e verbos.

R\$ 9,90

**Comprar****PC Max 1**

Informação pesada para quem gosta de hardware. Coolers para P4, ATI RADEON 9000 PRO, P4 Mobos, Truques da BIOS e muito mais.

R\$ 8,90

**Comprar****PC Brasil 13**

Faça seus programas usando o Borland Delphi. Mais de 25 minutos de aulas multimídia sobre linguagem de programação orientada a eventos. Curso completo de Redes. Hackers: entrevista exclusiva com Kevin Mitnik.

R\$ 9,90

**Comprar****CD-ROM Aprender 2**

Softwares de tradução, gerador de telemensagens, central de fax, busca de CEP, dicionário de sonhos, jogos e muito mais.

R\$ 9,90

**Comprar****TopGames esp. 7**

Transforme seu PC em máquinas de fliperama e videogames. Do Atari ao PlayStation, com guia de uso na revista. Grátis 500 ROMs para jogar.

R\$ 9,90

**Comprar****Click 7**

Programas especiais para gravação de CDs, softwares administrativos e muito mais.

R\$ 8,90

**Comprar****Áudio e Vídeo Digital 1**

Programas e dicas para usar em seu micro para processar som e vídeo.

R\$ 9,90

# Receba a sua revista em casa. O frete é grátis

**Comprar****How to 1**

Aprenda fazendo. Como fazer um upgrade na sua máquina independente do dinheiro que você tem no bolso.

R\$ 9,90

**Comprar****H4CK3R 2**

Saiba o que é o hacktivismo, aprenda a configurar seu Linux para evitar ataques e muito mais.

R\$ 9,90

**Comprar****The WebMasters 12**

A preferida pelos profissionais de Internet traz o fantástico Xara Webstyle 2.0 em versão completa no CD. Curso de Flash 3D, software Maya Learning Edition e muito mais!

R\$ 9,90

**Comprar****DVD-ROM 2**

DVD-ROM com conteúdo equivalente a 14 CDs! Mais de 2.300 softwares, 9 trailers de filmes e muito mais.

R\$ 19,90

**Comprar****E-Learning 2**

101 cursos completos e pacote com simulados e apostilas para concursos públicos.

R\$ 9,90

**Comprar****Geek especial 12**

Cursos e muitos exemplos práticos para quem quer criar animações, filmes e jogos usando a linguagem que dominou a Internet.

R\$ 9,90

**Comprar****Cursos de Informática 5**

Primeira revista do País a fornecer no CD-ROM material didático completo de 7 cursos de nível superior e pós-graduação em tecnologia.

R\$ 9,90

**Comprar****Faça Você Mesmo 2**

Aprenda passo a passo tudo o que é necessário para montar seu próprio computador e fazer sua manutenção.

R\$ 9,90

**Comprar****Geek 28**

A eleição da década: os top 100 freewares. Mais P2P (e quem se cansa disso?), a história das interfaces e um excelente tutorial de Java.

R\$ 11,90

**Comprar****Áudio e Vídeo Digital 7**

Música e cinema no computador. São os principais assuntos da revista. Para quem quer usar o computador para fazer arte.

R\$ 9,90

**Comprar****Cursos de Informática 3**

Cursos de 3D Studio, Administração de redes, Delphi, AutoCAD, Visual Basic e testes de certificação.

R\$ 9,90

**Comprar****Meu Computador 8**

Desvende os segredos do Photoshop em uma videoaula exclusiva. Traduza textos em mais de 60 línguas. 2 CDs brindes!

R\$ 9,90

Nome: \_\_\_\_\_

Endereço: \_\_\_\_\_

Cidade: \_\_\_\_\_

Estado: \_\_\_\_\_

CEP: \_\_\_\_\_

E-mail ou Telefone: \_\_\_\_\_

Mande cheque nominal ou vale postal para: Digerati Comunicação e Tecnologia Ltda.

Rua Haddock Lobo, 347 — 12º andar

Cerqueira César — São Paulo/SP — CEP 01414-001

Você receberá sua(s) revista(s) em casa sem nenhuma despesa adicional.

Para mais informações: (11) 3217-2600 ou [atendimento@digerati.com.br](mailto:atendimento@digerati.com.br)Para comprar pela Internet: [www.digerati.com](http://www.digerati.com)









## Rodando o CD



Qualquer micro com 32 MB de RAM e um Pentium pode rodar o CD da **Geek**. Muitos programas, porém, exigirão muito mais da sua máquina, ao serem instalados. O CD deverá rodar automaticamente ao ser colocado no drive. Se tiver problemas, é só entrar no Gerenciador de Arquivos, no qual você também poderá acessar cada programa individualmente, sem usar a interface.

## Para pedir socorro...



Se você não conseguir utilizar algum software do CD ou se tiver alguma dúvida, entre em contato com nosso serviço de atendimento ao leitor, de segunda a sexta, em horário comercial.

Por e-mail:

[atendimento@digerati.com.br](mailto:atendimento@digerati.com.br)

Por telefone: (11) 3217-2626



## CATEGORIA FONTES

### >Textos customizáveis

Dentre as muitas fontes diferentes (são mais de mil) que estão presentes no CD desta edição, diversas se destacam pela criatividade e inovação. A seguir mostramos algumas delas.

2TECH2.TTF  
**ABCDEFGHIJKLMN.OPQRSTUVWXYZ**  
 agdollar.ttf  
**abcdefghijklmnopqrstu**  
 AIR.TTF  
**ABCDEFGHIJKLMN.OPQRSTUVWXYZ**  
 Alicrop.ttf  
**ABCDEFGHIJKLMN.OPQRSTUVWXYZ**  
 Antimatr.ttf  
**ABCDEFGHIJKLMN.OPQRSTUVWXYZ**  
 Arcade.ttf  
**abcdefghijklmnopqrstu**  
 ARRUBA.TTF  
**abcdefghijklmnopqrstu**  
 BARBATRI.TTF  
**ABCDEFGHIJKLMN.OPQRSTUVWXYZ**

battlelines.ttf  
**ABCDEFGHIJKLMN.OPQRSTUVWXYZ**  
 BEBOP.TTF  
**abcdefghijklmnopqrstu**  
 BEDLAMAB.TTF  
**ABCDEFGHIJKLMN.OPQRSTU**  
 BIZABL\_.TTF  
**ABCDEFGHIJKLMN.OPQRSTU**  
 bjorkfont.ttf  
**abcdefghijklmnopqrstu**  
 Blockbuster.ttf  
**ABCDEFGHIJKLMN.OPQRSTU**  
 dilate.ttf  
**abcdefghijklmnopqrstu**

EXCEL.TTF  
**ABCDEFGHIJKLMN.OPQRSTUVWXYZ**  
 EQUINOX\_.TTF  
**abcdefghijklmnopqrstu**  
 Fantasti.ttf  
**ABCDEFGHIJKLMN.OPQRSTU**  
 FAREWELL.TTF  
**abcdefghijklmnopqrstu**  
 Futurism.TTF  
**ABCDEFGHIJKLMN.OPQRSTU**  
 GROOM\_.TTF  
**ABCDEFGHIJKLMN.OPQRSTU**  
 Gunhead Chick.TTF  
**ABCDEFGHIJKLMN.OPQRSTU**

AMAZON\_.TTF  
**abcdefghijklmnopqrstu**  
 AMOST\_.TTF  
**abcdefghijklmnopqrstu**  
 ANABS\_.TTF  
**abcdefghijklmnopqrstu**  
 AndyHand.ttf  
**abcdefghijklmnopqrstu**  
 ARTHUR.TTF  
**abcdefghijklmnopqrstu**

AVEREN\_.TTF  
**abcdefghijklmnopqrstu**

\*Se você não gostou de nenhuma e acha que pode fazer melhor, use as ferramentas para criação e personalização de fontes, invente seu próprio tipo e envie-o para nós. Quem sabe não a publicamos na próxima edição?

## CATEGORIA ARTE

>Dentro da categoria Arte, juntamos duas manifestações de criatividade e estilo: animações e wallpapers. A seguir você confere mais detalhes sobre ambas.

### >>Subcategoria: Animações

#### *O Anima Mundi é aqui!*

Paralelamente ao tradicional festival de animações Anima Mundi, acontece o Anima Mundi Web. Neste concorrem artistas brasileiros e gringos com trabalhos feitos em Flash especialmente para a Internet. Os resultados são trabalhos supercriativos e engraçados que exploram novas funções da comunicação feita na Internet. No CD desta edição você confere as melhores obras nacionais e internacionais. A seguir mais informações sobre os autores destas pequenas maravilhas da Web.



Nome da animação: Aqui se faz, aqui se paga

Site oficial/autor: [www.f7.com.br](http://www.f7.com.br)

País de origem: Brasil



Nome da animação: Brazilian Fish

Site oficial/autor: <http://wace.cosmo.com.br>

País de origem: Brasil



Nome da animação: Ben

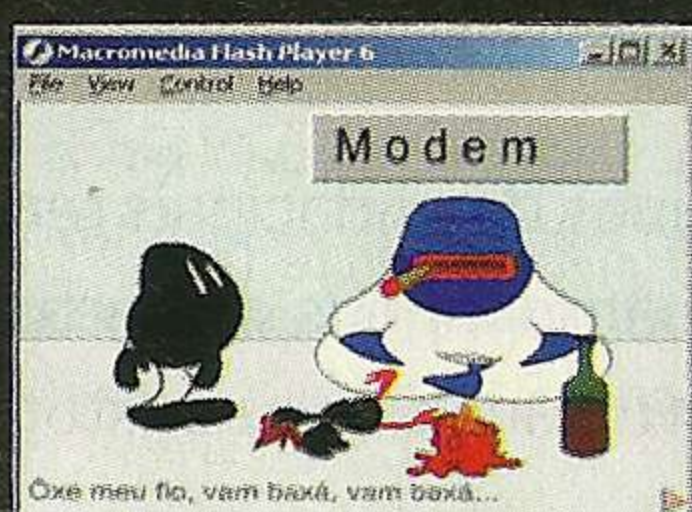
Site oficial/autor: [www.redsheep.com](http://www.redsheep.com)

País de origem: Inglaterra

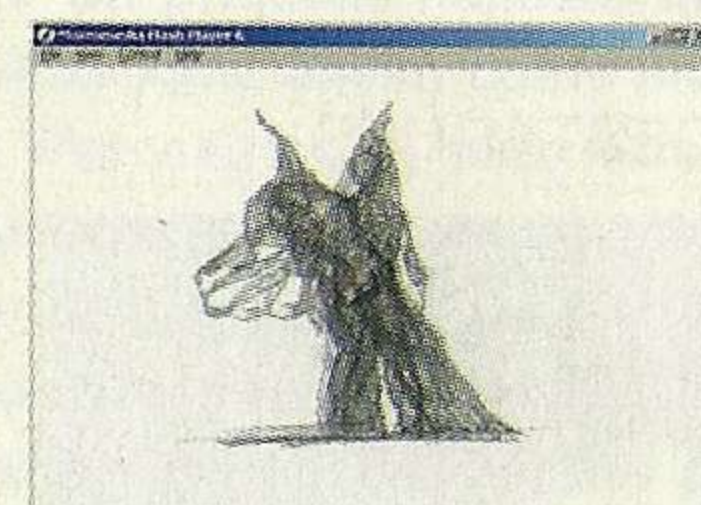
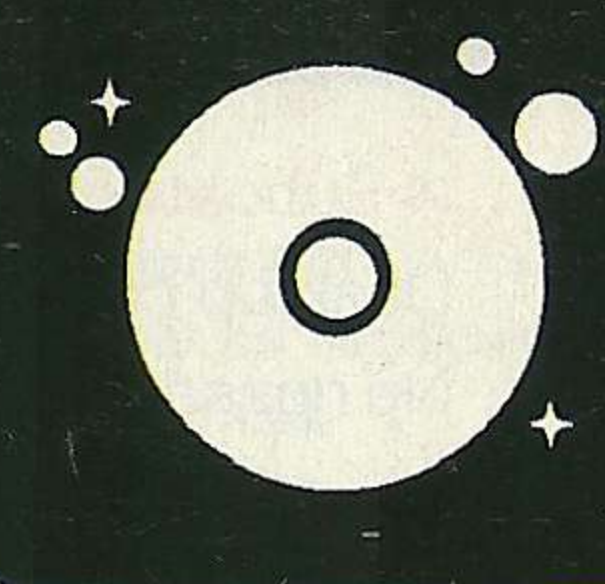




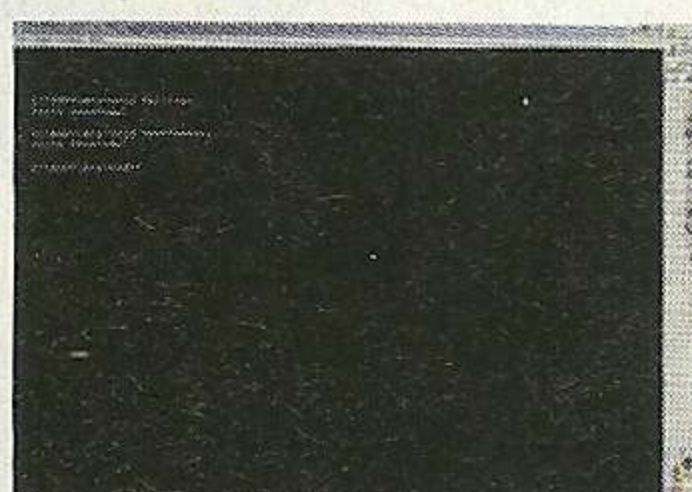
**Nome da animação:** Plug-in: Leitura Cerebral  
**Site oficial/autor:** [www.13treze.hpg.com.br](http://www.13treze.hpg.com.br)  
**País de origem:** Brasil



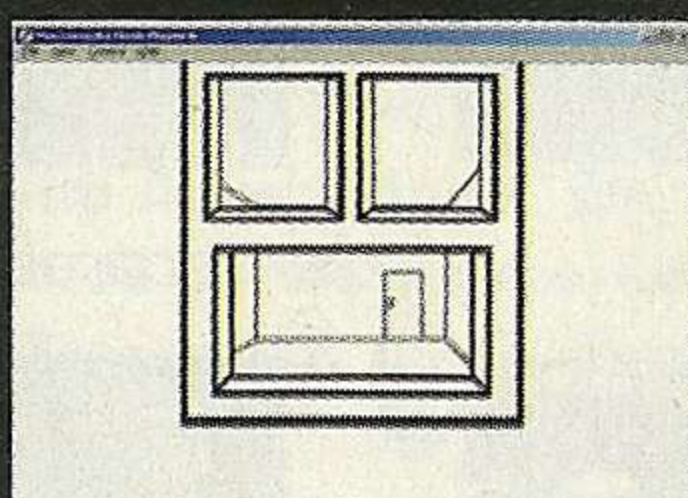
**Nome da animação:** IO's II  
**Site oficial/autor:** [www.primoweb.com.br](http://www.primoweb.com.br)  
**País de origem:** Brasil



**Nome da animação:** Trajetórias  
**Site oficial/autor:** [kikomello@terra.com.br](mailto:kikomello@terra.com.br)  
**País de origem:** Brasil



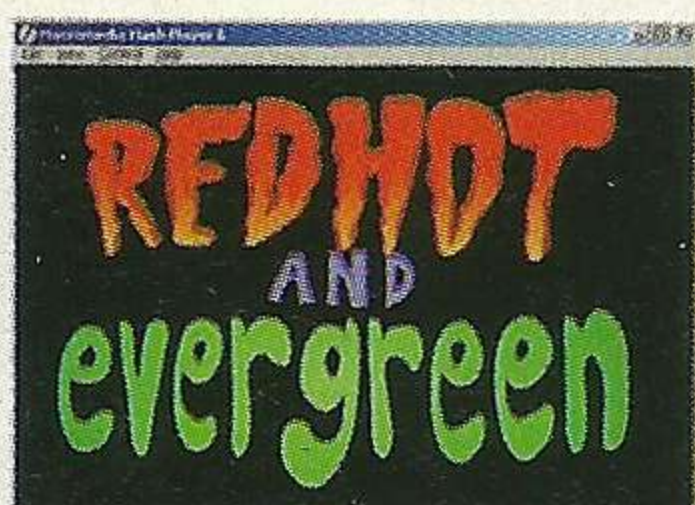
**Nome da animação:** Vírus Inércia  
**Site oficial/autor:** [www.mandala32.kit.net](http://www.mandala32.kit.net)  
**País de origem:** Brasil



**Nome da animação:** EU  
**Site oficial/autor:** [sacigrefkis@uol.com.br](mailto:sacigrefkis@uol.com.br)  
**País de origem:** Brasil



**Nome da animação:** The Cell-Phone  
**Site oficial/autor:** [kamal@globekids.com](http://kamal@globekids.com)  
**País de origem:** Índia



**Nome da animação:** Red Hot and Evergreen  
**Site oficial/autor:** [www.halfgiraffe.com](http://www.halfgiraffe.com)  
**País de origem:** Inglaterra



**Nome da animação:** Naycha Calls  
**Site oficial/autor:** [leadfoot@primus.com.au](mailto:leadfoot@primus.com.au)  
**País de origem:** Austrália



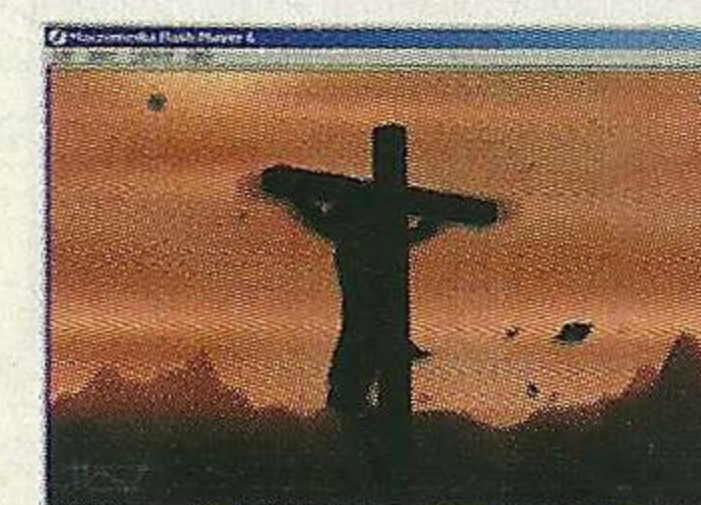
**Nome da animação:** Da Capo  
**Site oficial/autor:** [www.bonsai-cuts.at](http://www.bonsai-cuts.at)  
**País de origem:** Áustria



**Nome da animação:** Al Macinnes's Funsters  
**Site oficial/autor:** [almaci@hotmail.com](mailto:almaci@hotmail.com)  
**País de origem:** Austrália



**Nome da animação:** Verdade Esquecida  
**Site oficial/autor:** [brunodesenhista@hotmail.com](mailto:brunodesenhista@hotmail.com)  
**País de origem:** Brasil



**Nome da animação:** A Ressurreição  
**Site oficial/autor:** [www.nautadesign.com.br](http://www.nautadesign.com.br)  
**País de origem:** Brasil

\*Os resultados da votação não foram divulgados até o fechamento desta revista. No entanto, para nós todos os finalistas podem ser considerados como grandes vencedores.

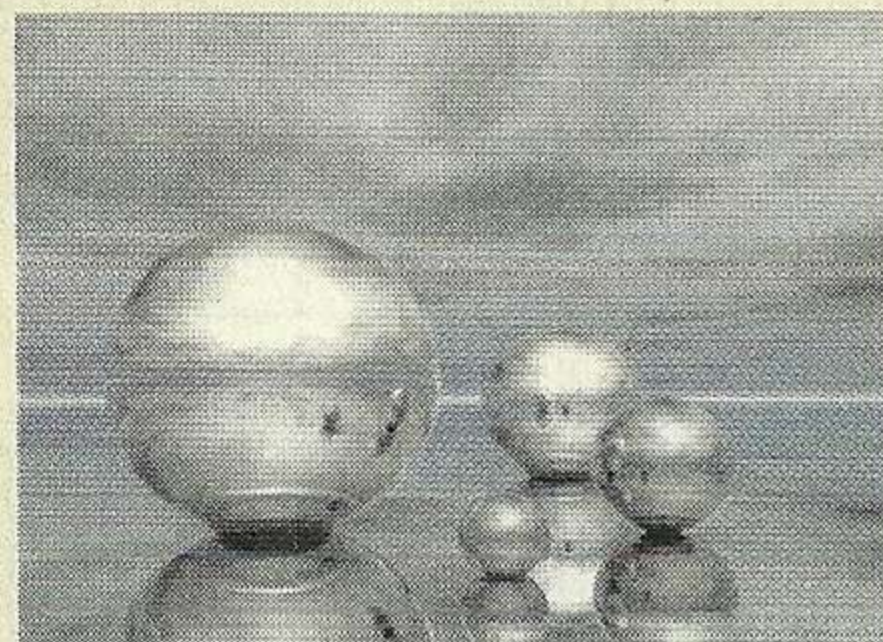


>>Subcategoria: Wallpapers

Desktop com estilo próprio

Na nossa seleção de papéis de parede incluímos os destaques das principais tendências da arte digital, os gráficos 3D e os vetoriais. Além disso, adicionamos os divertidos wallpapers inspirados nos personagens de cartoon e anime e também uma coleção com musas famosas e virtuais. Confira uma pequena amostra do que o CD reserva para o seu desktop.

3D - DESTAQUES



Glacial Day

CARTOON - DESTAQUES



Joey Ramone

MUSAS - DESTAQUES

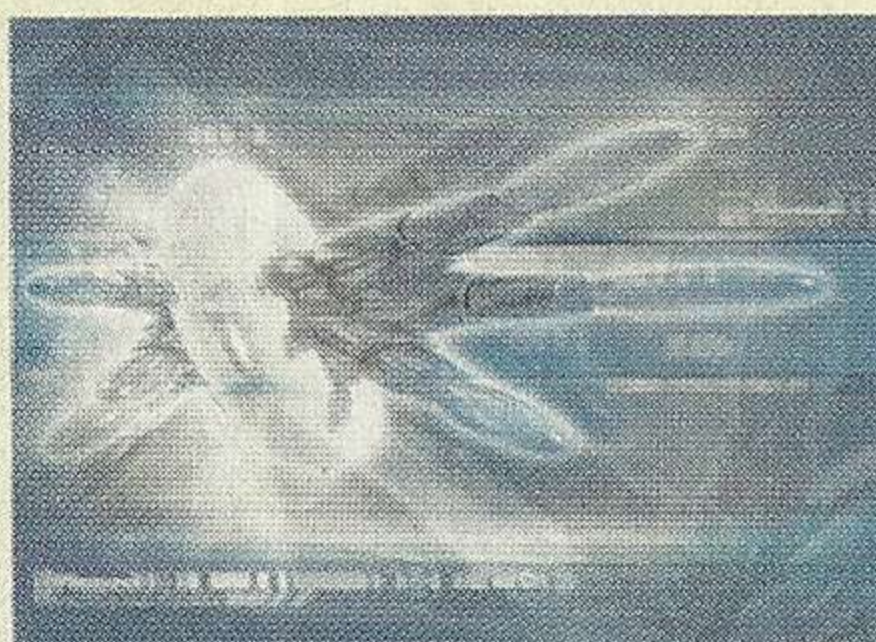


jacaroa

DESTAQUES - MISC.



Zangief Manga



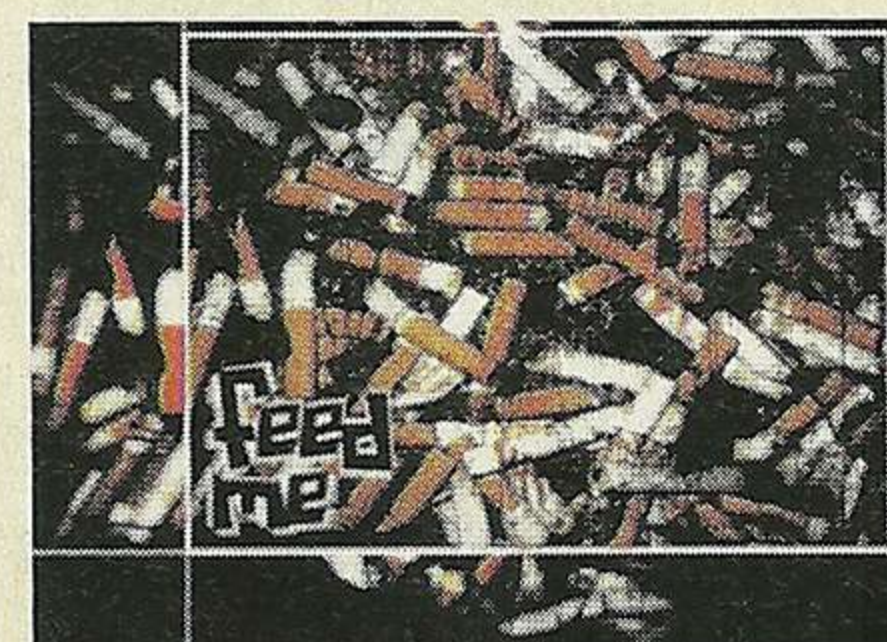
Phased On



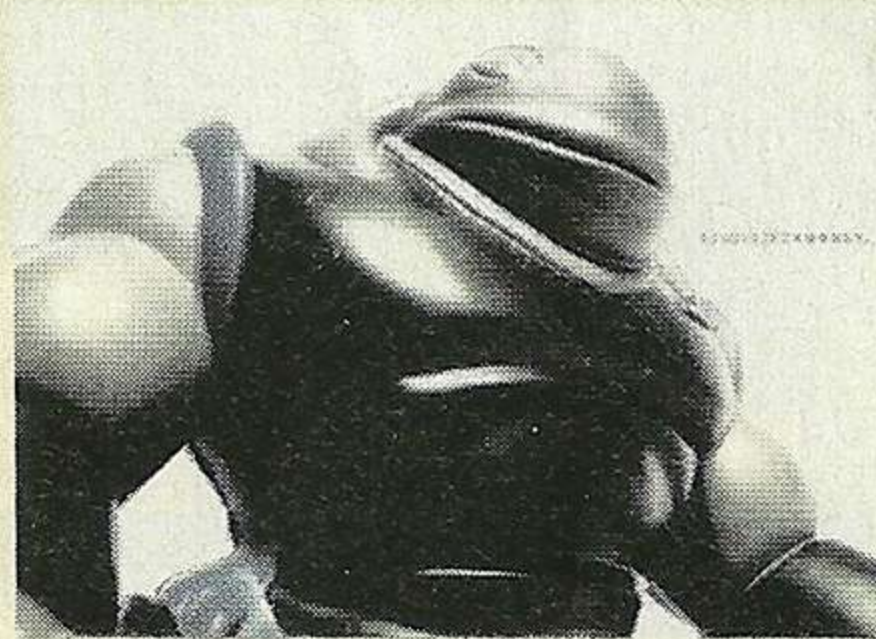
Magna Carta In Blue



sin



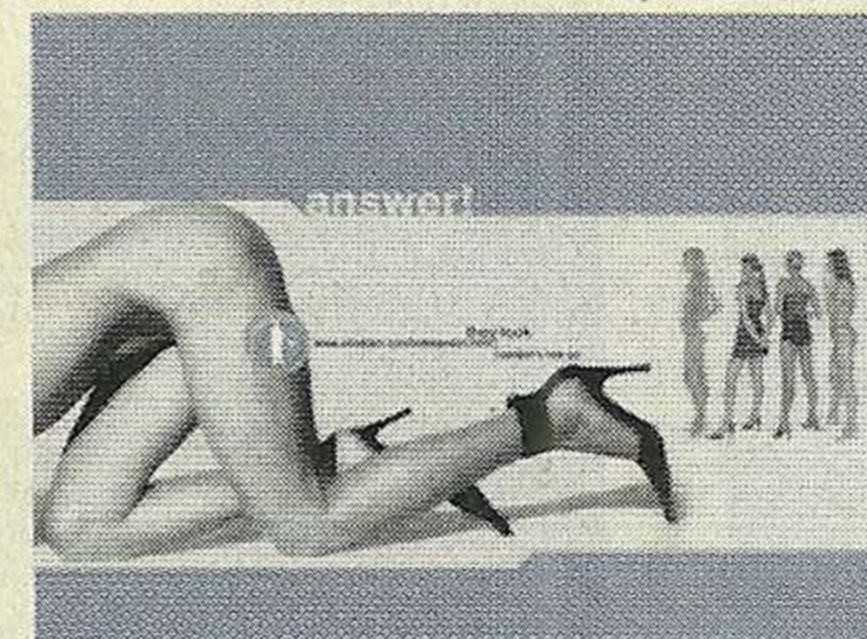
Smoking Addiction



Whales need speed



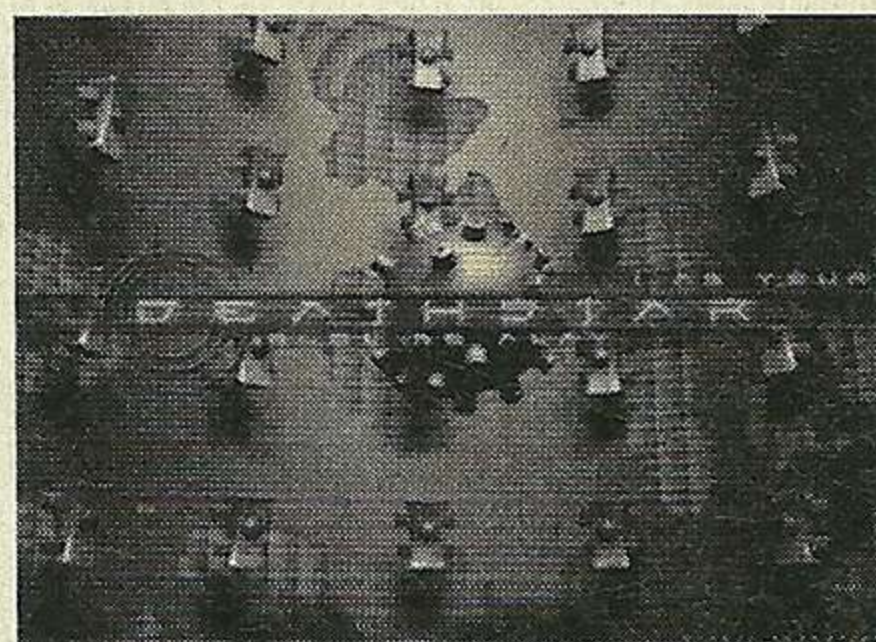
simpsons



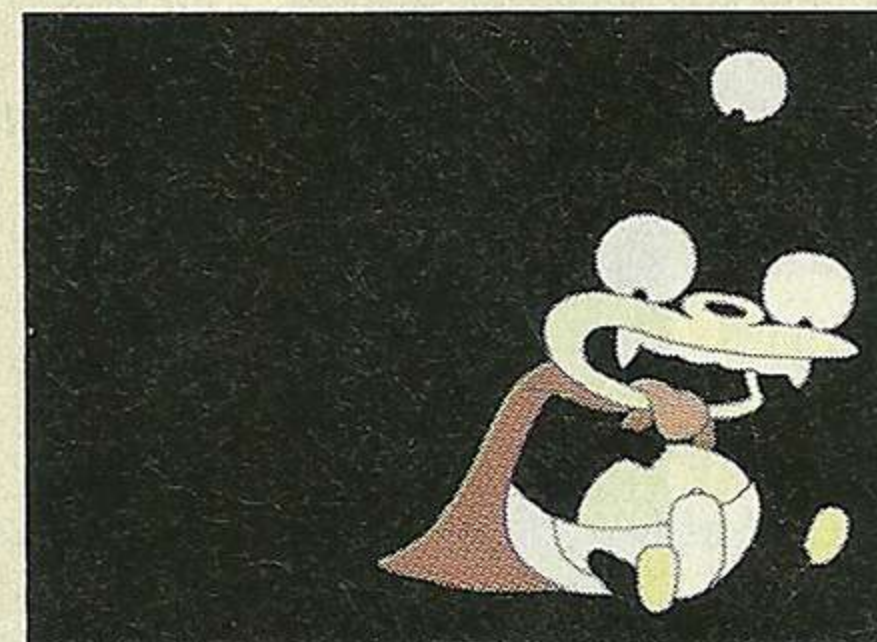
xavalon new url



nego como um blues



Death star



w034b



blue hexagon



chromed blood

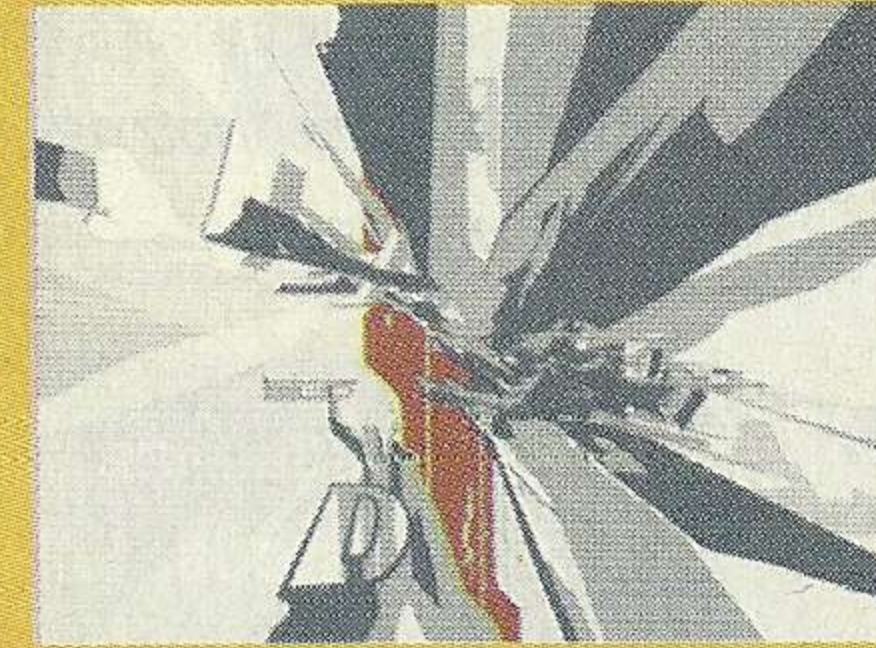
VECTOR - DESTAQUES



Clusta

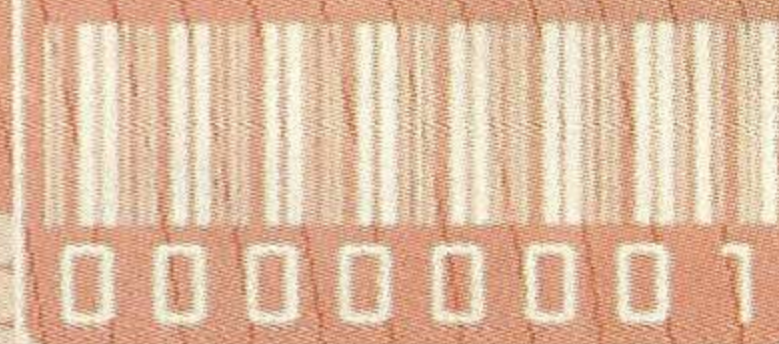


lifestyle34



revolution





## >>CATEGORIA PORTFÓLIO MULTIMÍDIA Experimentalismo Visual



Ao abrir o CD desta edição você deve ter se deparado com o logo da Mandala e se perguntado o que ele estava fazendo ali e, o mais importante, qual o seu significado.

Mas se você abriu, viu, interagiu com o projeto Fragmento Alpha e notou a pluralidade de técnicas e efeitos usados, essa pergunta já está respondida pela metade. Para finalizar a apresentação deste pessoal talentoso e inovador, conversamos com eles sobre os novos projetos e muito mais.

Design Magazine: **O que é a Mandala?**

Mandala: **É uma nova agência de artes visuais que busca conciliar arte e comunicação dentro deste conceito, por meio do experimentalismo e fazendo uso da tecnologia.**

Nós desenvolvemos e realizamos nossos projetos de forma conceitual. O conceito é a alma de qualquer projeto, é como uma sementinha que transmite solidez e clareza entre os envolvidos. Já o experimental se resume ao prazer de inovar o novo. Isto permite a unicidade dos projetos, e o experimentalismo potencializa o diferencial dessa linguagem de comunicação, tornando-a mais estruturada e harmônica. A arte é sempre colocada de lado na comunicação, principalmente no Brasil...

Design Magazine: **Quando, onde, como e por que nasceu a Mandala?**

Mandala: **Somos três sócios. Dado Motta é responsável pela direção de arte e criação; Bruce Kasinsky, responsável pela área de programação e tecnologia; e eu (Ladislau), responsável pela área de business e projetos de comunicação.**

Todos estávamos cansados de trabalhar para os outros e de desperdiçar nossa energia em projetos que não eram administrados, concebidos e realizados por nós mesmos. Realmente acho que se juntou o útil ao agradável, a liberdade criativa com a viabilidade de montar a agência, e, no fim de 2002, a agência passou a existir de forma virtual. Realizamos projetos de comunicação, desenvolvemos e reestruturamos identidade visual, design gráfico, ilustrações, sites, anúncios, todo tipo de material impresso, CDs multimídia, animações,

trilhas sonoras, edições de vídeo, quadros e pôsteres, entre outros. As formas de aplicação são muito variáveis, e por essa razão o conceito nos possibilita utilizar os veículos de diversas maneiras, formas, cores e fontes...

Design Magazine: **A Mandala está junto a outros animadores em nosso CD com a animação *Virus Inércia* e com o projeto multimídia experimental chamado Fragmento Alpha. Explique-nos um pouco sobre esse projeto, a sua concepção, seus programas e sua divulgação.**

Mandala: ***Virus Inércia* ficou entre os 20 finalistas do Anima Web, que é um segmento do Anima Mundi. Ela faz parte de um projeto de portfólio experimental chamado Fragmento Alpha. Este consiste em exercitar a interatividade multimídia com experimentações imagéticas e sonoras. Como portfólio, a intenção é de quebrar padrões comuns e fazer uma divulgação despreziosa e divertida.**



É preciso procurar, pois dentro do Fragmento Alpha existem mais de 60 ambientes para serem descobertos. Eles estão estruturados em um ambiente que conduz o navegador por outros seis ambientes distintos, cada qual como um conceito e uma linguagem. Assim, nesse material desenvolvemos sete caminhos gráficos e interativos para, através deles, propiciar ao navegador o contato com sete "trips" gráficas diferentes.

Design Magazine: **Qual o tipo de mídia preferida de vocês? Por quê?**

Mandala: **Não temos um tipo de mídia preferido, gostamos de todas às que temos acesso, pois cada mídia tem sua potência e sua restrição. Assim, cada uma tem uma aplicabilidade diferente. A Internet chega a milhões de pessoas ao mesmo tempo com um custo extremamente baixo e um extremo poder de interatividade. Contudo, o peso das imagens e páginas tem de ser baixo, devido à velocidade de conexão ainda insuficiente para nós. Por outro lado, a mídia impressa permite uma qualidade muito superior de imagens, mas seu custo é maior e seu poder interativo é restrito, pois temos uma linguagem "morta", impressa, sem a permissão de que o receptor interfira em sua estrutura...**

Design Magazine: **Onde vocês buscam inspiração para os projetos? Quais as técnicas mais usadas e onde podemos ver mais material feito pela Mandala?**

Mandala: **Os projetos nascem das mais variadas situações, assim como as idéias e os conceitos. Por exemplo, estamos desenvolvendo o nosso novo site ([www.mandala.art.br](http://www.mandala.art.br)). Este será extremamente experimental, cheio de desafios e de propostas vistas somente em sites do exterior. Teremos então dois sites: o normal (comercial) e o experimental. O comercial trará as informações básicas e necessárias da Mandala, e o experimental, muita arte visual e ambientes aleatórios. Esses projetos próprios, sem fins lucrativos, assim como o Fragmento Alpha, são projetos muito especiais para nós, pois neles podemos desenvolver linguagens ao extremo, beirando a arte e o design gráfico. Infelizmente, como disse o Ladislau, e como eu já disse anteriormente, é muito difícil encontrar esse tipo de trabalho no Brasil, por enquanto. Vemos lá fora projetos como da Tomato, fábrica (italiana), e de muitos japoneses malucos que desenvolvem propostas realmente inovadoras e de cunho artístico com contribuições tanto para o design gráfico quanto para a arte atual (contemporânea). A comunicação ainda é careta demais por aqui... Ou desenvolvem projetos sérios, ou projetos engraçados...**



Não existem outros tipos de expressões, é muito raro. A mídia TV é muito responsável por isso, o catolicismo e as grandes agências ainda contribuem para essa linguagem com bundas e risadas no nosso pão e circo.

Design Magazine: **O que nós podemos esperar de novidade, e quais são os projetos em que a Mandala está envolvida hoje em dia?**

Mandala: **O novo site vai dar o que falar devido à sua singularidade visual e às suas linguagens aleatórias. A Mandala está também envolvida em parcerias que sairão na mídia em meados do segundo trimestre, com empresas em processo de transformação conceitual, inseridas em uma tendência de modernização tecnológica e de expansão de mercado.**



mandala



mandala



Em respeito ao jornalista a Digerati não trabalha com assinaturas

#### Atendimento ao leitor

Fone: (11) 3217-2626 (9h às 21h) — [suporte@digerati.com.br](mailto:suporte@digerati.com.br)

Marcos Raul, Eduardo Rodrigues, Rodrigo França, Thiago Sobrinho, Helky Campos

#### Atendimento de vendas

Fone: (11) 3217-2600 — [vendas@digerati.com.br](mailto:vendas@digerati.com.br)

Luana Aguiar e Ana Paula Venâncio

#### Revista Geek

##### Editor

Marcelo Barbão ([mbarbao@digerati.com.br](mailto:mbarbao@digerati.com.br))

##### Editor assistente

Maurício Martins ([mauricio@digerati.com.br](mailto:mauricio@digerati.com.br))

##### Redatores

Bruno Cesar, João Marinho e Fernando Wiek

##### Arte

Helber Bimbo, Marina Fiorese, Fábio Augusto e Andreza S. Francisco

##### Colaboradores

Rodrigo Disperati, Renata Aquino e Claudio Rocha

##### Revisão

Angela das Neves, Cintia Yamashiro

##### Departamento Multimídia

Design e Programação: Alexandre Diniz

Conteúdo: Juliano Barreto e João Henrique

Vídeo: Felipe Madureira

##### Departamento de Internet

Tarcila Broder, Carlos Sivalli Ignatti e Aleksandro Botelho

Os artigos assinados não refletem necessariamente a opinião da revista, e sim de seus autores.



#### Digerati Comunicação e Tecnologia Ltda

Rua Haddock Lobo, 347 – 12º. Andar

CEP 01414-001 São Paulo SP

Fone: (11) 3217-2600 Fax: (11) 3217-2617

[www.digerati.com](http://www.digerati.com)

#### Diretores

Alessandro Gerardi — ([gerardi@digerati.com.br](mailto:gerardi@digerati.com.br))

Luis Afonso G. Neira — ([afonso@digerati.com.br](mailto:afonso@digerati.com.br))

Alessio Fon Melozo — ([alessio@digerati.com.br](mailto:alessio@digerati.com.br))

#### Diretor Comercial

René Luiz Cassettari — ([rene@digerati.com.br](mailto:rene@digerati.com.br))

#### Representante Comercial no E.U.A.

Multimedia, Inc - Tel. + 1-407-903-5000 Ext.222 Fax + 1-407-363-9809

Fernando Mariano — ([info@multimediausa.com](mailto:info@multimediausa.com))

#### Marketing

Érica V. Cunha, Simone Siman, Carlos Ignatti, José Antonio Martins

#### Assessoria de imprensa

Simone Siman — ([siman@digerati.com.br](mailto:siman@digerati.com.br))

#### Recursos Humanos

Viviane Cardoso — ([viviane@digerati.com.br](mailto:viviane@digerati.com.br))

#### Logística de Produção

Pierre Abreu — ([pierre@digerati.com.br](mailto:pierre@digerati.com.br))

#### Tecnologia da Informação

Tadeu Carmona — ([tadeu@digerati.com.br](mailto:tadeu@digerati.com.br))

#### Impressão e Acabamento

Oceano Indústria Gráfica Ltda.

Fone: (11) 4446-6544

#### Distribuidor Exclusivo para bancas de todo o Brasil

Fernando Chinaglia Distribuidora SA

Fone: (21) 3879-7766

[www.digerati.com](http://www.digerati.com)

a melhor programação da informação digital

## Só não vai ter controle remoto

Agora a Digerati conta com 3 canais

Revistas para usuários avançados. Publicações com programação, segurança digital, redes, Linux, hacking e muito mais.

Publicações para usuários domésticos, com muita diversão, educação digital, entretenimento, dicas simples e softwares práticos.

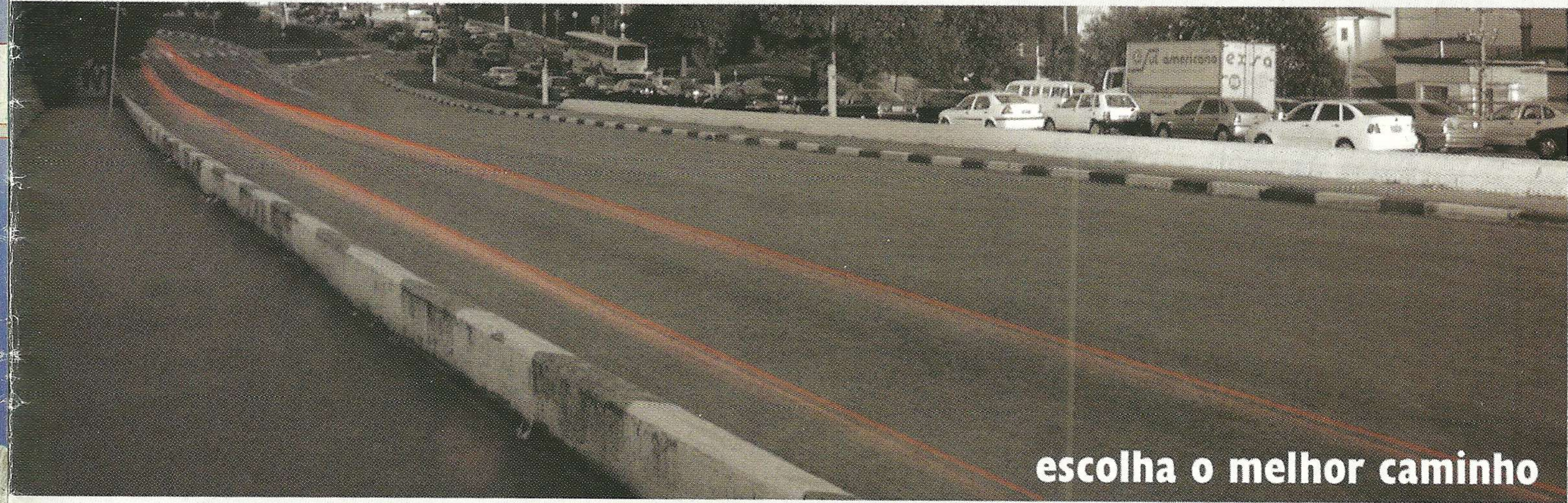
Quem gosta de jogos eletrônicos, videogames e emoção, lê as revistas da Digerati Games. Entretenimento eletrônico de qualidade



Digerati. A editora especialista em comunidade digital







**escolha o melhor caminho**

Chegou a hora de fazer parte da evolução.  
Instale o discador e acesse o provedor Digerati.com.  
Junte-se a quem vai mais longe.

Software no CD-bônus dessa revista ou em [digerati.com](http://digerati.com)



**DIGERATI.com**

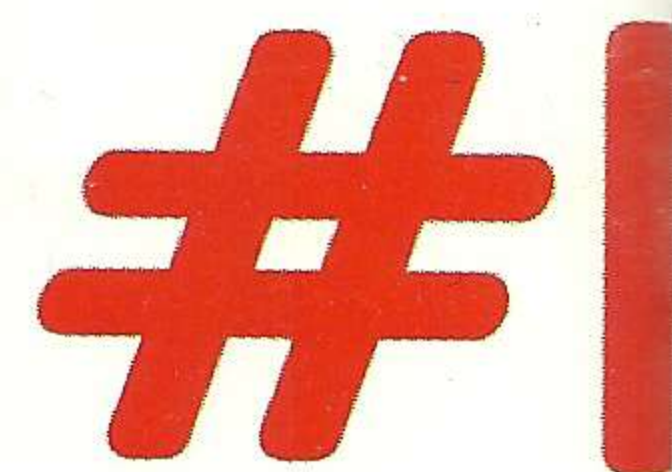
o provedor da elite digital





# DESIGN

MAGAZINE



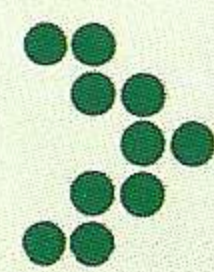
## Photoshop plug-ins

**Exclusivo!**

**+de 1.500** Plug-ins para Photoshop!

- **Camouflage (VanDerLee) 1.0.1** Gera efeitos de camuflagem
- **Ulead GIF-X.Plugin 2.0** Cria GIFs animados
- **NightVision 1.05** Adiciona efeitos noturnos e sombrios às imagens
- **Lattice XP** Cria gráficos 3D em dezenas de estilos!

## Ferramentas avançadas



Para criar animações, renderizar imagens, automatizar thumbnails, extrair sons, editar menus e modelar em 3D

Destaques:

- **SWiSH 2.01** • **XaraX 1.0c DL2**
- **Blender 2.27** • **Xara3D 5.01**

## Fontes & Banners

Torne-se um verdadeiro "artista on-line" e incremente o visual de seu trabalho!

**+de 1.000** Fontes

**e 250** Banners pra você!

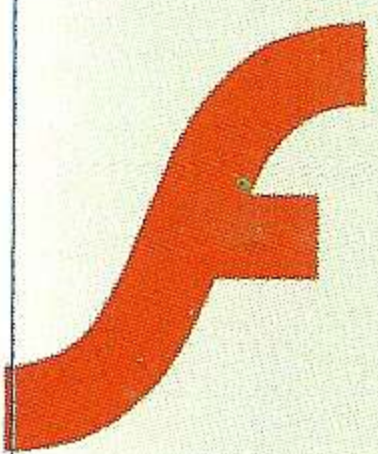
- Softwares gerenciadores
- Programas para criação de suas próprias fontes, banners, botões e logotipos



## Tutoriais

Saiba tudo sobre os softwares mais usados pelos designers de todo o mundo

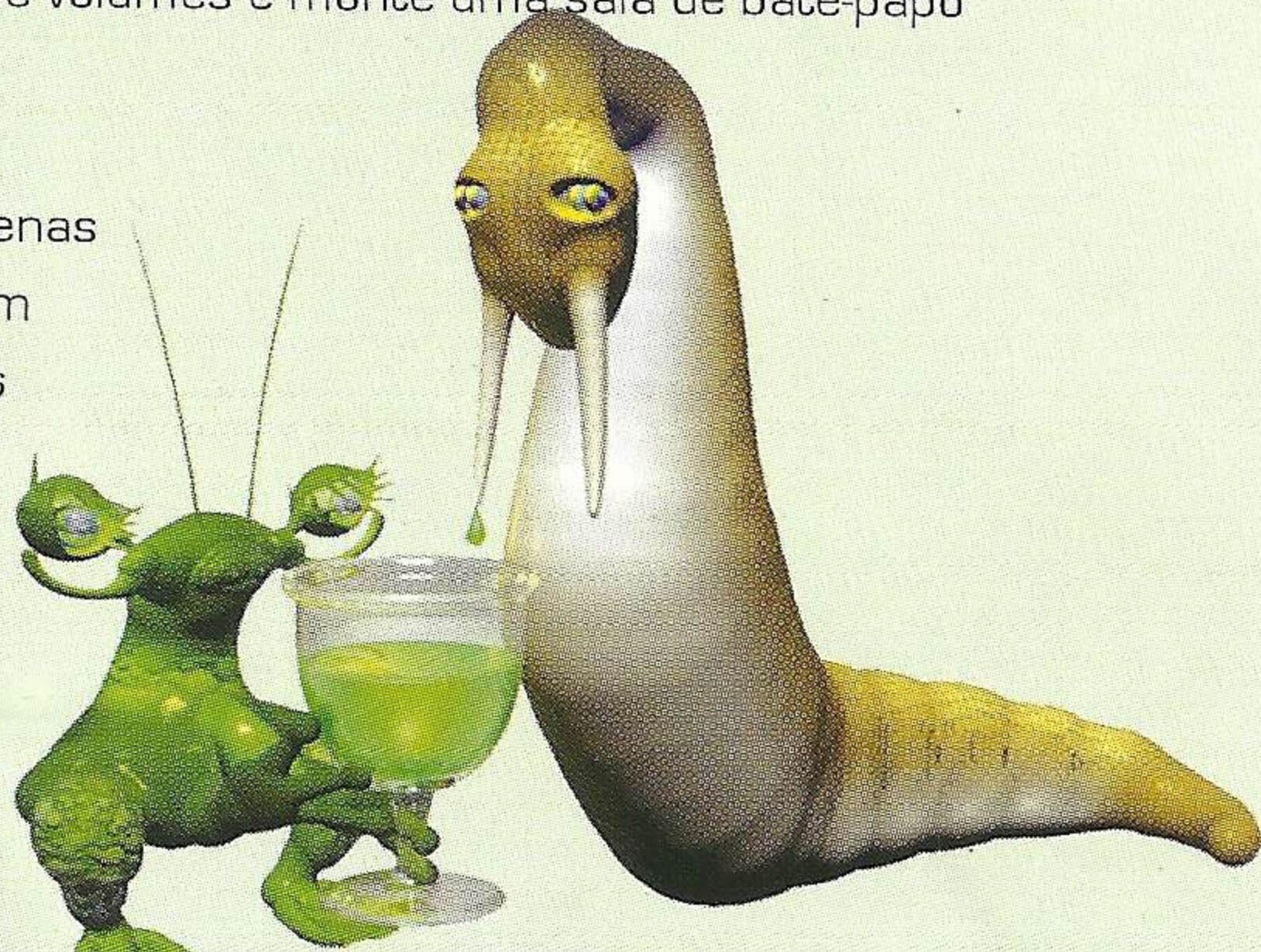
**Photoshop** Aprenda a criar botões no estilo Mac OS X, crie efeitos em imagens, defina contrastes, crie menus e templates para o seu site, domine ferramentas e técnicas de produção



**Flash** Crie máscaras dinâmicas, aprenda a usar ActionScripts, construa formulários e menus dinâmicos, controle volumes e monte uma sala de bate-papo

**3D** Tutoriais para dezenas de softwares que criam e modelam animações tridimensionais

- 3D Studio Max
- AutoCAD
- Maya
- E muito mais



## Especial Macintosh

Softwares especiais para usuários de Mac: capture, visualize, edite e processe imagens, vídeos e animações

- **ACDSee 1.65** • **ClassicalGDL 1.01** • **PhotoConverter**
- **miXscope 1.2** • **E muito mais!**

## E ainda:

- Wallpapers
- Aceleradores de conexão à Web
- Discadores com acesso grátis
- Bloqueadores de janelas pop-up
- Mensagens instantâneas

## Na revista

### Corel X FreeHand X Illustrator



Fizemos o teste completo dos três softwares e comparamos pra você. Quer saber o resultado?

O conteúdo do CD brinde é composto por programas freeware, shareware e versões de demonstração

Configuração mínima do equipamento: Processador Pentium II ou superior com 64 MB de RAM; placa de vídeo com 16 MB, resolução de 800x600 pixels e 16 milhões de cores; placa de som

Alguns programas, por motivos alheios à nossa vontade, podem não rodar no Windows XP