

Editoração Eletrônica

Introdução

Ao longo da história, os modos de expressão por meio de imagens evoluíram desde os desenhos pictográficos do homem pré-histórico gravados em pedras e cavernas, até as mais complexas formas de expressão da nossa realidade atual.

Para que a escolha de uma entre as muitas técnicas conhecidas seja fruto de uma atitude sábia e responsável, é imprescindível não apenas o conhecimento teórico delas, mas também poder tê-las à mão para uma experimentação.

Os recursos de Computação Gráfica colocam à disposição de quem dela se utiliza, um vasto repertório de formas de expressão, que abrangem desde a utilização pura e simples de traço e ponto até os mais complexos efeitos tridimensionais. O bom aproveitamento desses recursos depende do nível de interação que o usuário tem com a máquina.

Ao contrário do que possa parecer, a Computação Gráfica não é um universo radicalmente novo e diferente da forma tradicional de se desenhar e pintar. Na verdade, a constituição da máquina, como não poderia deixar de ser, tem vários pontos de equivalência com as ferramentas de que dispõe o artista para fazer tradicionalmente seu desenho ou a sua pintura.

Quando surgiram, na metade dos anos 80, os programas de editoração eletrônica eram considerados uma ferramenta restrita apenas a especialistas que atuavam em empresas do ramo editorial. Hoje ela pode ser vista nas editoras de jornais, revistas, livros, bancos, indústrias, empresas comerciais e de serviços, agência de publicidade e até em casa. Essa diversidade de aplicações provocou uma diversidade de softwares para essa aplicação. Para cada perfil de usuário, há no mercado uma opção mais adequada. Ao contrário do início do ciclo da editoração eletrônica, hoje um usuário não especialista pode criar publicações com qualidade profissional.

Enquanto os softwares evoluíram, os processadores de texto adquiriram a capacidade de manusear gráficos e passaram a produzir relatórios, cartas e até pequenos boletins informativos incluindo fotos e desenhos. Mas isso não eliminou a necessidade de softwares de editoração. Em muitas situações, documentos longos, layouts de páginas complexos ou trabalhos em que os gráficos predominam, o processador de texto não é prático e não proporciona a produtividade e os recursos desejados.

A Editoração Tradicional

Uma descrição de como era montado um jornal antes do aparecimento dos softwares de editoração eletrônica.

Processo Gráfico

Markus Vinicius Rodrigues de Oliveira
marvinro@uol.com.br

Desde o momento em que as matérias, o material fotográfico e a publicidade eram confeccionados, até o momento em que a publicação saia da rotativa, ocorria uma série de modificações que transformavam o produto inicial dando-lhe uma feição mais adequada à linguagem de editoração. Essa série de transformações constituíram o processo gráfico.

Num grande jornal esse processo tinha início a partir do momento em que o jornalista terminava a sua matéria e ela passava às mãos do copy-desk. O copy-desk tinha por função (dependendo da linha editorial de cada jornal) corrigir o texto e suas imperfeições, dando-lhe uma linguagem mais jornalística. A ligação do copy-desk com a parte gráfica do jornal acontecia na medida que ele assinalava quais os trechos da matéria que deveriam entrar em negrito ou itálico.

Edição

Tendo em mãos as matérias, o material publicitário e as fotos, o editor do jornal cuidava de distribuir esse material pelas páginas. O editor tinha que ter em mente o espaço que cada página lhe proporciona para ser coberto com as partes do texto, foto e publicidade e assim determinava em primeira instância o que a página iria conter.

Diagramação

Terminado o trabalho de edição do jornal, cada página, com o material correspondente era passado para o diagramador. A tarefa do diagramador consistia em desenhar previamente a disposição de todos os elementos que integravam cada página do jornal, ordenar conforme uma orientação pré-determinada, como ficariam, depois de montados e impressos, os títulos, os textos, as fotografias, os anúncios etc, indicando o número de colunas das matérias e outras especificações complementares.

Existiam algumas etapas que o diagramador executava antes de enviar o material para a oficina. a primeira etapa, a diagramação propriamente dita, o diagramador desenhava a futura página sobre um papel de tamanho reduzido (tamanho ofício), dando idéia, com o emprego de traços e signos, de como ela ficaria depois de impressa. Esse papel tinha o nome de raf e continha o mesmo número de colunas do jornal e a indicação da página em centímetros, com algarismos a esquerda e a direita, dispostos em ordem ascendente e descendente em cada margem. O trabalho quando pronto tinha o nome de boneco ou espelho.

A seguir o diagramador iniciava o processo de confecção do diagrama. De posse do boneco da página ele passava os dados para um diagrama (o raf ampliado na medida exata em que o jornal seria impresso). Tal passagem obedecia a cálculos que convertiam o texto em centímetros, de acordo com a escolha determinada pelo diagramador. Da mesma forma as fotos e a publicidade nem sempre conservavam seu tamanho original sujeitando-se a reduções ou ampliações de acordo com o espaço que lhes tinha sido reservado na página.

Composição

Terminada a diagramação da página, todo o material era encaminhado para a oficina do jornal, onde tomavam direções diversas. As fotos e as publicidades que tinham a sua arte final prontas iam para o fotolito, onde através de processos fotográficos sofriam redução ou ampliação de acordo com o tamanho indicado pelo diagramador. O texto ia para uma seção chamada composição, na qual era trabalhado e transformado em filme.

Revisão

Depois de composta a matéria tinha um duplo tratamento: o filme ia para a montagem da página (past-up), antes porém ele era xerocado e essa cópia juntamente com o texto da edição ia para a revisão que tinha como tarefa detectar erros gráficos e ortográficos. Numa primeira etapa o revisor tinha que verificar se a matéria tinha sido composta de acordo com as instruções dadas pelo diagramador (corpo, largura, tipo etc); feito isto o revisor tinha que corrigir os erros de datilografia, mediante um código gráfico para correção de cada erro. Geralmente a primeira revisão era executada por dois revisores: um que lia a matéria no original e outro que acompanhava a leitura pelo xerox e ia apontando os erros. Corrigido o texto o xerox ia novamente para a composição refazer apenas a linha ou parágrafo em que tinha sido apontado o erro para depois enviá-lo para a seção onde o jornal estava sendo montado.

Montagem

Na outra seção da oficina, onde o jornal estava sendo montado, os paginadores (past-up) estavam com a folha de diagramação e todos os elementos que compunham a página, à sua disposição, tratados com uma cera que dariam aderência ao papel. Assim, eles seguiriam à risca as ordens do diagramador, impressas na folha de diagramação.

Como os cálculos diagramatórios estavam sujeitos a erros, devido serem baseados em aproximações matemáticas, ou pelo fato de muitas vezes as laudas estarem mal escritas ou com alterações feitas à mão, que impedem uma contagem precisa do número de caracteres escritos, nem sempre o esquema previsto pelo diagramador era exatamente aquele que na realidade poderia ser executado pelo past-up. Assim, tornava-se necessária a figura do secretário gráfico, cuja função era adequar a real conformação das matérias e títulos aos esquemas pedidos pelo diagramador. O secretário gráfico, além de conferir a fidelidade com que o serviço estava sendo executado tinha que cortar matérias (no caso de sobrar texto) ou adequá-los aos “brancos” da página utilizando recursos como ampliação de títulos, fotos ou acréscimo de intertítulos.

Depois de terminada a montagem da página o past-up cuidava de colocar as emendas (linhas que os revisores apontaram com erros) que lhes chegavam as mãos.

Segunda Revisão

Markus Vinicius Rodrigues de Oliveira
marvinro@uol.com.br

Pronta a página ela era novamente entregue aos revisores que observavam se as emendas dos textos tinham sido colocadas corretamente, além de corrigir se os títulos, legendas, intertítulos etc, coincidiam com as matérias.

Fotomecânica

Pronta a página ela ia para uma seção dentro da oficina que se chamava fotomecânica. Ali ela era fotografada e revelada em negativo para posterior gravação em chapas. Era na fotomecânica que se colocavam as fotos que não puderam ser colocadas na montagem. Essas fotos já tinham sido fotografadas e também reveladas em negativos que eram colocados nos espaços abertos com máscara (e que apareciam em branco) de acordo com o projeto do diagramador. Também eram colocadas as fotos coloridas e as aplicações de cores no jornal. Quando se tratava da aplicação de uma cor simples o fotógrafo batia duas chapas de cada página vedando numa tudo o que sairia em preto e noutra tudo o que sairia colorido. Porém, quando se tratava de uma foto inteiramente colorida utilizava-se o processo de quadricromia, que consistia em fotografar o original através de quatro filtros que separavam as suas cores básicas, que mais tarde seriam combinadas no processo de impressão, dando ao produto toda a gama de cores que ele tinha.

Gravação de Chapas e Impressão

Pronto o fotolito era novamente fotografado, desta vez em uma chapa de zinco, onde as partes positivas eram sensibilizadas por um processo químico que permitia que o entintamento se efetuasse somente naquelas áreas.

As chapas de zinco eram colocadas na rotativa, de acordo com a sua ordem de entrada no jornal. Depois de algumas transferências de imagens, feitas em alta velocidade, a imagem era impressa no papel.

O que é Editoração Eletrônica?

É a união de texto e ilustração feita num computador através de um ou mais softwares. Atualmente, com o advento da linguagem “window”, “ícone”, “interface gráfica” etc, viabilizou não só aos profissionais da área como também ao leigo a utilização desta faceta das maravilhas da informática. Logo que surgiu, essa forma de “arte” ficou restrita a Televisão, como já foi abordado acima, era um recurso oneroso e só especialistas tinha acesso a esse trabalho, tamanho era o grau de complexidade dos programas que se destinavam a esse fim.

A Editoração Eletrônica

Com o aparecimento da Editoração Eletrônica os processos da Editoração Tradicional continuam, mas de maneira inteligente. A Editoração Eletrônica trouxe ferramentas que permitem que os processos sejam executados de maneira mais

Markus Vinicius Rodrigues de Oliveira
marvinro@uol.com.br

rápida. Vejamos agora como ficaram alguns dos processos com a ajuda da eletrônica.

Edição

Os editores executam as mudanças nas matérias diretamente no arquivo texto entregue, utilizando-se de um editor de texto. Desta forma ganha-se em tempo, pois não haverá a redigitação.

Diagramação

Aqui o diagramador criará através do software de editoração uma folha de estilo na qual será jogada o texto, figuras etc. Este processo só será executado uma vez.

Composição

Após a criação da folha de estilo o software de editoração se encarregará de incluir e ajustar automaticamente o texto as especificações definidas pelo diagramador.

Montagem

Nesta etapa o montador só precisará posicionar os elementos não incluídos durante a preparação da página de estilo.

Softwares de Editoração

Reproduziremos aqui a potencialidade e aplicação de alguns softwares de editoração que vão do Microsoft Publisher, dirigido ao usuário pessoal; ao QuarkXpress voltado para trabalhos profissionais em cores de alta qualidade; o FrameMaker, especializado em publicações técnicas; o Corel Ventura, voltado para textos longos e catálogos gerados a partir de banco de dados; e o PageMaker, um best-seller que busca atender a uma gama ampla de aplicações. Outros menos utilizados também são descritos.

Embora todos esses produtos tenham versões que rodam em Windows, somente o MS-Publisher foi originalmente desenvolvido para esse ambiente. O PageMaker e o Quark vieram do Macintosh; o FrameMaker do Unix e o Ventura do ambiente DOS/GEM. Essa origem acaba influenciando na maneira de cada software interagir com o usuário. Além disso, o fato de alguns poderem trabalhar em plataformas diferentes facilita a integração entre elas. Um ponto comum entre esses softwares é o hardware indicado para sua utilização. Como fazem uso intensivo de gráficos, é recomendado para que se tenha um desempenho aceitável, configurações a nível de hardware com capacidade de armazenamento maiores, como por exemplo de configuração mínima um PC 486 com 8 Mb de memória RAM

e 540 Mb de disco rígido. No caso do Ventura, do PageMaker Classic e do CorelDRAW, é praticamente obrigatório um drive de CD-ROM. Por fim, em aplicações profissionais um monitor de 18 ou 19 polegadas, conectado a uma placa de vídeo com pelo menos 1 Mb de memória é necessário para garantir uma boa visualização das aplicações.

Tipos de Softwares

CorelDRAW

Existem alguns programas de ilustração com grande maleabilidade no controle de imagens, só que com uma operação menos natural, são os programas do tipo Draw. Entre eles podemos destacar o CorelDRAW para a linha PC.

CorelDRAW é um programa canadense que roda no ambiente Windows pois, o programa só funciona no ambiente que lhe dá condições para realizar todas as operações. No Corel o controle da imagem é total, pode-se distorcê-la em qualquer escala, rodar, trocar a espessura ou o tipo de margem, alterar a suavidade das suas curvas e acima de tudo imprimir o desenho final com a melhor qualidade possível, aproveitando toda a capacidade da impressora, uma vez que a definição das imagens é pura matemática.

CorelDRAW é composto pelos seguintes módulos:

CorelDRAW: módulo principal do pacote, é programa usado para criar desenhos, ilustrações, logotipos, anúncios etc;

CorelTRACE: módulo que cria um desenho a partir de uma figura digitalizada, para ser trabalhado dentro do CorelDRAW;

Mosaic: módulo que ao ser ativado, permite a seleção dos arquivos CorelDRAW existentes em um diretório, através da seleção da imagem;

CorelCHART: módulo que permite a produção de gráficos do tipo barra, torta e tridimensional;

CorelSHOW: módulo de elaboração de apresentações. Para animar figuras para serem mostradas de modo seqüencial e automático;

Corel Photo-Paint: módulo para edição de imagens digitalizadas ou ilustrações como fotos;

Corel Move: é um novo módulo que permite a animação de desenhos criados no módulo DRAW básico.

Corel Ventura

Corel Ventura é um dos mais poderosos softwares em Desktop Publishing, utilizado para uma grande variedade de aplicações, desde um documento de uma só página até um livro de centenas de páginas. Este software é um dos pioneiros na editoração eletrônica. Depois que foi adquirido pela Corel esse software, que antes pertencia a Xerox, acabou ganhando vida nova, ele vem agora empacotado com 3 CD-ROM repletos de fontes de caracteres, clip-art e fotos. Voltado especialmente para a edição de documentos longos e altamente estruturados, o Ventura vem acompanhado de um módulo de conexão a banco de dados, que facilita a produção de catálogos e listas telefônicas. A interface é confusa, atrapalhando a funcionalidade. O programa às vezes falha na importação de desenhos fornecidos pela própria Corel. Esse aplicativo suporta publicações de até 2 mil páginas.

PageMaker

PageMaker é um poderoso software em Desktop-Publishing, utilizado para uma grande variedade de aplicações, desde um documento de uma só página até u livro de centenas de páginas. Líder no mercado de editoração eletrônica no Brasil, esse software chegou antes de seus concorrentes e se tornou um padrão para esse tipo de aplicação. Por causa dessa popularidade é mais fácil encontrar profissionais familiarizados com ele do que com qualquer outro produto do gênero e praticamente todos os birôs de pré-impressão aceitam arquivos no seu formato. É o único aplicativo de editoração totalmente traduzido para o português. É também o que tem a melhor documentação, incluindo um manual para quem pretende utilizar serviços de impressão comercial.

O tutorial é on-line é bastante completo. O PageMaker é bastante prático no manuseio de textos. Ao contrário do acontece no Quark e no Publisher, o usuário não define blocos para a inserção de textos e figuras. Em vez disso ele posiciona livremente os objetos sobre a página, ajustando as dimensões depois com o mouse. Também é fácil fazer texto contornar um objeto de formato irregular. Ele se comporta bem com layouts complexos em cores. Pode editar texto inclinado e girar objetos. Como o Ventura o FrameMaker, é capaz de gerar índices e de manusear livros extensos. A edição de tabelas e de dicionários é feita através de utilitários externos. O software também faz separação de cores e tem alguns recursos de trapping.

QuarkXpress

Este software é tão poderoso na editoração eletrônica quanto o PageMaker e o Corel Ventura. Ele possui interessantes recursos, dentre os quais "Flips" horizontal e vertical de figuras, é possível na tela aberta a manipulação no tamanho e formato da janela do texto, a calibração de cores tornou-se mais fiel. Preferido pelas agências de publicidade, ele á voltado para edição de documentos curtos, em cores e de layout complexos, caso típico dos anúncios publicados em jornais e revistas. Ele foi o escolhido por exemplo, pelas agências de publicidade W/Brasil e Norton, que o empregam na criação de anúncios para

revistas, embalagens e outdoors. O Quark vem com uma configuração básica dependendo da aplicação exige extensões adicionais. Uma delas é a Dashes, responsável pela hifenização, é quase obrigatória para quem trabalha com textos razoavelmente longos.

A razão para o sucesso desse software está na interface muito funcional e na precisão profissional com que trata de sete paletas flutuantes. É o programa que tem os ajustes tipográficos mais elaborados. O espaçamento entre letras, por exemplo, pode ser ajustado através de tabelas e gráficos. Tem também os recursos de Trapping, técnica que melhora a qualidade da impressão nas linhas onde duas cores se encontram. Apesar de todas as suas qualidades não é um software que um leigo possa utilizar sem ter despendido um bom tempo de treinamento.

MS-Publisher

MS-Publisher foi o primeiro produto saído do laboratório de usabilidade da Microsoft, e foi concebido para ser tão fácil de usar como um videogame. Desde o primeiro momento em que o usuário acessa o Publisher ele é auxiliado por assistentes digitais, consultores e dicas para solução de problemas. Uma vasta lista de gabaritos prontos auxilia quem decide dispensar os assistentes e criar a publicação a partir do zero. É o mais fácil de se usar e o mais indicado para o usuário sem conhecimento técnico de editoração. De concepção simples o programa tem apenas nove ferramentas, que lidam com todos os aspectos básicos da montagem de uma página. Com elas o usuário estabelece blocos onde vão ser inseridos os textos e as imagens. O utilitário WordArt é usado para criar efeitos tipográficos especiais. Textos e figuras podem ser importados em formatos de arquivos variados. Na primeira vez que o programa é rodado ele apresenta uma breve introdução, que em poucos minutos familiariza o usuário com o esquema da editoração. Quando algum recurso mais elaborado é solicitado pela primeira vez o oferece rápida demonstração (opcional). Depois de um comando de impressão o software pergunta se foi tudo bem, se a resposta é dada na negativa o programa aciona o sistema de ajuda para solução do problema. Mas esse aplicativo deixa a desejar na separação de cores para a impressão. Por isso não é indicado para quem precisa imprimir comercialmente páginas em cores, para quem pretende utilizar os serviços de birô de pré-impressão. Também não é indicado para documentos longos e complexos. Está disponível apenas em inglês, isso dificulta a hifenização em documentos longos, porque nos curtos se faz uma revisão rápida, mas nos longos esse processo se torna inviável.

Photoshop

O programa Photoshop é um software de retoque de fotografias, edição de imagens e pintura, que roda em ambiente Windows e Macintosh. As ferramentas que o Photoshop oferece, proporcionam ao trabalho resultados de qualidade profissional.

Markus Vinicius Rodrigues de Oliveira
marvinro@uol.com.br

Freehand

O Freehand é um software voltado para a área de Design Gráfico. Além de rodar em ambiente Macintosh, roda também em ambiente Windows, sendo este o mais utilizado no mundo. O Freehand oferece as ferramentas necessárias para um resultado com qualidade profissional na elaboração de ilustrações, layout, gráficos etc.

Illustrator

O Illustrator é um software de grande eficiência no campo do design gráfico. Roda em ambiente Windows e Macintosh. Sua principal característica é a sofisticação e o fino acabamento dado às peças. É um software concorrente ao Corel e ao Freehand.

Vision Graphics

O Vision Graphics é um Quark melhorado, com ferramentas mais poderosas que têm como resultado final uma melhor e mais fácil utilização do software. É um produto desenvolvido pela Gráfica Burti.

Benefícios

A Editoração Eletrônica oferece inúmeros benefícios, dentre os quais podemos destacar:

A *Economia de Dinheiro*, a eletrônica poupa equipamentos e esforços. Pois computadores pessoais são mais baratos até mesmo que equipamentos de composição de segunda mão utilizados pela tradicional. Os custos operacionais tendem a aumentar devido ao pessoal qualificado, necessários para fazer um layout, ilustrar, diagramar etc.

A *Economia de Tempo* e o *Incremento da Agilidade*, outro grande benefício da editoração eletrônica, com ela é muito mais rápido preparar um texto, corrigir e encaixar na folha de estilo, do que na tradicional. Sendo que com este benefício um editor de boletins conseguirá lançar um furo jornalístico muito mais rápido do que aquele que utiliza o modelo tradicional.

Um melhor *Controle*, com ela será possível controlar mais a arte final de um trabalho, e com um melhor controle será notável a qualidade do produto final.

A *Qualidade da Arte Final*, com as facilidades da Editoração Eletrônica, podemos melhorar a qualidade visual de uma publicação, tornando-a mais clara e suave, fazendo com que leitores passem a encarar uma leitura mais

Markus Vinicius Rodrigues de Oliveira
marvinro@uol.com.br

confortavelmente. Afinal com o modelo eletrônico podemos facilmente mesclar gráficos, textos, imagens etc. Isto é: “uma figura vale por mil palavras e um gráfico por mil planilhas”.

Markus Vinicius Rodrigues de Oliveira
marvinro@uol.com.br