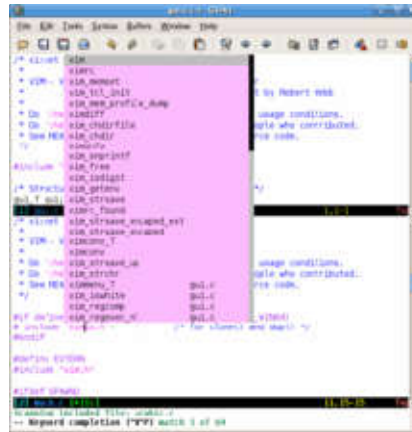


Edição de Texto



Editor de texto



Um exemplo de um editor de texto; Vim.

Um editor de texto é um aplicativo de edição de arquivos/ficheiros de texto.

Editores de texto são frequentemente equipados com sistemas operacionais ou pacotes de desenvolvimento de software, e pode ser usado para alterar arquivos de configuração e linguagem de programação de código fonte.

Arquivos de texto plano X Arquivos de processador de texto

Existem diferenças importantes entre o arquivos de texto plano (ou puro) criados por um editor de texto e arquivos de documento criado por processadores de texto como o Microsoft Word, WordPerfect ou OpenOffice.org. Resumidamente:

Um arquivo de texto puro é representado e editado, mostrando todos os caracteres que estão presentes no arquivo. Os caracteres somente utilizados por 'mark-up' são os usados caractere de controle e codificação de caracteres, na prática seriam: nova linha, tabulação e formfeed. A codificação de caracteres mais comumente utilizada é ASCII, sobretudo recentemente, como arquivos de texto plano são mais utilizados para a programação e configuração, menos freqüentemente utilizados para documentação do que no passado.

Os documentos criados por um processador de texto geralmente contêm arquivo de formato específicos para caractere de controle além do que está definido no conjunto de caracteres. Estes permitem funções como negrito, itálico, fontes, colunas, tabelas, etc. Esses e outros símbolos comuns de

formatação eram associados apenas a editoração eletrônica, mas agora são comuns em simples processadores.

Processadores de texto, por serem mais complexos, geralmente podem editar um arquivo de texto plano e salvar nesse formato. No entanto é preciso ter o cuidado de dizer ao programa que é isso que se pretendia. Isto é especialmente importante em casos como o código fonte HTML e arquivos de configuração e controle. Caso contrário, o arquivo conterá os "caracteres especiais" definido para o formatos de arquivos, não serão tratados corretamente pelo utilitário no qual arquivos foram destinados.

História



Uma caixa de cartões perfurados com o programas de várias plataformas

Antes existiam editores de texto, texto de computador eram feitos em cartões perfurados com máquinas de perfuração. O texto foi desenvolvido como uma caixa física destes cartões de papelão fino, a leitura é realizada no leitor de cartão.

Os editores de texto de primeira linha foram orientados sobre os terminais estilo máquina de escrever, e eles não fornecem uma janela ou tela de visualização orientada. Eles costumam ter comandos muito curto (para minimizar a digitação) que reproduziam a linha atual. Entre eles havia um comando para imprimir uma seção selecionada (s) do arquivo na máquina de escrever (ou impressora) em caso de necessidade. Um "cursor de edição" imaginária um ponto de inserção, poderia ser movido por comandos especiais que operavam com os números de linha de seqüências de texto específicos de cadeia de caracteres (contexto). Posteriormente, as seqüências de contexto, foram estendidos para expressões regulares. Para ver as alterações, era

necessário ser impresso o arquivo na impressora. Estas "linha-base editores de texto" foram consideradas revolucionárias as melhorias sobre máquinas de perfurar. Na máquina de escrever caso terminais baseados não estavam disponíveis, elas foram adaptadas para perfurar equipamento. Neste caso, o usuário precisava perfurar os comandos para a plataforma separada de cartões e fornecer-los no computador para editar o arquivo.

Quando os terminais de computador com telas de vídeo tornaram disponíveis, tela de editores de texto base se tornou comum. Um dos primeiros "full screen" editores foi O26 - o que foi escrito para o operar no console das máquinas CDC 6000 da série 1967. Outro editor de tela cheia é o vi. Escrito na década de 1970, vi ainda é um editor padrão para o Unix e sistemas operacionais Linux. A produtividade da edição completa usando editores de tela (em relação à linha-base editores) motivou muitas das compras iniciais de terminais de vídeo.

Tipos de editores de texto

Alguns editores de texto são pequenos e simples, enquanto outros oferecem uma ampla e complexa gama de funcionalidade. Por exemplo, Unix e sistemas operacionais Unix-like têm o editor vi (ou uma variante), mas muitos também incluem o editor Emacs. Sistemas Microsoft Windows vêm com o Bloco de notas muito simples, embora muitas pessoas, especialmente programadores preferem usar um dos muitos outros editores de texto do Windows com mais recursos. O Macintosh da Apple Inc. com seu clássico Mac OS tinha um editor nativo o SimpleText, que foi substituído no OSX pelo TextEdit. Alguns editores, como o WordStar, têm modos de operação dual permitindo-lhes ser um editor de texto ou um processador de texto e seguido pelo WordPerfect que foi o mais completo até a chegada dos mais atuais.

Editores de texto orientados para usuários profissionais não tem limite no tamanho do arquivo a ser aberto. Em particular, eles começam rapidamente, mesmo quando a edição de arquivos grandes, e são capazes de editar arquivos que são demasiado grandes para caber na memória principal do computador. Editores de texto mais simples, muitas vezes lêem arquivos em uma matriz na memória RAM. Em arquivos maiores é um processo lento, e arquivos muito grandes, muitas vezes não se ajustam.

A capacidade de ler e escrever arquivos muito grande é necessário por muitos usuários profissionais. Por exemplo, administradores de sistema pode precisar ler arquivos de log extensos. Os programadores podem precisar alterar grandes arquivos código fonte, ou analisar textos imensamente grandes, como um dicionário inteiro colocado em um único arquivo.

Alguns editores de texto são especializados em linguagens de computador para edição personalizada (editores de programação). Por exemplo, os Emacs pode ser personalizado para programação em Lisp. Estes geralmente permitem que o editor simule as combinações de teclas e as características de outros editores, para que os usuários não têm que aprender as combinações nativas de comandos.

Outro importante grupo de editores de programação usa o REXX um linguagem de script. Estes editores permitem que entram os dois comandos e declarações REXX diretamente na linha de comando na parte inferior da tela (pode ser escondido e ativado por uma combinação de teclas). Estes editores são geralmente referidos como "editores ortodoxos", a maioria dos representantes desta classe são derivados de Xedit, editor da IBM para VM/CMS. Entre eles estão: THE, Kedit, SlickEdit, X2, Uni-edit, UltraEdit, e Sedit. Alguns derivados do vi, como o Vim também flexível com suporte as linguagens de macro, e tem uma linha de comando na parte inferior para a introdução de comandos. Eles podem ser considerados um outro ramo da família de editores ortodoxos.

Muitos editores de texto para desenvolvedores de software incluem a realce de sintaxe destacando código fonte e automática complementação para fazer programas mais fáceis de ler e escrever. Editores de programação, muitas vezes permite selecionar o nome de um subprograma ou variável, e depois saltar para a sua definição e para trás. Muitas vezes, um utilitário como auxiliar ctags é usado para localizar as definições.

As características típicas dos editores de texto

Pesquisa e substituição

Sequência de pesquisa com uma sequência de substituição. Diferentes métodos são empregados, Global(ly) Pesquisar e Substituição, Condicional Pesquisa e Substituição, Incondicional Pesquisa e Substituição.

Cortar, copiar e colar

A maioria dos editores de texto fornecem métodos para copiar e mover texto dentro do arquivo, ou entre os arquivos.

Formatação de Texto

Editores de texto frequentemente fornecer recursos básicos de formatação, como quebra de linha, auto-indentação, a formatação de ponto lista, formatação de comentário, e assim por diante.

Desfazer e refazer

Tal como acontece com os processadores de texto, editores de texto irá fornecer uma maneira de desfazer e refazer a última edição. Muitas vezes, especialmente com os editores de texto mais velhos, só há um nível de editar a história lembrada e sucessivamente, emite o comando de desfazer só "alternar" a última alteração. Modernos editores ou mais complexos fornecem geralmente uma história de múltiplos níveis tais que permite o comando de desfazer repetidamente irá reverter o documento para as edições sucessivamente mais velhas. Um comando separado de refazer o ciclo de edições "frente" para as mudanças mais recentes. O número de alterações lembrado depende do editor e muitas vezes é configurado pelo usuário.

Importação

Ler ou fusão do conteúdo de outro arquivo de texto para o arquivo atualmente sendo editado. Alguns editores de texto oferecem uma maneira de inserir a saída de um comando emitido do shell do sistema operacional.

Filtragem

Alguns editores de texto avançados permitem-lhe enviar todas ou partes do arquivo que está sendo editado para outro utilitário e ler o resultado de volta para o arquivo no lugar das linhas "filtradas". Esta por exemplo é útil, para classificar uma série de linhas em ordem alfabética ou numericamente, fazer cálculos matemáticos, e assim por diante.

Realce de sintaxe

Outra característica útil de muitos editores de texto é destaque de sintaxe, onde o editor pode reconhecer ou ser instruídos que você está escrevendo uma linguagem específica, como HTML ou C++, e pode codificar o seu código de cores para você, para quebrar o texto e identificar facilmente tags, etc.

Particularidades

Alguns editores incluem características especiais e funções extras, por exemplo:

Editores de código fonte são editores de texto com funcionalidades adicionais para facilitar a produção de código fonte. Estes apresentam frequentemente sintaxe destacando e ferramentas de codificação ou macros de teclado semelhante a um editor HTML (veja abaixo).

Editores Flexíveis. Esta subclasse inclui os chamados "editores ortodoxos", que são derivados do Xedit. A versão especializada e flexível é geralmente chamado de delinear (veja abaixo).

IDEs (ambientes de desenvolvimento integrado) são projetados para gerir e dinamizar projectos de maior dimensão de programação. Eles normalmente são usados para a programação eles contêm muitos recursos desnecessários para edição de texto simples.

Programadores World Wide Web tem uma grande variedade de editores de texto, dedicado à tarefa de desenvolvimento web. Estes criam os arquivos de texto plano que entregar as páginas web. Editores HTML incluem: Dreamweaver, E (editor de texto), Front Page, HotDog, Homesite, Nvu, Tidy, GoLive e BBEdit. Muitos oferecem a opção de visualizar um trabalho em andamento sobre um built-in do navegador web.

Os matemáticos, físicos e cientistas da computação, muitas vezes produzir artigos e livros usando TeX ou LaTeX em arquivos de texto plano. Esses documentos são muitas vezes produzidos por um editor de texto padrão, mas algumas pessoas usam editores especializados em TeX.

Outliners. Também chamada de editores baseados em árvore, porque combinam um esquema de árvore hierárquica com um editor de texto. Flexíveis (veja acima) geralmente pode ser considerada uma forma generalizada de esboçar.

Imagine a seguinte situação: você entende muito sobre o assunto da pauta que foi encaminhada a você e, antes de começar a escrever, tinha certeza de que iria arrasar na produção do conteúdo, gerar milhares de compartilhamentos e criar um texto importante para o segmento. No entanto, depois que o conteúdo foi publicado, não foi bem isso que aconteceu. Mas se o conteúdo é realmente rico e traz informações relevantes para seu público-alvo, qual pode ser o problema?

Às vezes, a questão não é o que você fala, mas como. Se a mensagem não é transmitida de forma clara, interessante e criativa, é possível que passe

despercebida. É para evitar que isso aconteça que existe a edição. Um conteúdo que faz muito sucesso não foi apenas bem escrito, mas também bem editado, tendo passado por várias revisões antes de chegar à versão final. Se você se preocupa em aumentar a qualidade dos seus textos, precisa aprender a editá-los

Depois de terminar de escrever, deixe o conteúdo parado de um dia para o outro. Às vezes, por estarmos tão dentro do texto não conseguimos dar um zoom out e perceber alguns detalhes que poderiam ser melhorados. Essa familiaridade que desenvolvemos durante a produção de um conteúdo é um dos principais motivos de deixarmos passar alguns problemas. Portanto, espere um dia ou pelo menos algumas horas e só então edite. Você vai ver que vai ficar mais fácil deixar o texto mais claro e sucinto.

Se você seguiu o passo 1 e deixou seu conteúdo de molho por algum tempo, é provável que o próximo passo ocorra de forma natural. Ao reler o conteúdo, você verá que algumas palavras podem ser removidas, que algumas frases estão repetitivas ou que alguma informação, ainda que interessante, não se encaixa na proposta do texto. Cortar os excessos é inevitável.

Pode ser que de início este passo seja um pouco “doloroso”, já que você investiu tanto tempo e esforço na produção do conteúdo. Mas não se apegue! Remova o que não é essencial para deixar o conteúdo direto, objetivo e focado na proposta.

Ao remover os excessos, o que sobra é a essência do conteúdo. Mas é preciso polir cada parte dele para que as frases se conectem, os parágrafos se relacionem e as ideias estejam condizentes umas com as outras. Isso pode ser feito de várias formas. Veja algumas possibilidades:

Simplifique a linguagem: ser simples é diferente de ser simplista. Uma linguagem simples é direta, fácil de compreender e aumenta a capacidade de comunicação com o leitor. Já a linguagem simplista é preguiçosa, exageradamente simples, superficial. Sempre escreva de forma natural e simples, sem tentar “embelezar” o texto com palavras pouco cotidianas ou utilizando inversões de orações e frases muito complexas.

Ponha as frases na ordem direta: na maioria dos casos, o texto vai ficar mais compreensível se as frases estiverem na ordem direta (sujeito + verbo + complemento). Deixe a ordem indireta para a literatura ou para poucos casos em que a legibilidade não é prejudicada.

Diminua o tamanho das frases: se você consegue remover palavras sem perder conteúdo, seu texto ficará mais conciso e assertivo. Por exemplo:

> Existem alguns redatores que parecem ter interesse em conhecer Marketing de Conteúdo.

> Alguns redatores se interessam por Marketing de Conteúdo.

Acabe com as redundâncias: algumas palavras – ou até mesmo frases inteiras – enfraquecem seu texto quando repetem a mesma ideia duas vezes. Por exemplo:

> Criar novos empregos está nos planos futuros da empresa.

Utilize verbos fortes: isso não significa trocar todos os verbos do seu texto por outros mais impactantes. Às vezes, evitar os verbos mais comumente utilizados como “ir”, “ser”, “tentar” e “poder”, tanto na forma direta quanto na forma composta, já basta. Por exemplo:

> A decisão de investir foi feita pelo gerente.

> O gerente decidiu investir.

Escolha adjetivos impactantes: adjetivos fracos podem deixar seu texto monótono. Prefira adjetivos impactantes e incomuns que deixam qualquer conteúdo mais atraente.

Agora que o texto está chegando perto da versão final, revise com cuidado a gramática e a ortografia. Faça uma leitura mecânica e analítica de cada frase do texto e corrija erros de digitação, de concordância, de pontuação e de acentuação.

Otimizar o conteúdo em termos de SEO é importante. Mas garantir ao leitor uma boa experiência de leitura também. Não meça esforços para deixar o texto visualmente atraente e a leitura agradável. Estas são algumas formas simples de fazer isso:

Insira bullet points nas listagens

Utilize subtítulos para separar as ideias

Escolha imagens envolventes

Destaque palavras-chave com negrito

Evite parágrafos com mais de 5 linhas

Quando lido em voz alta, o conteúdo precisa soar natural, ter ritmo e transmitir a voz e o estilo do autor. Este passo também é importante para verificar se a leitura flui com facilidade e para mostrar se é necessário reescrever algum

trecho. O conteúdo vai estar pronto para seguir para a próxima etapa quando você ler ele por inteiro em voz alta e não sentir vontade de fazer nenhuma alteração.

E pronto! Não é tão difícil, certo? Qualquer pessoa interessada consegue escrever conteúdos arrasadores, mesmo não sendo um redator profissional. Para isso, basta ter paciência e vontade de transformar aquele primeiro rascunho do texto em um artigo de sucesso.

Texto

Em linguística, a noção de texto é ampla e ainda aberta a uma definição mais precisa. Grosso modo, pode ser entendido como manifestação linguística das ideias de um autor, que serão interpretadas pelo leitor de acordo com seus conhecimentos linguísticos e culturais. Seu tamanho é variável.

“Conjunto de palavras e frases articuladas, escritas sobre qualquer suporte” .

“Obra escrita considerada na sua redação original e autêntica (por oposição a sumário, tradução, notas, comentários, etc.)”.

"Um texto é uma ocorrência linguística, escrita ou falada de qualquer extensão, dotada de unidade sociocomunicativa, semântica e formal. É uma unidade de linguagem em uso."

O interesse pelo texto como objeto de estudo gerou vários trabalhos importantes de teóricos da Linguística Textual, que percorreram fases diversas cujas características principais eram transpor os limites da frase descontextualizada da gramática tradicional e ainda incluir os relevantes papéis do autor e do leitor na construção de textos.

Um texto pode ser escrito ou oral e, em sentido lato, pode ser também não verbal.

Texto crítico é uma produção textual que parte de um processo reflexivo e analítico gerando um conteúdo com crítica construtiva e bem fundamentada.

Em artes gráficas, o texto é a parte verbal, linguística, por oposição às ilustrações.

Todo texto tem que ter alguns aspectos formais, ou seja, tem que ter estrutura, elementos que estabelecem relação entre si. Dentro dos aspectos formais temos a coesão e a coerência, que dão sentido e forma ao texto. "A coesão textual é a relação, a ligação, a conexão entre as palavras, expressões ou frases do texto". A coerência está relacionada com a compreensão, a

interpretação do que se diz ou escreve. Um texto precisa ter sentido, isto é, precisa ter coerência. Embora a coesão não seja condição suficiente para que enunciados se constituam em textos, são os elementos coesivos que lhes dão maior legibilidade e evidenciam as relações entre seus diversos componentes, a coerência depende da coesão.

Textos literários e não literários

Os textos literários são aqueles que, em geral, têm o objetivo de emocionar o leitor, e para isso exploram a linguagem conotativa ou poética. Em geral, ocorre o predomínio da função emotiva e poética.

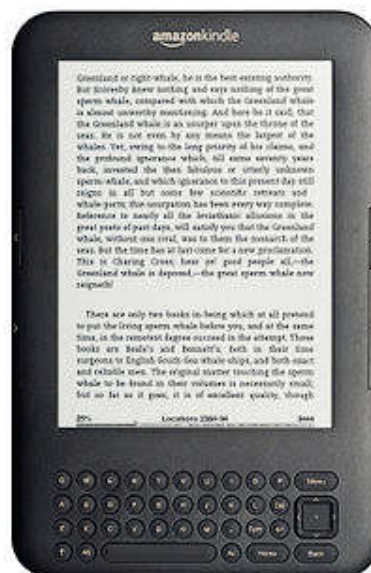
Exemplos de textos literários: poemas, romances literários, contos, telenovelas.

Os textos não literários pretendem informar o leitor de forma direta e objetiva, a partir de uma linguagem denotativa. A função referencial predomina-se nos textos não-literários.

Exemplos de textos não-literários: notícias e reportagens jornalísticas, textos de livros didáticos de História, Geografia, Ciências, textos científicos em geral, receitas culinárias, bulas de remédio.

e-book

Livro digital



Kindle da Amazon

Livro digital (livro eletrônico/eletrônico ou o anglicismo e-book) é qualquer conteúdo de informação, semelhante a um livro, em formato digital, que pode ser lido em equipamentos eletrônicos - computadores, PDAs, Leitor de livros digitais ou até mesmo celulares que suportem esse recurso, existindo ou não sua versão em papel.

Os formatos mais comuns de Ebooks são o PDF, HTML e o ePUB. O primeiro formato necessita do conhecido leitor de arquivos Acrobat Reader ou outro programa compatível, enquanto que o segundo precisa de um navegador de Internet para ser aberto. O Epub é um formato de arquivo digital padrão específico para ebooks.

Os equipamentos eletrônicos específicos para ler e armazenar Ebooks, geralmente são baixo custo, fácil acesso e duráveis. Os programas para a leitura de Ebook também são, em sua maioria, gratuitos ou de baixo custo e de fácil acesso, principalmente devido à propagação da Internet. Na educação, os Ebooks são ideais para as escolas, pois podem ser vendidos ou até mesmo disponibilizados para download em alguns portais de Internet gratuitos.

Origem e evolução

Não existe um consenso sobre qual o primeiro livro digital. Alguns apontam o Thomisticus, um índice anotado dos trabalhos de Tomás de Aquino, feito por Roberto Busa no final da década de 1940. Esse fato é muitas vezes omitido, talvez porque o texto digitalizado era (pelo menos inicialmente) uma forma de criar um índice e concordância, ao invés de uma edição publicável.



Michael Hart (à esquerda) e Gregory Newby (à direita) do Projeto Gutenberg, 2006

O mais forte candidato a criador do e-book é Michael Stern Hart, quando digitou a Declaração de Independência dos Estados Unidos da

América em 1971. Hart foi também o fundador do Projeto Gutenberg, o mais antigo produtor de livros eletrônicos do mundo.

Linha do Tempo

1971: Michael Hart lidera o projecto Gutenberg que procura digitalizar livros de domínio público para oferecê-los gratuitamente.

1993: Zahur Klemath Zapata registra o primeiro programa de livros digitais. Digital Book v.1, DBF.

1993: Publica-se o primeiro livro digital: Do assassinato, considerado uma das belas artes, de Thomas de Quincey.

1995: Amazon começa a vender livros através da Internet.

1996: O projecto Gutenberg alcança os 1.000 livros digitalizados. A meta é um milhão.

1998: São lançados ao mercado os leitores de livros electrónicos: Rocket ebook e Softbook.

1998-1999: Surgem sítios na Internet que vendem livros electrónicos, como eReader.com e eReads.com.

2000: Stephen King lança seu romance Riding Bullet em formato digital. Só pode ser lido em computadores.

2002: As editoras Random House e HaperCollins começam a vender versões electrónicas dos seus títulos na Internet.

2005: Amazon compra Mobipocket na sua estratégia sobre o livro electrónico.

2006: Acordo entre Google e a Biblioteca Nacional do Brasil para digitalizar 2 milhões de títulos.

2006: Sony lança o leitor Sony Reader que conta com a tecnologia da tinta electrónica.

2007: Amazon lança o Kindle.

2008: Adobe e Sony fazem compatíveis suas tecnologias de livros electrónicos (Leitor e DRM).

2008: Sony lança seu PRS-505.

2009: Barnes & Noble lança o Nook.

2010: Apple lança o iPad.

Vantagens em relação ao livro tradicional

A principal vantagem do livro digital é sua portabilidade. Pode ser facilmente transportado em disquetes, CD-ROMs, pen-drives e cartões de memória. Como se encontra no formato digital, pode ser transmitido rapidamente por meio da Internet. Se um leitor que se encontra no Japão, por exemplo, tiver interesse em adquirir um livro digital vendido nos Estados Unidos ou no Brasil, pode adquiri-lo imediatamente e em alguns minutos estará lendo tranquilamente o seu e-book.

Outra vantagem é o preço. Como seu custo de produção e de entrega é inferior, um livro digital de alto padrão, como os encontrados em sítios especializados, pode chegar às mãos do leitor por um preço até 80% menor que um livro impresso, quando não for gratuito. Deve-se lembrar que o livro digital não precisa entrar em filas de impressão em gráficas, como ocorre tradicionalmente. Assim, uma vez prontos para distribuição, basta entrar em redes on-line de venda e distribuição.

Mas um dos grandes atrativos para livros digitais é o fato de já existirem softwares capazes de os ler, em tempo real, sem sotaques robotizados e ainda converter a leitura em uma mídia sonora, como o MP3, criando audio-books.

Direitos autorais

Assim como um livro tradicional, o e-book é protegido pelas leis de direitos autorais. Isso significa que eles não podem ser alterados, plagiados, distribuídos ou comercializados de nenhuma forma, sem expressa autorização de seu autor. No caso dos livros digitais gratuitos, devem ser observadas as regras e leis que regem as obras de domínio público ou registros de códigos abertos para distribuição livre

Em 2010, os e-books continuaram a ganhar a quota de mercado para as versões em papel. Alguns editores de livros eletrônicos já começaram a distribuir os livros que estavam em domínio público. Ao mesmo tempo, os autores de livros que não foram aceitos pelos editores ofereceram seus trabalhos online para serem comprados e lidos. Além disso, a cópia e distribuição de livros protegidos por direitos autorais é muito menor do que a

diferença com os discos. O motivo é demográfico, o complexo processamento digital e uma maior variedade de gostos e públicos.

Apesar de a existência de direitos autorais garantir a rentabilidade dos livros, um estudo conduzido pela Universidade de Illinois em Julho de 2013 mostrou que títulos protegidos tendem a acabar no esquecimento durante as décadas seguintes até que sejam reencontrados, após caírem em domínio público.

Formatos

Escritores e editores possuem uma grande variedade de formatos à disposição quando se trata de e-books, cada um com suas vantagens e desvantagens. Os formatos mais populares são mostrados a seguir junto com os leitores de e-books que podem lê-los.

Digitalização de livros



Um digitalizador de livros - Internet Archive

A Digitalização de livros é um processo pelo qual se capturam as imagens das páginas de um livro em papel, com recurso a um digitalizador que as convertem em formatos digitais. É uma técnica habitualmente utilizada por bibliotecas digitais, como o Google Book Search, o Projeto Gutenberg, o Distributed Proofreaders, ou a Biblioteca Nacional Digital.

Geralmente, após a digitalização das páginas, estas são submetidas a um reconhecimento óptico de caracteres (OCR) através do qual se geram documentos de texto (em formato TXT, RTF, PDF, ou outros) para facilitar a busca de conteúdos e a leitura em computadores e PDA.

O processo de digitalização pode ser manual, automático (ou robotizado) ou parcialmente automático. Um protótipo de um scanner-robô, pesquisado pela

empresa austríaca Treventus venceu na Cebit 2007, o Grande Prêmio" do European Information and Communication Technology Award.

Existem grupos especializados de digitalização de livros, tanto empresarias, quanto amadores que se dedicam a construção de seus próprios digitalizadores de livros artesanais.

Digitalização destrutiva

Neste tipo de digitalização, a lombada do livro é cortada fora, transformando o livro numa pilha de papéis que é rapidamente digitalizada por um digitalizador comum, com ganhos de qualidade e rapidez em relação ao processo com um livro inteiro.

Digitalização não destrutiva



Um exemplo de um digitalizador de livros artesanal, onde a força da gravidade ajuda a achatar as páginas do livro.

Este tipo de digitalização evita a destruição do livro, com digitalizadores específicos para livros que evitam áreas escuras e minimizam os riscos de o livro ser danificado ou a imagem digitalizada ficar distorcida. Estes tipos de digitalizadores também procuram estender a área útil do digitalizador o mais próximo possível da borda, para assim permitir que o livro possa ficar com um dos lados suspensos, enquanto a página de interesse é digitalizada.

Pesquisadores da Universidade de Tóquio criaram um digitalizador de livros experimental que inclui um digitalizador de superfície tridimensional e que possibilita que imagens de uma superfície curva sejam planificadas através de software, possibilitando digitalizar imagens tão rápidas quanto o operador possa virar as páginas do livro - por volta de 200 páginas por minuto.

Design editorial

Design editorial é uma especialidade do design gráfico que faz o projeto gráfico na editoração.

O Design editorial está intimamente ligado ao jornalismo. Por este motivo, o designer gráfico (seja o diagramador, o infografista, ilustrador, editor de arte, etc.) está sempre em parceria com o jornalista.

Especializações de design editorial

Design de livros

O design de livros é uma das formas mais antigas de design editorial, considerada uma das áreas definidoras do design gráfico e talvez a base para a estruturação básica de publicações em geral.

Design de revista

O design de revistas tem sido uma das áreas mais influentes do design gráfico contemporâneo. Um dos principais formadores do design da revista moderna foi Alexey Brodovich e um dos designers mais importantes no processo de desconstrução da revista contemporânea foi David Carson.

Design de jornal

No design de jornal, a diagramação segue os objetivos e as linhas gráficas e editoriais desse impresso. As principais linhas editoriais para a diagramação incluem a hierarquização das matérias por ordem de importância.

Infografia

Ilustração

Design Editorial e Computação Gráfica

Com o advento da computação gráfica, a profissão de design gráfico editorial sofreu uma transformação excepcional. As possibilidades de criação e reprodução tornaram-se muito mais acessíveis e menos custosas.

Os principais softwares utilizados pelo Design Editorial são divididos nas seguintes categorias:

Softwares para ilustração e desenho vetorial: Inkscape (Software Livre), Adobe Illustrator, Corel Draw.

Softwares para edição de imagem: Gimp (Software Livre), Adobe Photoshop, Corel PhotoPaint, Corel Painter.

Softwares para diagramação: Scribus (Software Livre), Adobe InDesign, Adobe PageMaker, Quarkxpress e Corel Ventura.

Softwares para gerenciamento de fontes: Fontmatrix (Software Livre), Adobe Type Manager, Bitstream Font Navigator e Suitcase.

Softwares para criação de fontes: FontForge e Adobe Fontographer.

Editoração

Editoração é o gerenciamento da produção de publicações de caráter periódico e não periódico, como livros, revistas, boletins, prospectos, álbuns, cadernos, almanaques etc. Mais recentemente, a produção editorial foi elevada a todo tipo de material de comunicação impresso ou eletrônico, reproduzido em gráfica ou em série, como CDs, fitas e até websites e CD-Roms.

A editoração de um livro é o processo de transformar as ideias de um determinado autor em informação acessível e útil para um certo grupo ou para certa finalidade, compreendendo as etapas de: seleção de originais, preparação dos originais, projeto gráfico, diagramação, revisão e produção gráfica para a impressão. Portanto, inclui a edição de textos (ligada à área de Letras) e de arte (ligada à área de Design). Por ser abrangente, o conceito de Editoração é mais amplo que o de Editoração eletrônica, uma das fases do processo de produção editorial que compreende a diagramação/composição e a pré-impressão.

No Brasil

Embora ainda escassos, existem cursos de graduação em editoração no Brasil, entre os quais o de Editoração da Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo e da Escola Superior de Estudos Empresariais e Informática (Paraná) e os de Produção Editorial da Universidade Federal do Rio de Janeiro, Universidade Federal de Santa Maria e da Universidade Anhembi Morumbi. Devido à desproporção entre a

baixa quantidade de alunos formados por esses cursos e a oferta de trabalho no mercado editorial, somada ao quase nulo conhecimento dos cursos existentes por boa parte dos empreendimentos da área, muitos trabalhos editoriais acabam sendo feitos por profissionais graduados em outros cursos, como jornalismo, biblioteconomia, design gráfico, publicidade, letras, história e filosofia. Cada vez mais editoras, no entanto, têm dado preferência a profissionais formados em Editoração e Produção Editorial, cuja formação é direcionada ao desempenho das funções exigidas.

Ilustração



Ilustração de Jessie Willcox Smith

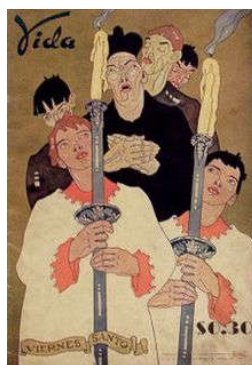


Ilustração de Santiago Martinez Delgado

Ilustração é uma imagem utilizada para acompanhar, explicar, interpretar, acrescentar informação, sintetizar ou até simplesmente decorar um texto. Embora o termo seja usado frequentemente para se referir a desenhos, pinturas ou colagens, uma fotografia também é uma ilustração.

São comuns em jornais, revistas e livros, especialmente na literatura infanto-juvenil (assumindo, muitas vezes, um papel mais importante que o texto), sendo também utilizadas na publicidade e na propaganda. Existem também ilustrações independentes de texto, onde a própria ilustração é a informação principal. Um exemplo seria um livro sem texto, não incomum em quadrinhos ou livros infantis.

Em princípio, o que distingue a ilustração das histórias em quadrinhos é não descrever, necessariamente, uma narrativa sequencial, mas sintetizar ou caracterizar conceitos, situações, ações ou, até mesmo determinadas pessoas, como é o caso da caricatura.

História

A partir do século XV, os livros passaram a ser ilustrados em xilogravura. Nos dois séculos seguintes, os principais métodos utilizados para a reprodução de ilustrações foram a gravura e a água-forte. No final do século XVII, a litografia permitiu que as ilustrações fossem reproduzidas de forma ainda melhor. O ilustrador mais notável desta época foi William Blake, que desenvolveu um método de relevo em água-forte.

Século XIX

Entre as figuras notáveis do gênero no princípio do século XIX estão John Leech, George Cruikshank, Hablot Knight Browne e Honoré Daumier. Os mesmos ilustradores contribuíram para revistas satíricas e de ficção, mas em ambos os casos a demanda era para o registro de personagens que encapsulavam ou caricaturizavam tipos e classes sociais.

A revista de humor britânica Punch, fundada em 1841 na esteira do sucesso do Almanaque Cômico de Cruikshank, empregou uma linha ininterrupta de artistas de alta qualidade – incluindo Sir John Tenniel, os Irmãos Dalziel, e Georges du Maurier – que, apesar de formados convencionalmente em belas artes, alcançaram fama primeiramente como ilustradores. Em seu auge, a revista registrou a mudança gradual da ilustração popular e dependente da caricatura para as sofisticadas observações de tópicos específicos.

A tipografia (do gregos *typos* — "forma" — e *graphein* — "escrita") é a arte e o processo de criação na composição e impressão de um texto, física ou digitalmente. Assim como no design gráfico em geral, o objetivo principal da tipografia é dar ordem estrutural e forma à comunicação escrita. A tipografia tem sua origem principal nas primeiras impressões com tipos gráficos (letras em relevos confeccionadas em madeira, barro ou ferro) passou também a ser um modo de se referir à gráfica que usa uma prensa de tipos móveis.

Visão geral

Na maioria dos casos, uma composição tipográfica deve ser especialmente legível e visualmente envolvente, sem desconsiderar o contexto em que é lido e os objetivos da sua publicação. Em trabalhos de design gráfico experimental (ou de vanguarda) os objetivos formais extrapolam a funcionalidade do texto, portanto questões como legibilidade, nesses casos, podem acabar sendo relativas.

No uso da tipografia o interesse visual é realizado através da escolha adequada de fontes tipográficas, composição (ou layout) de texto, a sensibilidade para o tom do texto e a relação entre texto e os elementos gráficos na página. Todos esses fatores são combinados para que o layout final tenha "atmosfera" ou "ressonância" apropriada ao conteúdo abordado. No caso da mídia impressa, designers gráficos (ou seja, os tipógrafos) costumam se preocupar com a escolha do papel adequado, da tinta e dos métodos de impressão.

Por muito tempo o trabalho com a tipografia, como atividade projetual e industrial gráfica, era limitado aos tipógrafos (técnicos ou designers especializados). O design de tipos, no entanto, atividade altamente especializada que requeria o conhecimento das técnicas de gravar punções para fazer as matrizes usadas para fabricar tipos, foi desenvolvida desde o início por especialistas, os gravadores de tipo ou puncionistas, verdadeiros designers de tipo antes que a denominação entrasse no vocabulário profissional. Foram designers de tipo e puncionistas Claude Garamond e Giambattista Bodoni, criando fontes clássicas que até hoje são apreciadas.

A composição manual, ou seja, a colocação dos tipos lado a lado para formar os textos, foi mecanizada em fins do século XIX com a criação do linotipo (por Ottmar Merghenthaler, em 1886) e do monotipo (por Tolbert Lanston, em 1887). Ambas eram máquinas muito grandes e complexas que fundiam e alinhavam os tipos de chumbo a partir do texto selecionado em um teclado. Com o tempo, o termo linotipo passou a designar estas máquinas, com seu operador sendo chamado linotipista. A partir dos anos 1940, começa a se

impor a fotocomposição, sistema que usa matrizes fotográficas dos tipos que são reduzidos ou ampliados por lentes, mas apenas com a popularização do "offset" nas décadas de 1960/70 essa tecnologia passa a ser largamente usada, superando o linotipo. Uma outra técnica de impressão surgida nessa época foi a de letras transferíveis (transfer), prática e acessível, embora limitada a pequenas sequências de texto. Adquiriu especial popularidade a empresa Letraset, cujas lâminas foram largamente usadas por designers e publicitários.

O advento da computação gráfica nos anos 1990 tornou a tipografia disponível para designers gráficos em geral e leigos. Hoje qualquer um pode escolher uma fonte (tipo de letra) e compor um texto simples em um processador de texto. Mas essa democratização tem um preço, pois a falta de conhecimento e formação adequada criou uma proliferação de textos mal diagramados e fontes tipográficas deficientes. Talvez os melhores exemplos desse fenômeno possam ser encontrados na internet.

O conhecimento adequado do uso da tipografia é essencial aos designers que trabalham com diagramação, ou seja, na relação de texto e imagem. Logo a tipografia é um dos pilares do design gráfico e uma matéria necessária aos cursos de design. Para o designer que se especializa nessa área, a tipografia costuma se revelar um dos aspectos mais complexos e sofisticados do design gráfico.



Prensa mecânica em uso, xilogravura, 1568

Invenção da imprensa

A tipografia clássica baseia-se em pequenos paralelepípedos de metal com relevos de letras e símbolos — os tipos móveis. Tipos rudimentares foram

inventados inicialmente pelos chineses. No século XV, o alemão Johannes Gutenberg desenvolveu tipos móveis em metal e aperfeiçoou a prensa tipográfica. O conceito básico de Gutenberg foi o da reutilização dos tipos para compor diferentes textos. Mostrou-se eficaz e é utilizada até aos dias de hoje, constituindo a base da imprensa durante muitos séculos. Essa revolução que deu início à comunicação em massa, que foi chamada pelo teórico Marshall McLuhan como o início do “homem tipográfico”.

Com advento dos computadores e da edição eletrônica de texto, a tipografia permanece viva nas formatações, estilos e grafias.

Tipografia contemporânea

O design de tipos foi incrementado através de programas especializados para criação e desenvolvimento de tipos, hoje acessíveis aos interessados no assunto, dando margem a uma grande variedade de fontes que são vendidas pelas fundições ou editoras de tipo (muitas vezes identificadas pelo nome em inglês, type foundries). Multiplicaram-se as famílias tipográficas, que reúnem variações de um determinado desenho. A família mais usual reúne os estilos regular, negrito, itálico e negrito itálico. Existem, porém, famílias como diversas variantes intermediárias, com diversas opções de peso (leve, médio, regular, semi-negrito, negrito, extra-negrito, pesado etc.) e de forma (comprimido, condensado, normal, estendido, alargado etc.).

Na atualidade, novas tecnologias ampliaram muito as possibilidades tipográficas. Em 1999 um novo formato para fontes tipográficas foi desenvolvido em conjunto pelas gigantes de informática Microsoft e Adobe. O formato, denominado OpenType, permite a inclusão de milhares de caracteres em uma mesma fonte, além de vários recursos adicionais. Com isso, tornaram-se comuns fontes que suportam vários alfabetos, como o latino, o cirílico, o grego, o hebraico e o árabe, integrando as fontes tipográficas com a especificação Unicode. Lado a lado com a oferta de fontes digitais, os programas de formatação de página permitem a composição de textos combinados com fotos, desenhos e gráficos com qualidade profissional, como o InDesign da Adobe, sendo parte do arsenal técnico dos designers da atualidade.

O usuário deve atentar para a qualidade das fontes que escolherá para seus trabalhos. Muitas são gratuitas, mas não possuem qualidade adequada quanto à proporção e harmonia entre as letras, seus espaçamento ou mesmo a presença de acentos em português. Fontes de qualidade se destacam pelo desenho coeso, atenção a detalhes e equilíbrio de espaços. É particularmente relevante o uso de compensações visuais para que o leitor tenha a impressão de harmonia entre as diferentes formas e espaços.

Tipografias famosas

As seguintes são famílias tipográficas célebres na história do design gráfico.

Arial

Bodoni

Comic Sans MS

Frutiger

Futura

Garamond

Gill Sans

Helvetica

Times New Roman

Univers