

Gráficos Vectoriais

Illustrator X FreeHand

Tiago Marques 2437
Tecnologias do Design de Comunicação II
Faculdade de Belas-Artes de Lisboa
2002-2003

Gráficos Vectoriais

Illustrator X FreeHand



Tiago Marques 2437
Tecnologias do Design de Comunicação II
Faculdade de Belas-Artes de Lisboa
2002-2003





INDEX

07. INTRODUÇÃO

09. LIÇÃO DE HISTÓRIA

Adobe e a Linguagem PostScript
Illustrator e FreeHand
Macromedia

15. ILLUSTRATOR VERSUS FREEHAND

X marca o lugar
FreeHand 10
Illustrator 10
Rivalidade Vectorial

27. O FUTURO DOS GRÁFICOS VECTORIAIS

Gráficos Vectoriais e Pensamento Criativo
Para além do Illustrator e FreeHand 10

33. GALERIA

51. BIBLIOGRAFIA E CRÉDITOS

Publicações
Internet
Colaboradores





Introdução

Bem-vindo a GRÁFICOS VECTORIAIS: ILLUSTRATOR X FREEHAND, um projecto de pesquisa e criatividade sobre a natureza e utilidade dos gráficos vectoriais no mundo e cultura digital de hoje, bem como uma análise sobre os dois principais programas de desenho vectorial no mercado, Adobe Illustrator 10 e Macromedia FreeHand 10.

Os gráficos vectoriais são uma ferramenta vital para o designer digital contemporâneo, tanto como um meio para exprimir ideias e pensamentos, como um instigador da própria criatividade. Dado o seu papel enquanto meio visual, impõe-se uma reflexão acerca das suas capacidades actuais e futuras – tal é o propósito deste projecto.

Além de uma breve LIÇÃO DE HISTÓRIA sobre o surgimento do desenho vectorial, uma comparação entre as actuais capacidades criativas de ILLUSTRATOR VERSUS FREEHAND e uma prospectiva sobre O FUTURO DOS GRÁFICOS VECTORIAIS, será também apresentada uma pequena GALERIA de trabalhos para facilitar uma melhor compreensão do potencial da linguagem vectorial... e talvez até incentivar o leitor a criar os seus próprios projectos usando esta interessante tecnologia.

Obrigado e aprecie a leitura.

Tiago Marques
tiagomarques@mail.com





Adobe e a Linguagem PostScript

Em Dezembro de 1982, John Warnock e Charles Geschke fundaram o que se viria a tornar uma das mais bem-sucedidas companhias de software do mundo, bem como uma das maiores contribuintes para a “revolução editorial” na indústria das artes gráficas que emergiu nos meados dos anos 80 até ao presente – a Adobe Systems Incorporated.

Apesar da companhia ser hoje conhecida pela sua miríade de programas (design para impressão, video ou Internet), a tecnologia que realmente permitiu à Adobe e ao “desktop publishing” arrancar em força foi uma linguagem de programação (desenvolvida por Warnock e Geschke) chamada PostScript, criada em 1985, que surgiu simultaneamente com as primeiras impressoras PostScript e compositoras de imagem.

O que tornou esta linguagem tão inédita na altura foi o facto do PostScript providenciar um tipo de linguagem que permitia descrever imagens independentemente do aparelho que estivesse a ser usado para o efeito – o que hoje se denomina uma “linguagem de descrição de páginas”, optimizada para impressão de gráficos e texto.

Esta independência significa que a imagem era descrita sem referência a determinados atributos (por exemplo, a resolução do conteúdo a ser impresso) de modo a poder ser usada em qualquer impressora PostScript (digamos, uma LaserWriter ou uma Linotron) sem sofrer alterações.



John Warnock e Charles Geschke, os fundadores da Adobe Systems Inc.



Para além de ser capaz de conter imagens rasterizadas no seu formato nativo, EPS (Encapsulated PostScript), a nova linguagem introduziu uma outra inovação nos computadores – a de permitir a criação de desenhos vectoriais.

Ao contrário dos gráficos bitmap, compostos por uma grelha de pixels e com o inconveniente de perderem definição de imagem sempre que são redimensionados além do seu tamanho original (criando um efeito de “borrado” ou de “escadinhas” no seu conteúdo), os desenhos vectoriais são independentes de resolução, uma vez que são constituídos por objectos matemáticos denominados de vectores, baseado nos princípios de desenho de Pierre Bézier (daí o nome frequentemente associado a estas ferramentas) e na sua teoria de que todas as formas podem ser compreendidas como segmentos e pontos, sendo esses segmentos ora rectilíneos ora curvos, a sua condição e forma dependendo das propriedades dos pontos que os compõem.

Uma vez que qualquer objecto pode ser descrito como uma equação, os gráficos vectoriais podem ser redimensionados ou distorcidos sem qualquer degradação da imagem como no caso dos gráficos bitmap. Esta nova ferramenta resultou inicialmente na produção de fontes tipográficas limpas e curvilíneas para impressão (ao contrário das fontes bitmap que as precederam), e posteriormente permitiu a criação de ilustrações vectoriais, provando ser altamente útil aos designers para criarem o tipo de trabalho que naquela altura os programas de edição



bitmap (MacPaint) eram incapazes de resolver (o Adobe Photoshop só surgiu em 1990).

Desde então o código tem sido desenvolvido para versões mais fortes e consolidadas (serviu inclusive como base para o formato “universal” da Adobe, o PDF, criado em 1991), contribuindo para a proliferação e crescimento dos programas de desenho vectorial e suas capacidades.

Illustrator e FreeHand

Curiosamente, e ao contrário do que muitas pessoas julgam, o Adobe Illustrator não foi o primeiro programa a ser capaz de produzir desenhos vectoriais: esse mérito pertence ao Aldus Fontographer (criado por Jim Von Ehr e a sua AltSys Corporation, mais tarde integrada no grupo Macromedia; a Aldus era na altura a companhia responsável pela comercialização e distribuição do programa), que começou a produzir fontes tipográficas em formato vectorial no mesmo ano em que o PostScript foi apresentado (o predecessor a este programa chamava-se Fontastic e editava apenas fontes bitmap)... o Illustrator surgiu apenas em 1987, como uma resposta natural ao crescente número de pessoas que utilizavam o Fontographer para produzir outro tipo de gráficos além de fontes.

Contudo, o “standard da indústria para a produção de gráficos vectoriais”, como a Adobe tão orgulhosamente gosta de referir



(não sem alguma controvérsia nem verdade), apresentou efectivamente muitos dos conceitos que hoje tomamos por certos em qualquer programa com ferramentas Bézier, e poderia realmente ser considerado como o “pai” dos softwares de desenho vectorial – o que deu início à indústria.

Em 1988 a AltSys apresentou o seu FreeHand com um forte acolhimento por parte do mercado, como o primeiro grande rival ao Illustrator, criado pela mesma equipa responsável pelo Fontographer e coordenada por Jim Von Ehr. Tem sido desde então o mais popular adversário ao programa da Adobe, apesar de uma miríade de competidores os terem rapidamente seguido: a Corel com o seu CorelDRAW, a Deneba com o seu Canvas, e por aí adiante. Apesar do seu valor e fortes características, os principais continuaram a ser o Illustrator e o FreeHand, daí a razão de terem sido escolhidos para este trabalho.

Macromedia

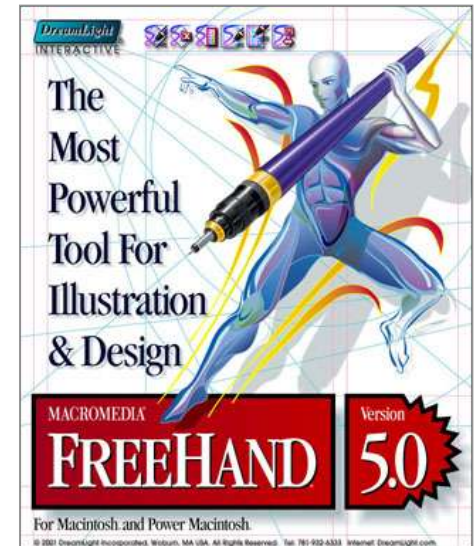
Entretanto, em 1992, uma outra companhia tomava forma, através da fusão entre três grandes casas de software – a Macromind, a Paracomp e a Authorware. A nova companhia foi denominada Macromedia, e planeava mostrar ao mundo os mais inovadores programas e produtos de criação multimédia. Com o surgir dos CD-ROMS em 1992-1993, softwares como Director, Sound Edit e AuthorWare encontraram uma



plataforma rica o suficiente para se poderem expandir e explorar o seu potencial ao máximo, e a negócio arrancou de vento em popa. Mais tarde, com a consolidação da Internet, a Macromedia orientou os seus esforços para aquela área em particular, e com grande sucesso, pelo qual é hoje conhecida.

Em 1995, a Adobe e a Aldus também concordaram numa fusão, o que gerou muita controvérsia sobre a propriedade do FreeHand, dado que muitas pessoas temiam que a Adobe planeasse extinguir o principal adversário ao seu Illustrator. Acreditando que tal daria à Adobe um monopólio injusto a nível de mercado, e após algumas querelas jurídicas, os tribunais revogaram a posse do FreeHand a favor da AltSys (FreeHand 4.0 foi a última versão Aldus), que por sua vez se uniu à Macromedia, juntamente com o Fontographer e o resto dos seus programas.

De certo modo, a AltSys estava provavelmente certa relativamente às intenções da Adobe: na altura, o Illustrator e o FreeHand estavam bastante equiparados, o que tornava a atitude da Adobe compreensível e previsível dentro de um logística de comércio. Muitos dos programas da Aldus foram cancelados (como o PhotoStyler e o Hichcock, até então adversários dos Photoshop e Premiere da Adobe), outros permaneceram (como o PageMaker e o After Effects), e foi a aquisição da Aldus que em grande medida catapultou a Adobe para o estatuto que hoje possui.



FreeHand 5.0 foi a primeira versão a ser comercializada pela Macromedia.





X marca o lugar

O FreeHand e o Illustrator atingiram a sua décima versão, ainda bastante equiparados, pelo menos na minha opinião, cada um com os seus notáveis pontos fortes.

O FreeHand 10 foi apresentado em finais de 2001 como o primeiro grande software de design para o novo sistema operativo de Macintosh, o Mac OS X, seguido seis meses depois pelo Illustrator 10, também optimizado para o novo OS. O Illustrator foi recentemente actualizado para a versão 10.0.3 (o “update” pode ser conseguido gratuitamente através do website da Adobe) de modo a integrar-se melhor com o Photoshop 7.0, publicado pouco depois do Illustrator.

Algum tempo após o FreeHand 10 ter sido colocado no mercado, a Adobe ganhou um processo judicial contra a Macromedia no que se refere ao funcionamento de “painéis” nos seus programas... tal tornou necessário à Macromedia repensar e actualizar as interfaces dos seus produtos de modo a cumprir a decisão dos tribunais.

A versão 10.0.1 apresentou uma solução temporária para este assunto, assim como algumas correções menores ao programa. Concedeu também ao FreeHand a nova série de ícones tipográficos da colecção MX. Esta foi de certo modo uma solução discreta, apenas para satisfazer os advogados, e uma vez que a actualização era demasiado grande para



Ícones do Illustrator 10 (Aplicação, Documento e Ficheiro EPS).



Ícones do FreeHand 10 e 10.0.1 (Aplicação, Documento e Ficheiro EPS).



Embalagem do FreeHand 10.

ser publicada como um “patch” (um software que se funde a um outro software, actualizando-o ou corrigindo eventuais problemas no seu código), foi disponibilizada apenas via o pacote Studio MX ou através de uma nova compra.

Durante o decorrer deste projecto, o FreeHand eventualmente atingiu a sua décima-primeira versão, denominada FreeHand MX, mantendo o ícone do 10.0.1 e actualizando a interface para equiparar à dos produtos MX, além de apresentar algumas novas e interessantes ferramentas e efeitos. Contudo, em prol da integridade desta investigação, decidi restringir a análise às versões 10. O FreeHand MX é um assunto para talvez um outro trabalho, noutra altura. O mais provável será brevemente a Adobe apresentar-nos igualmente uma nova versão do Illustrator.

FreeHand 10

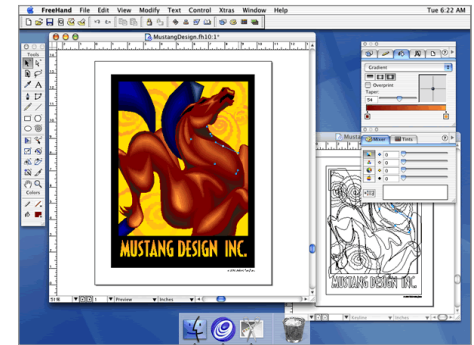
Existe um ditado na indústria de que o FreeHand está para os designers assim como o Illustrator está para os... ilustradores, evidentemente. Não concordo minimamente com esta declaração, mas percebo o que procura afirmar: a versatilidade do FreeHand possivelmente tornam-no uma ferramenta mais flexível e adequada para um designer, sobretudo pelas suas capacidades de “desktop publishing” e a sua forte integração com os programas de web design da Macromedia, em particular o Flash (animação e multimédia)... terá mais a ver com estes factores do que com uma hipotética inferioridade das suas ferramentas de desenho.



Em adição ao seu suporte multi-páginas (e a ferramenta Page Tool apresentada na versão 9), o FreeHand 10 possibilita-nos agora a possibilidade de criar e gerir até 32.000 páginas-mestre num único documento. Apesar deste valor parecer impressionante, parece também um tanto ou quanto desnecessário. Mesmo quando trabalhando com documentos enormes, o número de páginas-mestre que normalmente se necessitará rondará um centésimo deste número, ou menos. Contudo, não deixa de ser uma característica que equipara o programa com outros de grande calibre como o QuarkXPress e o InDesign, funcionando de modo similar. Outro pormenor interessante é o facto de se poderem importar páginas-mestre para a biblioteca de Símbolos, permitindo editá-las e usá-las como qualquer outro símbolo, ou usando o Inspector de Documentos.

Uma nova funcionalidade web do programa é o Painel de Navegação Flash, permitindo a criação de um website baseado em Flash directamente a partir do FreeHand 10 (com certas limitações, evidentemente). Tal é conseguido atribuindo links ou Acções Flash aos gráficos que permitirão ao utilizador ir para uma outra página no documento ou um URL.

Resumindo, em teoria é possível criar um documento com uma centena de páginas e ligá-las todas umas às outras, criando um website em Flash. Mais: graças ao Leitor de Flash integrado no próprio FreeHand, nem sequer é necessário pré-visualizar o documento em SWF num



Interface do FreeHand 10 (Mac OS X).



A Grelha de Perspectiva e o Envelope são duas das mais poderosas ferramentas do FreeHand 10.

Leitor externo. Contudo, se se desejar websites mais elaborados, será talvez melhor simplesmente produzir os “layouts” no FreeHand, exportá-los e prosseguir o trabalho directamente no Flash... o FreeHand e o Flash integram-se quase infalivelmente.

Enquanto a versão 10 mantém e melhora a funcionalidade web do FreeHand, a novidade mais rapidamente percebida é a actualização da interface relativamente à identidade gráfica da companhia e dos seus outros produtos tais como o Dreamweaver 4.0, o Fireworks 4.0 e o Flash 5.0 (hoje suplantados pelas versões MX), assim como no que diz respeito aos atalhos de teclas.

Apesar de serem óbvias as intenções da Macromedia de fundir as suas várias aplicações numa série de ferramentas para construção web altamente competitivas, esta atitude pode parecer um pouco radical dado os antecedentes do FreeHand enquanto ferramenta para impressão... Porém, a nova interface está longe de ser um incómodo, e até mesmo novos utilizadores rapidamente perceberão os básicos. Fácil de usar e bastante customizável, é inclusivé possível salvar diferentes tipo de composição de interface para diferentes trabalhos.

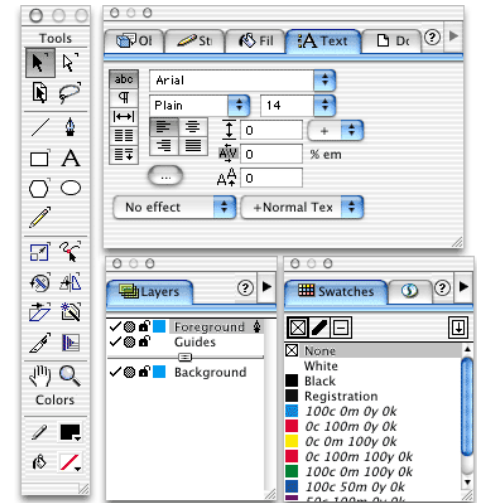
Além destes consideráveis trunfos, não se deve descurar as habilidades do FreeHand 10 no que diz respeito à produção de gráficos vectoriais ricamente elaborados e apelativos, uma das principais razões da sua origem... e deste trabalho.



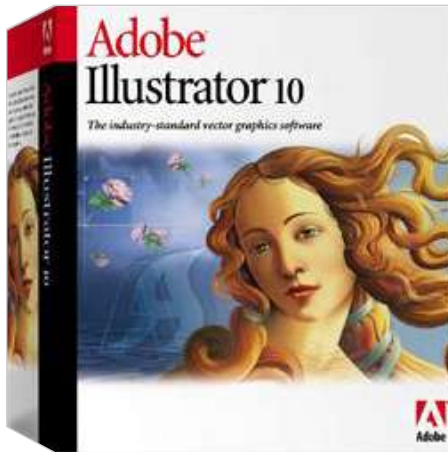
Juntamente com uma Grelha de Perspectiva (que permite a simulação de perspectivas 3D realistas) e fortes capacidades de distorção e criação de formas, a Macromedia incluiu algumas ferramentas de “suporte real” (de modo a competir mais eficazmente com o Illustrator), tais como “pincéis” e “sprays”. A teoria é de que após a criação de uma forma, podemos convertê-la em “pincel” e aplicá-la à linha de contorno dos objectos. O “pincel” pode ser usada como “traço livre”, sendo esticado e distorcido ao longo da linha de contorno, ou como “spray”, sendo espalhado e repetido.

“Gradiências de Contorno” são outra das tentativas da Macromedia para se equiparar ao Adobe Illustrator, e apesar de não oferecerem o mesmo grau de controlo gráfico da “Rede de Gradiência” do Illustrator, são uma adição bem-vinda ao programa. Ajustável no painel de Preenchimentos, as Gradiências de Contorno funcionam exactamente como soam – a gradiência desenvolve-se tendo em conta a forma do objecto. Uma variedade de efeitos pode ser alcançada simplesmente alterando o ponto central da gradiência, tal como se faria com um preenchimento de Gradiência Radial.

Na versão 9 introduziu-se a biblioteca de Símbolos; tal não só permitia aos designers armazenarem gráficos usados frequentemente, mas também posicionar uma multitude de instâncias desse símbolo no documento, resultando em melhorias de “workflow”. Esta característica foi melhorada na versão 10, com a inclusão de uma janela de Edição de



Alguns painéis do FreeHand 10.



Embalagem do Illustrator 10.

Símbolos ao estilo do Flash. Ao clicarmos duas vezes no símbolo seleccionado na biblioteca, uma nova janela aparece, no qual podemos retocar ou alterar completamente o símbolo. Para actualizar automaticamente todas as instâncias no documento basta assinalar tal intenção na caixa de Auto-Actualização.

A biblioteca e os símbolos são salvos juntamente com o documento, mesmo se o este for salvo como EPS e novamente importado para o FreeHand. É em características deste género que a versatilidade de FreeHand salta aos olhos. Símbolos e instâncias de símbolos são ideais para as tarefas repetitivas de qualquer designer, gráfico ou web.

Pelo que li, porém, o FreeHand 10 não correspondeu exactamente às expectativas... É possível que a Macromedia se tenha dedicado a esta actualização mais numa perspectiva de a alinhar com as interfaces dos outros programas, ou gasto demasiado esforço e tempo a otimizar o programa para o Mac OS X em vez de se concentrar num maior e mais poderoso leque de tarefas e ferramentas.

Illustrator 10

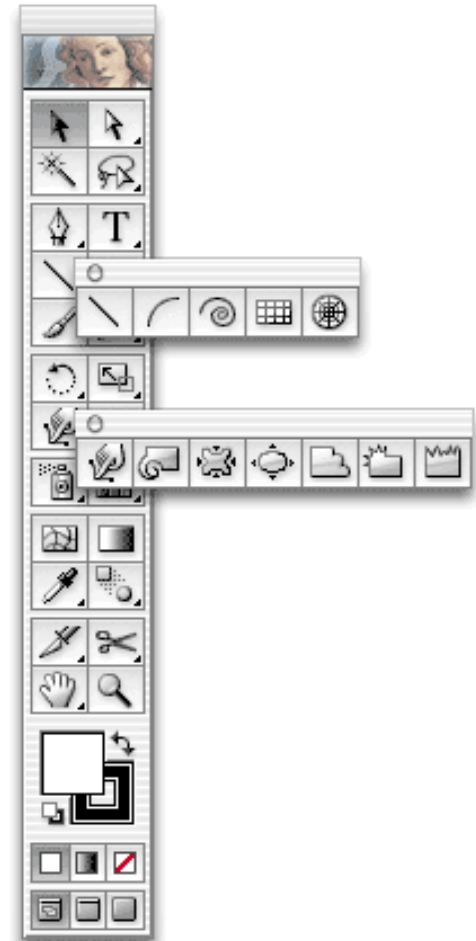
Seis meses após a publicação do FreeHand 10, a Adobe apresentou-nos uma poderosa reacção na forma do Illustrator 10, com algumas inovações interessantes, assim como uma vasta gama de ferramentas e efeitos, para o altamente elaborado artista gráfico.



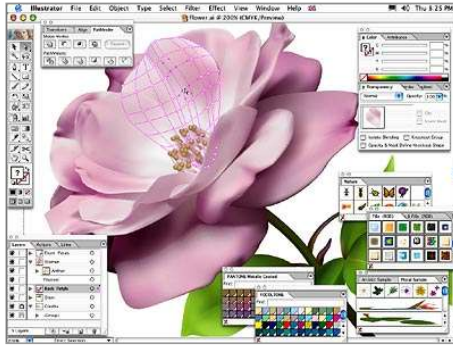
Uma das principais novas características apresentadas trata-se de um conceito a que a Adobe denominou de “simbolismo”. Tal como no FreeHand, é possível gravar um gráfico como um símbolo. Mas adicionalmente, pode-se recolorir as instâncias desse mesmo símbolo, assim como aplicar transparências ou alterar a sua aparência através de uma paleta de Estilos. O conceito de simbolismo da Adobe demonstra ser muito interessante e com um potencial criativo que claramente ultrapassa o de FreeHand neste campo.

As novas ferramentas de Distorção de Envelope são bastante boas, permitindo a utilização de envelopes pré-produzidos ou criando novos para envolver o gráfico, e distorcê-lo recorrendo através de uma “rede”. Outras ferramentas de desenho, como a Linha e o Arco, são também extremamente úteis, e uma engenhosa Varinha Mágica permite seleccionar objectos com atributos semelhantes, baseado em espessura de linha de contorno, entre outros. É inclusive possível salvar e rechamar as selecções, tal como se faria no Photoshop (a interface é também muito semelhante à do Photoshop, facilitando a integração dos dois programas).

O Illustrator agora inclui uma “lente de ofuscamento”. Os resultados são interessantes (se não inteiramente convincentes), e particularmente úteis quando exportados para outros programas da Adobe, como o LiveMotion e o After Effects, onde devido à sua natureza vectorial podem ser facilmente manipulados e animados.



Panel de Ferramentas do Illustrator 10.



Interface do Illustrator 10 (Mac OS X).

As ferramentas web foram também reforçadas com uma capacidade de corte de imagens. Isto significa que é possível manter o trabalho enquanto vectores re-reditáveis, e dividir a imagem em secções individuais sem destruir nenhum do seu conteúdo.

Uma area que não foi particularmente melhorada foi a habilidade de exportação para animação Flash, que pelos padrões de hoje na indústria se tornou uma capacidade bastante importante num programa de edição gráfica, sobretudo num de natureza vectorial. Existem também algumas dificuldades na utilização directa de gráficos criados no Illustrator dentro do Flash. Apesar disso, o Illustrator está fortemente equipado com capacidades SVG, para além de se poder implementar programações JavaScript, assim como VB e AppleScript (para os usuários de Windows e Macintosh respectivamente).

Curiosamente, é possível anexar elos externos de informação aos próprios gráficos: configuram-se objectos no documento de modo a dependerem de informações oriundas de uma base de dados, que produzirá várias cópias modificadas desses objectos automaticamente (basicamente, criam-se “templates” nos quais existem secções pré-definidas que podem ser alteradas externamente enquanto o resto permanece intocado).

A maior desvantagem consiste no facto da Adobe ainda não ter adicionado funcionalidade multi-páginas ao Illustrator (apesar de existir



um plug-in que permite simular tal capacidade através de um sistema de “layers”). Mas nas restantes características, desde o “output” de PostScript limpo e de confiança (mais que no FreeHand - afinal, foi a Adobe que inventou o código) a um mais eficaz controlo de transparências e gradiências (também melhor que no FreeHand, apesar dos dois ainda estarem longe da perfeição), bem como vários “efeitos raster”, o Illustrator parece realmente apelativo para o ilustrador profissional.

Rivalidade Vectorial

Qual o melhor, Illustrator 10 ou FreeHand 10? Honestamente, não consigo perceber as coisas nestes termos... não existe tal coisa como “o programa mais forte”, apenas características mais fortes num programa que noutra – uma questão de “mais eficaz para esta situação” versus “mais eficaz para aquela”.

Por exemplo, parece extramente limitativo não se poder usar mais que uma página por documento como no caso do Illustrator, único dentro do mercado de programas de desenho vectorial (tendo em conta a forte integração com o formato PDF, esta característica não pode senão ser considerada um desperdício de potencial... e uma ironia). Por outro lado, as capacidades de Simbolismo, Rede de Gradiências e ferramentas de suporte real concedem-lhe uma vantagem em termos de produção gráfica criativa e “workflow”.



Além disso, o FreeHand parece estar lentamente a tornar-se mais uma complementação e apoio ao Flash do que uma ferramenta profissional de ilustração vectorial. Tendo em conta também as suas fortes características de DTP, possivelmente tornam-no uma ferramenta muito mais versátil e flexível para o designer gráfico/web do que para um ilustrador. Uma vez que a Internet se está a tornar (ou já tornou) um meio vital hoje em dia, tal facto também adiciona um charme particular ao FreeHand, por todas as razões já mencionadas.

Tendo esclarecido isto, os dois programas servem os seu propósitos de modo bastante generoso e similar, e sem quaisquer outras diferenças consideráveis – como seria de esperar, uma vez que qualquer software que está há tanto tempo no mercado deve certamente ser bastante completo e cheio de recursos.

Ambos exportam para quase qualquer formato que possamos precisar e que pensamos ser capazes de exportar. Os programas partilham um considerável capacidade de integração com os softwares das suas casas de origem, assim como com outras aplicações (os utilizadores de FreeHand não costumam ter grande dificuldade em combiná-lo com o Photoshop, apesar do Illustrator e do Flash parecerem sofrer um pouco mais desses problemas). E nenhum dos programas funciona já de modo realmente eficaz com transparências – com um pouco de sorte, este detalhe continuará a ser aprimorado com a surgir de novas versões.



Em última análise, a escolha final compete ao utilizador, tendo em conta o conforto que sente na utilização do programa e na sua conveniência nas tarefas particulares com que é obrigado a lidar no dia-a-dia... Qualquer utilizador de FreeHand ou Illustrator, já em mais de uma ocasião, teve de depender da sua engenhosidade para conseguir criar o tipo de gráfico que necessitava e que o seu programa supostamente não era capaz de concretizar, apesar de todas as suas ferramentas e opções. Por isso não existem regras ou declarações consensuais – apenas opiniões e experiências individuais.





Gráficos Vectoriais e Pensamento Criativo

Inicialmente os programas de edição vectorial eram usados para desenhar fontes, logotipos ou para simplificar a criação de alguns trabalhos para impressão (cartões de negócios, pequenas paginações, etc). À medida que a tecnologia e as ferramentas evoluíram, contudo, o potencial do desenho vectorial tornou-se cada vez mais evidente, e as suas características começaram elas próprias a influenciar os artistas e designers numa nova linguagem visual – simetrias, exactidão matemática, círculos perfeitos e linhas, duplicações, distorções, uma definição clara e geométrica das formas. A capacidade de desenhar de um modo tão preciso, suave e limpo ao olhar, que nunca seria possível desenhando à mão inspirou uma metodologia de criação de imagens – ainda hoje o faz.

Novos avanços na tecnologia têm permitido aos programas a produção de toda uma multitude de efeitos e distorções, quase mimetizando a realidade a um nível que por vezes leva à interpretação destas imagens como sendo fotográficas (o que é certamente gratificante para o ilustrador – este tipo de criações é extremamente exigente, e a sua produção demora normalmente dúzias de horas).

Contudo, o desenho vectorial é mais frequentemente usado na criação de gráficos mais “simples”, imagens que requerem uma extrema clareza de desenho, independentemente de possuírem ou não uma grande



quantidade de detalhes. Este tipo de ilustração é bastante útil na prototipagem de objectos ou para demonstrar alterações a serem implementadas, por exemplo, e é frequentemente usada em infografia, manuais técnico-científicos, animações, “cliparts” e por aí adiante.

O desenho vectorial permite uma metodologia de trabalho muito intuitiva e simples que, de certo modo, chega a ajudar o designer a pensar mais em termos de formas geométricas e abstractas do que em detalhes e texturas. Os vectores podem ser manipulados com grande versatilidade e as suas dimensões podem ser aumentadas sem perderem definição de linha e objecto (o que permite a sua impressão em quase qualquer superfície e tamanho sem perderem a sua integridade visual, além de se poder reutilizar as formas e objectos com grande facilidade noutros projectos) e tendem a possuir um tamanho de ficheiro diminuto.

Esta sua natureza “económica” tornou o desenho vectorial num veículo extremamente apelativo quando a Internet se começou a expandir, e despoletou um novo conceito para a indústria da animação e desenhos animados, videojogos, entre outros. Por todo o mundo aumentam em número os estúdios de animação Flash, criando animações não só para a web, mas também para a televisão e cinema, deste modo contribuindo para uma maior percepção e reconhecimento do uso de gráficos vectoriais e respectivos designers e artistas. Tome-se como exemplo os “videoclips” de músicos como Lemon Jelly ou Röiksopp, a identidade visual do canal de música MCM ou muitos dos desenhos animados que actualmente



vemos na televisão (apenas para mencionar uns quantos exemplos) – um verdadeiro tributo à estética e capacidades dos gráficos vectoriais. A animação Flash é hoje uma das aplicações mais populares para o desenho vectorial, pelos seus orçamentos consideravelmente inferiores aos da animação clássica e pela tecnologia ser muito mais acessível ao criativo mediano.

Terão os gráficos vectoriais atingido um beco-sem-saída evolutivo? É improvável. Chegámos agora a um ponto em que conseguimos extrapolar o desenho vectorial de uma representação visual estática para uma nova linguagem animada, uma que nos permite narrar histórias e comunicar de um modo ainda mais versátil. Os gráficos vectoriais são já uma ferramenta vital para o designer moderno, quer dentro do campo web ou da impressão... tudo leva a crer, dadas as suas características e flexibilidade, que no futuro a tecnologia vectorial continuará a expandir-se em muitas direcções e campos do design e criatividade.

E se tal não acontecer? Bem, ninguém melhorou substancialmente o pincel ou o lápis nestes últimos séculos e eles ainda continuam a ser utilizados. É o que fazemos com a tecnologia que é importante: os gráficos vectoriais atingiram a sua expressão final apenas para aqueles que permitem à sua imaginação deixar-se limitar pelas possibilidades que são óbvias, e os criativos dispostos a olharem para além das limitações superficiais e especificações da tecnologia acharão continuamente novas formas de exprimir e ilustrar as suas ideias.



Enquanto existir pensamento criativo, quando utilizamos um meio, seja um computador ou um comum pincel-e-tela, para transmitir um pensamento ou ideia, estamos a comunicar e – possivelmente – a criar arte. A questão principal é: estarão os designers digitais conscientes de que qualquer tipo de projecto se baseia na qualidade do seu trabalho e não meramente no meio em que é criado ou exposto? Ou estarão menos inclinados a exprimir ideias inovadoras e mais a “jogar com os seus brinquedos”?

Para além do Illustrator e FreeHand 10

O que procurei demonstrar neste estudo acerca do Illustrator e do FreeHand foi que estes são apenas ferramentas – uma realizará uma tarefa particular mais eficazmente, o outro realizará outra, e por aí adiante.

Basicamente, deve-se escolher o que melhor se adequa ao maior número de tarefas possível dentro das nossas necessidades enquanto designers, bem como o que nos sentimos mais confortáveis a utilizar... Quanto menos nos dermos ao trabalho de pensar sobre a interface do programa, mais livres estaremos para nos concentrarmos nos nossos projectos e seus conceitos criativos.

Não sei que tipo de aprimoramentos estes dois programas virão a ter (nem mesmo no caso do FreeHand – não vi nem analisei a nova versão



MX, apenas li um ou dois artigos, por isso tenho uma ideia muito pobre acerca das suas capacidades e características). Apesar da pressão contínua sobre a Adobe para a inclusão de funcionalidade multi-páginas no Illustrator, tenho as minhas dúvidas se alguma vez eles considerarão a ideia, por dois motivos:

Primeiro, a Adobe já possui duas aplicações DTP consideravelmente fortes, o InDesign e o PageMaker. Segundo, é possível que o conceito de mono-página derive da percepção clássica de que a ilustração é concebido do início ao fim num único suporte (tela, folha de papel, etc)... Contudo, esta é uma percepção clássica e nós vivemos na modernidade, com necessidades modernas, e espera-se dos programas de desenho vectorial que sejam cada vez mais versáteis.

Por outro lado, a forte relação entre o FreeHand e o Flash levou a que algumas pessoas considerassem que uma fusão entre os dois softwares seria benéfica, na perspectiva de que o FreeHand funciona sobretudo como um complemento para o Flash. Não que os métodos de desenho do FreeHand sejam melhores, muito pelo contrário – algumas pessoas consideram que o Flash possui uma forma de desenhar muito mais intuitiva e natural (após se terem percebido os conceitos básicos): contudo, falta-lhe a especialização e interface do FreeHand no que respeita à criação de gráficos mais elaborados.



Aconteça o que acontecer, certas coisas serão inevitáveis: as reduzidas dimensões do ficheiro, a definição das formas e a capacidade de redimensionar os gráficos vectoriais sem comprometer a sua qualidade manterá o seu apelo. E com o crescimento e consolidação dos efeitos e capacidades “raster”, assim como a animação web, as fronteiras entre o que o desenho vectorial será ou não capaz de fazer ficarão cada vez mais difusas... o que significa que os programas de desenho vectorial serão usados para cada vez mais (e mais elaboradas criações) com cada nova versão colocada no mercado.



Galeria

A secção que se segue é constituída por uma série de trabalhos vectoriais, gentilmente doados para exposição neste livrete por alguns dos designers e artistas contactados durante a fase de pesquisa.

Estes trabalhos não pretendem representar a maioria das técnicas de desenho vectorial, nem tão-pouco todo o potencial criativo do Illustrator e FreeHand – por exemplo, nenhuma animação foi disponibilizada para exposição, nem mesmo um “storyboard” ou objectos e personagens eventualmente utilizados para o efeito. Como mencionado na Introdução, o seu propósito é meramente encantar e apresentar ao leitor algumas das possibilidades e versatilidade da ilustração vectorial.



RUSSELL TATE [Illustrator]

Rubbish Challenge

- Jogo sobre reciclagem para escolas em Londres. Esboços conceptuais e foto do produto final.

Mapa de Darling Harbour (página oposta)

- Mapa para a área de Darling Harbour em Sydney, Austrália.

Telefone (página 36)

- Este trabalho para portfolio foi criado usando gradiências e "blends" (e nenhuma "rede de gradiências") e demorou 18 horas a ser produzido.

TREVOR JONHSTON [FreeHand]

Parka (página 37)

- Esta ilustração vectorial hiper-realista é composta por mais de 2.000 objectos.





Welcome to Darling Harbour

Sydney Visitor Centre

at Darling Harbour 86

Places of Interest

- Australians & Migrants 15
- Archibald's Maritime Treasury & Clock Centre 16
- Australian National Maritime Museum Casseal 18
- Chinese Garden of Friendship 17
- Cockle Bay Amphitheatre 16
- Cockle Bay Wharf 84
- Darling Harbour Marina 85

- Darling Walk 86
- Harbour Jet 86
- Harbour-side Art & Theatre 17
- Harbour-side Shopping Centre M&W Theatre 85
- King Street Wharf 83
- Market Quay 17
- Powell House Museum 110
- Pyloncrest Bridge 18
- Scotty Meyer Reading Restaurant 26
- Sun City 108
- Sydney Apartments 10
- Sydney By Sail 55

- Sydney Convention Centre 10
- Sydney Entertainment Centre 77
- Sydney Exhibition Centre 88
- Sydney's Teddy's Market 17
- Sydney SuperSport Centre 18
- Parks & Gardens 14
- Chinese Garden of Friendship 107
- Farm Cove 86
- Ferriss Bay Park 17
- The Garden at Darling Park 13
- Tumbalong Park 16
- Public Facilities 10
- University of Technology Sydney 18

Accommodation

- Cruise Plaza Darling Harbour 14
- Four Points by Sheraton Sydney 17
- Goldborough Apartments 19
- Grand Meriton Apartments 17
- Harbour Garden Towers 18
- Holiday Inn Darling Harbour 18
- Hotel Brick Darling Harbour 17
- Metropolitan Hotel Harbourside 17
- Mercure City Sydney 18
- Mercure Sydney Darling Harbour 117
- Southern Cross Hotel Harbour 55
- Sun City 108

Transport

- Bus stop 1
- Sydney Ferry stop 1
- Harbour Cruise 1
- Maritime Bicentennial Ferry Stop 1
- Parking stations 1
- People mover 1
- Railway station 1
- Taxis 1
- Water taxi 1
- Darling Harbour Channel Passenger Terminal 1

Metro & General Stations

1. Lithiaside
2. Convention
3. Haymarket
4. Garden Plaza
5. World Square
6. Gale Ann Victoria
7. City Centre
8. Darling Park

Services

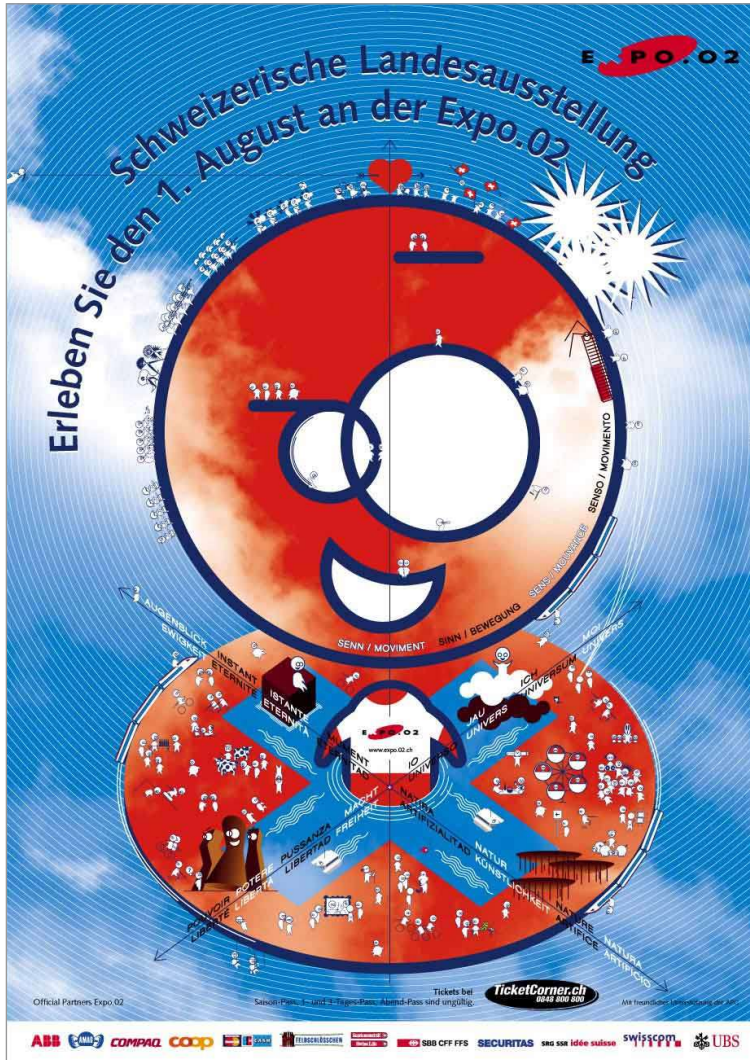
- ATM
- Business change
- Disabled access
- Parental lockers
- Police station
- Pyramat Bridge pedestrian way
- Tollers
- Telephone



Information correct as far as possible. All subject to change without notice. © September 2002.









FRANÇOIS CHALET [FreeHand]

*Expo 2002 (página oposta)
- Poster oficial para a abertura da Expo 2002. François Chalet refinou a sua própria linguagem vectorial, que emprega em quase todos os trabalhos que realiza.*

RONNIE E GAYLE NELSON [Illustrator]

*Zebra (página oposta), Lírio e Capacete
- Estes "cliparts" de luxo demonstram bem as fortes capacidades do Illustrator, sobretudo com gradiências.*



Minibüs dehşeti

1 Serpil Erkol, yavrusu Serap'ı okula kaydettirince çok sevindi. Defter kitap almak için Avcılar'a yöneldi.



2 Bu sırada genç kadını sağdan gelen bir minibüs sıkıştırdı. Bir anda paniğe kapılan iki çocuk annesi, direksiyon hâkimiyetini kaybetti. Önce direğe çarptı, sonra da aracını devirdi.



MİLLİYET Grafik/ Yılmaz Aslantürk

3 Kaza anında ön tarafta bebek koltuğunda bulunan 1,5 yaşındaki Selin ve arkadaki Serap camdan fırladı. İki çocuk da öldü. Serap'ın kafası koptu. Anneyi itfaiye kurtardı.



YILMAZ ASLANTURK [FreeHand]

Infográficos (páginas 40 a 42) e Protótipos de Telemóveis (página 43)

- A infografia é extremamente narrativa e normalmente tira forte partido da legibilidade de linha e repetição de objectos que caracterizam a ilustração vectorial.

KORKUNÇ KAZA BÖYLE OLDU



3 İki uçak çarpışma sırasında Almanya - İsviçre sınırındaki Konstanz gölü üzerinde, 12 bin metre yükseklikte uçuyordu.

1 Başkır Havayolları'na ait Tupolev-154, 57 yolcu ve 12 kişilik mürettebatıyla Moskova'dan havalandı. Münih'e indikten sonra Barcelona'ya uçmaya başladı.



2 DHL için kargo taşıyan 2 pilotun kullandığı Boeing 757, Bahreyn'den kalkıp İtalya'nın Bergamo kentine uğradıktan sonra Belçika'nın başkenti Brüksel'e gidecekti.

MİLLİYET Grafik/ Yılmaz Aslantürk





İşte Emniyet'in suikast krokisi

1 Diyarbakır Emniyet Müdürü Gaffar Okkan, beraberindekileri birlikte saat 17.45'te Valiliğe gitmek üzere makamından ayrıldı.

2 Araçlar, Şehitlik Caddesi'ne girdiklerinde saldırganlar, mezarlığın yanındaki trafodan elektriği kesti.

3 Okkan ve beraberindekiler, caddeye girer girmez 1. grup saldırıya geçti. Bu ani saldırı sonucu yaralanan motorlu güvenlik güçleri etkisiz hale geldi.



6 Üçüncü ve dördüncü gruplar da birkaç saniye sonra makam aracına kurşun yağdırmaya başladı.



7 Makam otosu refüje çıktı. Saldırganlar hemen aracın yanına gidip içine yakın mesafeden Kalashnikoflarla ateş etti.



4 Koruma aracı yere düşen motorlu polisleri ezmek için geliş istikametine geçti.



6 Saldırganlar kaçmak üzereyken olay yerine gelen Şehitlik Başkomiseri bir kişiyi yaraladı. Yaralı saldırgan kaçarken bir Kalashnikof ve mermi kutüğünü bıraktı.

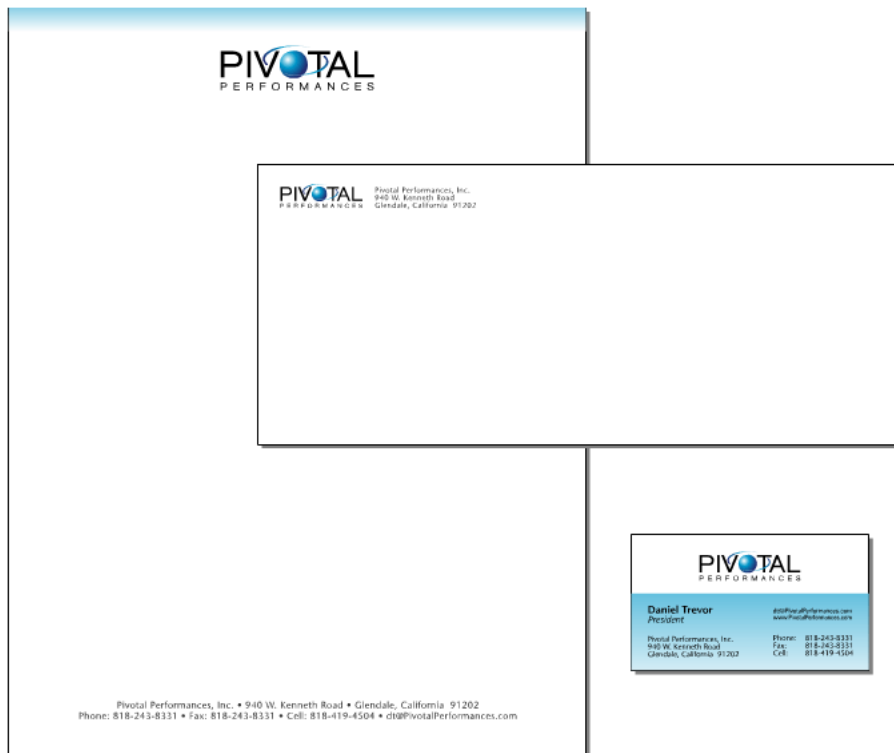


Makam otosunda camlar hariç kaportada 47 mermi girişi tespit edildi. Bu mermilerin yedisi Gaffar Okkan'ın başına, 10'u ise vücudunun diğer yerlerine isabet etti.

Olayın hemen ardından güvenlik güçleri tarafından suikast bölgesinde yapılan kapsamlı incelemelerde 460 boş kovan ve 3 adet Rus yapımı patlamamış el bombası bulundu.





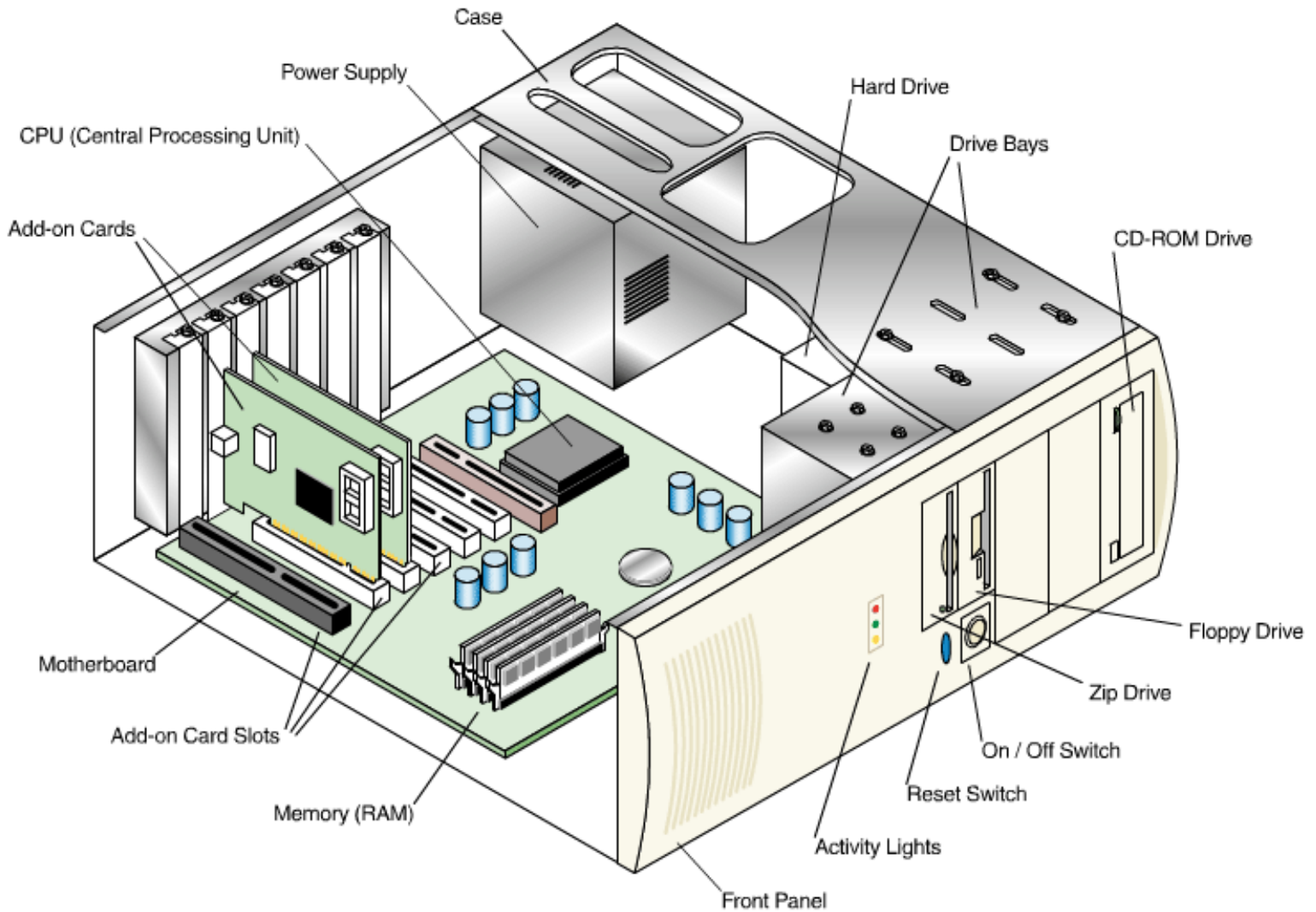


MIKE DOUGHTY [FreeHand]

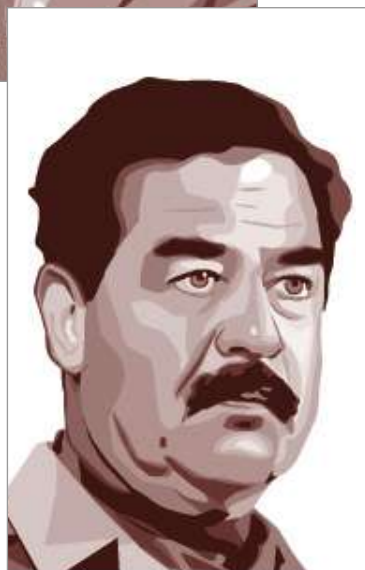
*Pivotal Performances, Biancardi's e Interior de Computador (página oposta)
- Os gráficos vectoriais são ideais para logotipos e paginações, bem como
para ilustrações técnicas e instruacionais.*

KORAY NERGIZ [FreeHand]

*Várias Ilustrações (páginas 46 a 49)
- O uso correcto de gradiências pode tornar o mais
banal dos motivos num verdadeiro festim para os olhos.*















Publicações

Bit nº 50 [Novembro 2002]
Computer Arts Special [nº38 2002, Future Publishing]
Icon Design [2001, Cassel & Co.]
IdN [vol8 nº4 2001 / vol8 nº5 2001 / vol9 nº1 2002, DGV]
Information Graphics [1998, Thames and Hudson]
Mutabor – Lingua Grafica [2001, DGV]
Pictoplasma [2001, DGV]
The Illustrator 10 Wow! Book [2002, Peachpit Press]

Internet

Adobe [www.adobe.com]
Adobe Illustrator [www.adobeillustrator.com]
Apple [www.apple.com]
BezierCurve Maniacs [www.t-i-t.org]
Blutz Illustration [www.blutz.com]
Bob Staake [www.bobstaake.com]
CreativePro.Com [www.creativepro.com]
Creative Mac [www.creativemac.com]
Computer Arts [www.computerarts.co.uk]
Debbie Drechsler [www.debdrex.com]
Demian 5 [www.demian5.com]
Digital Media Designer [www.digitalmediadesigner.com]



Digital Web Magazine [www.digital-web.com]
DreamLight [www.dreamlight.com]
FreeHand Fan [www.apionet.or.jp/~terra/]
FreeHand Professional Tips and Tricks
[www.tema.ru/f/r/e/e/h/a/n/d/index.html]
FreeHand Source [www.freehandsource.com]
François Chalet [www.francoischalet.ch]
Gainesville Design [www.gainesvilledesign.com]
Hausgrafik [www.hausgrafik.ch]
Houdini [www.houdini.se]
Identikal [www.identikal.com]
IdN [www.idnworld.com]
Ingenium Macromedia User Group [www.ingenium-mmug.org]
Jason Brooks [www.jason-brooks.com]
Joe Murray [www.joemurraystudio.com]
Kabeljau [www.kabeljau.ch]
Karen Greenberg [www.karengreenberg.com]
Katsuey Design Works [www.katsueydesignworks.com/freehand.htm]
Kirsten Ulve [www.kirstenulve.com]
Koray Nergiz
[www.graphics.com/modules.php?set_albumName=albuno4&op=modload&name=Gallery&file=index&include=view_album.php]
Kot & Kat Illustrations [www.kotekat.com]
Lawrence Zeegen [www.zeegen.com]
Lindkvist [www.lindkvist.com]



Macromedia [www.macromedia.com]
Magic Torch [www.magictorch.com]
Migy [www.migy.com]
Mike's SketchPad [www.sketchpad.net]
Mutabor [www.mutabor.com]
Nelson's Freelance Graphics & Photographs
[www.nelsonsfreelance.com]
Nidus Corp [www.nidus-corp.com]
Russell Tate [www.russelltate.com]
Simon Bosch [www.digital-illustration.com.au]
Tonal Values Inc. [www.tonalvalues.com/illustration]
Torisukoshiro [www.torisukoshiro.com]
Trevor Jonhston [www.trevorjohnston.com]
Wow Web Designs [www.wowwebdesigns.com]
Yilmaz Aslanturk
[www.graphics.com/modules.php?set_albumName=album87&op=modload&name=Gallery&file=index&include=view_album.php]



Colaboradores

Gostaria de apresentar um agradecimento especial aos seguintes artistas e designers que generosamente contribuíram com a sua assistência, opiniões e/ou trabalhos para a criação e conclusão deste projecto... não teria sido (nem se teria tornado) tão interessante não fosse pela sua ajuda.

Doug Katz [www.freehandsource.com | wasskatz@aol.com]

François Chalet [www.francoischalet.ch | bonjour@francoischalet.ch]

Jerker Sojdelius [www.houdini.se | jerker@houdini.se]

Koray Nergiz

[www.graphics.com/modules.php?set_albumName=albuno4&op=modload&name=Gallery&file=index&include=view_album.php | koraynergiz@hotmail.com]

Mike Doughty [www.sketchpad.net | mike@sketchpad.net]

Ronnie e Gayle Nelson [www.nelsonsfreelance.com | info@nelsonsfreelance.com]

Russell Tate [www.russelltate.com | design@mt-generator.com.au]

Trevor Jonhston [www.trevorjohnston.com | trevj@trevorjohnston.com]

Yilmaz Aslanturk

[www.graphics.com/modules.php?set_albumName=album87&op=modload&name=Gallery&file=index&include=view_album.php | yilmazaslanturk@yahoo.com]

Este livrete foi inteiramente composto e montado usando Macromedia FreeHand 10.

