



Formas de Multimídia: Texto Gráfico

Must University/2018





Formas de Multimídia: Texto Gráfico

Conteúdo organizado por **Tatiana dos Santos** do livro *An Introduction to Digital Multimedia, Second Edition*, publicado em 2014 por Jones & Bartlett.

Objetivos de Aprendizagem

- Diferenciar texto editável e texto gráfico.
- Reconhecer o texto gráfico como importante recurso visual de multimídia.

Introdução: a revolução multimídia

O texto desenvolvido para multimídia diz respeito a duas principais formas, o texto editável no computador e o texto gráfico:

Texto editável é o texto produzido por editores e processadores de texto. Pode ser facilmente revisto, procurado, verificado ortograficamente e reformatado. Desenvolvedores multimídia tiram proveito dessas características em grande parte do conteúdo textual de suas aplicações.

Texto gráficos, por outro lado, são essencialmente uma imagem. Como outras imagens, o texto na forma de um gráfico pode ser manipulado para produzir uma ampla gama de efeitos artísticos. As letras podem ser reformuladas, de várias cores ou animadas. Tais capacidades são muitas vezes utilizadas na criação de logotipos originais ou títulos que chamam a atenção. As palavras que compõem o texto gráfico são codificadas apenas como um teste padrão de formas, e não como as letras identificáveis representadas por ASCII ou Unicode. Com efeito, o computador não pode “ler” ou processar essas imagens como palavras. Por essa razão, operações como a verificação ortográfica ou procurar e substituir não são aplicadas em textos gráficos.

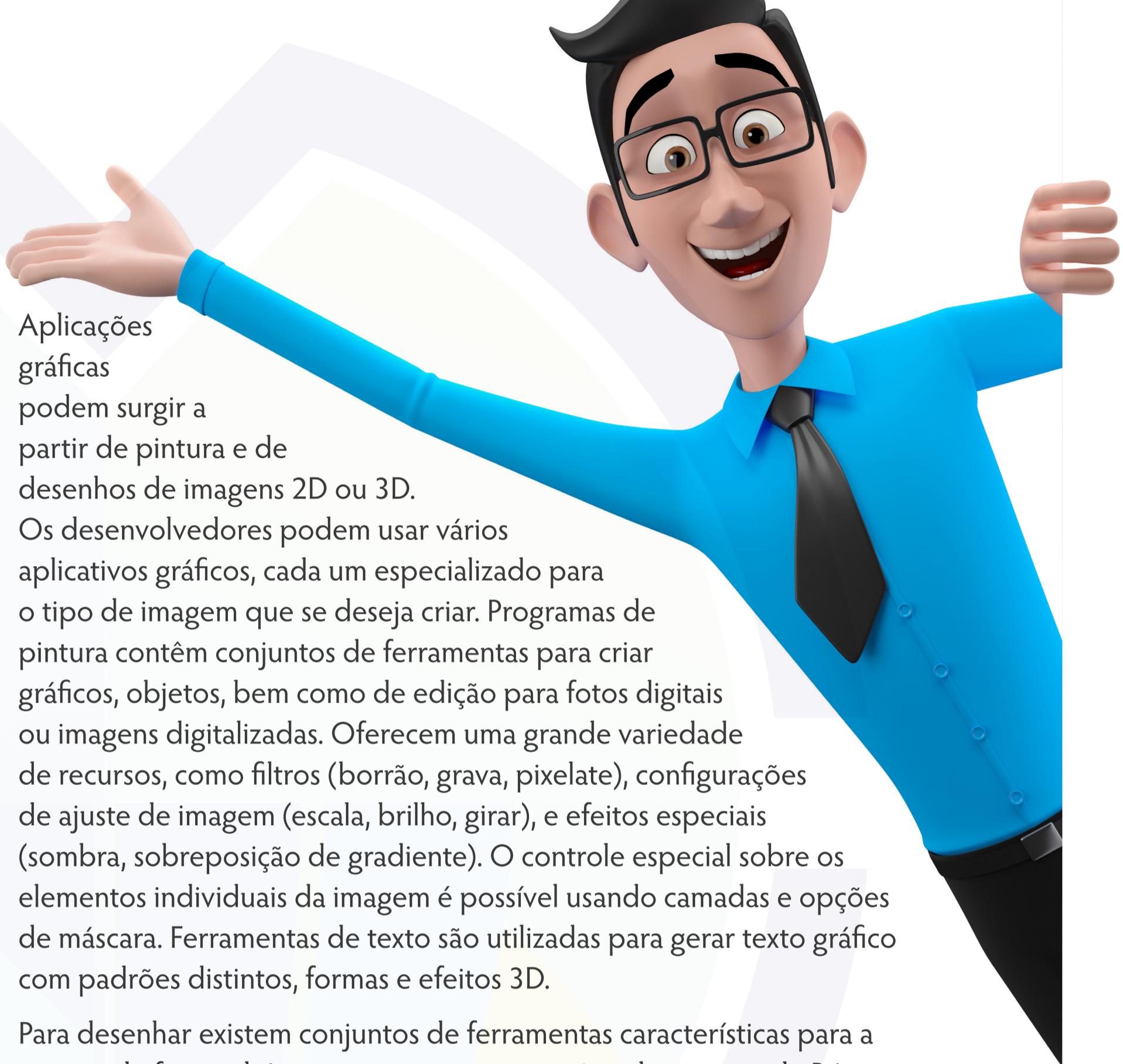
O texto gráfico permite que os desenvolvedores demonstrem seus talentos artísticos com as palavras. O resultado é, em muitos casos, uma figura de linguagem, original, envolvente. É importante destacar que um dos desafios do texto digital é garantir que os usuários tenham as fontes apropriadas instaladas em seus computadores. Se o texto for apresentado como um gráfico, esse problema desaparece, porque o texto gráfico é uma imagem, praticamente qualquer computador será capaz de exibi-lo e ele aparecerá exatamente como o designer pretendeu. Por essa razão, os desenvolvedores às vezes convertem o texto editável em suas aplicações para um formato de texto gráfico.

Figura 2.1 – Texto gráfico



Fonte: elaborada pela autora.





Aplicações gráficas

podem surgir a partir de pintura e de desenhos de imagens 2D ou 3D.

Os desenvolvedores podem usar vários aplicativos gráficos, cada um especializado para o tipo de imagem que se deseja criar. Programas de pintura contêm conjuntos de ferramentas para criar gráficos, objetos, bem como de edição para fotos digitais ou imagens digitalizadas. Oferecem uma grande variedade de recursos, como filtros (borrão, grava, pixelate), configurações de ajuste de imagem (escala, brilho, girar), e efeitos especiais (sombra, sobreposição de gradiente). O controle especial sobre os elementos individuais da imagem é possível usando camadas e opções de máscara. Ferramentas de texto são utilizadas para gerar texto gráfico com padrões distintos, formas e efeitos 3D.

Para desenhar existem conjuntos de ferramentas características para a criação de formas básicas, tais como ovais, retângulos, curvas de Bézier e polígonos gerados a partir de fórmulas matemáticas. Essas formas são agrupadas, preenchidas e escalonadas para produzir imagens e desenhos complexos. Esses programas criam objetos únicos, logotipos, desenhos e gráficos que podem ser facilmente redimensionados para projetos específicos de multimídia.

Muitos projetos, especialmente sequências de animação e aplicativos de jogos, requerem imagens em 3D. Os programas de imagens em 3D são usados para modelar objetos tridimensionais, definir superfícies, compor cenas e renderizar uma imagem completa. Na modelagem, o artista gráfico cria a forma de um objeto; na definição da superfície, a cor e a textura são aplicadas; na composição da cena, os objetos são organizados, a iluminação é especificada e os fundos e efeitos especiais

são adicionados. Como a criação de objetos e cenas de gráficos 3D pode levar muito tempo, diversas aplicações fornecem bibliotecas de objetos em 3D que podem ser ajustados para projetos individuais. O estágio final dos gráficos 3D é a renderização. A *renderização* cria uma imagem 3D a partir da cena especificada, esse processo pode ser demorado porque o *software* deve calcular como a imagem deve aparecer com base na posição do objeto, nos materiais de superfície, na iluminação e em *renders* específicos.

Criação e edição de imagem são uma parte importante do desenvolvimento de multimídia. Artistas gráficos selecionam o aplicativo que pretendem utilizar para pintar e desenhar, ou os programas de gráficos 3D com base nas necessidades específicas do projeto. Embora a maioria dos gráficos de multimídia sejam criados para exibição em tela, os desenvolvedores, às vezes, distribuem imagens na forma impressa. Eles também podem capturar originais usando escâneres. Por essas razões, os elementos chave de impressão tradicional, como contones, linha arte, meios tons e cores CMYK são considerações importantes para os desenvolvedores multimídia.

Os gráficos digitais podem ser bidimensionais ou tridimensionais. Existem dois tipos principais de gráficos computacionais 2D: bitmap e desenho vetorial. Os gráficos bitmap são definidos como padrões de pixels ou elementos de imagem. Eles podem incluir detalhes muito finos e podem ser amplamente editados. Os desenvolvedores prestam muita atenção à resolução espacial e resolução de cores, pois criam imagens bitmap usando programas de pintura ou as capturam usando escâneres, capturas de tela ou câmeras digitais. A abordagem bitmap é essencial para imagens altamente detalhadas, como fotografias, mas também produz um arquivo grande. Esses arquivos grandes deram origem a uma variedade de estratégias de compressão e formatos de arquivos para combinar gráficos bitmap com seus usos previstos. Outros desafios no uso de gráficos bitmap incluem limitações de dependência de dispositivo e escala.

Gráficos desenhados variam de projetos simples a sofisticadas imagens naturalistas produzidas por ilustradores qualificados. As vantagens de desenhos vetoriais incluem tamanho muito menor de arquivo, excelente escalonamento e dispositivo de independência. Sua principal desvantagem é que eles não suportam a edição de pixel – nível detalhado de gráficos de bitmap, e, portanto, não são adequados para imagens fotográficas.

Gráficos 3D tiram proveito do processamento do computador para criar um tipo diferente de imagem digital. Nos gráficos em 2D, sejam bitmap ou desenhados, o artista usa versões digitais de ferramentas tradicionais para criar diretamente a imagem final. Em gráficos 3D, o artista habilmente combina elementos para especificar uma imagem que só o próprio computador pode produzir na sua forma final. Essa nova relação entre artista e computador é refletida no processo de vários estágios de produção de gráficos 3D: modelagem, definição de superfície, composição de cena e renderização. Aplicativos gráficos 3D têm curvas de aprendizagem íngremes e exigem computadores mais poderosos do que suas contrapartes 2D, mas a tomada de imagem 3D está avançando rapidamente e é uma parte cada vez mais importante de desenvolvimento moderno de multimídia.



Saiba Mais

Para saber mais sobre este tema, leia os artigos indicados a seguir:

“As potencializações e especificidades do infográfico multimídia como gênero jornalístico no ciberespaço.” Disponível em: <<http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2011/resumos/R6-2976-1.pdf>>. Acessado em 14 de setembro de 2023.

Em resumo

O texto gráfico é essencialmente uma imagem. Como outras imagens, o texto na forma de um gráfico pode ser manipulado para produzir uma ampla gama de efeitos artísticos. O texto gráfico permite que os desenvolvedores demonstrem seus talentos artísticos com as palavras. O resultado é muitas vezes uma figura de linguagem original, envolvente.

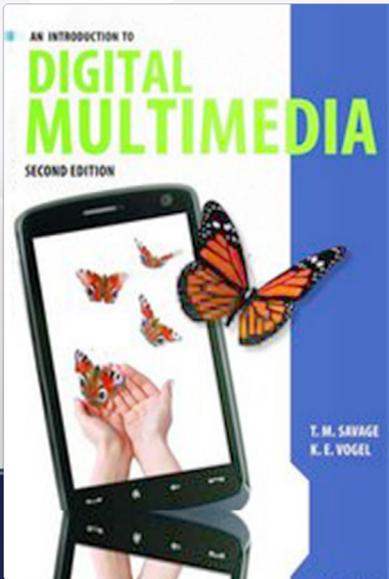


Na ponta da língua



Referências Bibliográficas

Savage, T. M. and Vogel, K. E. (2014) An introduction to digital multimedia. 2. ed. Burlington: Jones & Barlett Learning.



Você pode acessar o livro base deste tema na Biblioteca Lirn:

An Introduction to Digital Multimedia, Second Edition

T. M. Savage and K. E. Vogel

Jones and Bartlett Learning © 2014

Daily News

Politics

World

Technology

Sed ut perspiciatis unde omnis iste natus error sit voluptatem accusantium doloremque laudantium, totam rem aperiam, eaque ipsa quae ab illo inventore veritatis et quasi architecto beatae vitae dicta sunt explicabo. Nemo enim ipsam voluptatem quia voluptas sit aspernatur aut odit aut fugit, sed quia consequuntur magni dolores eos qui ratione voluptatem sequi nesciunt. Neque porro quisquam est, qui dolorem ipsum quia dolor sit amet, consectetur, adipisci velit, sed quia non numquam eius modi tempora incidunt ut labore et dolore magnam aliquam quaerat voluptatem. Ut enim ad minima veniam, quis nostrum exercitationem ullam corporis suscipi laboriosam, nisi ut aliquid ex ea commodi

Nam libero tempore, cum soluta voluptatem accusantium doloremque laudantium, totam rem aperiam, eaque ipsa quae ab illo inventore veritatis et quasi architecto beatae vitae dicta sunt explicabo. Nemo enim ipsam voluptatem quia voluptas sit aspernatur aut odit aut fugit, sed quia consequuntur magni dolores eos qui ratione voluptatem sequi nesciunt. Neque porro quisquam est, qui dolorem ipsum quia dolor sit amet, consectetur, adipisci velit, sed quia non numquam eius modi tempora incidunt ut labore et dolore magnam aliquam quaerat voluptatem. Ut enim ad minima veniam, quis nostrum exercitationem ullam corporis suscipi laboriosam, nisi ut aliquid ex ea commodi

Lifestyle

Sed ut perspiciatis unde omnis iste natus error sit voluptatem accusantium doloremque laudantium, totam rem aperiam, eaque ipsa quae ab illo inventore veritatis et quasi architecto beatae vitae dicta sunt explicabo. Nemo enim ipsam voluptatem quia voluptas sit aspernatur aut odit aut fugit, sed quia consequuntur magni dolores eos qui ratione voluptatem sequi nesciunt. Neque porro quisquam est, qui dolorem ipsum quia dolor sit amet, consectetur, adipisci velit, sed quia non numquam eius modi tempora incidunt ut labore et dolore magnam aliquam quaerat voluptatem. Ut enim ad minima veniam, quis nostrum exercitationem ullam corporis suscipi laboriosam, nisi ut aliquid ex ea commodi

Nam libero tempore, cum soluta voluptatem accusantium doloremque laudantium, totam rem aperiam, eaque ipsa quae ab illo inventore veritatis et quasi architecto beatae vitae dicta sunt explicabo. Nemo enim ipsam voluptatem quia voluptas sit aspernatur aut odit aut fugit, sed quia consequuntur magni dolores eos qui ratione voluptatem sequi nesciunt. Neque porro quisquam est, qui dolorem ipsum quia dolor sit amet, consectetur, adipisci velit, sed quia non numquam eius modi tempora incidunt ut labore et dolore magnam aliquam quaerat voluptatem. Ut enim ad minima veniam, quis nostrum exercitationem ullam corporis suscipi laboriosam, nisi ut aliquid ex ea commodi

