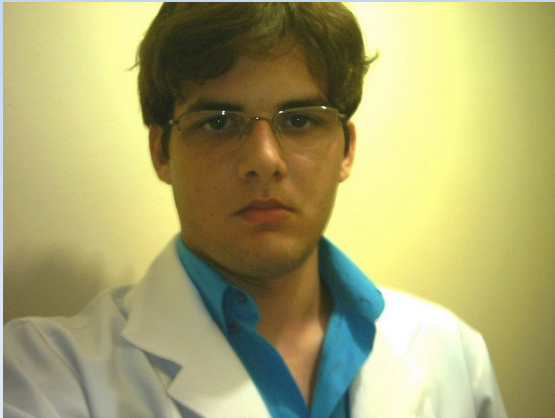


# OpenDesign – Ferramentas Livres

## II Encontro Potiguar de Software Livre

Moisés Souto

# Quem é Moisés Souto ?



Moisés Souto

E-mail: [moises.souto@gmail.com](mailto:moises.souto@gmail.com)

[moises@cortexeng.com](mailto:moises@cortexeng.com)

MSN: [themoises@msn.com](mailto:themoises@msn.com)

Jabber: [moises@cortexeng.com](mailto:moises@cortexeng.com)

Skype: moises.souto

Site: <http://moises.cortexeng.com>

- Bacharelado em Engenharia da Computação – UnP
- Vice-presidente do Centro Acadêmico de Engenharia da Computação
- Pesquisador na área de Biometria
- Cargos de diretor comercial/técnico da Cortex Engenharia

## **Atividades Profissionais**

- Diretor de Arte efetivo da Ativa Comunicação e Design
- Diretor de Arte da Zero Quinze Comunicação Total (Sorocaba/SP) na campanha política 2004 (Airton Dias / Prefeito)
- Webdesigner Rádio Solidariedade (106 FM)

# OpenDesign – Ferramentas Livres

- Design;
- Ferramentas Livres;
- Formatos Livres;
- Padrões;

# Design: introdução

Design está em toda parte. Tudo que nos envolve, criado pelo homem e para o homem, afim de proporcionar uma vida melhor, isto é design.

O termo design que quer dizer desenho, mas tomamos como sendo projeto , pois se encaixa melhor com as especificações da profissão e do próprio meio.

# Design: pontos e vírgulas

Um design / projeto , para ser eficiente em sua aplicação, precisa levar em consideração diversos fatores, tais como:

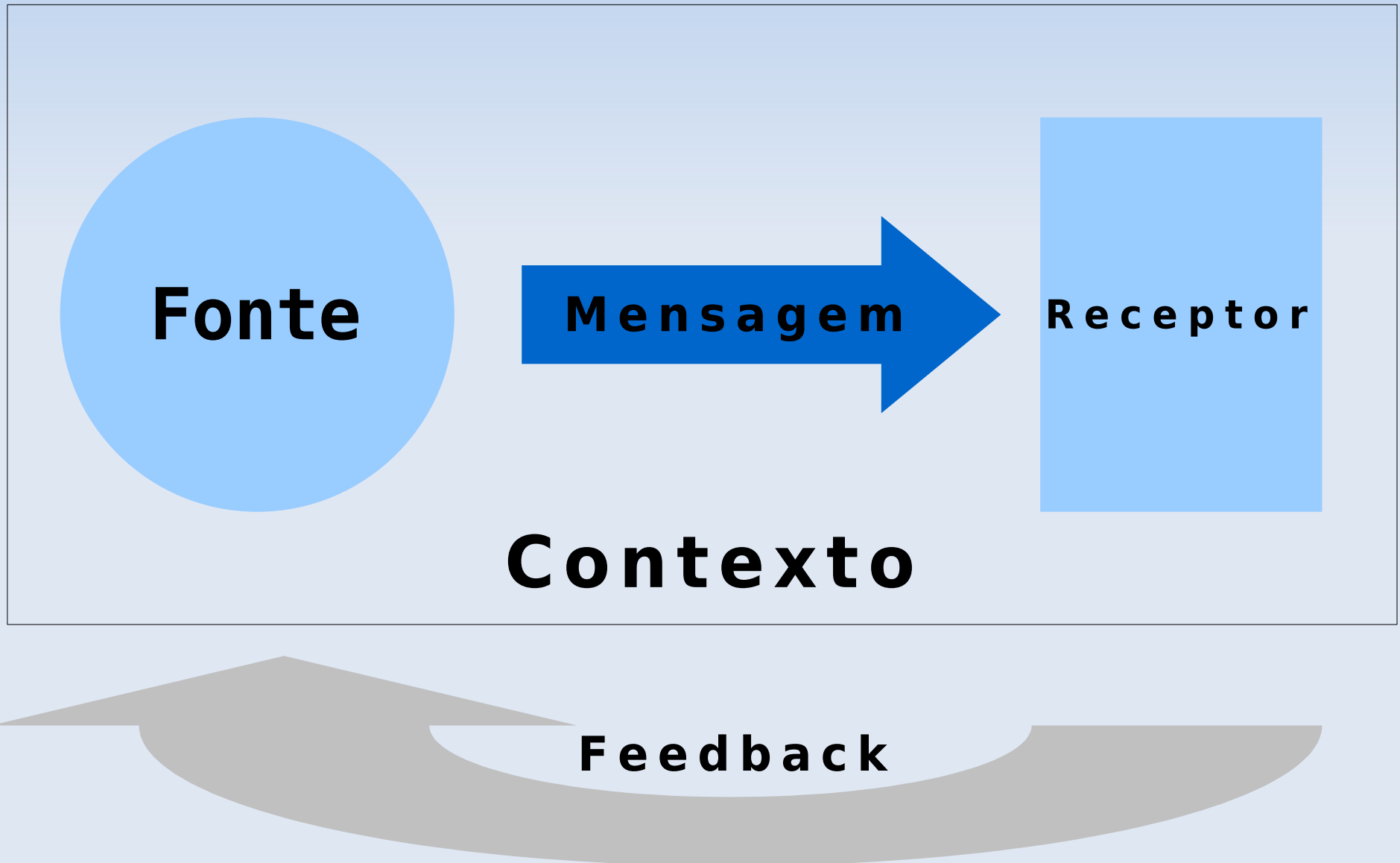
- Público-alvo;
- Meio;
- Tecnologia;

# Design: salada de muito bom senso

Basicamente, podemos entender e fazer design observando sempre três fatores, são eles:

- Harmonia;
- Funcionamento;
- Uso;

# Design: comunicação



# Design: principios

Usando o bom senso: esta é a dica primordial para se elaborar um bom projeto de design.

Com base neste princípio, a Gestalt, escola alemã que estuda a percepção visual, elaborou as seguintes regras:

# Design: o perto e o longe

## 1 – Proximidade e alinhamento

- Elementos que pertencem a um mesmo grupo, devem estar próximos;
- Repetir alinhamento;

# Design: o perto e o longe



# Design: estabilidade

## 2 – Equilíbrio

- Os elementos devem ser completados

# Design: tem alguma coisa ai ?

## 3 – Contraste

- É preciso um exagero, para causar mais interesse. Dinamismo.
- Espaço em branco para destacar elementos.

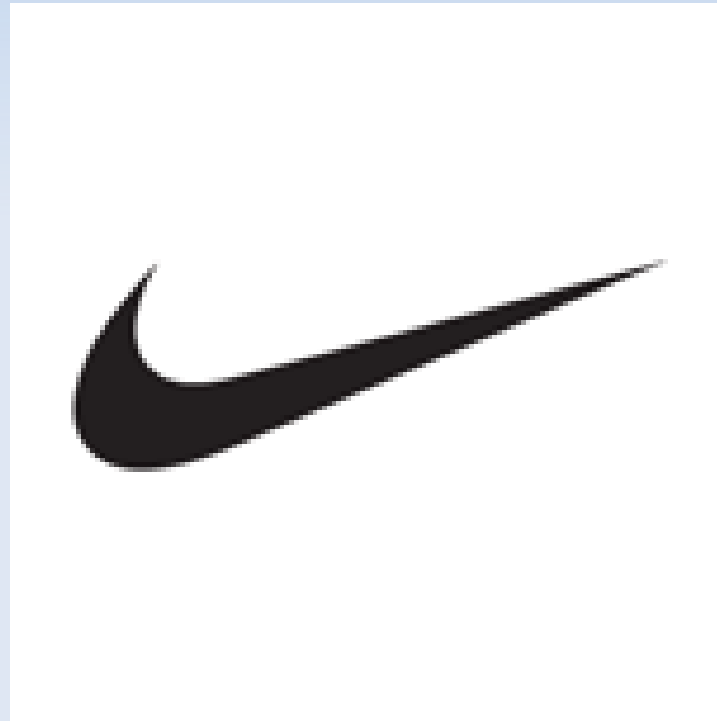
# Você consegue ler ?

# Design: SIMPLES !!!

## 4 – Simplificação

- O poder da síntese / comunicação rápida e prática;
- Se uma imagem de duas coisas, porque usar duas imagens ?
- Clareza

# Design: SIMPLES !!!



# Design: letra feia

## 5 – Legibilidade

- Texto legível é mais fácil para vender.
- Tem que ser lido.

# Ferramentas Livres

## **Gimp**

O projeto foi criado em 1995 por Spencer Kimball e Peter Mattis e hoje é mantido por um grupo de voluntários; é licenciado sob a GNU General Public License.

O GIMP não foi criado como uma alternativa livre ao Photoshop, foi um projeto universitário que amadureceu bastante e já é usado profissionalmente. Porém o GIMP ainda tem um fatia de mercado muito menor que a do Photoshop, talvez porque:

- Não existia um bom suporte ao padrão CMYK color space até a versão 2.0, usado em produção gráfica impressa.

# Ferramentas Livres

## Gimp

- Photoshop inclui licenças para o padrão Pantone, contudo o GIMP tem ótimas paletas e pode contornar esse problema muito bem.
- O número de plugins do Photoshop é maior. Porém o GIMP tem um conjunto de scripts que permite que se aumentem os efeitos indeterminadamente. É possível usar (embora de forma limitada e problemática) plugins do Photoshop no GIMP.
- Até o início de 2004 a GTK (biblioteca para gerenciar janelas usada pelo GIMP) não se apresentava bem no Microsoft Windows. A melhora da GTK facilitou o uso de outros programas como o Inkscape no Windows.
- A versão para o Mac OS X usa o X11, ao invés de usar os recursos nativos do Mac OS X

# Ferramentas Livres

## **Inkscape**

O Inkscape é um software livre para editoração eletrônica de imagens e documentos, irmão do sodipodi, tratando-se portanto de um fork. Utiliza o método vetorial, ou seja, gera imagens a partir de coordenadas dos pontos, de forma transparente ao usuário. Imagens Vetoriais são mais leves e não perdem a qualidade ao ser redimensionadas, em oposição aos desenhos bitmap.

# Formatos Livres

## **Gimp**

O formato nativo de imagens do GIMP é o XCF que possui muitos recursos extras como imagem em camadas (layers).

## **Inkscape**

Trabalha principalmente com arquivos do formato SVG (Scalar Vectorial Graphics), um tipo padronizado de imagens vetoriais. O SVG é uma subdefinição (DTD) da linguagem XML. O SVG é oficializado pelo W3C.

# Sem Padrões: o caos domina

Falhas advindas da falta de padrões:

- Perda de dados;
- Incompatibilidade;
- Compra de Softwares proprietários;
- Falhas no produto final ou destino final;