



CANAIS

SERVIÇOS

ESPECIAIS

[Assine](#) / [Anuncie](#) / [Clube Terra](#) / [Central do Assinante](#) / [Aviso Legal](#) / [Privacidade](#)

# Publish

ARTE E TECNOLOGIA DE DESIGN, WEB, DTP, COMUNICAÇÃO VISUAL E ARTES GRÁFICAS

 publish responde  assinaturas  publicidade  calendário editorial  guias e anuários  profissional publisher  contato

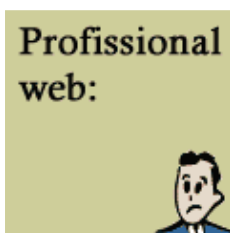
O Site para Profissionais  
de Design e Artes Gráficas

[home](#) [voltar](#) [Macworld](#)

- UPDATE
- AGENDA
- DESIGN
- WEBDESIGN
- PRODUÇÃO GRÁFICA
- IND. GRÁFICA
- PROCESSO
- WORKFLOW DIGITAL
- POWER SIGN
- FERRAMENTAS
- FOTOGRAFIA DIGITAL



publicidade:



## Como se concebe a capa de uma revista semanal?

A partir deste número, serão revelados detalhes do trabalho de criação, produção, fotografia, manipulação de imagens e design praticado nas capas da revista ISTOÉ.



O universo é muito rico, pois os temas se alternam entre saúde, economia, comportamento, política, tecnologia e atualidades. Por outro lado, é preciso alcançar o máximo de qualidade em um prazo muito curto, que pode variar de três dias a apenas duas horas. São, em média, requisitadas quatro alternativas de capa por edição. Ao fim de um ano, teremos produzido por volta de 200 capas. É bastante, não é? Dessas 200, 52 foram efetivamente impressas. Também serão mostrados aqui alguns trabalhos inéditos que por um mérito ou por outro merecem ser analisados.

### A rotina

Toda segunda-feira há uma reunião de pauta em que os editores apresentam suas propostas para a matéria de capa. Na terça, algumas matérias enfraquecem, enquanto

outras vão despontando. Geralmente, duas passam a ser trabalhadas. Foi dada a partida. A terça é o dia da criação. São levantados dados e conceitos junto aos editores e começam a surgir os primeiros layouts. Os desenhos são apresentados ao editor de arte, João Carlos Alvarenga, que faz sugestões e aponta caminhos.

É hora de fechar as idéias para apresentar ao diretor de redação, Hélio Campos Mello, que vai dar o sinal verde para a produção. É conveniente apresentar pelo menos duas visões diferentes de um mesmo assunto, se for possível. Idéias aprovadas, os layouts vão ser trabalhados um pouco mais para se lapidar as imagens. Com o chefe de estúdio da Editora Três, Alex Soletto, é discutido os últimos detalhes para passar à produtora de fotografia. Idade dos modelos, cores das roupas, objetos de cena, tudo deve contribuir para dar clima à cena que vai ser fotografada. A produção é agendada para quarta-feira, a qual deve

ser acompanhada com atenção, no intuito de que a foto se encaixe no espaço da capa e não se inviabilizem futuras montagens no Photoshop.



Às vezes, as imagens necessárias já existem no arquivo ou então os objetos podem ser desenhados com um bom resultado. Neste caso, deixamos a produção de lado. Na quarta à noite, as opções de capa começam a ser editadas no Photoshop e elas já devem estar praticamente finalizadas no fim da tarde de quinta, independente do número. São, então, apresentadas ao Hélio, que vai decidir qual o assunto e a imagem que vão para as bancas no sábado. Ele escolhe a capa e fornece a chamada e o olho, que devem ser revisados. Tudo certo, os arquivos vão para impressão.

Mas... acontece. Tem-se um furo de reportagem ou uma matéria quente. Às nove da noite, sobram apenas algumas horas para se apresentar uma nova capa. Não havendo uma boa foto, tentamos

resolvê-la graficamente. Já surgiram boas capas partindo desse estresse.

### Aquele papel em branco...



Cada profissional tem uma metodologia própria para a criação. Pode-se ir partindo do tema proposto e fazer associações de idéias, palavras e imagens. Algo como: apagão > escuridão > lanterna > vela > lâmpada > filete > Brasil > bandeira > mapa. Foi o que deu na capa 'Vai apagar'. Não é uma metodologia, mas às vezes ao abrir imagens no Photoshop relacionadas ao assunto e brincar com elas, consegue-se uma boa capa. A de fitoterapia é um exemplo como esse, de improviso. Foram usados o rosto de uma modelo e um ramo de folhas. Quando uma folha aproximou-se dos lábios da modelo, a capa apareceu.

### Ferramentas

As imagens fotografadas em cromo são reveladas no próprio estúdio da editora e digitalizadas no nosso

birô. Fotos de agências de notícias ou de banco de imagens, quando necessárias, são enviadas por e-mail.

Para trabalhar, abusamos do Mac G3 400 Mhz, com 384 Mb de RAM e 16 Mb de vídeo, acoplado em um monitor Sony Multiscan G500. O texto de capa é diagramado no PageMaker 6.5 e as imagens editadas no Photoshop 5.5. Versões novas de softwares, que costumam usar muita memória da máquina e nem sempre trazem recursos indispensáveis, são incorporadas com cuidado. Pode-se dizer, no entanto, que a edição de texto no Photoshop 6.0 já está dando água na boca.



## O Photoshop

Esse incrível software pode ser utilizado de forma muito intuitiva. Há muitas formas de se chegar a um mesmo resultado. Mas normalmente somos bem práticos nos fundamentos. Para recortar imagens, usamos as ferramentas de Path e depois as transformamos em seleções. É mais rápido e preciso. Caso selesione pedaços não precisos da imagem, pintamos usando o recurso Quick Mask, pois podemos ver a seleção. Para recorte de cabelo, duplicamos o canal de cor onde ele é mais destacado, aumentamos bem o contraste, selecionamos e apagamos a máscara do Layer. Em tratamento de imagem, usamos o ajuste Curves para correção de cor, Chanel Mixer para alterar canais e Seletive Colors para valorizar imagens. Tentamos manter intactas as fotos originais pois podemos precisar delas. Para isso, fazemos as correções pelo Adjustment Layers.



## Para começar...



Vamos resgatar uma capa que teve um retorno legal de cartas de leitores e mostra uma forma de produção bem planejada. A capa 'Viva mais... e melhor' tratava dos processos que nos fazem envelhecer e como ter saúde na velhice. No livro 'O Retrato de Dorian Gray', o retratado permanece jovem, enquanto o retrato vai envelhecendo. Foi uma inspiração. Partimos de um quadro de Leonardo da Vinci, imaginando que a imagem de uma Mona Lisa envelhecida seria bastante inusitada. A dificuldade foi encontrar uma senhora com traços semelhantes aos do quadro, considerando que da Vinci pintava seguindo proporções rígidas de anatomia.

Teremos mais oportunidades para falar de outros assuntos. Hoje fizemos uma introdução do que

pretende a coluna, ao abordar desde a criação de um trabalho até sua finalização, percorrendo sobre os detalhes que envolvem a produção de uma boa peça gráfica. Até lá.

**Roberto Weigand**

[weigand@istoe.com.br](mailto:weigand@istoe.com.br)

Designer gráfico e capista da revista ISTOÉ

Outras matérias

Copyright © 2001  
IDG Computerworld do Brasil Serviços e Publicações Ltda.  
Global Map Internet Marketing  
Todos os direitos reservados.  
Conheça nossa política de privacidade.

