



FREEHAND 4.0

Aldus Corporation

Preço: US\$ 824 (Brasil)

Configuração: Mac colorido, System 6.05 em diante

Intuitividade:

Interface:

Poder:

Custo/Benefício:



Depois do carnaval feito em torno da versão 5.0 do Illustrator, chegou a hora do FreeHand entrar na avenida. Quem esperou até agora para ver a sua escola passar, não vai se arrepender. O FreeHand 4.0 traz novidades de arrepiar os cabelos, além de igualar quase todos os recursos apresentados na última versão do concorrente. Acentuando a velha tendência que faz com que os softwares se pareçam cada vez mais, o FH4 ganhou ares de programa de paginação. Diga adeus àquela pseudo justificação de texto que não hifenizava automaticamente e aos dois cliques no bloco de texto para poder alterá-lo. Diga olá para as múltiplas páginas num mesmo documento, para o recurso de linkar um bloco no outro e aos controles de parágrafo, indentação e tabulação. Agora, as letras escorrem com facilidade por dentro e em volta de todo tipo de objeto. Caracteres especiais aumentaram o controle sobre o fluxo de texto. E funções antes oferecidas somente pelo Quark ou PageMaker foram incorporadas à nova versão.

EU ACREDITO EM PALETE

Se o carro alegórico da editoração deixa a desejar, o mesmo não pode ser dito da comissão de frente. Onze (eu disse onze!) paletes agilizam extremamente a criação de ilustrações. Acompanhe o texto a seguir olhando a tela ao lado.

- *Toolbox* permite agora que você escolha, numa janela de diálogo, se os seus retângulos vão ter cantos arredondados, acabando com essa ferramenta específica. No seu lugar, um ícone de hexágono representa um instrumento que desenha estrelas de três a vinte pontos e polígonos de até vinte lados. Rotation, Reflexion, Skale e Skew ganharam uma paleta (*Transform*) com as informações antes obtidas através de *Option Click*.
- *Transform* incorpora também a função *Move*, além de confortáveis botões *Apply*.
- *Color list* importa 12 libraries de cor, além de guardar e exportar as combinações criadas no documento.
- *Color mixer* possibilita misturar e aplicar cores CMYK, RGB, HLS e Apple Color System sobre os objetos.
- Caso você queira salvar alguma combinação, basta arrastar a cor até uma "porta de entrada" (representada por um alvéolo com uma seta) da paleta *Color list*.
- *Halftone* controla a forma, a quantidade de linhas e o ângulo das retículas.

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO DE SOFTWARES

INTUITIVIDADE- Até onde você pode ir, sem abrir o manual.

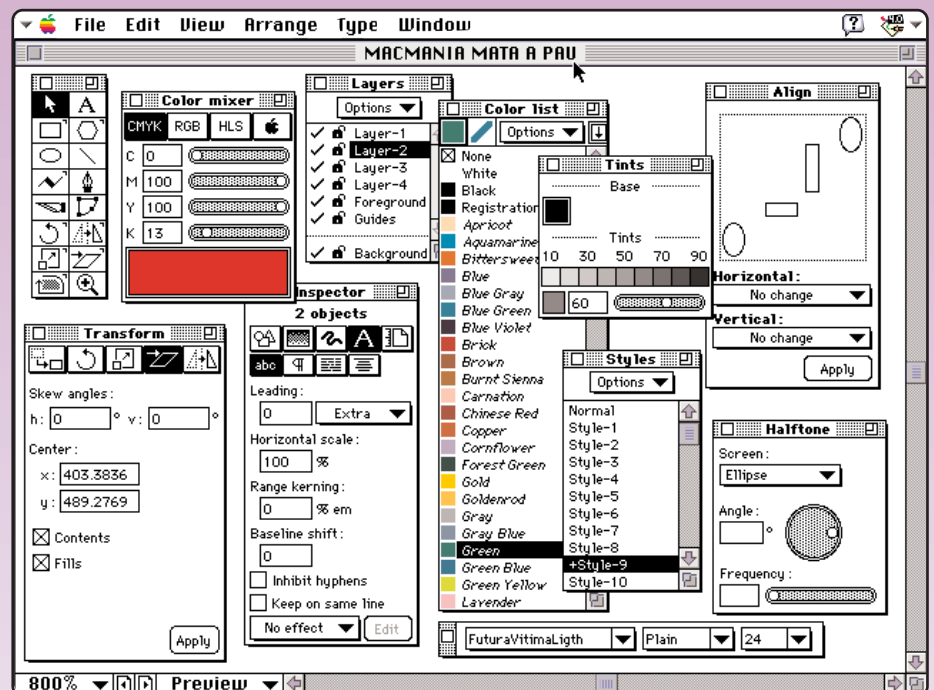
INTERFACE- A cara do programa. O jeito com que ele se comunica com o usuário.

PODER- O quanto o programa se aprofunda em sua função.

DIVERSÃO- Só para games, dispensa explicações.

CUSTO/BENEFÍCIO- Veja aqui se o programa vale o quanto pesa.

- *Tints* define as escalas de cinza.
- *Type* mostra a fonte, o corpo e o estilo de um texto.
- *Align* alinha objetos e teve seu funcionamento simplificado.
- *Layers* cria e batiza infinitos planos de desenho.
- *Styles* mostra as combinações de Fill e Line criadas e está de cara nova.
- Finalmente, a apoteótica *Inspector* acumula 11 (mais onze!) subpaletes acionadas por botões. Através delas, pode-se controlar funções antes espalhadas por dezenas de menus, submenus e janelas de diálogo. Pode-se definir, entre outras coisas, as características da linha, o ângulo



Nunca abra todas as paletes, você corre o risco de não achar mais seu desenho

e cor dos degradês, as texturas PostScript, o número de fases de um Blend, a resolução de impressão, a entrelinha, o kerning, a unidade de medida das réguas e até a inserção de páginas. Ufa!!!

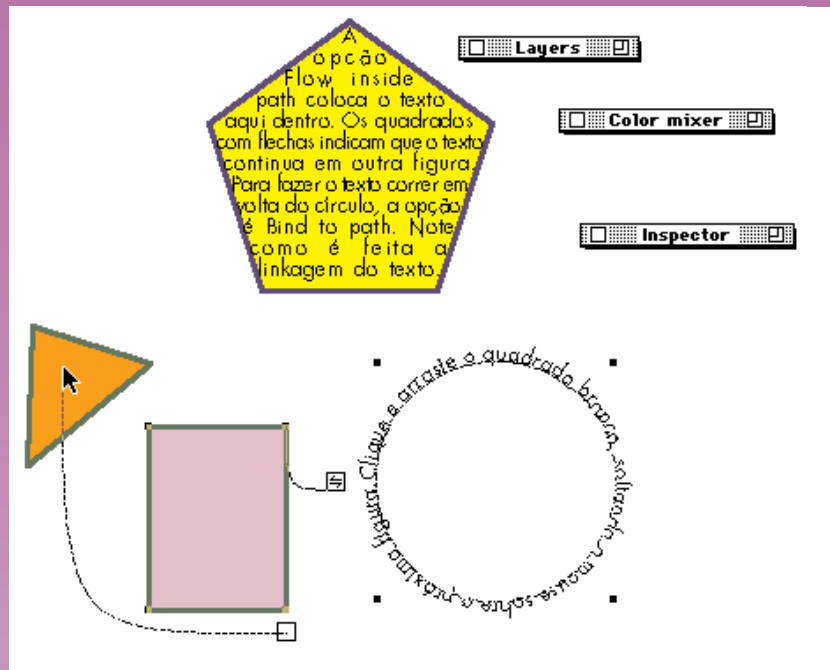
TIRANDO O ATRASO

Procurando diminuir a diferença provocada pelos filtros Pathfinder do Adobe Illustrator 5.0, a Aldus providenciou algumas Path operations (veja o menu ao lado). Além de alterar a direção das linhas PostScript, esses comandos resultam em uma série de fusões entre dois ou mais elementos. Na figura abaixo, demonstramos algumas possibilidades desses recursos. O destaque vai para o bom e velho Blend, que agora possibilita até mil fases de transição.

Sem apresentar nada tão poderoso como os filtros punks do Illustrator, dá para sentir que nessa área a Adobe continua na frente. Se os filtros não são lá essas coisas, o mesmo não acontece com os controles de texto. As opções *Flow inside* e *Bind to path* colocam o texto por dentro e por fora de qualquer objeto. Para fazer o *Link* de uma figura à outra, o FreeHand utiliza linhas obtidas clicando-se sobre um pequeno quadrado e arrastando até o próximo objeto (ilustração acima à direita). Também foi incorporada a esta versão a função *Text Wrap*, que impede que o fluxo de texto avance sobre os outros elementos da página.

Junto com o programa, um conjunto de ilustrações para impressionar turista, uma aulinha fajuta mostrando as novidades e um pacote com mais de 120 fontes Type 1. Neste, o destaque fica por conta de uma elegante Bodoni com serifas mais finas que as da versão Adobe.

Apesar da torcida, os jurados certamente não darão nota dez em todos os quesitos. O desaparecimento da alinhamento vertical fez com que arquivos antigos ficassem com o texto "sambado" ao serem



Note que as paletes estão fechadas para não atrapalhar a visão

convertidos para a nova versão (lamentável). Alguns comandos mudaram de função e, sem o manual, até o mais legítimo membro da comunidade FreeHandista vai apanhar um pouco para descobrir onde foram parar alguns velhos amigos. Mas o pior de tudo é que a Aldus ainda não resolveu o velho problema da lentidão quando o FreeHand trabalha com texto. Ou seja, se você não tem um Power Mac ou uma máquina baseada no chip 68040, prepare-se para a canseira.

Tony de Marco

Multisoluções: (011) 816 6355

Arrange	
Bring to front	⌘F
Bring forward	⌘[
Send backward	⌘]
Send to back	⌘B
Lock	⌘L
Unlock	⇧⌘L
Group	⌘G
Ungroup	⌘U
Join objects	⌘J
Split object	⇧⌘J
Path operations	▶
Stroke widths	▶
Align...	⇧⌘A
Text wrap...	⇧⌘W
Transform...	⌘M
Transform again	⌘,
Correct direction	
Reverse direction	
Remove overlap	
Simplify	
Blend	⇧⌘E
Intersect	
Punch	
Union	
Expand stroke...	
Inset path...	

