



**Resenha**  
**LUIZ FERNANDO DIAS**  
**VITÓRIA MUZI**  
**VALTER HARASAKI**

# QuarkXPress 4.0

## Chega ao Brasil a nova versão do aclamado programa de DTP

Um dos programas favoritos dos designers que trabalham com Mac, o QuarkXPress é provavelmente o software que mais tempo ficou sem modificações expressivas. A versão 3.0 foi lançada no início de 1993, quando o sistema operacional dos Macs ainda era o System 7.0 e os Power Macs ainda nem existiam.

Nesse período, o PageMaker, seu principal rival, mudou de dono e passou da versão 4 para a 6.5, agregando novas funções como integração com a Web e com o Photoshop. Já o Quark passou de 3.0 a 3.32 somente corrigindo bugs e atualizando o programa para as novas versões do sistema e para o processador PowerPC, além de distribuir ou incorporar algumas XTensions no pacote standard do programa.



A filosofia dos criadores do QuarkXPress deve ser "em time que está ganhando não se mexe". Porém, essa nova versão vem sendo anunciada há pelo menos três anos. A própria Quark vem distribuindo boletins anunciando quais seriam as novidades para a nova versão desde 1994, sempre que surgia uma nova versão para o PageMaker – deixando os fãs e usuários do Quark na seguinte dúvida: "Aguardo a versão 4 ou troco pelo PageMaker?"

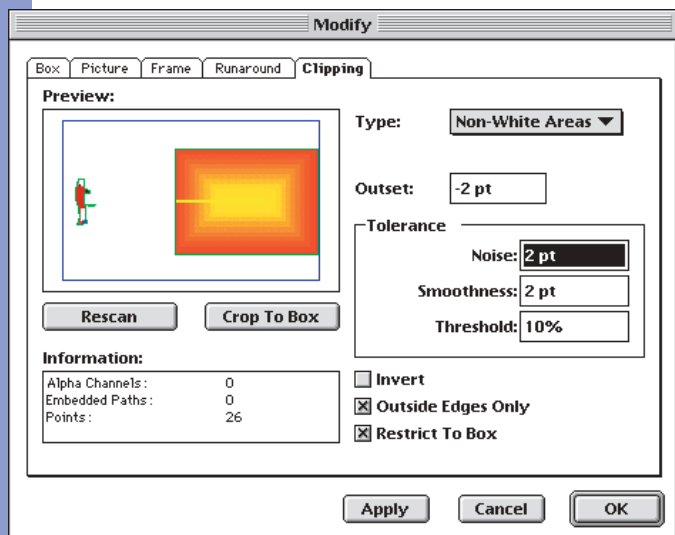


*Não é preciso ser a Mãe Dinah para adivinhar os efeitos que vamos cansar de ver em 98*

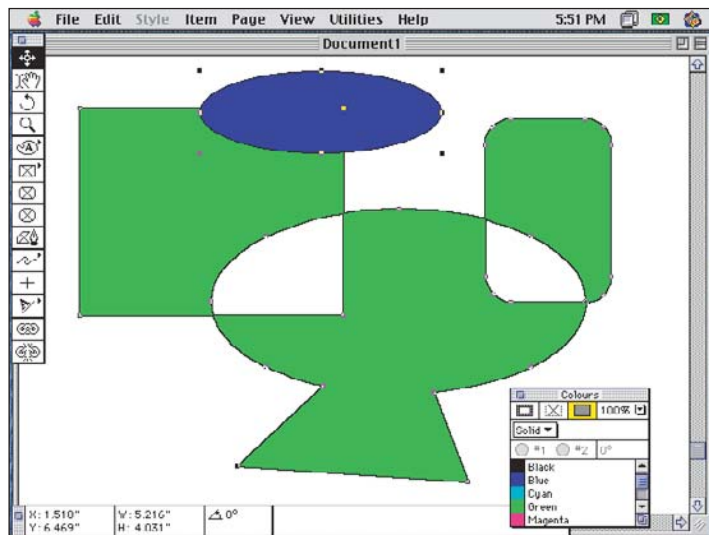
### MAIS PRODUTIVIDADE

Apesar de todas as melhorias, o novo Quark possui interfaces e menus muito parecidos, quando não iguais, aos da versão 3.32. Para quem já está habituado, bastam alguns minu-

tos para entender como a nova versão funciona. A exceção fica por conta do menu de impressão, que embora agrupe todas as funções em um único menu, ficou mais confuso e trabalhoso de usar.



*Modificar itens ficou mais fácil com essas janelas agrupadas*



*O novo Quark não é nenhum FreeHandão, mas quebra o calbo*

## Novidades

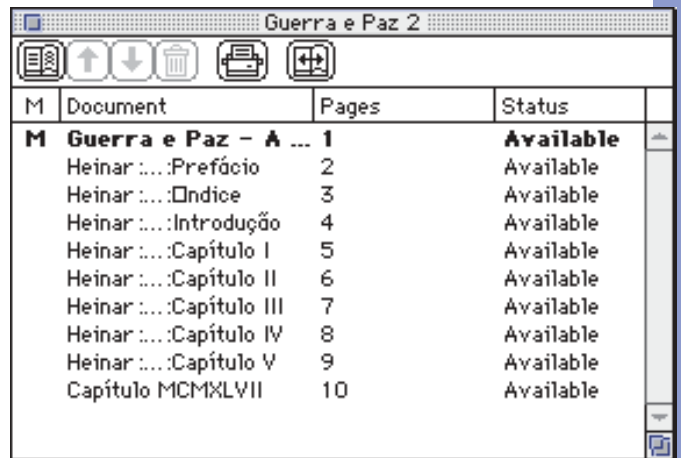
Muitas novidades foram incorporadas ao Quark 4.0, algumas bastante aguardadas:

- **Character Styles** (Estilo por caracteres): agora você pode criar estilos e aplicá-los somente nas letras ou palavras que desejar, mesmo no meio de uma frase. O estilo não fica limitado aos parágrafos, como nas versões anteriores.
- **Curvas Beziars**: o Quark 4.0 não é um programa de ilustração, mas permite criar formas e linhas vetoriais. Dá até para fazer algumas ilustrações bem bacanas sem sair do programa.
- **Transformação de grupos**: dá para agrupar vários objetos (até mesmo a página toda) e deformar, ampliar ou reduzir todos os objetos ao mesmo tempo.
- **Transformar textos em curvas**: apesar de não ser muito preciso, é possível transformar textos selecionados em caixas de imagem ou de texto.
- **União de caixas**: parecido com o Path Operations do FreeHand, permite unir, interseccionar ou subtrair dois ou mais boxes de imagens ou texto.
- **Editor de linhas**: um novo comando no menu permite criar linhas e setas à vontade.
- **Qualquer box criado pode ser transformado em box para texto ou imagem ou ser deixado simplesmente vazio.**
- **Recorrer texto em torno de imagens ou outro texto** ficou muito mais fácil de entender e aplicar. Permite até editar clipping paths do Photoshop ou criá-los diretamente no Quark.
- **Textos em Curvas**: você cria uma curva e escreve direto sobre ela.
- **Suporte a ColorSync**
- **Gerenciamento de PPDs**: é o fim da imensa lista de PPDs para você escolher o que você quer utilizar. Basta escolher uma vez os PPDs que você costuma usar no "PPD Manager".
- **Possibilidade de escalar imagens até 1000%**. A ampliação da visualização da página vai até 800%.
- Na barra inferior você consegue caminhar pelas páginas do seu arquivo, como no PageMaker.

De maneira geral, a Quark conseguiu fazer um bom trabalho de atualização do programa (também, com quatro anos para pensar a respeito...). As novas funções dão maior produtividade ao designer, permitindo executar facilmente tarefas que anteriormente necessitavam um vaivém sem fim entre o Quark e um programa de ilustração para poder converter textos em curvas e fazer máscaras de imagens ou formas irregulares para blocos de texto.

Muitas coisas das quais os usuários do PageMaker se vangloriavam também foram incorporadas ao Quark. As janelas foram agregadas de uma forma clara, otimizando o espaço no monitor, mas continuam sendo acessadas pelos comandos antigos, coisa que não ocorreu nos programas da Adobe após a "unificação de interface" que ela realizou.

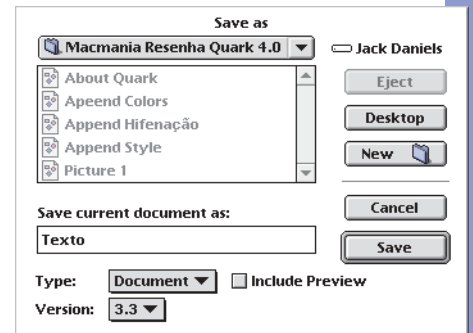
Para facilitar ainda mais o upgrade, o Quark 4.0 permite salvar um arquivo em formato 3.3, eliminando incompatibilidades de versões entre cliente e bureau. Mas nem todas as novas funções de layout são corretamente convertidas para a versão anterior. Em comandos onde se estipula a formatação do arquivo, como New Document e Document Setup, aparecem agora as opções de orientação, para facilitar o entendimento do que é um arquivo Tall e um Wide. A função "append", ou seja, importação de estilos, cores e hifenção de um documento de Quark para outro, foi sensivelmente melhora-



M	Document	Pages	Status
M	Guerra e Paz - A ...	1	Available
	Heinar ...:Prefácio	2	Available
	Heinar ...:Índice	3	Available
	Heinar ...:Introdução	4	Available
	Heinar ...:Capítulo I	5	Available
	Heinar ...:Capítulo II	6	Available
	Heinar ...:Capítulo III	7	Available
	Heinar ...:Capítulo IV	8	Available
	Heinar ...:Capítulo V	9	Available
	Capítulo MCMXLVII	10	Available

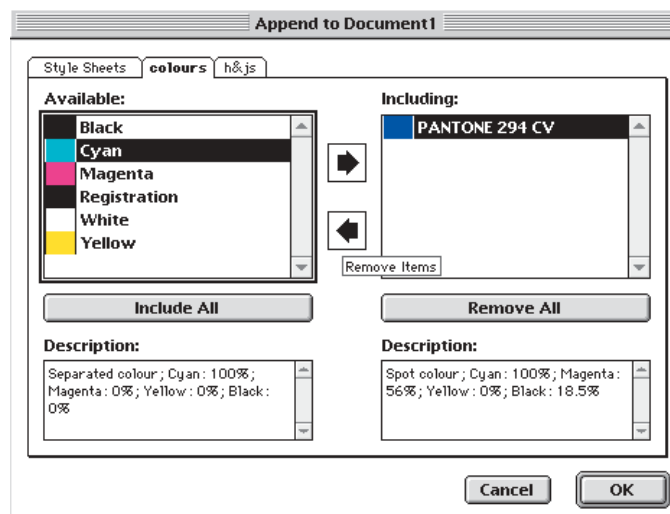
Uma ferramenta para criar documentos longos, como livros

da, podendo ser executada de uma vez só. Em uma única janela é possível ver detalhes, como composição de cores, tipos de fonte e tamanhos dos itens a serem capturados para o novo arquivo.



Salve em 3.3 mas cheque o resultado

Outro item melhorado foi o comando "Save Page as EPS", que traz opções como bleed, spread e preview (TIFF, PICT ou None), além das que já existiam.



Essa é para não esquecer de importar "aquela" cor Pantone

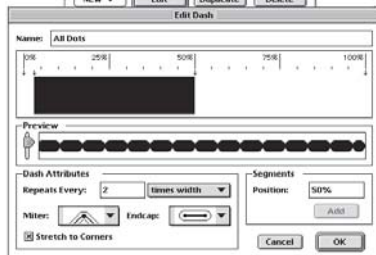
Algumas mudanças que vão poupar muito tempo de trabalho são a redução automática para fazer o arquivo caber em um tamanho específico de papel (Fit in Print Area); conversão instantânea de spot colors para quadricromia; impressão de páginas alternadas (como 3, 5 e 9, função que já existia há tempos no PageMaker) e preview de impressão para evitar erros de corte e orientação.



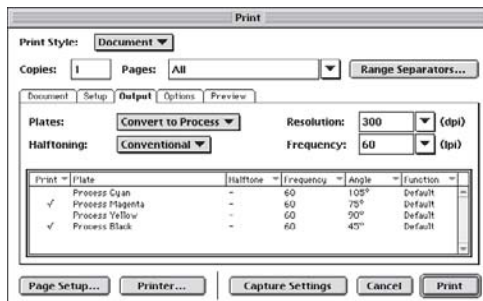
## O que faltou mudar

Eles tiveram todo o tempo de que precisavam, mas não fizeram totalmente a lição de casa. A interface do QuarkXPress 4 mantém várias antigas e inexplicáveis deficiências:

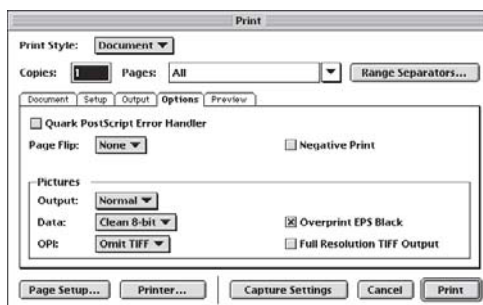
- **Falta de múltiplos Undos.** Pior, o Undo ainda simplesmente não existe para várias funções.
- **Cadê o editor de tabelas?** Fazer tabelas no Quark ainda é trabalhoso, baseado em tabulações e não em planilhas tipo Excel.
- **Collect for Output:** ainda esperamos uma versão que colete todas as fontes utilizadas no documento, e não que somente as liste.
- **Limites do Pasteboard:** permanecem apertados. Quem quiser ter mais espaço para trabalhar vai ter que continuar usando a temível XTension Pasteboard XT.
- **Visualização burra:** Se você dá um comando de visualizar página (Fit in Window, ⌘-0) com parte da página anterior página visível, a vista pula para ela. Idem para o Paste.
- **Microsoftismo:** Os elementos de interface são à revelia do sistema operacional, como costuma fazer uma certa empresa situada em Redmond. As scroll bars e paletes são iguais as do System 7, não importa a versão do seu sistema operacional.



Edite milimetricamente suas linhas



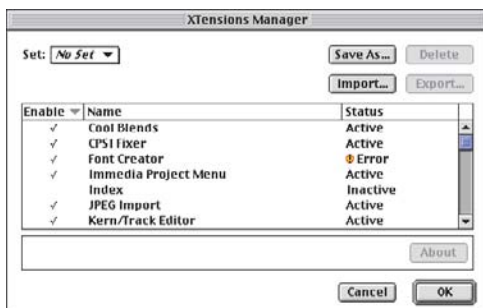
Imprima páginas alternadas ou sequenciais



Print e Page Setup em uma mesma janela



Saiba tudo sobre aquela imagem



Tanta extensão exige alguém pra organizar

## REVOLUÇÃO GRÁFICA

O Quark 4.0 coloca novas e poderosas armas nas mãos dos designers gráficos. Armas que podem ser usadas para o bem ou para o mal. As novas opções de caixas de figuras e textos, por exemplo, totalmente editáveis, possibilitam que textos sejam transformados em caixas de figuras, coisa que até agora demandava um trabalho monumental. Agora qualquer panga faz. Você pode também escrever um texto recorrendo nas curvas bezier (como no FreeHand ou Illustrator) e utilizar as curvas para editar caixas de figuras.

Também tem coisas importantíssimas para quem trabalha na pauleira e às vezes se esquece de alguns detalhes, como informações na própria janela do "Get Picture" sobre a resolução, o formato, data e separação de cores de uma imagem importada. Até o fechamento desta edição, nenhum bureau em São Paulo estava aceitando arquivos em Quark 4.0, mas alguns deles prevêem estar utilizando o programa até o final de janeiro. Assim, para usar todos os recursos disponíveis, você precisa criar um arquivo PostScript do seu documento antes de enviá-lo para o bureau, ou aguardar que ele se atualize.

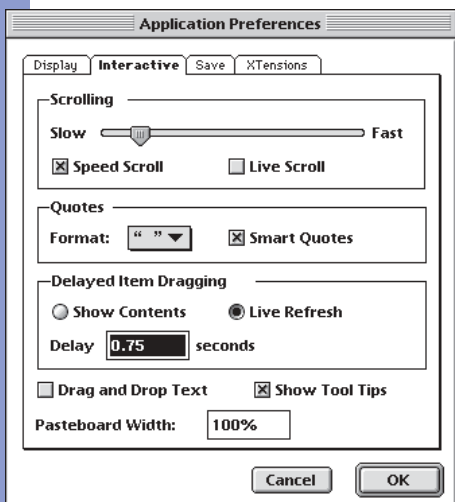
A boa notícia é que finalmente temos no Brasil um distribuidor oficial do Quark, a revenda Apple MacMouse. A previsão da empresa é começar a vender o QuarkXPress 4.0 por aqui a partir da segunda quinzena de janeiro. A empresa está trabalhando com o preço de R\$ 1.300 para o produto, mas avisa que é possível que esse preço fique menor, de acordo com as taxas de importação. Também está sendo avaliada uma política de upgrade para usuários do Quark 3.3. **M**

**VITÓRIA MUZI**  
**LUIZ FERNANDO DIAS**  
Trabalham na Ciclo Graphics.

**WALTER HARASAKI**  
Trabalha no bureau de criação  
Idéia Visual.

## QUARKXPRESS 4.0

Quark: [www.quark.com](http://www.quark.com)  
MacMouse: (011) 884-7799  
Preço: R\$ 1.300



As Preferências também foram agrupadas



# Quark 4 e ColorSync: é ver para crer

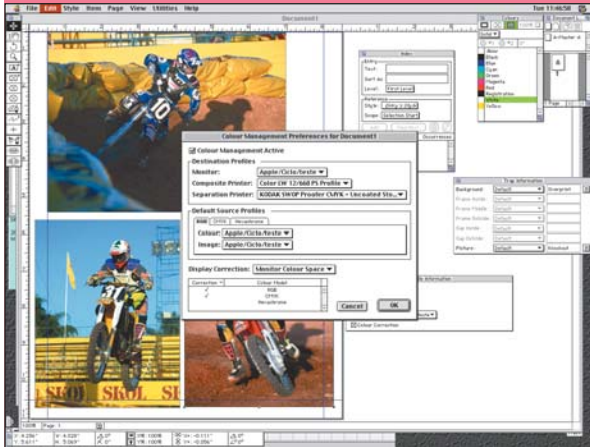


Figura 1

Um dos maiores triunfos do Quark 4 é a calibração de cores implementada através do ColorSync. Ela só não é perfeita porque, para gerar perfis (perfis) de saída ColorSync para todos os seus equipamentos, você precisa de um programa específico, como o CompassProXT.

Utilizei um Colortron 2 (aparelho que mede a luz e a tonalidade de cor do monitor) para calibrar meu monitor, gerando assim um "profile" para ele.

Na impossibilidade de gerar um profile de saída, trabalhei com um preexistente (Kodak Proofer Uncoated), que gerou um resultado bem próximo do que poderia obter no Photoshop. Usei três imagens em RGB, com cores vivas.

As Preferences do Quark têm agora uma nova função relativa à calibração de cores (figura 1). Nesta janela dei entrada dos perfis com os quais estava trabalhando – monitor (que pode ser estendido para o scanner para calibrar o conjunto entra-

da/meio/saída), a saída de fotolito (no caso, como já foi dito, trabalhei com um profile da Kodak) e a prova colorida/composite. Bom, mas para que serve tudo isso? A idéia da Apple, seguida à risca no Quark 4.0, é garantir que a imagem escaneada, a que você vê no monitor

e a que sai na impressora tenham coerência entre si. Assim, qualquer ajuste que você faça na tela será reproduzido na impressão, com todo o trabalho de adequação da imagem à saída (imagesetter ou prova colorida) sendo realizado pelo Quark. Dessa forma, você pode trabalhar sem preocupação com imagens RGB, o que gera imagens menores, mais espaço no seu disco e maior produtividade. Lindo, não?

Após ter feito tudo isso, importei três imagens RGB e, para felicidade geral, elas ficaram idênticas ao original, e com as mesmas cores que apresentavam no Photoshop. (figura 2). Ponto para o Quark, que através dessa função permite a aprovação de um layout em plena tela do computador.

Na mesma figura você pode ver que agora o Quark tem uma nova janela que permite obter todas as informações de uma imagem – qual o padrão de arquivo e de cores em que ela se encontra, se está com correção de cores e qual seu profile de entrada (em que scanner ela foi

digitalizada). Quer dizer, se temos uma imagem que veio de um scanner calibrado, outra de um monitor do seu amigo e outra do seu monitor, e se os três periféricos possuem "perfis" de calibração, basta informar ao Quark, mudando o profile nesta janela

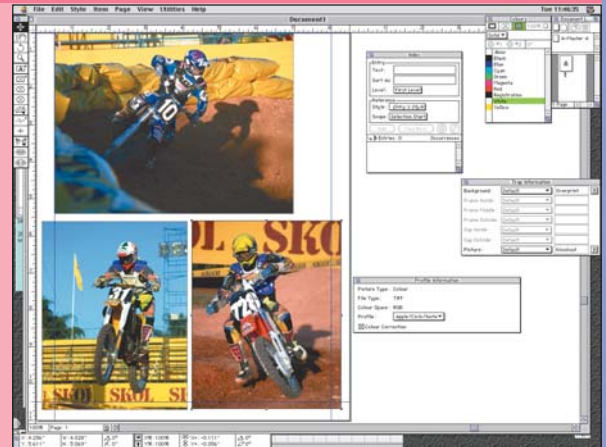


Figura 2

no momento de importar a foto. Na hora da impressão, é só informar o Quark se o trabalho será impresso com separação de cores, ou em uma impressora colorida/PB, que ele sabe que ajustes deve usar para a saída. (figura 4). Caso você queira utilizar uma impressora diferente das que estão no Preferences, é só mudar na hora da impressão em uma das janelas existentes (figura 3).

As vantagens disso são várias. É possível usar uma imagem final em um layout de aprovação, determinando no Quark qual vai ser a saída (laser, jato de tinta etc.), que ele trabalha junto com o ColorSync para obter um melhor resultado naquele tipo de impressão. Uma vez o layout aprovado, a mesma imagem é enviada para um bureau que tenha um profile Colorsync gerado para sua imagesetter e pronto! O que você viu na tela é a mesma coisa que seu cliente viu no layout e verá no produto final.

LUIZ FERNANDO DIAS

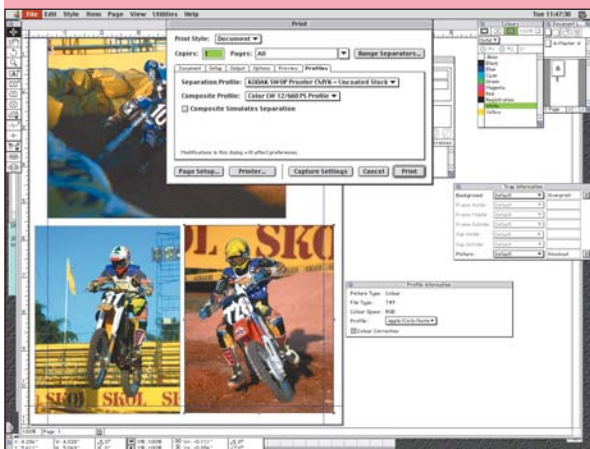


Figura 3

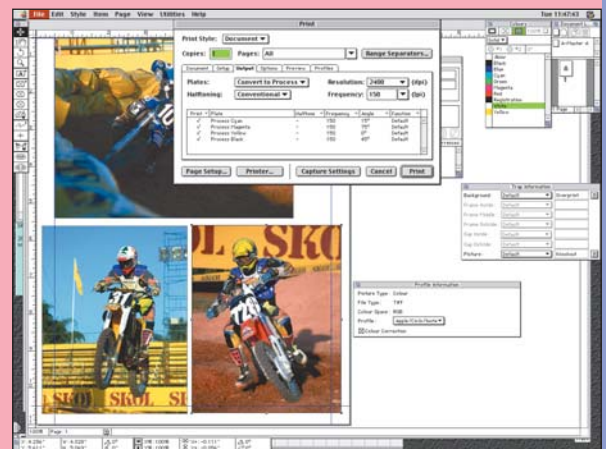


Figura 4