

Confronto Vetorial:



Qual é o melhor programa de ilustração?

A resposta não é tão fácil como você deve estar imaginando.

Até há pouco tempo, quem quisesse trabalhar com ilustração vetorial no Mac tinha apenas duas opções: FreeHand e Illustrator. A disputa entre os dois programas gera até hoje discussões entre seus usuários, mais acaloradas ainda do que a eterna briga entre macmaníacos e pecezistas. Afinal, é preciso dispendir muito tempo e neurônios para domar um desses programas. Depois, fica muito difícil alguém ter disposição para aprender a fazer a mesma coisa em outro programa. No final das contas, o preconceito do usuário de um software em relação ao seu rival é de tal ordem que eles se ignoram mutuamente e não conhecem os pontos fortes e fracos do adversário de modo a fazer comparações justas.

E agora, um terceiro concorrente entra com tudo nessa disputa: o CorelDRAW para Mac. Os três programas são muito parecidos, mas não idênticos. Apesar de existir um forte componente subjetivo na escolha de um ou outro, ainda há características que tornam este ou aquele mais apropriado para determinada aplicação ou tipo de usuário. Reunimos uma junta de especialistas, usuários de longa data dos três programas, para tentar mostrar em que pé eles se encontram. É óbvio que, a qualquer instante, pode surgir um upgrade 8 ponto X que inverta a balança entre os competidores; mas essa é a graça da concorrência.

Por Carlos “Big” Brioschi, Ricardo Cavallini, Jean Boëchat, Valter Harasaki e Mario AV

Um pouco de história

Os partidários do FreeHand (que nasceu na Altsys, passou para a Aldus e acabou sendo comprado pela Macromedia) sempre salientaram sua interface mais amigável, que desde o início permitia trabalhar diretamente no modo preview. Os devotos do Illustrator, por sua vez, sempre louvaram a Adobe por sua atenção à precisão das ferramentas e sua capacidade de alinhar os pontos de construção do desenho. E assim por diante.

Com o passar dos anos e das sucessivas versões e upgrades dos dois programas, cada um deles foi acumulando funções e ferramentas cada vez mais semelhantes às do rival, porém sempre mantendo um caráter claramente distinto quanto à interface visual e ao estilo de manipular os desenhos e textos.

Durante dez anos, os dois programas travaram o duelo quase exclusivamente na arena do Mac, já que a grande maioria dos artistas gráficos até hoje usa Mac. Enquanto isso, o CorelDRAW encampou de forma absoluta e tranqüila o mercado de ilustração no Windows, aproveitando-se da ausência de competidores.

Em 1996, a Corel resolveu atacar o mercado Mac com o objetivo de atrair ilustradores profissionais para a sua suíte de programas gráficos, que além do CorelDRAW inclui o editor de imagens Corel PhotoPaint, o Corel Dream 3D (uma versão do Ray Dream Studio) e uma gigantesca coleção de fontes, texturas e clip art.

A primeira versão do CorelDRAW para o Mac (6.0) representou a grande oportunidade para os bureaus de serviço equipados com Macs se livrarem daquele PCzinho que servia unicamente para abrir trabalhos entregues no formato Corel.

Como ferramenta de produtividade, porém, o CorelDRAW 6 era um desastre: muitos bugs, exigências absurdas de memória, interface alienígena, incompatibilidades. Com a nova versão 8, porém, a Corel mostrou que aprendeu a lição.

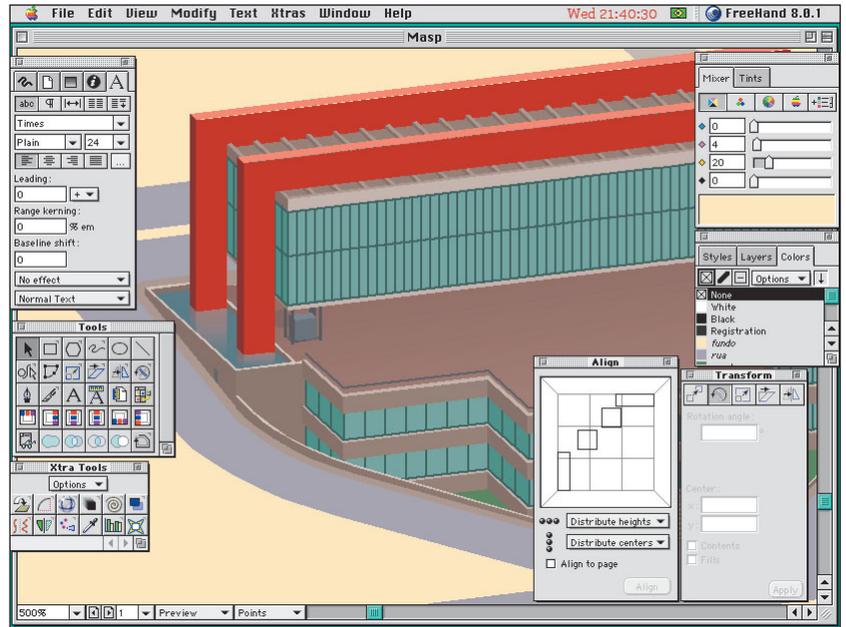
Licenciou da Adobe a linguagem de impressão PostScript, e da Apple o sistema de gerenciamento de cor ColorSync e a linguagem AppleScript, todos padrões no Mac, e tornou o seu programa de desenho mais compatível com a casa nova.

A dura verdade é que os ilustradores macmaníacos não podem mais rir do CorelDRAW. Durante sua maturação no PC, o



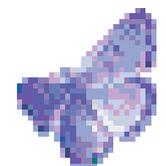
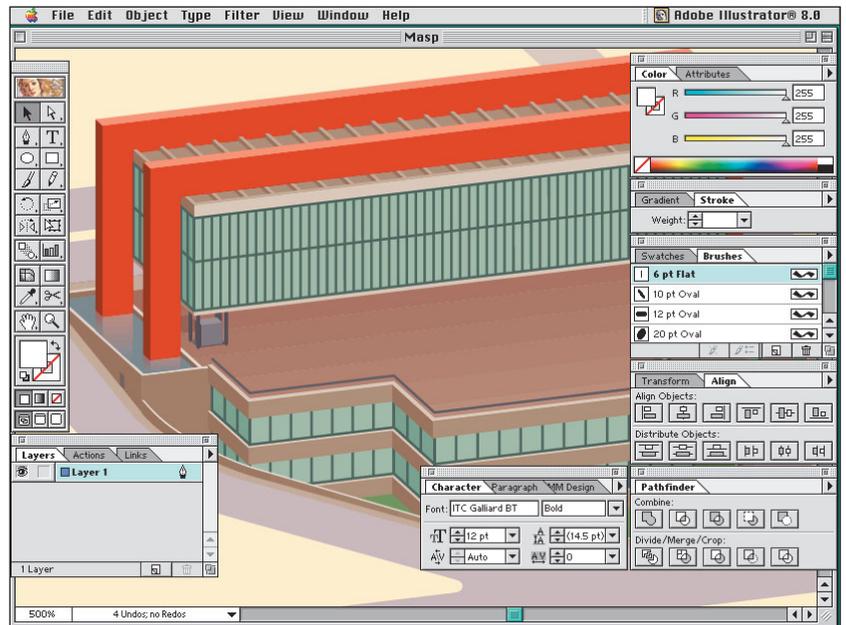
FreeHand 8

Fora a interface mais customizável e a estréia de alguns efeitos novos, é praticamente igual à versão 7



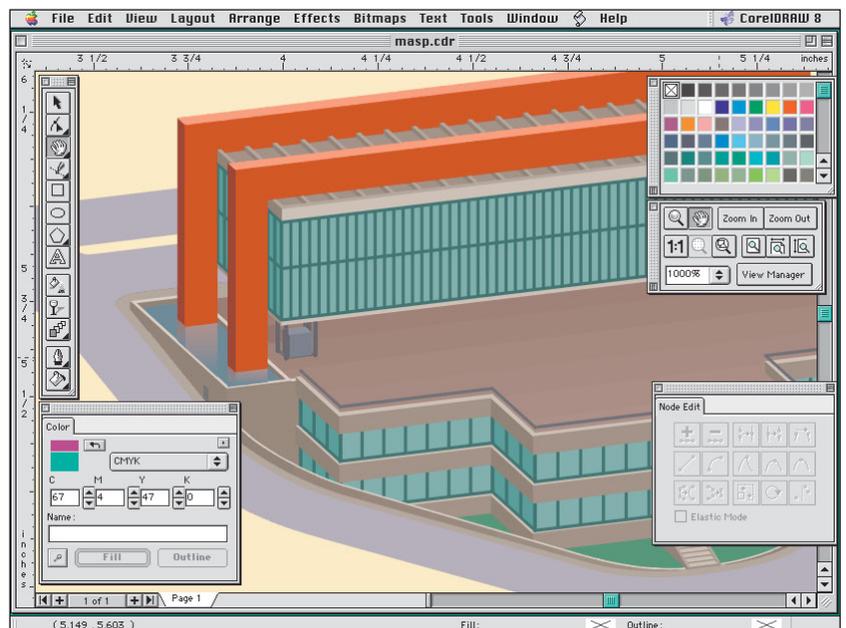
Illustrator 8

Totalmente reformulado para ficar mais similar ao Photoshop, tem um aspecto convidativo e bem-acabado



CorelDRAW 8

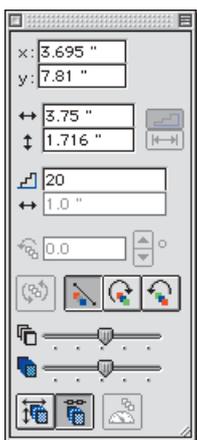
Na sua versão "padrão Mac", o programa se beneficia de alguns recursos que não existem na versão Windows





Paletes com personalidade própria – No Illustrator (ao lado), as ferramentas podem ser destacadas da botoneira principal...

...no FreeHand (abaixo), a botoneira pode mudar completamente de forma e ganhar botões extras segundo a vontade do usuário...



...e no Corel (acima e ao lado), a própria palette Properties também pode ser deformada, ficando com os controles em lugares diferentes de acordo com o seu formato no momento. Prático ou confuso?

Crise de identidade – o FreeHand e o Corel podem imitar explicitamente as interfaces de outros programas. O Corel chega ao ponto de alterar completamente a configuração dos menus (à direita); o FreeHand permite reprogramar os atalhos de teclado

programa adquiriu características profissionais que o colocaram no mesmo nível dos decanos da Adobe e da Macromedia, forçando ambas a alterar os seus programas para fazer frente a vários recursos inovadores e exclusivos do programa da Corel. Ou seja, a sua vinda para o Mac foi muito salutar do ponto de vista da concorrência. Dividimos aqui a análise dos três programas em alguns temas para tentar analisar objetivamente os pontos fortes e fracos de cada um.

Interface

FreeHand 🐼🐼🐼
Illustrator 🐼🐼🐼
CorelDRAW 🐼🐼

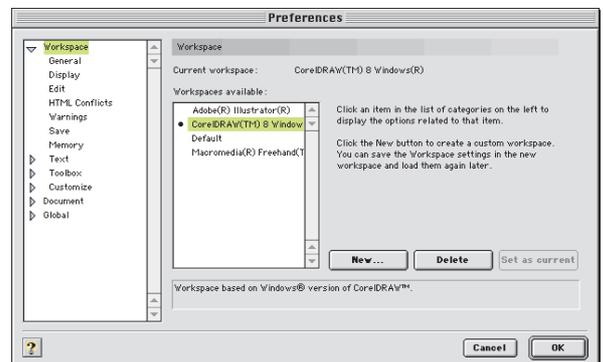
Para qualquer não-ilustrador que olha para a cara de um desses três contedores, é explícito que eles gastaram tempo demais acumulando recursos e tempo de menos aprimorando a interface. Todos parecem, à primeira, segunda e terceira vistas, mais complicados que cabine de avião. E não é necessário que seja assim, pois em todos você pode rearranjar as ferramentas principais e ocultar as menos usadas, de forma a criar um espaço de trabalho mais adequado a um ser humano.

O CorelDRAW é o mais complicado de todos, com os mais variados tipos de elementos de interface competindo freneticamente pela sua atenção. Todas as funções estão na "superfície" da interface, e por isso não há uma clara hierarquia entre ferramentas principais e secundárias. Existem botoneiras que podem virar paletes e paletes que podem virar botoneiras. As paletes podem ser rearranjadas em conjuntos e assumir qualquer formato, além de exibirem controles adicionais quando clicadas em certos lugares. Há efeitos que são igualmente obtidos por duas paletes completamente diferentes e redundantes. Você tromba com os mais diversos seletores de cores e texturas, espalhados por toda parte, sem qualquer ordem implícita. A botoneira de ferramentas tem botões que não invocam ferramenta nenhuma, como seria de se esperar, e sim alguma palette. No pé da tela reside um "status bar", com coordenadas do cursor, atributos do objeto selecionado e a barra de progresso, não guardando a menor semelhança com algo pertencente a um programa de Mac. No lado direito ficam ancoradas as paletes "dockers", que se expandem quando clicadas e que também podem virar paletes normais. Resumindo: é uma confusão escalafobética. Cavocando as preferências do programa, você descobre que pode montar, botão por botão, suas próprias paletes. Então, por que a própria Corel já não tratou de organizá-las de uma maneira mais inteligível?

Um ponto positivo do Corel é a bem bolada palette/botoneira Properties, que muda de acordo com o objeto selecionado, exatamente como o Inspector do FreeHand. Ela tem úteis botões que só existem nos concorrentes na forma de comandos de menu ou ferramentas, como espelhar (Mirror) e trazer um objeto para frente ou para trás (Bring to Front/Send to Back).

A interface do Illustrator segue numa direção

totalmente diferente, o elegante e limpo "estilo Adobe". É tão similar ao Photoshop que você pode facilmente confundir os dois. A barra de ferramentas é muito bem bolada e tem botões que podem ser separados da barra, formando microbotoneiras autônomas. As paletes são encaixáveis, como nos concorrentes, mas no geral apresentam menos controles e opções; além disso, funções inter-relacionadas apresentam-se em paletes separadas em vez de juntas, obrigando o usuário a manter mais paletes abertas o tempo todo. Por

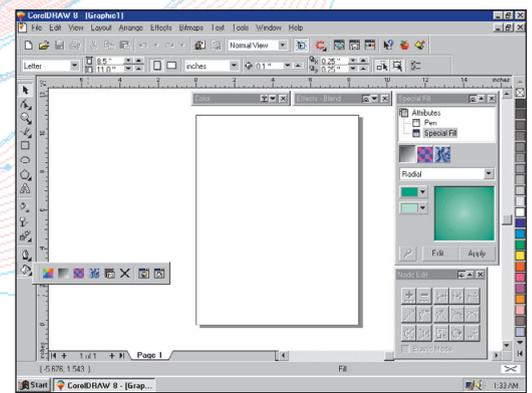
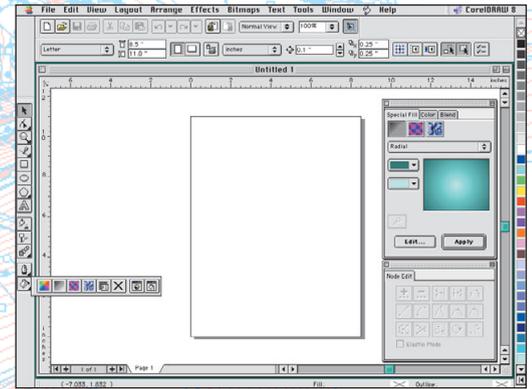


força do hábito, isso costuma passar totalmente despercebido por um usuário acostumado aos programas da Adobe, mas para os demais pode saltar à vista de forma irritante. Como novidades, a versão 8 do Illustrator tirou do menu o comando Pathfinder e o transformou em uma paleta. Os seus recursos de adição, intersecção etc. são os mais explícitos e bem organizados dentre os três programas.

O FreeHand em comum com o CorelDRAW o fato de as botoneiras poderem virar paletes e vice-versa, mas estas têm um comportamento mais previsível e a sua organização por função é evidente. O centro de gravidade da interface é o todo-poderoso Inspector, uma paleta subdividida em cinco seções altamente técnicas que controlam praticamente qualquer aspecto de um objeto. Os controles do Inspector mudam de acordo com o objeto selecionado e só não controlam as transformações (rotação, movimentação etc.), folhas de estilo e cores. Resultado: dos três programas, o FreeHand é o que requer menos paletes abertas para ser usado. Porém, nem tudo é perfeito: o mixer de cores e a lista de cores residem desnecessariamente em paletes distintas, e as ferramentas de plug-ins (Xtras) ficam confinadas numa paleta própria, separada da principal. Pior: os mesmos Xtras, a maioria dos quais não tem a menor relação mútua, apresentam-se redundante e confusamente amontoados no menu Xtras.

Os enormes menus do FreeHand (e também do Corel) estão abarrotados de comandos que já existem na forma de botões e paletes, contrastando com a organização espartana dos menus no Illustrator. E o FreeHand para Mac é o único dos programas que até hoje não oferece menu contextual para os objetos control-clicados, recurso particularmente bem implementado nos rivais.

A análise das interfaces dos três programas leva a uma única conclusão: a de que elas são poderosas, mas todas ainda têm muitas arestas afiadas a serem removidas para ficarem menos técnicas, confusas e intimidatórias para o usuário iniciante.



Personalização

CorelDRAW

Illustrator

FreeHand

A possibilidade do usuário alterar radicalmente a cara de um programa é um ponto controverso. Por um lado, dá um conforto às pessoas que têm maior familiaridade com outros softwares e não dispõem de tempo e paciência para aprender um programa novo com convenções visuais completamente diferentes. Por outro lado, dá a má impressão de que a empresa autora do software não confia na solidez dos próprios padrões de interface.

O FreeHand e o CorelDRAW são os campeões da interface camaleoa. Ambos não só permitem alterar a disposição dos controles, mas podem fazê-lo de forma a imitar outros programas.

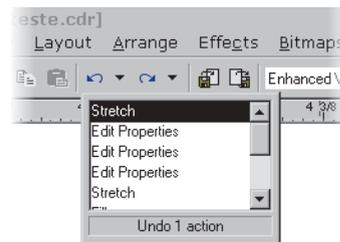
O FreeHand permite que você mude completamente a disposição dos botões na paleta de ferramentas principal, um a um, construindo sua própria paleta. Além disso, ele pode adotar os atalhos de teclado do Illustrator, CorelDRAW, Photoshop, QuarkXPress, Director, Fontographer e Authorware. E mais: você pode alterar ou criar atalhos de teclado, conforme a necessidade. Pensando bem, esse é um recurso que todo programa deveria ter.

O CorelDRAW é ainda mais extremo: além dos atalhos de menu, pode alterar completamente a própria composição e ordem dos menus, imitando o padrão de outros programas. Curiosamente, o padrão dos menus do Corel no Mac é razoavelmente diferente do padrão no Windows; assim, para um usuário refugiado do PC, é interessante deixar o programa com os menus equivalentes aos da versão Windows, ou dores de cabeça resultarão.

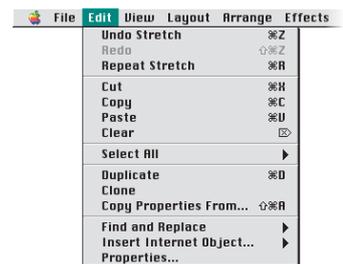
O Adobe Illustrator é o único programa que, cheio de si, não oferece nenhuma opção para emular a interface dos rivais. Afinal de contas, ele é primo do Photoshop, o editor de imagens mais adorado do planeta, e possui uma interface modelada à sua imagem e semelhança. Não por acaso, a cara do Illustrator é a mais bonita e bem-acabada dos três.

No lugar de botões customizáveis, o Illustrator investe num recurso incrivelmente poderoso, a paleta Actions. Igual à homônima do Photoshop, ela permite associar comandos ou macros (seqüências complexas de comandos) às teclas de função que normalmente jazem inúteis no alto do seu teclado (F1, F2, F3 etc.). Para quem não curte programação, o Illustrator já vem com mais de 100 macros prontas para uso. Esse feature sozinho, quando bem utilizado, multiplica o poder do programa, pois vai muito além de uma simples botoneira customizada.

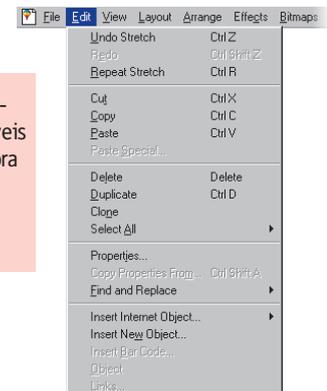
Confortável disfarce – Isso é o mais parecido que o Corel de Mac consegue ficar com a versão Windows. As ferramentas, caixas de diálogo e controles das paletes são perfeitamente reconhecíveis por um usuário vindo do PC...

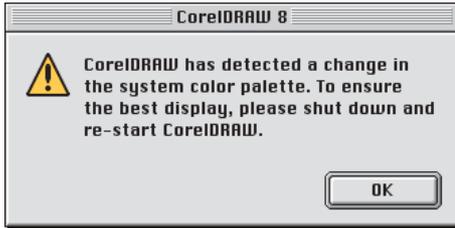


...com mudanças quase que exclusivamente de ordem estética nos botões e menus pop-up (à esquerda). Já os menus...



...guardam diferenças consideráveis (à direita), embora os atalhos de teclado sejam equivalentes





Desentendimentos – O CoreIDRAW para Mac ainda é assombrado por resquícios do Windows. A caixa acima aparece desnecessariamente quando você muda o modo de cores do monitor, mesmo quando o faz aumentando de milhares para milhões de cores. A caixa abaixo é um desencontro tipicamente pezequista durante a aplicação de um efeito



O CoreIDRAW e o FreeHand oferecem suporte limitado ao AppleScript, um recurso ainda mais poderoso que os Actions do Illustrator, mas que não é para qualquer um.

Visualização na tela

Illustrator 77777777
FreeHand 7777
CoreIDRAW 777

Nos recursos de visualização do seu trabalho na tela, o Illustrator ganha de forma indiscutível. Os três programas podem mostrar várias vistas simultâneas do mesmo desenho e podem armazenar vistas definidas pelo usuário, facilitando a navegação dentro de documentos complexos. O CoreIDRAW não tem nada disso, mas apresenta a maior variedade de modos de desenho de tela: esqueleto (wireframe), rascunho (draft), normal e Enhanced (anti-aliased). Este último é extremamente interessante, pois a suavização dos contornos do desenho na tela elimina aquele aspecto serrilhado que sempre incomodou nos programas vetoriais. O Illustrator também tem esse modo de visualização; curiosamente, nenhum dos dois tem a velocidade de redesenho de tela muito comprometida nesse modo.

O FreeHand tem um modo rascunho (Fast Mode), mas não tem o anti-aliasing, o que o deixa em franca desvantagem. Em compensação, nos modos existentes ele tem o redesenho de tela mais rápido que os concorrentes, o que

pode significar muito para um ilustrador fazendo um trabalho de última hora sob a pressão de um fechamento.

O destaque negativo do CoreIDRAW é a ferramenta de lupa que, embora apresentada em duas versões (“normal” e “tradicional”) e na forma de paleta, não tem o comportamento esperado com os atalhos de teclado padrão do Mac (⌘|barra de espaço) para ampliar e (⌘|Option|barra de espaço) para reduzir). Você acaba se enchendo e passando a navegar pela confusa paleta Zoom, o que não é algo exatamente prático.

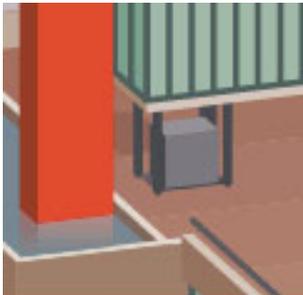
Além da lupa, o Illustrator 8 oferece os viciantes atalhos de reduzir e ampliar (⌘|) e (⌘|+) do Photoshop. Melhor ainda, ele tem a intuitivíssima paleta Navigator, também herdada do Photoshop, que controla scroll e ampliação sem a necessidade de mãozinha nem de lupa.

Quanto à visualização de objetos, todos os programas trabalham com layers e permitem ocultá-los seletivamente para despoluir a área de trabalho. FreeHand e Illustrator têm layers coloridos: cada layer pode ter uma cor, com cada objeto selecionado exibindo o contorno na cor do seu layer.

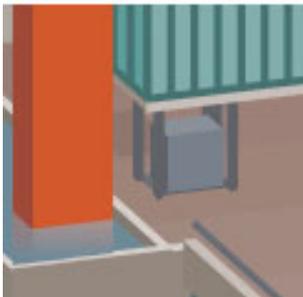
Pequeno Dicionário Corelês-Illustrês-FreeHandês

CoreIDRAW	Illustrator	FreeHand
Property Bar	Attributes	Inspector
Zoom	Zoom	Magnify
Special Effects	Plug-ins	Xtras
Nodes, Segments	Points, Paths	Points, Paths
Wireframe	Artwork	Keyline
Outline	Outline	Stroke
Fountain Fill	Gradient Fill	Graduated Fill
Import	Place	Import
Bitmap	Raster	PICT Image
Combine	Compound	Combine/Join
Weld	Unite	Union
Trim	Trim	Divide/Punch
PowerClip	Mask	Paste Inside
Drop Shadow	Drop Shadow	Smudge
Fit Text to Path	Type on a Path	Attach to Path
Convert to Curves	Create Outlines	Convert to Paths

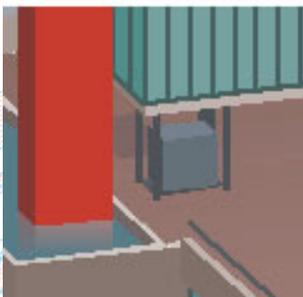
Illustrator



CoreIDRAW



FreeHand



Vetores suaves – Na visualização do trabalho em modo Preview, Corel e Illustrator têm o *anti-aliasing*, que elimina o incômodo serrilhado nos contornos das curvas e permite ver melhor os detalhes. O FreeHand não tem isso, mas mantém o mérito de continuar sendo o mais rápido

Formatos de páginas

FreeHand 77777777
CoreIDRAW 777
Illustrator 77

Neste aspecto o FreeHand ganha disparado, pois pode trabalhar com diversas páginas de formatos e orientações diferentes no mesmo documento, incluindo formatos definidos pelo usuário, fora dos padrões. Isso dá uma grande flexibilidade ao trabalho dos designers, pois torna possível conduzir de forma unificada um projeto de embalagem ou anúncio de revista em vários formatos. Além disso, todas as páginas podem ser vistas de uma só vez, pois elas compartilham uma área de trabalho (Pasteboard) de 5 metros e meio de lado, suficiente para abrigar dezenas de páginas. O Inspector de página permite que você altere a ordem e posição das páginas na área de trabalho; o conteúdo de cada página move-se junto com ela.

Num distante segundo lugar fica o CoreIDRAW. Ele cria documentos com várias páginas, desde que todas tenham um mesmo formato, definido no Page Setup. Se houver alguma mudança de formato, ela será aplicada no documento inteiro. Cada página

tem sua própria área de trabalho, aparecendo na tela como uma sub-janela com uma aba numerada no pé.

A filosofia da Adobe parte do pressuposto de que um programa de ilustração deve servir para desenhar: se você pretende criar folhetos ou revistas com várias páginas, naturalmente deverá importar os desenhos (um por documento) para um programa de paginação como o PageMaker. A única maneira de se ter efetivamente mais de uma página no Illustrator é criar um documento em formato maior e, na hora de tirar o print, pedir para dividir a impressão em partes (Tiles). Esse método, entretanto, não passa de uma gambiarra, pois deve-se estar sempre atualizando a posição do page tiling para que o programa não imprima errado.

Ferramentas de desenho

Illustrator 🐱🐱🐱🐱🐱

FreeHand 🐱🐱🐱🐱

CorelDRAW 🐱🐱🐱

Os três programas tratam as curvas de modo igual: você seleciona o objeto inteiro ou somente os pontos de controle, e sempre há uma coleção de ferramentas para gerar caixas, elipses, estrelas e espirais, mais uma ferramenta universal para desenhar ponto a ponto, uma ferramenta para traçar formas à mão livre e uma ferramenta para cortar as curvas em partes menores.

As diferenças começam na maneira de fazer as seleções. No Corel e no Illustrator existem ferramentas separadas de seleção de objeto e de manipulação de curvas; no FreeHand a ferramenta de seleção é única, o que não causa confusão, pelo contrário. A maneira de trabalhar no FreeHand incentiva a usar generosamente os grupos e a manipular os objetos agrupados clicando-os com **Option** o tempo todo. Nos outros dois, a ferramenta de seleção de objeto forçosamente cria uma caixa de deformação em torno de um elemento solto, o que não ocorre no FreeHand, a menos que você duplo-clique o objeto.

Tanto o Illustrator quanto o FreeHand têm ferramentas de “acabamento natural” chamadas Reshape, mas uma é bem diferente da outra. O Reshape do Illustrator atua deformando globalmente a curva, como se fossem selecionados vários pontos dela juntos; o Reshape do FreeHand entorta a curva empurrando-a e puxando-a num certo raio a partir do cursor, de forma semelhante ao Smudge (dedinho) do Photoshop. Todos os programas oferecem um estilo de traço “caligráfico”; pode-se desenhar com um tablet e modular o traço pela pressão da caneta. Para quem não dispõe de tablet, o efeito de traço “natural” mais intuitivo é o do Illustrator, cuja ferramenta Paintbrush toma partido de um novo e impressionante recurso, a nova paleta Brushes.

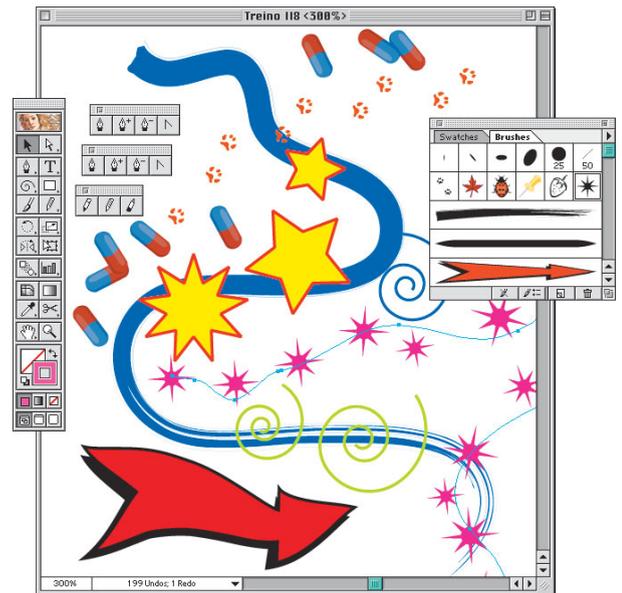
Na versão 8 o FreeHand já tinha introduzido o Graphic Hose, uma ferramenta que espalha sobre a ilustração objetos pré-definidos pelo artista, de forma igual à do Image Hose do MetaCreations Painter.

O Illustrator 8 responde com um verdadeiro pulo do gato: a nova paleta Brushes. Clicando num único atributo de objeto na paleta, você pode preencher áreas com objetos salpicados, fazer com que uma curva adquira um aspecto convincente de pincelada ou aplicar uma moldura complexa a uma caixa. As possibilidades são extraordinárias e ilimitadas.

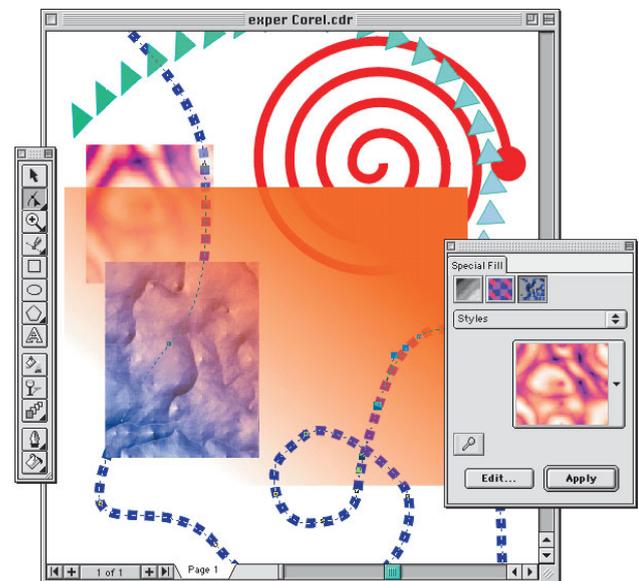
Quanto às ferramentas auxiliares, um destaque positivo no FreeHand é a paleta Align, que mostra as opções de alinhamento de forma intuitiva e prática, numa caixa-exemplo virtual. O Illustrator contra-ataca com um recurso completamente diferente: as Smart Guides, guias temporárias que surgem automaticamente ao arrastar um ponto, permitindo o alinhamento dos elementos à medida que se desenha. Nos dois programas também é possível transformar curvas em guias. As transformações no CorelDRAW tradicionalmente sempre foram muito acessíveis, o que explica sua popularidade no mercado de ilustradores semiprofissionais e em “business graphics”. Seus comandos são vinculados diretamente aos objetos, sem a necessidade de selecionar uma ferramenta

Brincando com curvas – Mesmo tentando-se forçar diferenças entre os programas, a similaridade ainda é grande. Destacam-se no Illustrator os brushes, que podem representar pinceladas ou espalhar pequenos objetos; no Corel, a incrível transparência interativa, que permite ocultar parcialmente um objeto; no FreeHand, as ferramentas da paleta Xtras, em especial o emboss automático e o Graphic Hose

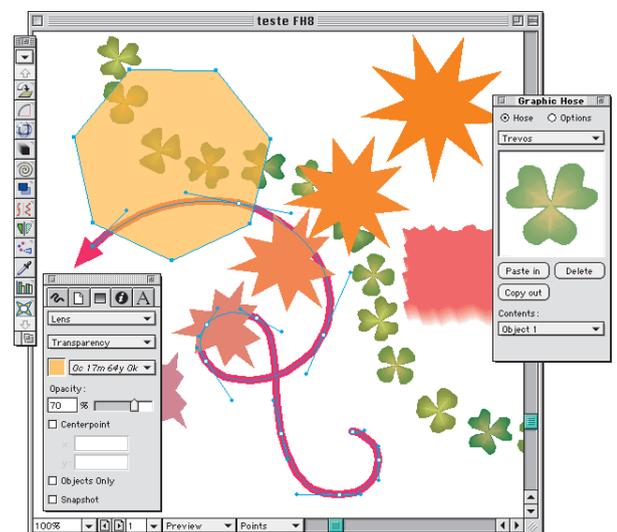
Illustrator



CorelDRAW



FreeHand



Mas o que é esse tal de vetor?

Os três programas aqui analisados constroem os seus desenhos usando curvas, também chamadas de paths (“caminhos”), vetores ou curvas Bézier.

Todos esses nomes querem dizer a mesma coisa: construções geométricas que usam uma forma de descrição matemática extremamente simples, inventada por Pierre Bézier, um engenheiro francês da Renault (ela mesma, a fábrica de carros).

Qualquer elemento de um desenho vetorial pode ser descrito assim: conteúdo (*fill*) na cor tal, contorno (*stroke*) na cor tal e espessura tal, um ponto em tais coordenadas, ligado a outro ponto em outras coordenadas.

Cada ponto pode ter uma “alavanca de controle” que define a curvatura do caminho entre os dois pontos. Essa abordagem “feijão-com-arroz” serve para descrever qualquer tipo de curva. O desenho pode ser deformado, reduzido e ampliado sem perder a definição, porque ele é “independente do dispositivo”, isto é, não tem resolução própria, sendo sempre visualizado ou impresso com a resolução disponível na tela ou impressora.

PostScript 3 vem aí

A linguagem de impressão PostScript, padrão absoluto no mundo das artes gráficas, é fundamentada nas curvas Bézier, tanto para descrever desenhos como no funcionamento das próprias fontes. Afinal, as fontes de impressão são, essencialmente, coleções de curvas Bézier que representam as formas das letras do alfabeto.

O PostScript foi inventado pela Adobe, a qual também criou o Illustrator. Só que isso não garante automaticamente a supremacia deste sobre os outros programas de ilustração, porque muitas maneiras alternativas de trabalhar com as curvas podem ser implementadas, por meio de funções avançadas.

Um jeito encontrado pela Adobe para voltar a inovar nas ferramentas de desenho vetorial é a introdução paulatina no Illustrator de recursos exclusivos da nova linguagem PostScript 3, a começar pelo Gradient Mesh. Arquivos PostScript 3, como é o caso dos criados pelo Illustrator 8, imprimem muito mais depressa numa impressora que usa a nova linguagem. Por outro lado, uma impressora mais antiga, como a imensa maioria das atualmente existentes, também consegue imprimir esses arquivos perfeitamente, pois o RIP (o software dentro da impressora que converte as instruções digitais em imagens) se encarrega de transformar automaticamente as instruções novas em equivalentes na linguagem antiga, garantindo o resultado final.

especial: duplo-clicando um item, aparecem pontos de transformação que permitem girar e deformar o objeto sem ser preciso selecionar qualquer ferramenta, como seria no FreeHand e no Illustrator até recentemente.

Mas os outros dois não dormiram no ponto e tornaram-se similares ao CorelDRAW (o FreeHand, em particular, copiou ao pé da letra os pontos de controle do Corel), também permitindo a manipulação direta dos objetos. No entanto, as ferramentas de transformação antigas foram mantidas em ambos os programas.

Ferramentas de texto

FreeHand 77777

Illustrator 77777

CorelDRAW 77777

No tratamento de blocos grandes de texto em infográficos para revistas ou jornais, o FreeHand tem precisão e flexibilidade maiores que os concorrentes. O texto existe sob uma única forma básica: encerrado dentro de um box, que pode ser subdividido em colunas e “linkado” a outros boxes, de forma idêntica aos frames do QuarkXPress. Aliás, todos os controles tipográficos também estão presentes.

Como dublê de programa de DTP, o FreeHand é tão caprichado que chega a incluir um estilo de texto (bloco de tabela com mais linhas que os vizinhos) inexistente no Quark e no PageMaker. Para completar, você pode editar o texto diretamente ou através de uma caixa de diálogo, o que facilita enormemente a manipulação de textos longos. O único desvio desse comportamento padrão do texto é quando ele é preso a uma curva, mas nesse modo ele ainda é editável diretamente. O FreeHand só não serve como substituto de um programa de paginação genuíno porque processa o texto bem mais lentamente.

Já o Illustrator tem duas maneiras de trabalhar com texto: com ele solto ou dentro de uma caixa. A diferença entre as duas maneiras é que, estando o texto dentro do box, ele pode ter o formato e alinhamento que desejarmos. Mas tanto uma forma de texto quanto a outra não tem diferença de comportamento com as ferramentas de transformação (redimensionamento, espelhamento, rotação e distorção). Porém, assim como no FreeHand, para poder sofrer deformações de envelope ou perspectiva, ele deve ser convertido em curvas, deixando de ser editável. Como diferencial sofisticado, o Illustrator é o único dos três programas que já vem com ferramentas especializadas para diagramar texto em japonês.

O CorelDRAW perpetua a distinção entre texto “artístico” e texto “de parágrafo”. O modo de parágrafo é equivalente ao modo de texto normal dos outros programas, no qual não se pode aplicar efeitos especiais. No modo artístico é possível aplicar qualquer efeito de deformação disponível no programa e o texto ainda permanece editável.

Blends

Illustrator 7777777

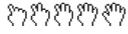
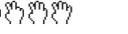
FreeHand 77777

CorelDRAW 77777

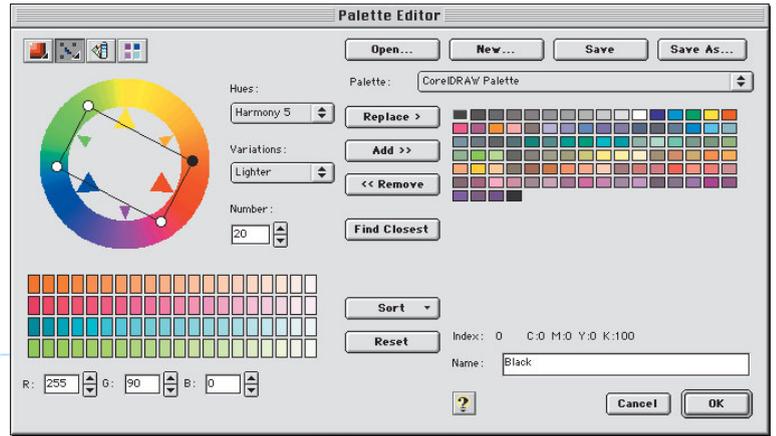
Os blends são extremamente versáteis, podendo servir para fazer degradês complexos (a metade direita da capa desta Macmania é feita inteiramente com blends) ou criar morphs e animações. Nesse setor, os programas diferiam consideravelmente e atualmente estão quase nivelados. O Illustrator 8 recuperou o atraso: os blends finalmente podem ser livremente reeditados, como já ocorria há anos nos concorrentes, com a possibilidade de aplicar um path para definir a sua trajetória. Mas o recurso mais impressionante do Illustrator 8, garantindo-lhe a liderança neste quesito, é o exclusivo Gradient Mesh. Um mesh não é exatamente um blend: ele pode ser definido como uma matriz de pontos na qual cada ponto tem uma cor própria, com as cores dos pontos adjacentes mesclando-se suavemente. É um efeito nativo do avançado protocolo PostScript Level 3, que pode no entanto ser impresso normalmente em impressoras comuns. O visual do efeito parece muito mais coisa de Photoshop que de programa vetorial. Para aplicações de pintura com degradês, é ainda mais poderoso que o velho e bom blend.

Todos os programas podem criar blends com vários objetos mesclando-se consecutivamente, permitindo criar, por exemplo, animações de desenhos vetoriais na Web por meio do Macromedia Flash. O blend do CorelDRAW é o que tem os controles mais sofisticados, mas é ruim de editar, devido à interface de comando pedregosa.

Transparências

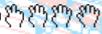
CorelDRAW 
FreeHand 
Illustrator 

Até o ano passado, a única coisa que permitia um efeito de transparência em vetores era um plug-in do Illustrator que calculava interseções e valores entre objetos. O resultado tinha aspecto transparente, mas não podia ser reeditado depois de criado. A coisa mudou quando o CorelDRAW introduziu o efeito de preenchimento de objeto em modo de “lente” (Lens). Nesse modo, o elemento não só é transparente em relação ao que fica por trás dele como pode ampliá-lo ou reduzi-lo como se fosse uma lente de verdade. O FreeHand correu a copiar esse recurso, de forma literal, na versão 8. Embora tenha menos opções que a lente do Corel, a transparência do FreeHand usa parâmetros idênticos. A surpresa é que o CorelDRAW 8 fez o FreeHand de bobo, adicionando mais um modo de transparência, chamado “interativo”, que é simplesmente cabeludo. Você pode aplicar o efeito de forma progressiva, tornando uma parte de um objeto mais visível que outra, e pode fazê-lo sobre qualquer tipo de objeto preenchido. O Illustrator 8 continua dependendo do velho plug-in e, surpreendentemente, até o presente momento não oferece suporte a nenhuma transparência “de verdade”.



Na guerra dos features, vale tudo – O CorelDRAW tenta ser útil em qualquer aplicação gráfica, exagerando no número de recursos muito interessantes, mas não muito importantes. Por exemplo, ao editar a paleta de cores, você pode inventar na hora uma harmonia de cores básicas (através da roda à esquerda), aposentando o famoso livrinho de combinações de cores

Arquivos importados

Illustrator 
FreeHand 
CorelDRAW 

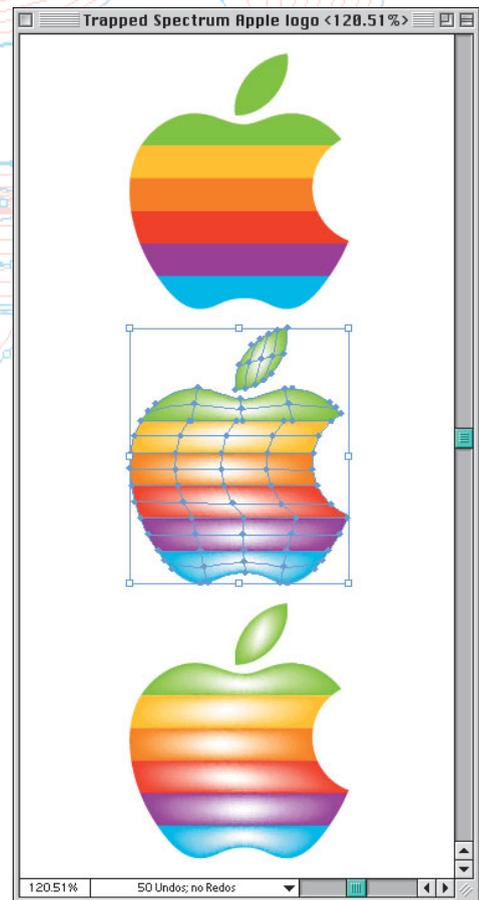
Tanto no Illustrator como no FreeHand, os documentos podem conter imagens bitmap ou EPS importadas de outros programas e existem recursos para administrar esses elementos vindos de fora. No FreeHand existem os comandos Links (equivalente ao Usage do QuarkXPress) e Collect For Output, que localizam e reportam a ausência de algum dos elementos importados. Também é possível incorporar os elementos importados ao documento, tornando-o auto-suficiente. A administração dos elementos importados no Illustrator é feita pela nova paleta Links, com os mesmos recursos do FreeHand. O CorelDRAW não tem recursos de administração, pois sempre incorpora ao documento os objetos importados, mas é compatível com o sistema OPI, usado em DTP, no qual a imagem importada é uma versão de baixa resolução da imagem real.

Imagens bitmap

Illustrator 
FreeHand 
CorelDRAW 

O vencedor nesta categoria depende do que você considera mais importante: vetorizar (autotrace) imagens ou mantê-las como bitmaps e filtrá-las dentro do programa de ilustração. Embora o Illustrator tenha uma ferramenta rudimentar de autotrace, tradicionalmente os seus usuários recorrem ao Adobe Streamline, um aplicativo separado com controles avançados. A Corel oferece um similar, o CorelTRACE; a ferramenta de desenho do CorelDRAW tem recursos de autotrace tão limitados como no Illustrator. Já o FreeHand se adianta aos demais com uma poderosa ferramenta de trace, residente na botoneira principal de ferramentas, ajustável e capaz de extrair os contornos e as cores originais da imagem.

Com um número crescente de aplicações dos programas vetoriais na Web, é necessário que eles também saibam criar facilmente versões bitmap das ilustrações. Até recentemente, o FreeHand tinha um vexatório plug-in de raster, que vivia se recusando a funcionar por alegada falta de RAM, mas agora consegue converter instantaneamente quaisquer elementos do desenho em bitmaps. Mais útil ainda, porém, é arrastar o desenho diretamente para uma janela aberta do Photoshop, truque aprendido com o



Mexendo com as suas emoções – O impacto do Gradient Mesh do Illustrator nas artes gráficas deverá ser grande, pois é um efeito útil, fácil e impressionante. Você pode criar degradês com qualquer número de cores e em qualquer direção, como numa espécie de hiperblend editável. Deixar o logo da Apple fofinho (acima) foi questão de segundos: bastou selecionar cada uma das faixas coloridas e dar o comando Mesh na orientação Center, usando branco como segunda cor

Onde encontrar

FreeHand: R\$ 499 (full),
R\$ 299 (upgrade)

CorelDRAW: R\$ 529 (full),
R\$ 399 (upgrade)

Illustrator: R\$ 599 (full),
R\$ 216 (upgrade)

Macromedia: (011) 5185-2824

Adobe: (011) 3061-9525

Corel: (011) 3048-4022

Illustrator. Se você tem o Illustrator mas não tem o Photoshop, pode usar o comando Rasterize do Illustrator para gerar o bitmap.

Illustrator e CorelDRAW permitem ainda editar os bitmaps importados, utilizando plug-ins de filtros compatíveis com o padrão da Adobe. O FreeHand não tem nenhum tipo de filtro para bitmaps, assumindo que você preferirá editá-los num editor de imagens legítimo. Isso deixa o programa mais leve, mas é um importante ponto perdido para a dupla Photoshop/Illustrator.

Imagens para a Web

Illustrator 𐄂𐄂𐄂𐄂

FreeHand 𐄂𐄂𐄂𐄂

CorelDRAW 𐄂𐄂

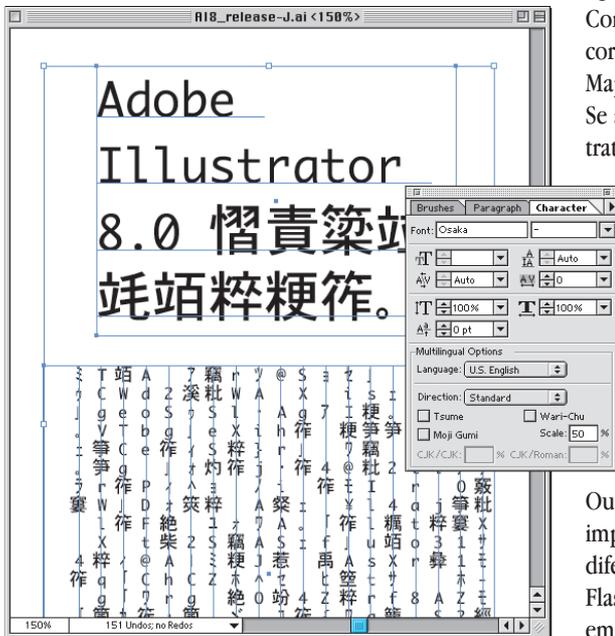
Nenhum programa é tão poderoso quanto o DeBabelizer quando se fala de GIFs, mas se você precisa exportar seu trabalho para a Web sem muita pompa não vai enfrentar problemas, já que os três programas de ilustração dão conta do recado.

Agora, se você quer fazer algo mais profissional, vai ficar chateado com o fato de o CorelDRAW não permitir salvar direto na paleta do Netscape e oferecer pouca escolha de cores. Vai reparar também que o Illustrator é o único dos três que permite salvar Image Maps diretamente.

Se a idéia for criar um JPEG, a diferença entre eles fica um pouco maior, já que o Illustrator consegue dar às imagens mais qualidade com tamanhos de arquivo menores. O CorelDRAW, porém, tem um ótimo preview da imagem para a seleção do grau de compressão exato para a sua necessidade. Ele saiu na frente de novo, mas os novos features não garantem o resultado.

Impossível falar de ilustrações na Web sem comentar o Flash, o plug-in mais usado para apresentar animações vetoriais interativas. O Flash dá suporte a ilustrações no formato Illustrator EPS, o que imediatamente nos leva a crer que o Illustrator trabalha melhor com ele no quesito Copy/Paste. É verdade: o Illustrator passa fácil no teste. Já o CorelDRAW cola uma versão bitmap do desenho, jogando fora a vantagem dos vetores, enquanto o FreeHand prefere apresentar uma caixa de erro, seguida, na maioria das vezes, de uma versão danificada do objeto copiado.

Outra solução seria exportar de qualquer programa para o formato Illustrator e depois importar no Flash. Assim os três se saem muito bem, porém o FreeHand tem um grande diferencial sobre seus concorrentes: a possibilidade de salvar o arquivo direto no formato Flash, permitindo ainda animar layers ou páginas com o recurso de transformar blends em animações. Se você quiser, ainda pode utilizar o comando Release to Layers para automaticamente colocar cada etapa de um blend em um layer para facilitar a conversão.



Não entendi nada, mas é legal – O Illustrator 8 para Mac é o único programa de ilustração que pode diagramar texto em japonês, incluindo a orientação vertical e atributos específicos como *tsume* (espaçamento diferencial entre caracteres *romaji* e *kanji* ou *kana*), *moji gumi* (quebra de linha seguindo as regras de composição japonesas) e *wari-chu* (subtexto em corpo menor)

Gerenciamento de cores

FreeHand 𐄂𐄂𐄂𐄂

Illustrator 𐄂𐄂𐄂𐄂

CorelDRAW 𐄂𐄂

O Illustrator tem um esquema de gerenciamento de cores proprietário, mas pode adotar o Kodak Digital Science, utilizado também pelo FreeHand. Ambos os sistemas usam perfis ICC (descrições de saída de dispositivos, compatíveis com o ColorSync) para simular na tela as cores da impressão. Para trabalhar bem com o FreeHand, porém, nem é obrigatório usar perfis ICC. Há controles manuais para ajustar as cores de cada uma das tintas de impressão, permitindo resultados mais pre-

cisos para aplicações críticas.

O FreeHand e o CorelDRAW têm suporte direto a hexacromia (impressão especial com seis tintas, usada principalmente em embalagens de produtos).

No FreeHand e no Illustrator, a seleção do espaço de cor para um trabalho se resume a alguns cliques em duas paletas. Já o CorelDRAW, embora dê suporte a praticamente qualquer coisa, apresenta uma profusão de menus e caixas de diálogo redundantes e a princípio incompreensíveis.

O Illustrator e o CorelDRAW oferecem paletas de cores prontas para imagens a serem publicadas na

O tamanho dos arquivos

Para comparar o tamanho dos arquivos, criamos um desenho simples e um complexo, somente com curvas (sem bitmaps, blocos de texto, folhas de estilo de objeto ou listas de cores), e os abrimos e salvamos nos três programas. Resultado: o Corel criou os menores arquivos.

	FreeHand	Illustrator	CorelDRAW
Simple	51 kB	240 kB	34 kB
Complexo	931 kB	821 kB	563 kB

Internet (“Web safe”). No FreeHand as cores para Web também existem, mas estão escondidas na forma de um biblioteca de cores e precisam ser individualmente selecionadas para compor a paleta do documento.

Compatibilidade

Illustrator 🐼🐼🐼🐼

FreeHand 🐼🐼🐼🐼

CorelDRAW 🐼🐼

Uma questão a ser levada em conta na escolha de um software é como ele se comporta com outros softwares. Para exportar arquivos, o mais compatível dos três é o Illustrator. Seus arquivos podem ser diretamente abertos por softwares como PageMaker, QuarkXPress e Photoshop. Ele também sabe abrir arquivos do FreeHand 8, embora tenha problemas para reconhecer as fontes utilizadas pelo FreeHand nos documentos; é algo que também acontece ao se abrir EPS do FreeHand no QuarkXPress, indicando que o problema deve estar no FreeHand e não no Illustrator.

O Illustrator também abre arquivos do CorelDRAW 7 sem perder muito do seu conteúdo, a não ser quando há aplicações de efeitos específicos do CorelDRAW, como transparência e fundos com texturas especiais. A única coisa que impede o Illustrator de ganhar cinco mãozinhas neste quesito é uma limitação ao abrir documentos no formato Acrobat (PDF), da própria Adobe. Você só pode abrir uma página de um PDF de cada vez, pois o Illustrator não trabalha com mais de uma página por documento.

Uma deficiência séria do CorelDRAW é que, embora ele sirva para abrir documentos desenhados na versão PC, simplesmente não importa arquivos de Illustrator 8 nem de qualquer versão do FreeHand. A falha pode ser contornada salvando-se os documentos do FreeHand no formato EPS do Illustrator para poderem ser abertos no Corel. Outro problema é que a versão Windows do CorelDRAW 8, volta e meia, simplesmente se recusa a abrir documentos salvos pela versão Mac. Já o FreeHand abre corretamente os arquivos das versões 7 dos demais programas, além de uma porção de outros formatos, incluindo vários de PC. Se você não sabe onde o seu trabalho irá parar, pode até salvar um arquivo EPS contendo “escondida” uma versão editável do equivalente no formato nativo do FreeHand.

Transferir desenhos de um programa para o outro via Cut & Paste é possível, mas de forma inconsistente. O FreeHand só consegue pegar coisas do Corel na forma de bitmaps, e o Illustrator dá uma mensagem de erro quando se tenta passar coisas do FreeHand.

Exigência de hardware

FreeHand 🐼🐼🐼🐼

Illustrator 🐼🐼🐼

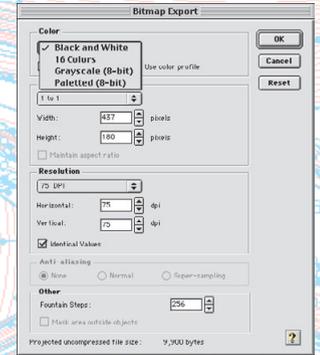
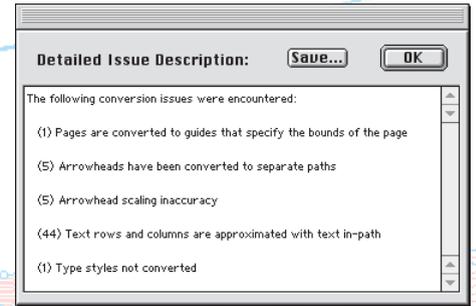
CorelDRAW 🐼🐼

Mesmo ocupando mais espaço em disco na instalação customizada feita para o nosso teste, o Illustrator pode ficar menor, pois foi instalado com todas as opções de filtros. Essa é uma vantagem tanto do Illustrator como do FreeHand: ambos possuem arquiteturas de plug-ins vetoriais abertas e parcialmente compatíveis entre si (o FreeHand aceita os plug-ins do Illustrator, mas este não aceita os Xtras do FreeHand), o que permite acrescentar, misturar ou retirar plug-ins conforme a necessidade. Já a arquitetura de software do CorelDRAW é fechada, não permitindo adicionar recursos vetoriais novos, a não ser quando sai uma versão nova dele mesmo.

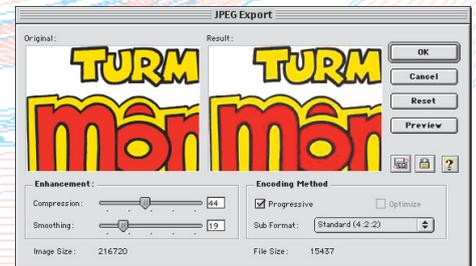
Um grande diferencial do Corel é que, por ser apresentado como um pacote gráfico completo, ele inclui uma enorme quantidade de fontes de boa qualidade da Bitstream, nos formatos TrueType e PostScript, mais uma biblioteca de texturas contínuas (sem emendas), além de uma colossal coleção de clip art que inclui desenhos mais recentes e muito melhores do que aquilo que nos acostumamos a ver em folhetos de rua e em pequenos anúncios de jornal. É tanta coisa que dá vontade de comprar o pacote só por causa dos adicionais.

O uso da memória RAM é outra coisa que varia dramaticamente

Erro detalhado – Na importação de arquivos, o Illustrator faz um relatório (ao lado) com os detalhes do desenho que têm probabilidade de ter mudado. O FreeHand somente detecta as fontes diferentes, permitindo ao usuário designar fontes substitutas. O Corel às vezes simplesmente não coloca nada na página



Exportar é a solução – Embora o FreeHand saiba exportar bitmaps numa infinidade de formatos, as opções de cada um são confusas. Nisso, Illustrator e CorelDRAW se dão bem, com caixas de opções completíssimas e bem organizadas. Destaque para o Corel e seus luxuosos módulos de GIF (acima) e JPEG com preview (abaixo). Ah, se o Photoshop também já tivesse isso...

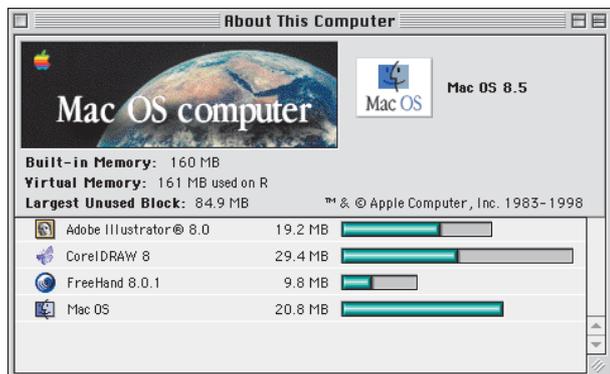


O espaço que cada programa ocupa no seu Mac

	FreeHand	Illustrator	CorelDRAW
Instalação Custom	24,956 MB	92,448 MB	86,802 MB
Instalação Full	31,408 MB	89,429 MB	134,079 MB
Tamanho da pasta	23,2 MB	51,7 MB	107,4 MB
Memória sugerida	15.916 kB	20.623 kB	30.047 kB
Tempo de abertura 1	19,5 s	19,5 s	27 s
Tempo de abertura 2	14,9 s	12,3 s	14 s

Esses números foram obtidos num Power Mac G3/266 com 160 MB de RAM, e os três programas tiveram a memória alocada de acordo com a quantidade sugerida por cada fabricante. Os tempos de primeira abertura do programa referem-se à primeira vez que cada programa foi aberto no computador, e os tempos de segunda abertura referem-se à segunda vez que o mesmo programa foi aberto sem que a máquina fosse restartada ou desligada. A segunda abertura é mais rápida porque o computador lê parte do programa reaberto a partir do cache do disco, que no computador de teste era de 5120 kB.

entre os três programas. De longe, o que necessita menos RAM é o FreeHand. Em segundo fica o Illustrator, com uma vez e meia a RAM do FreeHand, e por fim o CorelDRAW, com o triplo. É sempre bom lembrar que estamos falando de memória alocada para o programa, não levando em conta o que é usado pelo Mac OS. Por exemplo: como o CorelDRAW ocupa 30 MB de memória e como temos que ter em média mais 10 MB livres para o Mac OS (o número exato varia de um Mac para outro), a máquina para rodar esse programa precisa ter pelo menos 40 MB de memória total. Outra ressalva é que um programa pode exigir mais memória do que o valor sugerido ao processar um trabalho muito grande.



Impressão

FreeHand ██████████
 Illustrator ██████████
 CorelDRAW ██████

De nada adianta ter recursos maravilhosos se os desenhos não saem no fotolito. Nesse ponto, o Corel, mesmo com significativas melhorias, ainda deixa a desejar. O Illustrator e o FreeHand têm controles de overprint, um parâmetro que faz a cor de um objeto ser adicionada à do objeto que está embaixo, em vez de vazá-lo. O overprint é fundamental na finalização de embalagens para melhor controle da impressão, mas é algo que o CorelDRAW desconhece e deixa, de forma inaceitável, por conta dos programas especializados de pré-impressão –os quais atualmente não

Programas glutões – Sim, é possível abrir os três programas ao mesmo tempo sem dar um tremendo pau no seu Mac. Mas o real propósito desta tela é mostrar o quanto de memória cada um exige (barras cinzas) e quanto cada um utiliza durante a criação de uma ilustração simples (barras verdes)

são muitos, já que cada vez mais os próprios programas de ilustração e DTP estão absorvendo esses recursos avançados. Por outro lado, o Corel tem um comando chamado Prepare for Service Bureau, que invoca um Wizard (assistente) para adaptar o espaço de cor e outras características do trabalho ao tipo de dispositivo de saída. O FreeHand apresenta os recursos de pré-impressão diretamente na caixa de diálogo de Print. O mesmo ocorre no CorelDRAW. O Illustrator tem uma caixa de impressão mais simples à primeira vista, pois ela é bolada para impressão de provas e o programa usa os ajustes default da própria impressora. Mas se precisar imprimir separações, deve-se antes fazer os ajustes de praxe na janela de separação de cores.

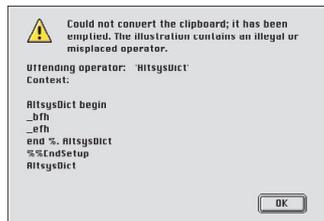
Problemas foram encontrados em nosso teste de impressão, realizado em uma copiadora/impressora Xerox DocuColor. Somente o FreeHand não tropeçou de saída nesse teste. O Illustrator não acertou a imagem para o tamanho da página; isso teve que ser ajustado manualmente no Page Setup. O FreeHand e o CorelDRAW oferecem o útil comando Fit To Paper (encaixar no tamanho do papel). O CorelDRAW, porém, recusou-se a usar o formato A3 no teste de separação de cores e imprimiu todas as provas no formato carta (Letter), simplesmente ignorando o comando. Na impressão em tamanho Letter, entretanto, foi o mais rápido dos três.

Converting clipboard to EPS (AICB) format.

Conclusão

Não pretendemos ser os donos da verdade; avaliar as qualidades e falhas de cada programa

Cut & Paste não é universal – Para os que têm esperança de converter arquivos entre os programas via Clipboard, um aviso: não funciona direito. O Clipboard do Illustrator abre corretamente nos outros dois programas (acima), mas o do Corel só gera um bitmap no FreeHand, e o do FreeHand causa estranhamento no Illustrator (abaixo)



por tópicos diminui as chances de erros na nossa apreciação. Contando as mãozinhas dadas a cada programa, chegamos a um total de 60 (80%) para o FreeHand, 57 (76%) para o Illustrator e 40 (53%) para o CorelDRAW. Embora o FreeHand leve ligeira vantagem, preferimos considerar o resultado um empate, pois ele está dentro da margem de erro da nossa “votação”. A sua decisão de ficar com um ou outro programa dependerá mais do seu gosto pessoal e estilo de trabalhar do que do seu conjunto de features. Podemos afirmar, generalizando muito, que o FreeHand apresenta um leque de aplicações mais amplo, mas que o Illustrator tem por ora as ferramentas mais avançadas para ilustração artística. Quanto ao CorelDRAW, perde de pouco e bem mais por causa das dificuldades (que ainda não terminaram) de adaptar o produto à plataforma adotiva do que devido ao conjunto de recursos, o qual é generoso. **M**

O nosso painel de testadores

Carlos “Big” Brioschi big@mandic.com.br

É professor de Produção Gráfica na ESPM. Começou no FreeHand, passou para o Illustrator e dá aulas de Corel.

Ricardo Cavallini cava@vizio.com.br

É diretor de engenharia da Vizio Interativa. Prefere o Illustrator, mas trabalha com os três programas.

Jean Boëchat jean@boechat.com

É artista gráfico e escritor. Torce pelo Flamengo e pela volta dos anos de glória do futebol carioca. “Fora Caixa D’Água. Fora Eurico Miranda!”

Valter Harasaki ideia@ideiavisual.com.br

É diretor da Idéia Visual. Prefere o FreeHand, mas tem o Corel para poder agradar os clientes pecevistas.

Mario AV mav@uol.com.br

É editor de arte da Macmania e artista gráfico com auto-pós-graduação em Photoshop. Usa os três programas e ainda prefere o FreeHand, mas por pouco não virou a casaca mudando para o Illustrator 8.