ANDRÉ PIRES

Illustrator 9

Transparências, Web e bugs a perder de vista

O que seria dos programas de ilustração se não fosse a Internet? Durante anos, eles tiveram suas interfaces refinadas para atender as necessidades dos artistas gráficos, competindo acirradamente para trazer uma função exclusiva que logo em seguida era copiada pelo concorrente. Hoje, FreeHand, Illustrator e CorelDraw – os três principais – têm praticamente as mesmas funções e ferramentas de desenho. Escolher um ou outro é uma questão subjetiva.

Mas eis que chega a Web, e novas necessidades surgem. Agora, todos os programas que eram focados na produção de imagens para Desktop Publishing precisam fazer GIFs animados e arquivos Flash. A Macromedia saiu na frente com o FreeHand 9, totalmente integrado ao Flash. Agora é a vez da Adobe.

O novo enfoque do Illustrator 9 já pode ser notado ao abrir um documento: o programa pergunta se você quer trabalhar em RGB ou CMYK (depois é possível trocar de espaço de cores). O sistema de gerenciamento de cores é o mesmo do Photoshop, eliminando, ao que parece, o problema de trabalhos que mudam de cor de um programa para o outro.

A palete de ferramentas ganhou mais duas novas aliadas para facillitar a vida de quem faz desenhos complexos: a Lasso Tool e a Direct Select Lasso Tool (respectivos correpondentes da Selection Tool e da Direct Selection Tool). Os nomes são chocantes, porém o que elas fazem? A mesma coisa que a "setinha preta" e a "setinha branca", mas só que de uma forma mais prática, quando você possui uma grande quantidade de pontos. Elas selecionam objetos e pontos de uma ilustração ao estilo cowboy, laçando-os. Contorne o que você quiser e pronto. É provável que, em ilustrações mais simples, essas duas ferramentas fiquem empoeiradas, esquecidas.

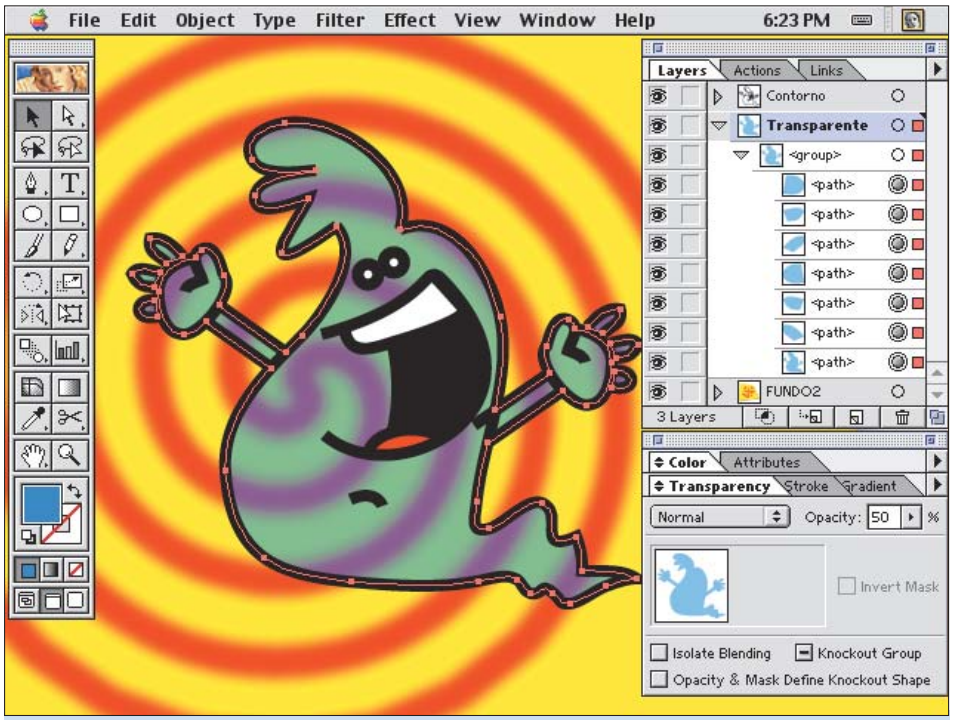
O programa também ganhou um menu chamado Effect. Os efeitos que podiam ser aplicados em bitmaps como *drop shadows*, *blur*, texturas, agora são facilmente aplicados a objetos vetoriais. Os objetos são convertidos em imagens com as devidas camadas alfa (transparências, *glows*) mas com uma grande diferença: o *path* vetorial continua existindo, e por isso pode ser editado a qualquer hora. Os efeitos aplicados automaticamente vão se adaptando e se trasnsformando, o que a Adobe chama de Live Effects.

Os tais "efeitos vivos" são uma mão na roda. Não será mais preciso desenhar no Illustrator, exportar para o Photoshop, aplicar os efeitos e só depois mandar para a Web. Outra coisa que deve ajudar a vida dos designers digitais é o comando Pixel Preview, que deixa tudo, vamos dizer assim, "bitmapeado". Dá para se ter uma idéia de como a sua ilustração vai ficar quando for rasterizada pelo Photoshop. Para reduzir a necessidade de *anti-aliasing*, as ferramentas de desenho grudam (*snap*) no pixel mais próximo quando se está trabalhando no modo Pixel Preview.

Para quem precisa fazer inúmeros objetos com as mesmas características (sombra, contorno, espessura de linha, cores, olha aí mais uma ferramenta para os webdesigners), agora existe a palete Styles. Como o próprio nome diz, ela armazena só os estilos de um objeto, que podem ser aplicados a outros e até em textos.

Opções de exportação no Illustrator 9 não faltam, e a Adobe finalmente colocou entre elas o formato Flash. O recurso é muito bem implementado. Você pode mandar ver naquela interface cabulosa para aquele site moderninho, sem correr o risco de perder nenhum detalhe, dimensão ou cores. Toda a sua ilustração pode ser exportada em um único arquivo Flash, separado por layers ou até separado por frames. Mas nem tudo funciona às mil maravilhas. Exportar fontes antes de convertê-las para curvas, por exemplo, não é uma boa idéia. O Flash 4 não conseguiu reconhecer nem mesmo um texto em Times exportado do Illustrator, enquanto no FreeHand isso é uma tarefa corriqueira.

Aquele logotipo para sua banda de heavy metal no qual você aplicou o Gradient Mesh, imitando perfeitamente uma textura metálica, quando exportado fica irreconhecível. Em alguns casos, nem aparece. O recurso que foi o grande diferencial do Illustrator 8 (ainda existe aqui no 9), foi simplesmente esquecido pela Adobe na hora de criar seu conversor para Flash.



Finalmente a Adobe implementa transparências no Illustrator

Pró: Transparências, finalmente. Recursos abundantes para quem mexe com Web

Contra: Alguns problemas de estabilidade. Export para Flash não funciona satisfatoriamente com o Gradient Mesh, nem com fontes

Inner Glow | Feather | Drop Shadow | Gaussian Blur

Estranho, pois o plug-in da Macromedia para o Illustrator 8 funciona perfeitamente com o Gradient Mesh. Deve aparecer um update rapidinho consertando esse bug.

Ainda aproveitando a deixa, o novo Illustrator gera animações simples com o comando Release to Layers. Uma série de objetos pode ser distribuída em layers e depois exportada para um formato de animação qualquer. Mais um truque que deverá ser bem recebido pelos criadores de banners.

Os layers também vêm com novidades: um preview à la Photoshop com todos os elementos da camada, e ainda sublayers. Cada novo objeto que é inserido é separado em um sublayer. Objetos agrupados têm a sua própria subcamada. Confuso? Só no começo. Quando o susto passa (de ver toda a sua ilustração separada objeto por objeto em layers e sublayers), esse recurso se torna muito confortável. É possível selecionar e consertar só aquele "quadradinho" que está fora de posição. Uma boa notícia: a grande decepção do Illustrator 8.0 foi redimida. Agora o programa também traz o recurso de transparências. Todos os usuários estavam esperando essa função, já que o FreeHand e o CorelDraw já fazem isso há tempos. A espera valeu a pena. No Illustrator, as transparências podem ser aplicadas a objetos, grupos de objetos e até em layers inteiros como no Photoshop – tudo feito por uma palete extremamente prática.

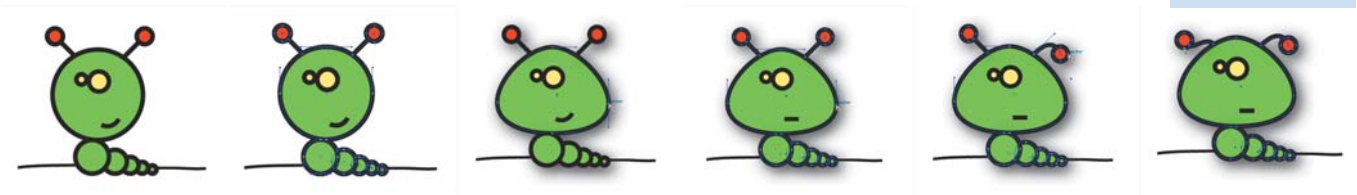
Pode-se fazer ao Illustrator a mesma crítica feita ao FreeHand 9. No afã de fazer seu programa mais "internético", a Adobe esqueceu de fazer mudanças há muito pedidas pelos usuários do programa. Ainda não há suporte para múltiplos layouts de página e uma ferramenta embutida de *autotracing* decente. E, já que estamos uniformizando o programa com o Photoshop, que tal uma palete History? Bom, pelo menos agora temos a transparência…

O programa vem com opções para salvar no formato SVG (Scalable Vector Graphics), baseado no PostScript, que a Adobe vem tentando emplacar como formato imagens vetoriais para a Web. O formato nativo do Illustrator agora é um PDF editável e, segundo a Adobe, será reconhecido nas futuras versões do Acrobat Reader. M

Illustrator 9

Adobe: 11-3061-9525
www.adobe.com.br
Preço: US$ 546
US$ 204 (upgrade da versão 8.0)

ANDRÉ PIRES
É o "flasheiro" da Bookmakers.



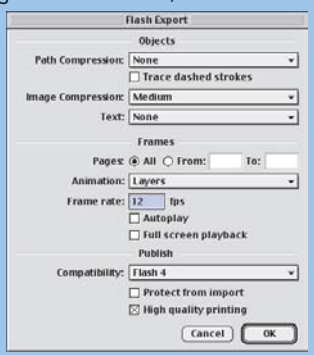
Live effects

Quem é melhor no Flash?

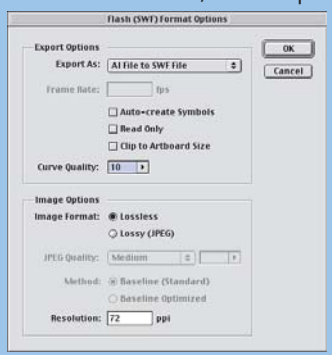
Quem leva a melhor na hora de exportar um desenho em SWF para ser editado no Flash 4: Illustrator 9 ou FreeHand 9? As diferenças no Export to Flash dos dois programas são mínimas; mas, no final, o Illustrator ganha em praticidade.

Todos os recursos encontrados no FreeHand estão presentes no Illustrator. Mas a Adobe deu uma refinada a mais na interface e acrescentou alguns itens interessantes.

No Illustrator é possível escolher se a sua ilustração vai ser exportada como um arquivo .swf de um único frame, se cada layer vai ser exportado para um frame, ou ainda se cada layer será exportado como um arquivos.swf separado. Mas cadê a opção de exportar os layers como… Layers?



Quando o assunto é exportar objetos transparentes, o Illustrator também leva a melhor. Ele manda os objetos com o canal Alfa já definido, o que permite possíveis edições no Flash. No FreeHand, o objeto é recortado em vários pedaços para simular a transparência, o que pode gerar arquivos maiores. Para piorar, depois de exportado, ele não pode ser mais editado, a menos que você tenha a paciência de regular a cor, pedacinho por pedacinho!



Por outro lado, os bugs relatados com o Gradient Mesh e exportação de texto do Illustrator irritam qualquer um. Ou seja, esses programas ficarão bons mesmos para trabalhar com a Web lá pela versão 10.