

L'ultimo degli MX: la rivincita del metodo

Massimo Cremagnani

Dopo una lunga attesa, anche il noto applicativo per la grafica vettoriale è stato aggiornato al livello MX.

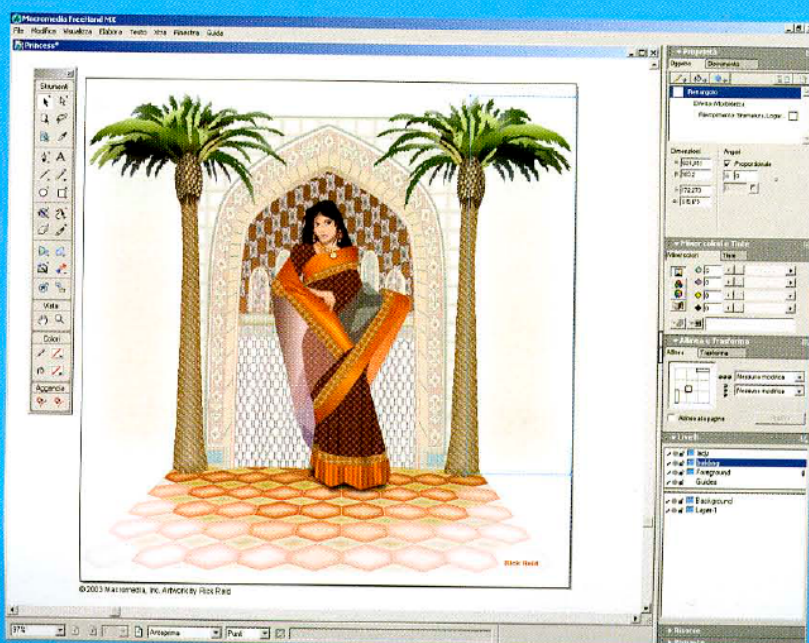
Interfaccia, flessibilità e intercomunicabilità con gli altri prodotti Macromedia si avvicinano al livello di Flash o Dreamweaver, inseguendo l'idea di coerenza e funzionalità nel flusso creativo e produttivo.

Notevole l'incremento nella creazione dinamica e nella finitura delle immagini grazie a nuovi strumenti di disegno e alla preview interattiva dei tracciati.

In questo articolo la nostra valutazione tecnica sul campo.

The last version of the MX level

After waiting for a long period, the software per vectorial graphics has been eventually updated to the level MX. Interface, flexibility and intercommunicability together with other Macromedia products are now near the level of Flash or Dreamweaver, following the idea of coherence and functionality in the creative and production workflow. Notable improvement in the dynamic of creativity and in image finishing, due to new design tools and the interactive preview. The new interface is not only clear, but also selectable. In this article our technical evaluation.



La nuova interfaccia utente riprende la linea MX nella grafica e nelle funzionalità. Le palette di controllo sono incolonnate a sinistra in un sistema "a tapparella", ma possono ancora essere rese flottanti come nelle versioni precedenti.



Molti strumenti sono stati raggruppati sotto un unico pulsante

Prima o poi, doveva succedere. La linea MX aveva coinvolto già tutti i prodotti **Macromedia**, tranne il primogenito.

Freehand, uno dei capostipiti della grafica vettoriale, ha resistito al restyling fino all'ultimo, lottando con tutte le sue forze per mantenere quell'apparenza caotica che molti hanno visto crescere finestra dopo finestra, apprezzando le innovazioni tecniche, ma pregando per un'involuzione pragmatica. Il feedback di Macromedia nei confronti di utenti professionisti, interpretato in base alle esigenze e ai metodi di lavoro più diffusi, ha dato il via a una lotta in onore della usability, un conflitto fra la tradizione e il buon senso senza esclusione di colpi. Ebbene, la battaglia non è ancora finita, ma qualcuno ha voluto mostrare al mondo le buone intenzioni dell'ergonomia presentando una versione di Freehand in ogni caso migliorata, sia dal punto di vista estetico-funzionale, sia da quello produttivo.

Ordine, ordine

Aprite senza timore il vostro Freehand MX. Non sarete colpiti da un'esplosione di palette, ma dalla metodicità euclidea della nuova interfaccia, ripulita e ricolorata. La ristrutturazione è stata

piuttosto radicale, tanto che al primo impatto gli strumenti sembrano interamente sostituiti da nuovi. In realtà è stata data una ripulita apparente, raggruppando strumenti simili - vecchi e nuovi - sotto un unico pulsante selettivo, rigenerato anche nell'icona. Troviamo infatti alle dipendenze di un solo bottone i diversi strumenti di trasformazione, mentre alla matita sono stati parimenti aggiunti i tratti calligrafici e a linea variabile. Per risparmiare ulteriore spazio, troviamo accomunate anche le distorsioni (Prospettiva, Rotazione 3D e Grandangolo), i correttori di linea (Formalibera, Contorni frastagliati e Piegia) e così via.

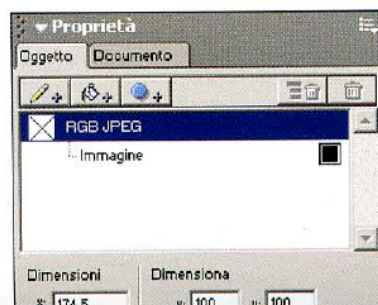
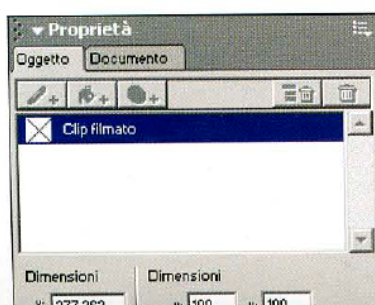
Per quanto riguarda le finestre di comando, ora sono comodamente incolonnate sul lato sinistro, sono collegate da un sistema "a tapparella". I pannelli sono ancora raggruppabili a discrezione dell'utente, e possono comunque rimanere flottanti in qualunque punto dello schermo, come ai vecchi tempi. Alcune finestre sono state smaltite grazie all'adozione di barre e menù contestuali, come era già successo per gli altri prodotti MX. La più evidente di queste innovazioni è rappresentata dal pannello *Oggetto*, che include, oltre ai dati logistici dell'elemento selezionato, le specifiche di tratto, riempimento e formattazione del testo, prima indipendenti. Sempre attraverso questa finestra è possibile applicare agli oggetti alcuni effetti speciali, sia di tipo vettoriale che raster. I nuovi effetti, ispirati in gran parte ai trucchetti fotografici per movimentare i layout web, come le smussature tipo bottone e i giochi di luci e ombre, rendono molto più veloce la creazione di elementi complessi, senza più il bisogno di sovrapporre infinità di livelli per ottenere grafiche elaborate. Si tratta in ogni caso di effetti indipendenti, cioè che non influiscono sulla forma originale ma che la modificano solo in

fase di rasterizzazione.

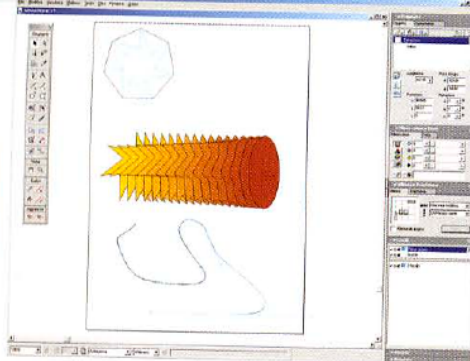
Le caratteristiche di tratto, riempimento ed effetti possono essere applicate in numero infinito, e salvate come stili per un eventuale riutilizzo. A differenza di Illustrator, che già da un po' di tempo presenta questa caratteristica, mancano però i metodi di fusione e la regolazione della trasparenza. Questa applicabilità a oltranza, priva della gestione delle sovrapposizioni, lascia un po' perplessi, facendo sperare in un'integrazione nella prossima release.

A mano libera (!)

Tornando agli strumenti, ci sono altre novità come il già citato Formalibera, che amplia le possibilità gestuali nell'elaborazione dei tracciati Bezier. Puntando direttamente sulla linea, questa viene modificata in maniera elastica, evitando la regolazione dei singoli punti di ancoraggio, mentre agendo dall'esterno o dall'interno della figura lo strumento agisce come un cesello, modellando morbidamente il tracciato. Specificando l'area di intervento, inoltre, lo strumento visualizza due cerchi: quello interno mantiene inalterato il tracciato, che viene invece influenzato nella zona compresa tra il cerchio grande e quello piccolo. I poligoni possono essere modificati in tempo reale in stelle o altre forme dalla medesima struttura, così come risulta più immediato arrotondare i bordi dei rettangoli. Anche lo strumento Fusione, per creare forme intermedie tra due oggetti in una sorta di morphing stratificato, mostra in preview gli effetti strutturali mentre si passa dall'oggetto sorgente a quello di destinazione. Lo strumento *Estrusione*, simile a quello incorporato anni fa in CorelDraw, dona un'illusoria profondità tridimensionale alle forme. Mediante il pannello *Oggetto* è possibile definirne le misure con precisione, l'illuminazione e la definizione del profilo. Ogni modifica dei tracciati, con



Il pannello *Oggetto* include le formattazioni di linea, di riempimento e di testo, adattandosi all'elemento selezionato. In caso di immagini bitmap o filmati Flash, compare il pulsante di collegamento con Fireworks o Flash MX, per l'elaborazione tramite il software più



La preview in tempo reale durante il disegno coinvolge quasi tutti gli strumenti, dalla modifica dei poligoni, alla Fusione, alla penna, favorendo la spontaneità del disegnatore

qualsiasi strumento, *Penna* inclusa, viene ora pre-visualizzata in tempo reale. Ne guadagnano la spontaneità dei tratti, magari realizzati tramite una tavoletta grafica, e l'immediatezza dei risultati, anche nelle correzioni.

La *Gomma*, infine, cancella parte delle forme modificandone la struttura o dividendole in più parti.

Tra le altre novità, lo strumento *Connetti* traccia linee spezzate tra gli oggetti, come in una flowchart, mentre il tasto *Azioni* consente di impostare collegamenti ipertestuali, ad esempio tra una pagina e un'altra; per script più complessi, ci si deve avvalere della finestra *Navigazione*.

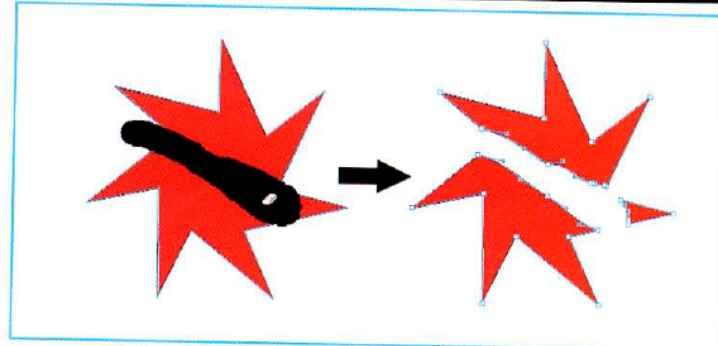
Per una maggiore precisione, è possibile finalmente utilizzare lo snap agli oggetti, che integra lo storico *Aggancia* alla griglia.

Collaborazioni

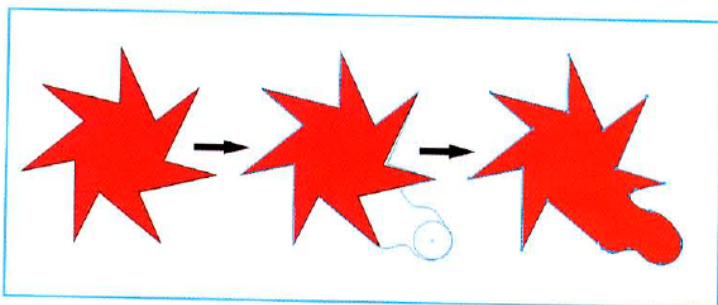
Per quanto riguarda l'importazione di immagini bitmap, è stato scelto di rimandare eventuali correzioni al collega Fireworks, ora linkato dal comodo pulsante nel pannello *Oggetto*. In compenso, viene ora supportata la trasparenza per i formati PSD, TIFF, PNG e GIF. Lo strumento *Ricalca*, inoltre, è stato arricchito di più raffinati parametri di impostazione.

Tra i formati vettoriali compatibili, la versione Windows può importare file in formato CorelDraw 7 e 8, WMF e EMF; quella Macintosh i PICT e i PICT2. La creazione e la gestione di filmati Flash è stata presa in maggiore considerazione. Innanzitutto, la visualizzazione in antialiasing è diventata di default, in linea con le potenzialità delle macchine più recenti. Durante la realizzazione è possibile sostituire gli oggetti con istanze di simboli e la preview, dotata di un nuovo motore, permette un controllo migliore, anche per l'esportazione.

In molti casi è opportuno sfruttare il pieno potenziale degli strumenti di disegno di Freehand, che in Flash



Lo strumento *Gomma* permette di cancellare parti di forme come se fossero immagini raster, dividendole in più parti



Con il pennello *Formalibera*, gli oggetti vettoriali vengono modificati in maniera elastica

Per filmati complessi è comunque meglio affidarsi a Flash MX, anch'esso raggiungibile dal pulsante di collegamento nel pannello *Oggetto*, e tramite il quale è anche possibile risalire al file .fla sorgente per modifiche in tempo reale.

Freehand MX dovrebbe essere in grado di aprire e modificare file .pdf. L'importazione, purtroppo, non è sempre perfetta: abbiamo riscontrato alcuni errori negli riempimenti e nell'interpretazione delle font. Legato invece alla produttività in team o alla presentazione intermedia dei progetti, lo strumento *Area* di output definisce uno spazio all'interno del documento per un'esportazione veloce, tipo printscreen. Potrebbe tornare utile, ad esempio, per mostrare contemporaneamente un gruppo di pagine durante un workflow.

30 o 31?

A conti fatti, il miglioramento sulle versioni precedenti è notevole, ma risulta in più punti approssimativo e incompleto. Rispetto a software direttamente concorrenti, così come ai fratelli MX, alcuni dettagli potevano essere curati maggiormente, soprattutto considerando l'idea di unificazione dell'interfaccia. Ad esempio, non è possibile salvare i

layout delle finestre, e la barra degli strumenti (quella in alto, sotto i menu tendina) non è sensibile alla selezione per "comodità", occorrerebbe tenere ancora aperte tutte quelle disponibili oppure crearsene di personalizzate per risparmiare spazio sul monitor. Se alcuni utenti di vecchia data sono ormai a proprio agio con lo strumento *Penna* e le curve di Bézier, è innegabile che i nuovi strumenti di disegno si avvicinino maggiormente alla manualità fisica. Eppure il pennino "intelligente", per aggiungere, rimuovere, modificare i punti di aggancio, è ancora poco accomodante. Nella riforma della gestibilità qualcuno è rimasto indietro. Non tutti gli strumenti hanno la barra interattiva: *Formalibera* e *Coltello*, ad esempio, utilizzano ancora la vecchia finestra per la regolazione di dimensioni e sensibilità, quando una barra contestuale sarebbe stata molto più comoda, e non sono i soli. Ma forse, la fretta con cui è stato lanciato Freehand MX (dopo il ritardo rispetto agli altri prodotti Macromedia aveva più che altro lo scopo di spingere il (Web) designer a sacrificare applicativi di altra casata, soprattutto se già abituato al metodo di lavoro di Fireworks o Dreamweaver. In questo caso, lo scopo è stato quasi raggiunto.

Macromedia Freehand MX e Studio MX Plus

Requisiti di sistema: Processore Pentium II 300 o sup., Windows 98se o sup. (NT4 con SP 6), 128 Mb RAM, 70 Mb su hard disk, display 1024 x 768, a 16 bit
Requisiti di sistema Mac: Processore PowerPC G3 o sup., Mac OS 9.1 o X 10.1 o superiori, 128 Mb RAM, 70 Mb su hard disk, display 1024 x 768, a 16 bit
Prezzo: Euro 449,00; aggiornamento Euro 115,00; Studio MX Euro 999,00 Iva esclusa
Info: www.macromedia.com

