

Corel Flow versione 2.0

di Francesco Petroni

La Corel è una casa molto nota per il suo CorelDraw!, da tempo best seller di mercato tra i prodotti di grafica creativa. Con il passare del tempo il Draw (lo chiameremo così, mentre chiameremo Flow l'oggetto della nostra prova) si è trasformato in famiglia di prodotti, al punto che nella sua ultima versione gli è stato addirittura affiancato il glorioso Ventura Publisher, che dopo una serie di traversie, è entrato a far parte della grande famiglia Corel. Precedentemente erano entrati nella squadra Draw sia il Paintbrush Professional, diventato CorelPaint, che il vecchissimo 3D Graph, diventato CorelChart, e poi un'altra decina di prodotti, originali Corel, oppure frutto di acquisizioni.

Adesso esce Corel Flow, siamo alla prima versione, che però si chiama 2.0, e la prima domanda che ci facciamo è perché questo non sia stato accolto nella famiglia, e se questo fatto prelude ad un cambiamento di strategia da parte della Corel corporation. Non bisogna peraltro dimenticare che la principale concorrente della Corel, la Micrografx, offre tanti prodotti separati, sia di classe economica che di classe professionale, appartenenti a quasi tutte le varie categorie nella quale si divide oggi la Computer Grafica.

Il secondo interessante interrogativo, cui daremo risposta nella prova, è su come si pone Flow nei confronti di Draw. La nostra impressione, la anticipiamo, è che con Flow la Corel cominci

a puntare verso gli utenti non specialisti, cui invece è indiscutibilmente orientato il Draw classico. La nostra proporzione è questa: Draw sta all'utente esperto di disegno, come Flow sta all'utente che non sa disegnare, e quindi preferisce realizzare «collage» di elementi disegnati da altri.

Cosa è, e a cosa serve Corel Flow

Il nome farebbe pensare che il nuovo Corel Flow sia un prodotto specializzato nel disegno di diagrammi di flusso. Questo è sicuramente vero, solo che Corel Flow permette anche altre tipologie di disegni, sempre di tipo schematico, come organigrammi, ideogrammi, schemi organizzativi, ecc.

Corel Flow

Produttore:

Corel Corporation
1600 Carling Avenue
Ottawa, Ontario K1Z 8R7
Tel.: (613)728-8200

Distributori:

Computer 2000 S.p.A.
Via Gaggia, 4 - 20139 Milano
Tel.: 02/525781

J.Soft S.r.l.

Via Paracelso, 14 - 20041 Agrate Brianza (MI)
Tel.: 039/6899802

Ingram Micro Italia

Via Roma, 74 - 20060 Cassina de' Pecchi (MI)
Tel.: 02/95343604

Modo S.r.l.

Via Masaccio, 11 - 42100 Reggio Emilia
Tel.: 0522/512828

Prezzo (IVA esclusa):

L. 175.000

Per disegnare con Flow esistono due possibilità: usare gli strumenti di disegno, che sono richiamabili dalla Toolbox, oppure prelevare gli oggetti preconfezionati, proposti dalle Smart Library, «floating», ovvero volanti sul foglio.

La Toolbox contiene i seguenti strumenti (se si punta un pulsante senza fare click, dopo mezzo secondo appare il suo nome, che ne indica la funzione):

- pick tool, per attivare la modalità operativa selezione degli oggetti,
- zoom tool, che attiva un sottomenu nel quale si decide se zoomare in avanti, indietro, se definire una finestra, se vedere tutto il foglio, se eseguire uno zoom automatico solo sugli oggetti presenti, solo su quelli puntati, oppure se si vuole uno zoom 1:1,
- line tool, per tracciare singoli segmenti oppure spezzate fatte di segmenti retti,
- curve tool, per tracciare linee di Bezier, ovvero curve tondeggianti, con possibilità di intervenire sui punti di controllo della spezzata generatrice,
- rettangolo, cerchio o ellissi, poligono irregolare,
- testo, attivando il quale viene attivato il cursore che serve per scrivere sul disegno.

Gli ultimi due strumenti sono quello che serve per impostare le caratteristiche della linea, o del contorno, se si sta lavorando su un elemento superficiale, e quello che serve impostare le

caratteristiche del riempimento.

Completano l'ambiente operativo (fig. 1), che peraltro è personalizzabile eseguendo le impostazioni nella Box Preferences, a partire dall'alto:

- la classica barra del menu, in cui manca la voce Window, in quanto Flow non solo non è un prodotto MDI, ma non consente neanche di lavorare con più disegni insieme,
- la Ribbon Bar, con i pulsanti che eseguono comandi generali, quelli sui file, quelli di editing come Cut, Copy e Paste. Poi c'è un pulsante che richiama istantaneamente la Libreria delle Freccie e a seguire i pulsanti per l'allineamento degli oggetti per gruppi e per la gestio-

Figura 1 Corel Flow - Ambiente.

L'ambiente operativo è molto simile a quello cui ci ha abituati il fratello maggiore Draw. Qui lo vediamo in una situazione ricca, in cui sono state inserite tutte le barre e tutte le palette con gli strumenti. La palette con la libreria dei simboli può essere in posizione RollUp, si vede solo la barra superiore, ed in posizione RollDown, si vedono tutti i simboli. Delle due barre superiori, non spostabili (al contrario della toolbox) la prima contiene i pulsanti relativi ai comandi generali, la seconda i pulsanti relativi alle caratteristiche degli elementi testuali.

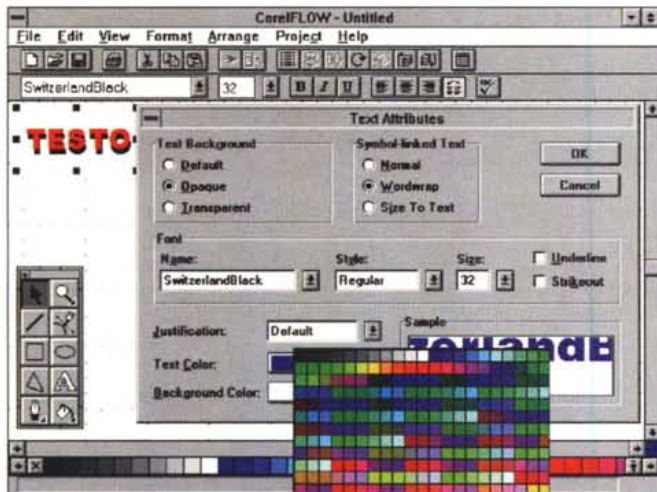
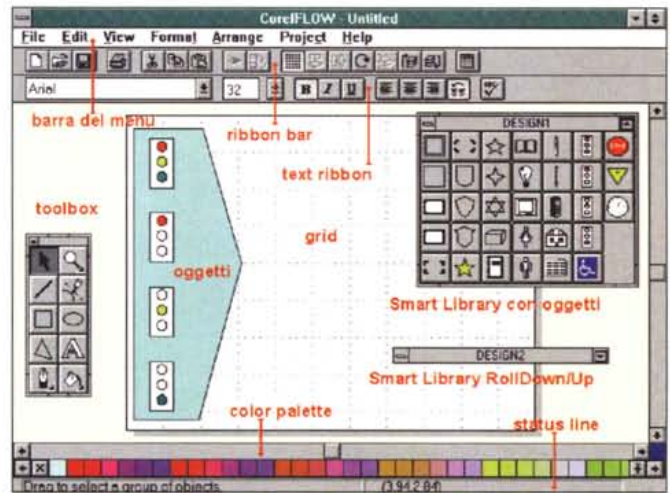


Figura 2 Corel Flow - Specifiche del testo.

È disponibile il quick menu, ormai diffuso in tutti i prodotti. È senza dubbio la procedura operativa più comoda, specie quando si è alle prese con l'impostazione delle caratteristiche di un oggetto. Se l'oggetto è il testo appare questa voluminosa box che propone tutte le caratteristiche del testo. Il testo è un oggetto come un altro e può quindi subire rotazioni, scaling, allineamenti, come gli altri oggetti.

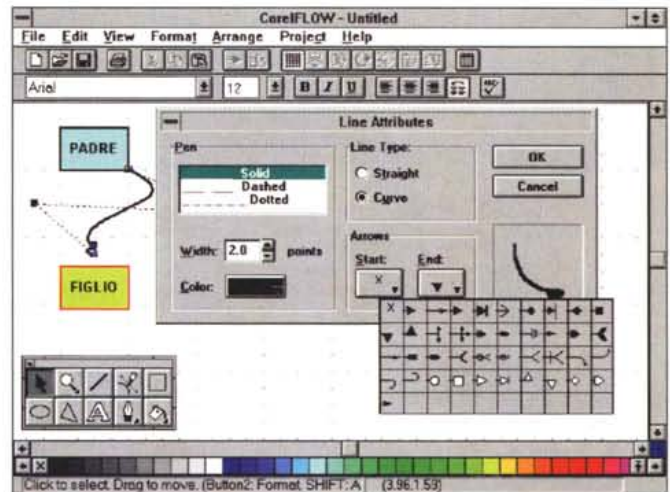


Figura 3 Corel Flow - Il senso della freccia.

L'elemento freccia in un diagramma di flusso o in un organigramma è importantissimo. Unisce due oggetti stabilendo tra di essi una relazione precisa di dipendenza, di causa ed effetto. La freccia non può vivere senza gli oggetti cui è legata, al punto che se si cancella l'oggetto anche lei scompare, così come se si sposta l'oggetto anche la freccia subisce la stessa sorte. Anche una linea curva può essere una freccia.

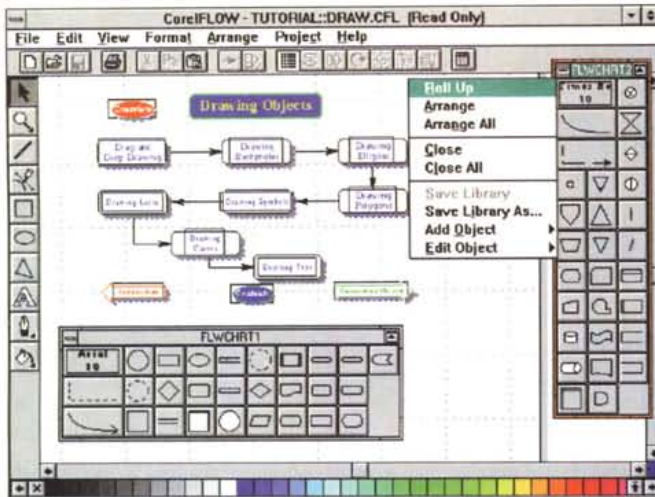


Figura 4 Corel Flow - Un flusso tradizionale.

Il disegno, chiamiamolo così, consiste nel prendere dalla Libreria i simboli desiderati, nel collegarli con delle linee ai quali estremi associare frecce. Per l'impaginazione ci si può far aiutare dalle funzionalità di allineamento degli oggetti.

Figura 5 Corel Flow - Costruzione di un Identikit.

Sono tantissime le librerie con i simboli che riguardano il corpo umano ed in particolare il viso. 36 nasi, 12 colli, 36 bocche e così via. Le combinazioni, pensando che è anche possibile ruotare, deformare e colorare gli elementi, sono infinite. Si dovrebbero poter ricostruire tutti i possibili visi umani.

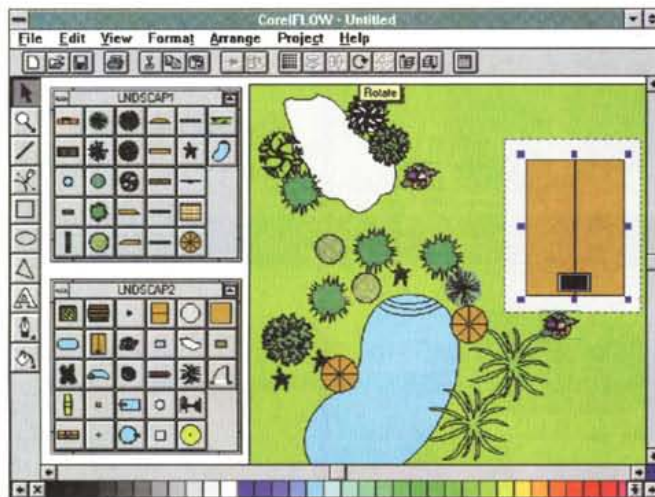
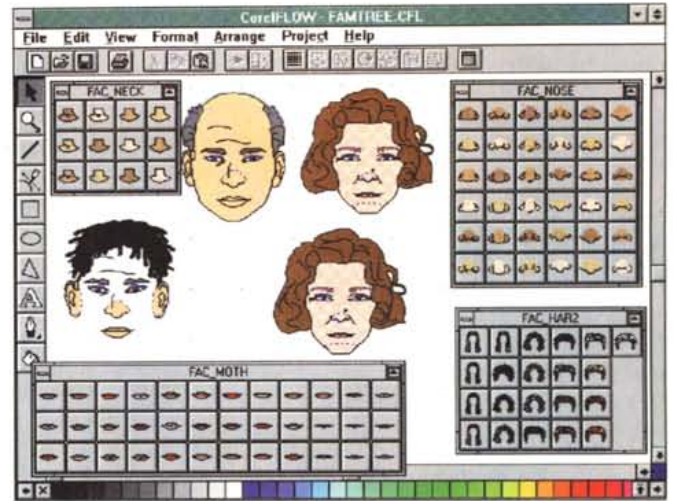
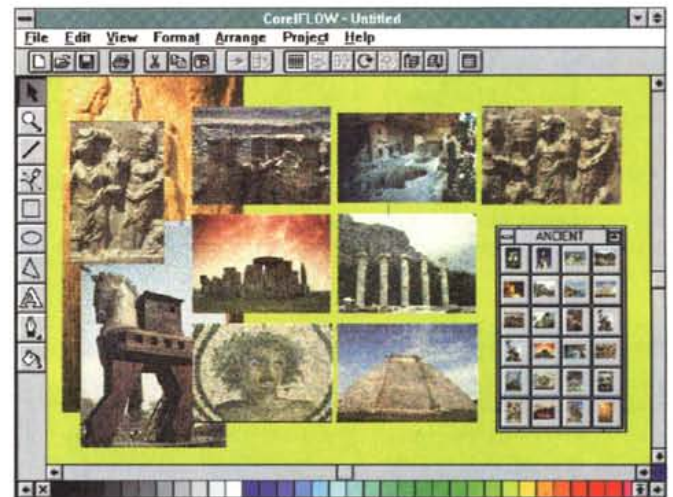


Figura 6 Corel Flow - Villa con piscina.

Bella, vero? Sulla destra l'edificio, di cui, trattandosi del disegno di una pianta, vediamo il tetto. Poi, immersa tra vari tipi di alberi ad alto fusto, ecco la piscina, a forma di fagiolo. In alto un laghetto. Sono stati usati solo simboli presenti nelle due palette Landscape.

Figura 7 Corel Flow - Palette di immagini bit-map.

Altra possibilità singolare è quella di creare ed utilizzare librerie di immagini bit-map. Le Smart Library possono essere personalizzate, sia perché è possibile aggiungere, eliminare, modificare simboli preesistenti, sia perché è possibile creare totalmente ex novo delle librerie.



ne della loro gerarchia,
- la Text Bar che contiene tutti i classici comandi che agiscono sui caratteri, sui paragrafi, e così via,
- il selettore dei colori, scorrevole lateralmente e verso l'alto,
- la barra di stato, che fornisce via via anche le informazioni operative.

Tra i comandi meno appariscenti, attivabili solo da menu, indichiamo quelli che permettono di lavorare su piani differenti (layer), molto comodi quando, in

un disegno complesso, si vogliono isolare tra di loro i vari elementi, magari organizzandoli in gruppi logici.

È attivo il quick menu, per cui è possibile la impostare le varie caratteristiche dei vari oggetti dalla box che le riassume tutte e le propone insieme. Le più significative riguardano le caratteristiche del testo, quelle delle linee e quelle dei riempimenti.

Per quanto riguarda le linee se ne può definire lo spessore, se ne può de-

finire il tipo, continuo, tratteggiato, puntinato, ecc. Per quanto riguarda i riempimenti possono essere pieni o tratteggiati secondo una mezza dozzina di trame. Non sono possibili riempimenti, o sfondi, con effetto sfumatura, e questo per chi è abituato alle sofisticazioni di Draw, è un po' frustrante.

Dei testi si può definire il font, il colore (dei caratteri e del background) e i vari attributi. La dimensione si può definire «a manina» nella Box, impostandone

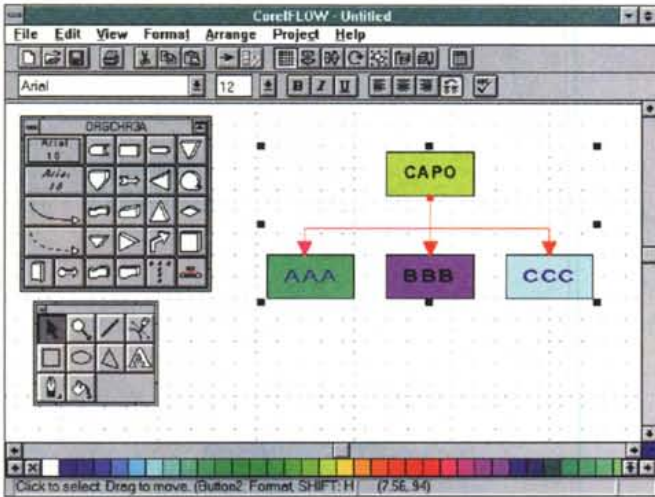


Figura 8 Corel Flow - Costruzione di un simbolo.

Le librerie di simboli possono essere personalizzate. I motivi per farlo potrebbero essere due. Il primo è di inserire simboli non disponibili nelle librerie in dotazione. Il secondo è quello di creare simboli più complessi, che rendano più rapida la composizione di diagrammi complessi. Si disegnano gli oggetti, si selezionano, e poi dal menu interno alla libreria si esegue il comando Aggiungi alla Libreria. Facilissimo. Qui vediamo, e lo vediamo anche come simbolo, l'assemblaggio di un... rametto di un organigramma.

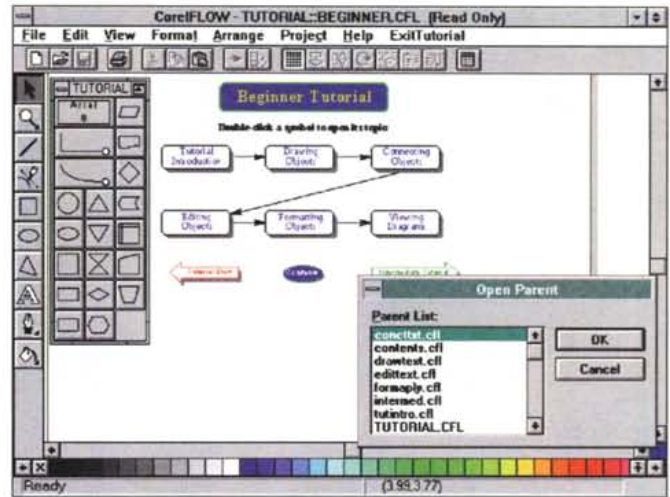


Figura 9 Corel Flow - Il plus è costituito dai «link».

Si possono collegare tra di loro più diagrammi. Il collegamento si stabilisce tra un oggetto «padre» e un diagramma, un intero diagramma, «figlio». Facendo click su un oggetto padre viene aperto il diagramma figlio. Da un punto di vista logico questa organizzazione viene incontro alla necessità di scomporre un diagramma complesso in più diagrammi di secondo livello, che vengono visti come oggetto unico dal diagramma sovrastante.

il valore, oppure si può ottenere graficamente scaldando direttamente la cornice del testo che appare sul disegno (fig. 2). Se il testo è lungo, ed è in inglese, si può sfruttare il correttore ortografico.

Le linee possono essere semplici linee del disegno oppure linee di collegamento, in questo caso gli si possono aggiungere, come loro caratteristiche, le frecce, prendendole dalla Box che mostra tutte quelle in dotazione (fig. 3). Le frecce, oltre ad essere caratteristiche delle linee, possono anche essere oggetti esse stesse, in tal caso non hanno nessun legame con gli oggetti del disegno.

Dei piani, degli automatismi, del progetto e di altro ancora

In Flow esistono alcuni concetti fondamentali che è bene puntualizzare:

- un disegno Flow è normalmente un collage di oggetti preconfezionati, scelti dalla Libreria che li propone tutti insieme. In figura 4 vediamo una libreria tradizionale, con elementi che servono per realizzare diagrammi di flusso oppure organigrammi, nelle figure 5 e 6 gli elementi del viso e quelli che servono per realizzare una... villa con piscina. In figura 7 documentiamo la possibilità di creare librerie di figure bit-map;
- le librerie sono personalizzabili e possono contenere oggetti anche di grande complessità. Lo vediamo in figura 8;
- gli oggetti, una volta portati sul fo-

Figura 10 Corel Flow - Trailer dei prodotti.

Con Flow la Corel, dinamica casa canadese, entra in un settore per lei nuovo, quello della grafica di tipo Flow ed Organization. Il fatto strano è che la Corel dispone del Draw, che ora è una famiglia ricca di una dozzina di prodotti, e non aveva mai provato a lanciare un prodotto al di fuori della famiglia. Personalmente interpreto Flow come un mini Draw, con precise limitazioni, adatto, grazie alla tecnica delle Librerie, soprattutto a chi non sa disegnare.



glio, possono subire una serie completa di manipolazioni, che ne fanno variare forma, dimensioni, colori, ecc.

E fino a qui tutto normale. Gli aspetti più innovativi sono invece i seguenti:

- ad un oggetto di libreria è associato un testo, che lo segue sempre, in quanto il testo è una caratteristica dell'oggetto e non oggetto esso stesso,
- tra due oggetti è possibile, secondo certe modalità operative, «tirare» una linea di collegamento che rimane anche questa associata all'oggetto, per cui se l'oggetto stesso viene spostato, e per qualsiasi motivo venga spostato, la linea lo segue come un'ombra. Se

l'oggetto viene cancellato, viene cancellata anche la linea di collegamento.

Esiste, ed è anche questo molto interessante, il concetto di Progetto. Un progetto è un insieme di diagrammi collegati, nel senso che un elemento di un diagramma può essere «padre» di un intero diagramma «figlio», che può essere richiamato con un semplice click sull'oggetto padre (fig. 9).

In altre parole un diagramma di flusso molto complesso può essere scomposto in sottodiagrammi richiamabili da un diagramma, di livello superiore, i cui elementi sono tutti «padri» dei sottodiagrammi.

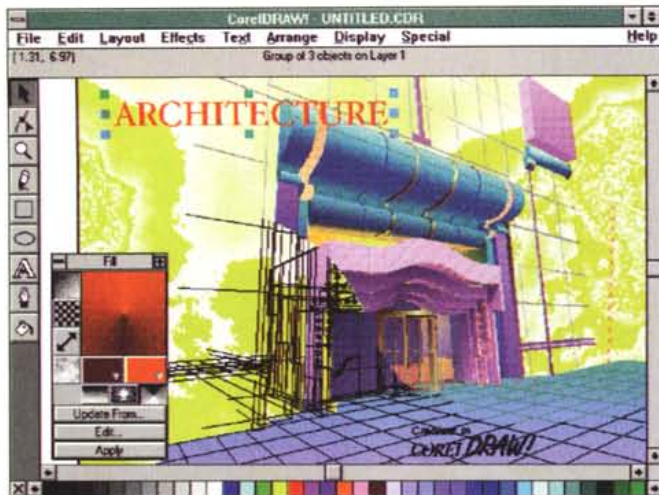


Figura 11 Corel Draw 4.0 - In omaggio la versione dimostrativa.

Sul CD in dotazione c'è anche una versione demo di CorelDraw 4.0. Demo nel senso che è possibile disegnare, ma non è possibile né salvare, né esportare, e neppure copiare i disegni realizzati verso l'esterno, neanche verso Flow. Peccato, sarebbe stato utile poter importare in Flow oggetti grafici Draw non realizzabili con Flow, come sfondi colorati con effetto sfumatura, o con riempimenti sofisticati, molto belli in Draw, ma impossibili in Flow.

Figura 12 Corel Flow - Bitmap vector e freccia.

In questa composizione sono stati inseriti tre elementi. Uno sfondo bit-map, una «photo» della categoria Sunset (tramonti) e un'immagine vettoriale, rappresentante la Tour Eiffel, posta in primo piano e scalata in modo da risultare proporzionata rispetto allo sfondo. Altro tipo di elemento inseribile (senza doverlo disegnare) è rappresentato dai simboli prelevati dalla Smart Library. Vediamo la libreria con le Freccie e notiamo come le frecce vadano tutte nella stessa direzione. Le frecce verso le altre direzioni si ottengono con una rotazione.

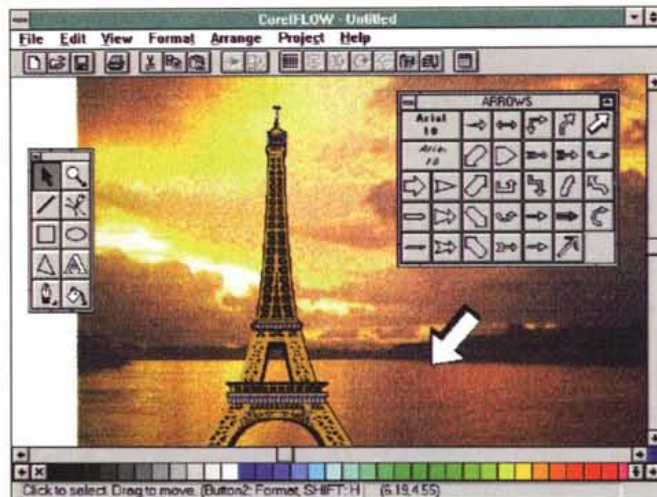
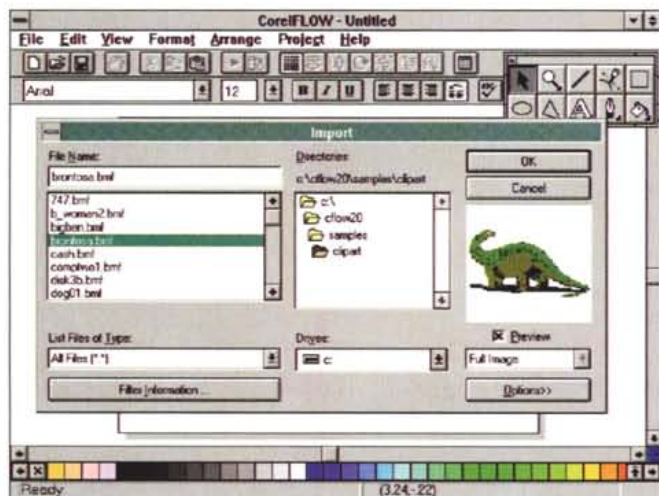


Figura 13 Corel Flow - Import con anteprima. La ricerca dell'immagine desiderata può essere fatta consultando l'apposita sezione del manuale, stampato a colori, oppure sfruttando la possibilità di vedere l'anteprima dell'immagine prima di caricarla. Questo metodo si applica a qualsiasi tipo di file in lettura, ed in particolare a quelli ClipArt presenti sul CD.



mensioni dipendono dall'immagine, dal suo orientamento, ecc. Sono 2.000 (1.000 per 2).

A questi file vanno aggiunti i file SSL, quelli che contengono le librerie di simboli, che nell'ambiente operativo appaiono in una palette, che si può, in caso di necessità, ridurre alla sola barra superiore. Il loro nome è Smart Symbols, i file sono una novantina per un'occupazione totale di 4,5 mega e per un totale di circa 2.000 simboli.

Ci sono anche 100 font True Type aggiuntivi, scelti tra quelli di Draw, alcuni dei quali sono molto suggestivi.

Sempre sul CD c'è il «trailer» dei prodotti Corel (fig.10), che è presente su tutti i CD della linea Corel. È utile non certo per imparare ad usare il prodotto, non ha funzioni didattiche, ma per illustrare, con una modalità multimediale (c'è anche un sonoro musicale), quale sia la produzione della Corel. I file «animati» sono gli MMM realizzati con il Director della Macromedia, e proiettati con il suo player.

C'è anche una versione «demo» di CorelDraw 4.0 (fig.11). Si può fare tutto meno che operazioni in uscita. Non si può salvare, esportare, copiare, stampare nulla. Peccato! Se almeno si potesse copiare si potrebbero creare degli sfondi con CorelDraw, usando qualcuno dei suoi strumenti, ad esempio la sfumatura, oppure il riempimento con motivi memorizzati come frattali. Flow non permette che riempimenti monocolori.

Il manuale, unico, si divide nella parte

Pacchetto: manuale, dischetti e CD

Come detto si tratta di un prodotto pensato per tutti, non solo quindi per gli specialisti nel disegno. Per favorirne la diffusione è stata studiata una politica dei prezzi favorevole per l'acquirente: Corel Flow costa poco. La confezione di un po' ne risente, il pacchetto è molto più piccolo di quello di CorelDraw, contiene un solo manuale, tre dischetti con il prodotto e il CD ROM.

I tre dischetti servono per installare il prodotto, gli esempi e il tutorial. Se dispone di un lettore di CD il prodotto si può installare da CD e poi si può usu-

fruire dell'enorme quantità di materiale ClipArt presente. Questo si può dividere in due gruppi:

- immagini ClipArt, circa 1.500 immagini, in formato BMF, che è un formato specifico ClipArt Corel. Si tratta di disegni «vettoriali» anche di grande complessità (il più voluminoso occupa ben 350 kbyte). Corel Flow invece utilizza un proprio formato CFL (Corel Flow), differente anche da quello di Corel Draw, non fosse altro che per il fatto che, come detto, nei diagrammi Flow è possibile inserire degli automatismi;

- immagini BitMap, in formato BMP, disponibili in due versioni: grande e piccola, ridotta di circa un quarto. Le di-



Figura 14 Corel Flow - Isabella Rossellini.

Il CD in dotazione contiene un sottoinsieme (circa 1.500) delle 18.000 immagini ClipArt di Corel Draw. Ce ne sono un bel po' relative a personaggi famosi. Questa è Isabella Rossellini. Le immagini sono vettoriali, sono state quindi disegnate a mano (chissà da chi). Da Flow è possibile poi esportarle verso tutti gli altri formati vettoriali, qui ad esempio è diventata WMF ed è stata caricata nel Draw della Microsoft, oppure copiarle ed incollarle in altri prodotti. Flow è OLE compatibile, sia come Server che come Client.

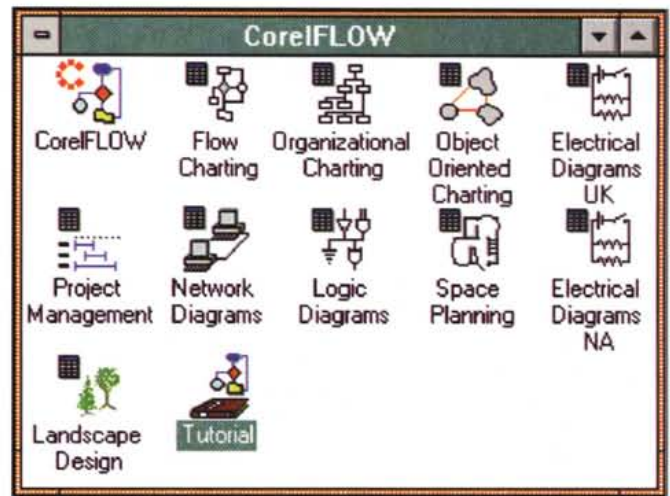


Figura 15 Corel Flow - Il Gruppo generato con l'installazione.

Corel Flow è un prodotto unico. L'icona Tutorial lancia lo stesso Corel Flow e carica il primo di una serie di diagrammi esemplificativi dei vari comandi. Il collegamento avviene tramite la funzionalità che collega un oggetto «Parent» ad un diagramma «Child». Le altre icone richiamano delle configurazioni precostituite di librerie di simboli, in modo che al lancio, Corel Flow sia già predisposto per un determinato tipo di lavoro.

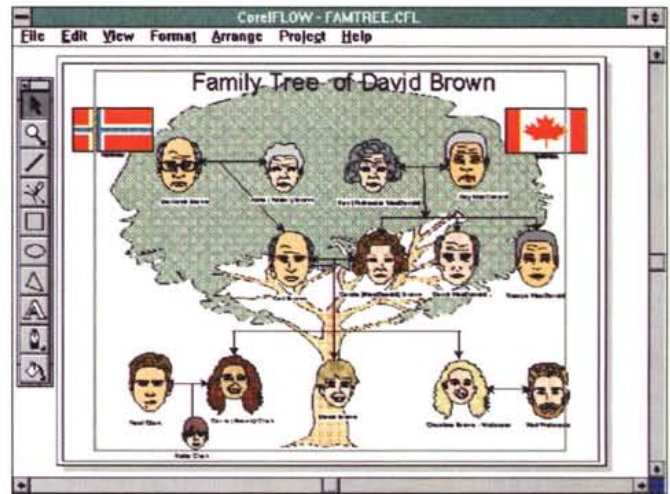
manuale vero e proprio, diviso in capitoli specializzati per argomento, e in appendici con la riproduzione, a colori, dei Simboli delle Librerie, delle immagini ClipArt, divise per argomento, delle Foto, anche queste divise per argomento (tantissimi e... cartolineschi i paesaggi), dei Font. Le ultime due pagine, da fotocopiare fronte/retro, contengono il Quick Reference, con la riproduzione e spiegazione dei vari strumenti operativi e dei menu.

È evidente che uno dei punti forti del Flow è la ricchezza delle Librerie con i Simboli e delle immagini ClipArt, usabili immediatamente. In figura 12 vediamo una composizione con uno sfondo bitmap, un'immagine vettoriale in primo piano ed una freccia, presa come simbolo e ruotata con gli strumenti di editing.

I simboli si prelevano, con il Drag and Drop, dalle Librerie, le immagini invece si leggono come file, magari eseguendo la preview permessa dal comando di importazione (fig.13). Le immagini lette da Flow sono utilizzabili in tutto il resto di Windows o copiandole o salvandole nel formato WMF, che è molto ricco e quindi consente di non perdere nessuna caratteristica estetica del disegno (fig.14). Flow è compatibile OLE, nei due sensi, per cui si può usare anche questa modalità per lo sfruttamento di materiale grafico altrui.

L'installazione produce uno specifico gruppo in cui sono già previsti possibili utilizzi di Flow. Ciascun pulsante lancia

Figura 16 Corel Flow - Esempio di Organigramma con... ritratti. Un albero genealogico è un organigramma abbastanza semplice. A partire dai progenitori rami principali e via via rami secondari fino ad arrivare alle ultime generazioni. Nel l'Ottocento spesso si disegnava anche un albero sui cui rami venivano tracciati i vari nomi. Con un prodotto di grafica computerizzata diventa facilissimo inserire anche i ritratti, disegni, come nel nostro caso, oppure immagini scannerizzate.



il prodotto e le librerie specializzate in un dato argomento (fig.15).

Considerazioni finali

Corel Flow serve a realizzare preferibilmente disegni di tipo schematico prelevando i vari elementi della composizione dalle sue ricchissime librerie. Sfruttando il materiale ClipArt è possibile dare un aspetto più grafico ad un disegno che dovrebbe essere schematico (si pensi all'organigramma con le facce di figura 16). Ma Flow è adatto anche per realizzare disegni di tipo vettoriale di qualsiasi genere. In questo

utilizzo in pratica si comporta come fratellino minore di Draw. Di quest'ultimo non ha le funzionalità più evolute, come gli effetti 3D, ed è giusto, ma non ha neanche alcune delle funzionalità che invece sarebbero utili, parliamo soprattutto dei riempimenti «spettacolari» e di qualche effetto speciale.

Riguardo la facilità d'uso, sia che si realizzino diagrammi, sia che si realizzino disegni di contenuto meno schematico, è massima, adatta anche a chi non sa assolutamente disegnare. Utile e ben risolta la funzionalità che permette di costruire un progetto costituito da più diagrammi collegati. MS