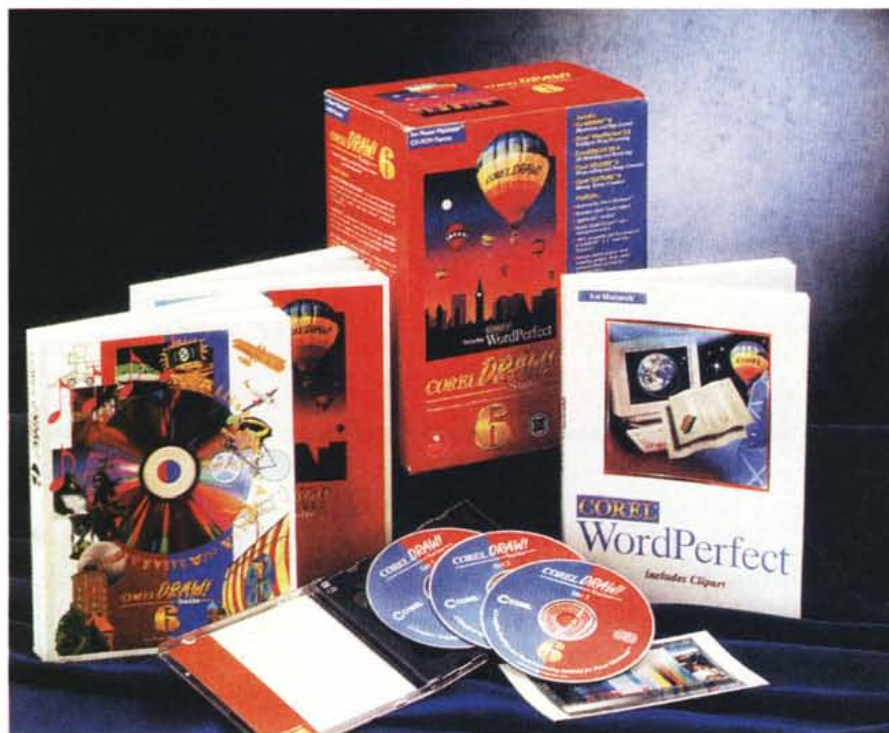


Corel Draw Suite 6.0 per Macintosh

Seconda parte

di Raffaello De Masi



Corel Draw Suite 6.0 per Macintosh

Produttore:

Corel Corporation
1600 Carling Avenue
Ottawa, Ontario, Canada K1Z 8R7

Distribuito da:

Delta srl
Via Brodolini 30
21046 Mainate (VA)
Tel. 0332/803111

Prezzo al pubblico (iva esclusa):
Corel Draw Suite 6.0

Lit. 1.100.000

A ripensarci adesso, quando scrivo i pezzi della rubrica Altri Tempi c'è proprio da sorridere. Nell'83, questo il periodo che stiamo trattando, di grafica si parlava come dei marziani. Si favoleggiava di esperimenti sulla possibilità di immagini tridimensionali, di telecamere comandate da software, e le pagine di MC, attraverso gli articoli di Petroni & C., ci annegavano in listatoni in Basic per gestire la tavoletta grafica di MCmicrocomputer, che oggi sembra una ridicola trappola d'altri tempi.

A tal proposito ricordo un articolo complicatissimo sulla gestione delle linee nascoste; allora lo studiai con cura e attenzione, visto che avevo problemi di questo tipo per implementarne le

routine (redatte per l'allora onnipresente Apple II) su un HP, passando notti insonni per trasformarne le linee nel Basic Ansi di cui l'87 era fornito. Oggi qualsiasi programma shareware, il cui autore chiede come compenso appena una cartolina illustrata della nostra città, fa cento volte meglio e centomila volte con minore fatica. E sfido chiunque a immaginare, allora, quello che oggi stiamo vedendo. Ricordo che, a quei tempi, era il 1983, c'erano persone che venivano al mio studio per vedere funzionare VisiCalc Plus, una versione di VC per HP che riusciva a plottare semplici grafici a barre e a torta, e che richiedeva una fatica infernale per la definizione dello spessore dei

pennini, del colore e del pattern della campiture, per l'organizzazione delle legende. E il tutto a un prezzo, in termini anche di vile denaro, carissimo.

Oggi pacchetti come Corel Suite sono tanto potenti che, probabilmente, da parte dell'utente medio, non saranno mai esplorati del tutto. E poi, per un biglietto da centomila, si ha il vantaggio di avere sempre a disposizione la versione più aggiornata, che offrirà nuove caratteristiche che magari non utilizzeremo mai o quasi mai.

Ma ritorniamo a noi, per dare una nuova occhiata agli accessori, si fa per dire, che, accanto al programma principale, vengono forniti nella Suite; programmi che, ben lontano da essere riempitivi, hanno personalità possente e dignità di programma principale. Eppure, sono degli add-in, né più né meno del servizio di bicchieri aggiunto alla batteria di pentole che vediamo in TV!

Il "di più" di Corel Suite

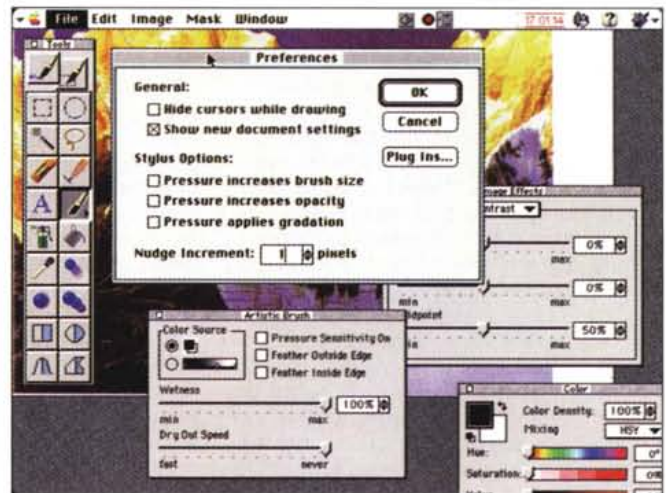
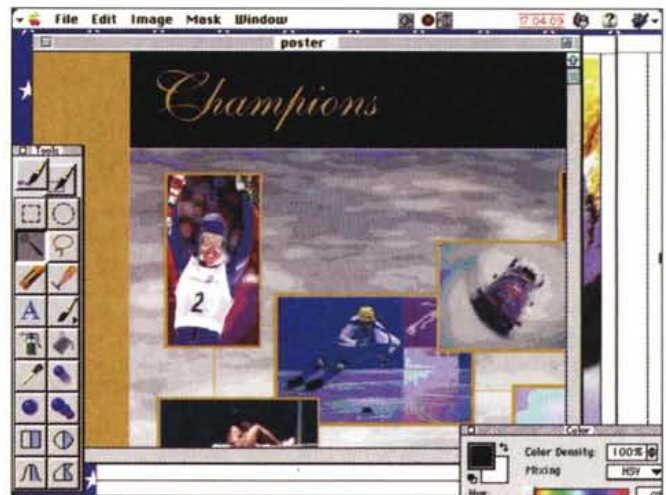
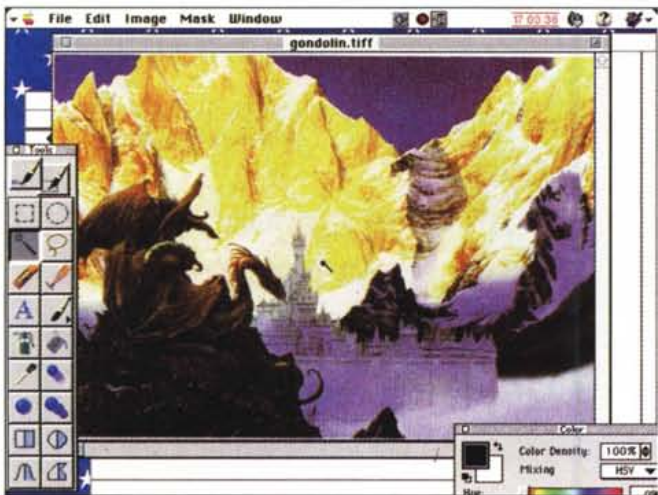
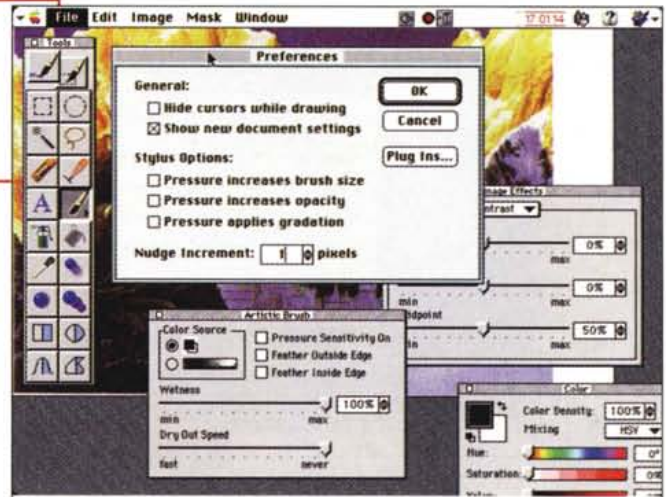
Accanto al pacchetto principale CDS offre una serie interessante di programmi accessori, che possono essere considerati come complementari del

programma che dà il nome al pacchetto, ma che possono a maggior onore essere visti, e utilizzati, come programmi con dignità propria, ancorché facenti parte di un ambiente estremamente sofisticato ed elegante.

Accanto al package principale, Suite infatti mette a disposizione quattro ambienti addizionali, così rappresentati:

- Corel Artisan 6, un pacchetto complementare di Draw, che aggiunge a questo una serie di tool complementari finalizzati alle tecniche di painting e di image editing. Esso comprende comandi per manipolare tinte e sfumature, tool di saturazione e selezione dei colori, comando e gestione delle tecniche di essiccazione del colore, editing, sotto forma di disegno artistico, di testo, completo supporto per filtri plug-in

Corel Artisan, alcune immagini tratte dalle librerie; in evidenza anche le numerose possibili finestre di regolazione.





CorelTexture: un esempio di costruzione di un cielo tempestoso e di una nova in fase di esplosione.

scritti per Adobe Photoshop, tool aggiuntivi come Extensis Intellihance e Kall Power Tools, e così via:

- Corel Texture 6, capace di combinare fino a sette layer editabili, per creare tessiture fotorealistiche assolutamente naturali.

- CorelDream 3D, pacchetto di modellazione in 3D, destinato a gestire la trasformazione di immagini bidimensionali nella terza dimensio-

ne, compreso l'editing di tessiture, riflessi, trasparenze; il package comprende inoltre una serie di utility addizionali, che permettono di gestire l'illuminazione, lo sfondo, l'atmosfera e così via.

- Infine ma non ultimo, ci preme segnalare la presenza di WordPerfect, nella sua ultima versione 3.5. Si tratta della più recente release di questo famoso e pregevole pacchetto di wp, che oggi è arricchito di numerose opzioni, alcune davvero interessanti e indiscutibilmente affascinanti.

E' una delle rare volte che mi riesce difficile organizzare l'articolo, davvero. La messe delle caratteristiche presenti nei pacchetti è tale che ci si sente un po' timorosi, quasi a stare attenti a non dimenticare qualche particolare interessante. Ci pare giusto iniziare subito con Corel Artisan (tutti i programmi, tranne



WordPerfect, sono alla versione 6, sebbene non ne sia mai esistita una 5 o qualcun'altra precedente). Artisan è davvero il complemento di Draw, in quanto aggiunge ad esso tutto ciò che a un programma di grafica vettoriale manca. Si tratta di un programma di painting dell'ultima generazione capace di creare dal nulla nuove immagini o di migliorarne di esistenti. Una volta aperto, il programma offre una finestra abbastanza familiare, con la classica tavolozza strumenti sulla sinistra, piuttosto simile a quella di Photoshop, anche se arricchita da un look colorato più accattivante. Non ci attarderemo più di tanto nella descrizione del programma, che ricalca abbastanza fedelmente le prestazioni dei programmi concorrenti; ricorderemo solo che accanto ai tool più classici (tracciamento di linee e poligo-

ni, uso del secchio e dello spray, della bacchetta magica e del contagocce) ne vediamo alcuni meno usuali, come quello che consente di impastare colori come su una tavolozza da pittore, o come quello che consente di definire la traccia del pennello in una decina di forme diverse. Extreme feature, come si dice in slang, della stessa pagina è possibile conservare fino a otto provini diversi, tutti in linea, in modo da poter navigare tra le variazioni per scegliere quella che ci è venuta meglio.

Accanto a queste caratteristiche, specifiche del disegno di base, interviene l'avanzata possibilità di lavorare su immagini, in altri termini di modificarne le caratteristiche più intime; il manuale, ancora una volta attraverso una lezione guidata, dimostra come è possibile trasformare totalmente una foto di un bulldog, sovraesposta, non a fuoco e addirittura con uno strappo, in un'immagine senza difetti e con effetti ancora più realistici. Inoltre, cosa che non dispiace, le immagini possono essere salvate in formato compresso (GIF e JPEG) per l'utilizzo in ambiente Internet.

Nel mondo delle tre dimensioni

I primi programmi 3D apparsi sul Mac sono datati intorno al 1986-87; i più famosi, allora, erano Mac3D e Easy3D, ed erano sì e no capaci di costruire oggetti circolari simmetrici, realizzati tracciando il loro profilo e sviluppandoli in tre dimensioni (in altri termini, al massimo si riuscivano a visualizzare bottiglie, bicchieri e lampadari). CorelDream 3D, il grande compagno di Cdraw, è lontano anni luce da quegli ambienti, anche se la complessità del mondo tridimensionale obbliga a studiare attentamente il manuale, per comprendere bene come va organizzata la scena prima della sua costruzione.

Intendiamoci, è piuttosto facile costruire un coltello o una chiave inglese, ma quando la scena si fa complessa allora occorre essere padroni non tanto delle tecniche d'uso del programma in sé, ma delle leggi geometriche e prospettiche che gestiscono lo spazio tridimensionale.

Lavorare in tre dimensioni non è mai una cosa semplice; la stessa geometria analitica, brillante e sofisticata nel campo delle due dimensioni, diviene complessa ed esigente in fatto d'attenzione

(e, per assurdo, di fantasia); figuriamoci quando invece di numeri gestiamo direttamente immagini. Dream 3D, occorre evidenziarlo, fa di tutto per facilitarci il compito, ma è opportuno sempre, prima di tracciare anche un solo segmento, avere bene in mente cosa si desidera che avvenga; altrimenti il minimo che ci può accadere è di ritrovarci con oggetti compenetrati e solidi appoggiati contemporaneamente su due piani diversi. Non a caso il tutorial comprende un capitoletto intitolato proprio "Starting to think in 3D".

Che Dream 3D sia un pacchetto con gli attributi lo si nota non solo dal peso, in Mb, già della sola applicazione, ma dalla dotazione minima e irrinunciabile di tool che appaiono in default (righelli affollatissimi, sparsi sui lati della finestra). Idea brillante e originale degli implementatori di Dream è stata quella di aggiungere, in parallelo alla finestra d'ambiente del programma, la cosiddetta Hierarchy Window, una finestrina aggiuntiva sempre presente che mostra, a mo' di flowchart, la struttura di creazione e gli oggetti presenti nel disegno, né più né meno che la rappresentazione logica (in opposto a quella visuale dell'altra finestra) della scena. Facile immaginare come ci si possa, già con pochi passi, perdersi in un'intricata selva di oggetti e di diramazioni se tutto fosse inserito nello stesso foglio logico; niente paura, la struttura della scena è intelligentemente separata per quanto attiene ai componenti; essa è suddivisa in tre pannelli separati: Object, Masters ed Effects. E come se non bastasse, ecco anche la finestra del browser degli oggetti, né più né meno che la rappresentazione visuale, in forma di catalogo, di figure e immagini in tre dimensioni disponibili immediatamente (sono in default quelle presenti in libreria, ma ovviamente possiamo aggiungere le nostre in maniera illimitata). Se c'è spazio sul desktop (e dovrebbe essercene, visto che il perfetto complemento di pacchetti di questo genere è un video di grandi dimensioni) possiamo aprirci anche il browser delle tessiture e delle ombreggiature e il gioco è fatto; infatti basta trascinare un'immagine sul piano della finestra principale, o magari una tinta o un'ombra su un oggetto o sull'immagine di cui prima per assegnarla, salvo poi ritoccare secondo le nostre esigenze, o aggiungere lampade per creare effetti particolari.

Anche qui, dopo il capitolo dedicato



caratteristiche, di altri pacchetti concorrenti.

- caratteristiche del pacchetto 3D molto accattivanti, con ampia disponibilità di opzioni sofisticate e avanzate;
- word processor dell'ultima ora, potentissimo, elegante, e, da molti, considerato addirittura migliore, in certe



all'ambiente stesso.

- package 3D che abbisogna di un attento studio del manuale per poter ottenere i risultati desiderati;
- librerie di immagini in formato proprietario, non immediatamente utilizzabili in pacchetti estranei

all'illustrazione dei tool, vengono fornite alcune lezioni guidate in cui viene realizzato un file, dall'inizio fino al rendering finale. Oggetto delle lezioni è la creazione di un castello, stranamente somigliante a quello che si vede nel gioco interattivo di "TelePiù Ragazzi". Inutile dilungarsi più di tanto sulle fasi, che comunque rappresentano, non esitiamo a dirlo, un esercizio affascinante e divertente. Il risultato finale, che si raggiunge abbastanza in fretta, è molto gradevole e il rendering, anche su macchine non eccessivamente potenti, non è esasperante per lentezza.

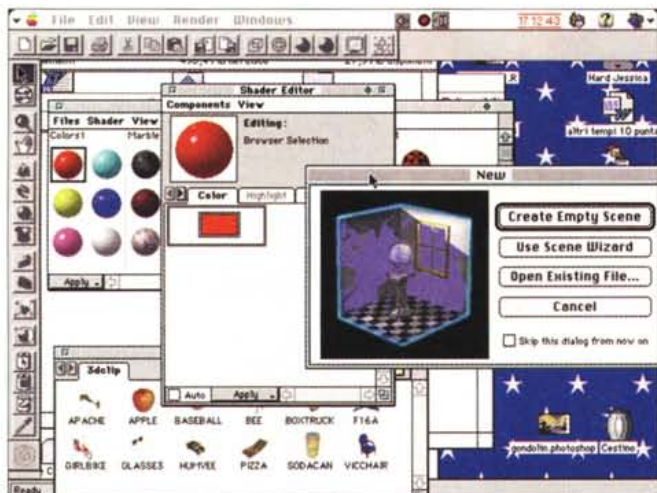
Ovviamente detta così può sembrare una cosa facile, e, in effetti lo è; ma chi decidesse di usare in maniera professionale Dream dovrà studiare attentamente la sezione del manuale riguardante l'uso dei tool. Mai come qui uno studio accurato, precedente alla tendenza agli immancabili tentativi per intuizione che stanno scritti a carattere di fuoco nei cromosomi di ogni utente Mac, è necessario, anche perché è facile imparare comandi che poi non fanno altro che facilitarci la vita; ad esempio, se si decidesse di costruire una molla a spirale, è sufficiente tracciarne solo il profilo; una serie di richieste da finestre ad hoc (numero delle spire, distanza, spessore) ci libera da ogni incombenza. Dovete costruire una punta di trapano? Semplice, disegnate un esagono, estrudetelo, afferratene una base e torcetela del necessario; ecco la

punta bell'e pronta, con il suo pane ben attorcigliato sul corpo dell'oggetto. Ma per farle bene, queste cose, bisogna conoscerle a fondo, così si evitano perdita di tempo e frustranti tentativi. Così, pazienza e olio di polso.

Viaggiando nell'universo

Lavorare in 3D è complesso assai, per la serie di motivi che abbiamo appena visto e per infiniti altri che pare spuntino come funghi a ogni piè sospinto. Non a caso il manuale dedicato alla terza dimensione è molto più ponderoso di quello dedicato al pacchetto principale. I tool si moltiplicano a ogni apertura di qualche finestra o a qualsiasi chiamata del menu. I progettisti di Dream 3D si sono messi di buzzo buono per progettare utensileria adatta a far funzionare un ambiente assolutamente virtuale nella maniera più naturale possibile. Ad esempio esiste un pulsante che attiva un'icona a forma di trackball che serve a far ruotare la scena in tutte le direzioni (ideale, per questo uso è proprio l'abbinamento con una trackball reale; veder ruotare il mondo in base alla frizione del nostro palmo sulla palla è a dir poco meraviglioso, specie se si è supportati da una macchina sufficientemente veloce. Intelligente, a questo riguardo, la creazione del cosiddetto hot-point, un punto immaginario dell'oggetto che si sta manipolando in cui si immagina essere concentrato l'oggetto stesso; una serie di utility permettono di gestirne i parametri principali e i movimenti fondamentali, quali autocentratura, spostamento e resizing parametrico, ridisposizione di tale punto in funzione del baricentro. Altre possibilità riguardano i deformatore, quale lo stretch, lo shatter (simulazione di una esplosione dell'oggetto secondo superfici predefinite di rottura), il twisting (che permette di simulare, ad esempio, fenomeni come quelli di una danza).

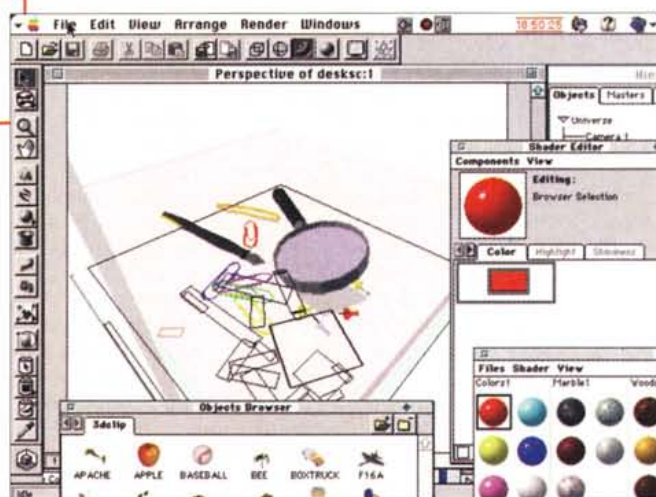
Bene, qualunque cosa, realistica o assurdamente immaginaria abbiamo realizzato, finalmente l'abbiamo fatta. E, da buoni registi, con buona pace di Dario, cominciamo a lavorare con le luci. E qui ci vuole davvero polso fermo e buona conoscenza (ancorché acquisita attraverso le pagine del manuale) della tecnica di lavoro. Non stiamo certamente adesso a illustrare come e che



cosa si può fare con le luci, ma basti pensare che, allorché si crea un'ombra, occorre tenere conto di ben otto canali (color, highlight, shininess, bump, reflection, trans., refraction, e glow - non mi azzardo neppure a tradurre). Leggete e sgobbate la notte, per avere i migliori risultati; tanto per spaventarvi vi racconto che i parametri appena descritti possono essere tra di loro mischiati, addizionati, sottratti, moltiplicati). E magari lavorando su layer multipli. Pensate che sia finito? Niente affatto, bisogna adesso sistemare le camere, con il loro tipo di lente e la loro sensibilità. E a questo punto eccoci al rendering finale, con tutto quel che riguarda la predisposizione dell'ambiente, dell'atmosfera, della costruzione dei pannelli di base e di fondo. E tutta questa immensa messe di personalizzazioni può essere salvata in fogli di stile, né più né meno del tipo di quelli presenti in Word, da poter essere utilizzati solo attraverso una chiamata. Una volta giunto all'effetto finale, un po' di postproduzione non guasta: filtri, antialias, qualche effetto speciale e il prodotto finale è pronto.

E invece no! Se proprio vogliamo sbalordire, ecco chiamare in causa Corel Texture, un pacchetto che permette di creare tessiture, superfici, materiali compositi, che possono essere attinti da un'immensa (una delle tante) librerie presenti, o creata personalmente utilizzando la tecnica dei layer (una serie di veline sovrapposte, con motivi diversi, che si fondono insieme per ottenere l'effetto voluto, peraltro facilmente modificabile. Al contrario di quanto esiste in

Corel 3D; le fasi di costruzione di una scena e alcuni esempi di foto tratte, ancora una volta, dalle librerie.

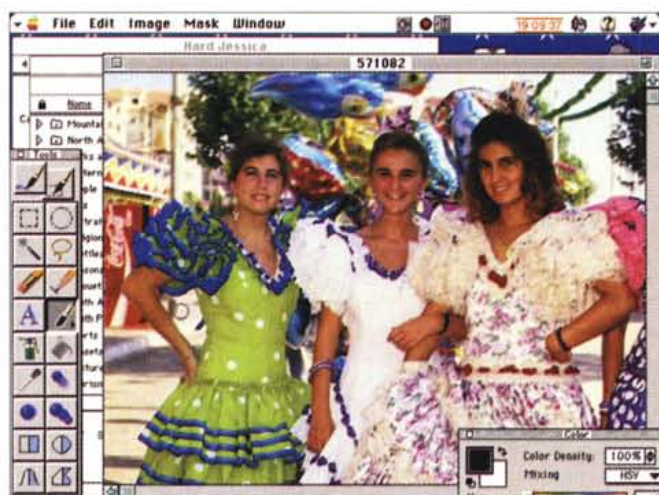


altri package, la gestione delle tessiture è qui effettuata da un pacchetto esterno, a sé stante, dotato di caratteristiche proprie personali e di raffinate possibilità di personalizzazione (ho visto un'acqua increspata e illuminata da luce radente da far impallidire i migliori tramonti del golfo di Napoli). Anche qui entrano in gioco e vanno gestiti con attenzione parametri come trasparenza, illuminazione, riflessione, topografia della superficie, evitando, almeno all'inizio, di esagerare per non ritrovarsi in una landa sperduta di Ganimede. La trovata intelligente sta nel fatto che ognuna di queste caratteristiche è controllata da un layer differente, cosa insuperabile per poter effettuare, al volo, correzioni e vederne immediatamente i risultati. Basta così altrimenti non la finiamo più.

E non è finita!

Il successivo add-in è CorelChart, una utility di charting di buona qualità, destinata, ovviamente, a trasporre in forma grafica dati inseriti direttamente o ricavati da altre applicazioni o file. I dati vengono gestiti attraverso un foglio, built-in, tipo spreadsheet, e le opzioni di rappresentazione sono le solite, con qualche facilitazione di gestione del testo e delle legende pilotate da pulsanti.

Anche qui il manuale è molto ricco di informazioni e suggerimenti, ben più, osiamo dirlo, di quanto Excel fa nel suo Tutorial; rispetto a quest'ultimo la parte grafica, e, potremmo dire, pittorica è molto ben curata, e i risultati possono essere salvati in file ad hoc per essere



importati in altri documenti, verosimilmente creati con un wp.

MasterJuggler, è un'altra utility, peraltro già da tempo ben nota agli utenti Mac. Diretta concorrente di SuitCase, ultimamente caduto un po' in declino, permette di manipolare, raggruppare o comunque gestire centinaia e centinaia di font in una maniera più pratica e immediata di quanto faccia il semplice sistema operativo. Esso permette inoltre di gestire Fkey, soundfile, e opzioni utili sui font, come segnalazione della mancanza di file outline PostScript, risoluzione automatica di conflitto di font, apertura e chiusura di file e suitcase multipli. MJ permette di organizzare i font in set, una specie di supersuitcase, utili per raggruppare i font per produttore o per scopi specifici, e di vederne la forma direttamente a video senza

aprire il font stesso. Utilizzando accortamente il bug che rendeva incompatibili con Excel il blocco di font automaticamente installati dal pacchetto (problema descritto nella puntata precedente).

E passiamo alla terza applicazione principe dell'immenso pacchetto. Si tratta di uno dei package di wp più famosi, da tempo presente sia nel mondo PC che Mac. Di questo programma abbiamo presentato a suo tempo, su queste pagine, sia la versione 2 che 3, e oggi siamo alla versione 3.5, che per la verità, per le caratteristiche che presenta, meriterebbe la dignità di nome di major upgrade. Word Perfect per Mac è un pacchetto di altissima qualità, ampiamente recensito e lodato dalle riviste americane come degno avversario dell'onnipresente MSWord, che

spesso supera in numerose facce del suo utilizzo. La versione 3.5 mantiene la classica benevola interfaccia delle versioni precedenti (senz'altro meno terrificata di quella di W6), ma molto è nascosto tra le pieghe di un pacchetto che adotta una gerarchizzazione dei settori pratica ed efficiente da utilizzare. Il manuale anche qui deborda da tutte le parti (oltre cinquecento pagine), ma si può cominciare anche senza troppa dimestichezza con tutte le caratteristiche, rimandando a fasi successive lo sviluppo di tecniche d'utilizzo più sofisticate.

La prima cosa che, come dicevamo, stupisce, in un pacchetto con fama di caratteristiche avanzate e raffinate, è l'aspetto relativamente spoglio della finestra iniziale. Sebbene, con una semplice chiamata, sia possibile costruirsi

tutti i righelli e le opzioni possibili, è comunque consigliabile lasciare tutto com'è, tanto si ha già a disposizione almeno l'80% di quello di cui si ha correntemente bisogno (ricordo che nella versione 2 era presente una striscia au-

toadesiva, ancora valida, che incollata sui tasti funzione permetteva di avere a disposizione ben 60 comandi "al volo"; peccato che essa sia poi stata dismessa con la versione 3). WPerfect ha comunque già pre-costruiti numerosi ri-

ghelli, che vengono o meno attivati schiacciando bottoni sul righello principale; essi permettono di accedere a caratteristiche di layout, gestione dei font e degli attributi, stili di formattazione, tabelle, componentistica matematica,

Un add-in proprio utile

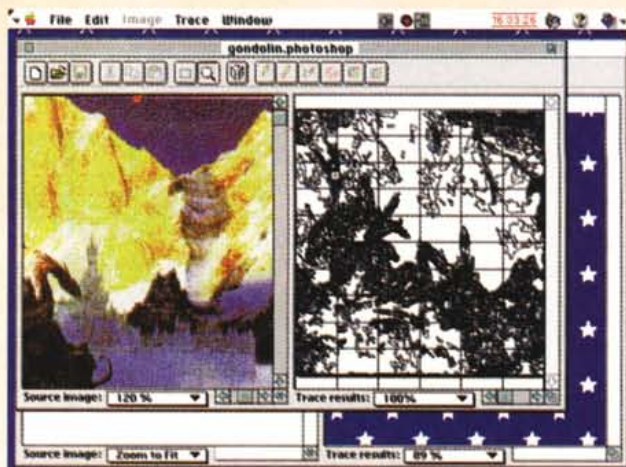
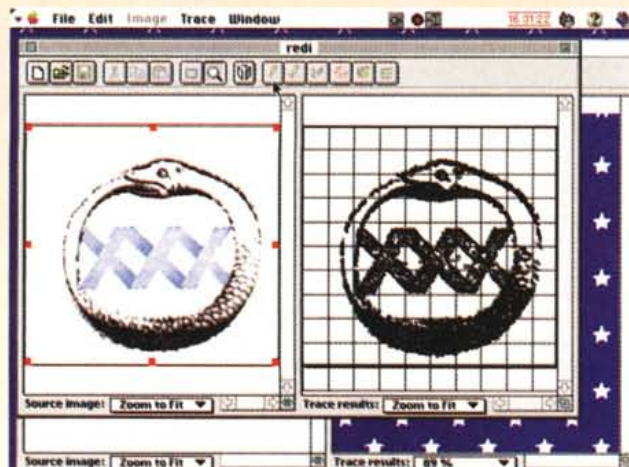
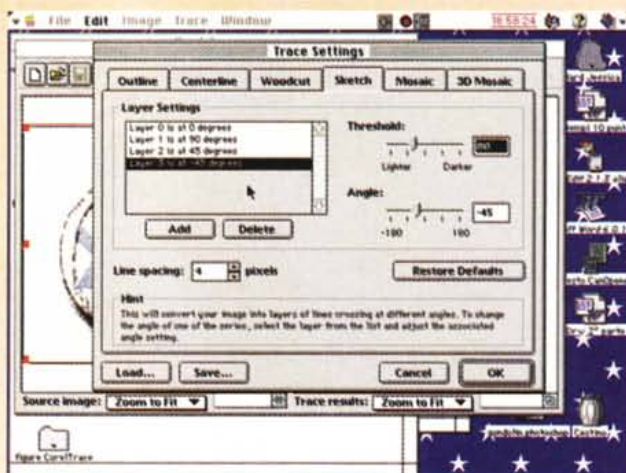
Si tratta di CorelTrace, un programmino (si fa per dire, visto che è ben 4 mega) che ha una funzione utilissima, ed è pensato per chi ha necessità di trasformare disegni a mano libera in grafica vettoriale. Di funzioni analoghe a Adobe Streamline, esso legge una figura, di formati diversi, e la trasforma, secondo un algoritmo di interpretazione suo personale, in una possibile figura vettoriale.

L'uso è abbastanza semplice e diretto; da programma si carica l'immagine che desideriamo analizzare (il nostro era un'immagine di un logo, tratto da una carta intestata e passato allo scanner) e se ne ordina la lettura, che può essere eseguita in diverso modo: outline generalmente la più utilizzata), centerline, woodcut, sketch, mosaic e 3D mosaic. Il programma, analizzando le linee chiuse e la congruenza dei colori della immagine tenta di interpretare l'immagine come composta da parti vettoriali. Il risultato è, nella maggior parte dei casi, una figura rappresentata da una serie di poligoni (verosimilmente rettangoli) giustapposti o sovrapposti, che, una volta trasferiti in un programma ad hoc (lo stesso CorelDraw, tanto per rimanere in famiglia), potranno essere editati, deformati, cancellati.

Il pacchetto è ovviamente dotato di un certo numero di regolazioni; così saranno necessari, ad esempio, dei controlli di sensibilità, per evitare che figure troppo complesse si trasformino in uno zibaldone di tessere senza capo né coda. In outline le tessere saranno diverse tra di loro, atte a coprire la figura nel miglior modo possibile, ma con altre opzioni sarà possibile rendere le tessere tutte eguali, dare loro un effetto tessituro, imporre una tessitura simile a una tela di ragno, e così via.

Sebbene sia un programma di supporto, CorelTrace si dimostra

estremamente utile per chi ha l'abitudine di tracciare a mano schizzi di disegni e poi desidera trasferirli sul computer in forma vettoriale senza ricominciare daccapo; ha un solo difetto, superato su un pacchetto concorrenziale: non crea un corrispondente numerico delle tessere, che sarebbe stato utile per modificare direttamente i valori dimensionali degli oggetti vettorizzati. Ma il difetto è modesto, visto che si può giungere allo stesso risultato operando nelle finestre parametriche di qualunque programma di CAD, compreso il CorelDraw, naturalmente!



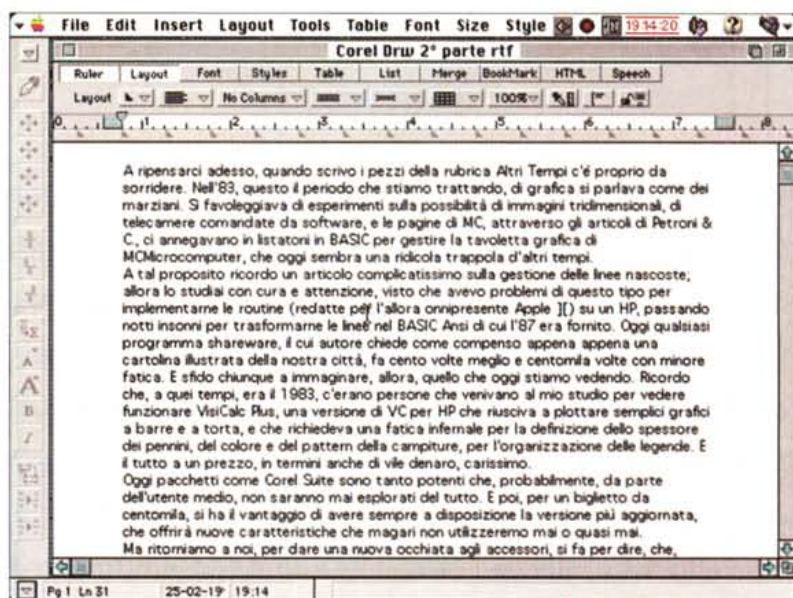
caratteristiche speciali (come gestione degli indici, riferimenti incrociati, tabelle dei contenuti, figure), comandi di merging, segnalibri, gestione di linguaggio HTML, posta elettronica, lettura a voce del documento. Inoltre anche in questa edizione WPerfect offre, ancora una volta, la curiosa finestra dei codici di formattazione, finestra in cui il testo è redatto in semplice carattere di default, ma corredato da tutti i codici e le sigle di formattazione che ne determinano l'aspetto finale, presente nella finestra superiore.

Curiosando in Word Perfect

Non possiamo parlare estesamente di questo splendido programma in questo articolo; non ne basterebbe uno intero dedicato. Ci limiteremo allora a evidenziarne le caratteristiche più interessanti, gradevoli o addirittura curiose, rimandando il lettore a quanto già pubblicammo in occasione della versione 3.0.

La prima notevole caratteristica è che WPerfect adotta un editor di equazioni raffinato, elegante e piuttosto facile da usare. Esso somiglia stranamente a MacEqn, un editor algebrico ben noto fino a qualche anno fa e ora caduto nel dimenticatoio. Sono presenti tutti i tool matematici standard, tra cui limiti, matrici, frecce, simboli matematici complessi (proprietary, cioè non ricavati da un font di sistema); l'editing è piuttosto amichevole, basato com'è sulla scelta di un simbolo e sulla navigazione, in esso attraverso il tabulatore o il semplice click del mouse sull'area relativa.

La gestione del linguaggio è affidata ai soliti tool, correzione ortografica, tesoro, dizionario dei sinonimi. Sebbene il programma sia in inglese, è possibile adottare il vocabolario della versione precedente italiana, per la verità non eccezionalmente dotato. I dizionari sono editabili tutti (sia quello principale che quelli utente) con un'apposita utility, ma occorre dire che la velocità non è proprio entusiasmante. Interessante è invece la possibilità di adottare stili di scrittura in funzione del senso e dello scopo dello scritto stesso (informazioni, lettera d'affari, documentazione, racconto, giornalismo, memorandum, report, informazioni tecniche). Se si ha a disposizione, e installato, PlainTalk, è possibile indicare al computer di legge-



Il ben noto ambiente di WordPerfect.

re quanto scritto (oggi è disponibile solo la lettura in lingua inglese, anche se ci sembra ben improbabile che ne sarà realizzata la versione italiana), con un numero ventaglio di voci da scegliere. Il tutto, ovviamente, da conservare, se desiderato, nelle apposite librerie.

Pezzo forte di WPerfect è, senza dubbio l'automazione. Capace di creare e manipolare macro quando MSWord appena si intendeva di stili, permette, con un minimo di allenamento, di creare un ambiente estremamente servizievole, capace di obbedire ed eseguire complesse procedure con la semplice pressione di una combinazione di tasti (ricordiamo che negli States è pubblicata una rivista mensile, WordPerfect Journal, destinata esclusivamente a questo pacchetto e a come utilizzarlo al meglio). Queste caratteristiche ben si integrano con altre, come l'uso dei bookmark, degli hyperlink (collegamenti automatici tra parti diverse di un documento) e con il più classico uso del Publish-Subscribe e, più ampiamente, del potentissimo AppleScript e dei relativi AppleEvent.

Ancora, per chi ne fosse padrone, è possibile accedere direttamente a linguaggio PostScript, inserendo nel testo codici, messaggi, variabili e procedure proprie di questo linguaggio (data la ritrosia di PostScript a fornire diagnostica d'errore occorre essere ben preparati nell'uso di questo idioma); il manuale fornisce un elenco completo di tutti i comandi e funzioni, con una breve de-

scrizione delle loro funzioni. Ancora WPerfect supporta pienamente la potente tecnologia PowerTalk, che permette la gestione di posta elettronica in maniera molto raffinata ed elegante; inoltre usare l'HTML per la creazione di pagine WWW (o per importate pagine di questo formato in WPerfect) è affidato a un righello, che spalanca una nuova finestra, anche essa affidata, nella gestione, a una serie di comandi presenti in una tavolozza (il pacchetto include anche Netscape Navigator in versione II); un manuale, comunque piuttosto ridotto, è incluso in un read-me presente sul package stesso.

Conclusioni

CorelDraw 6, dal package di grafica tout-court fino a WordPerfect, è un ambiente di editing splendidamente realizzato, potente, elegante, facile da usare e supportato da un manuale del tutto esaustivo e ben redatto. Dotato di una sterminata serie di librerie e da una messe di font che ben difficilmente saranno mai utilizzate da un utente, offre, in ambiente Mac, una valida alternativa, anche a livello di prezzo, a pacchetti dalla fama più consolidata (FreeHand, in primis, ma anche Illustrator, la cui fama, comunque, sembra negli ultimi tempi un po' appannata). MS