

RESENHA

Gregos e troianos na editoração eletrônica

Cristiane Linhares de Souza¹

Tratamos aqui de uma discussão que pode parecer, para o mundo digital, tão antiga quanto a guerra entre gregos e troianos. Temos aqui dois fabricantes distintos: o primeiro tem ao seu favor o longo caminho nas editorações e o segundo um caminho curto, mas cheio de pontes com outros softwares. O primeiro o QuarkXpress 7.0 e o segundo o Adobe Indesign CS3.

Ao voltarmos um pouco na história, perceberemos, na criação do Quark, um software feito por diagramadores para diagramadores profissionais; talvez, por isso, ele deva ser um dos softwares que menos versões editou, mantendo há anos o seu propósito inicial sem se desviar de sua vocação e sem criar ferramentas desnecessárias.

Ao mesmo tempo, quando da invenção do PostScript e do fabuloso Photoshop, a Adobe sempre ocupou o nível mais alto da indústria da comunicação visual. Mas sempre teve duas pedras no sapato: o FreeHand e o QuarkXPress. Já o PageMaker, o rei do *desktop publishing* na década de 1980, já estava em decadência, após o sucesso fulminante do QuarkXPress no mercado profissional. Os anos passaram e a Quark foi se acomodando em seu monopólio. A Adobe acabou seguindo dois caminhos distintos: o PageMaker, devidamente maquiado nos padrões da empresa, voltou-se para o mercado de *home office*. Quando finalmente a Adobe surpreende a todos, lançando, em 1999, o Adobe InDesign. O CS1 causou muito *hype*, mas houve muitos relatos de problemas de impressão e exigências exacerbadas

¹ Desenhista Industrial pela Universidade do Estado de Minas Gerais (1997). Professora do Centro Universitário de Belo Horizonte (Uni-BH). e do Instituto de Educação Continuada (IEC PUC-Minas).

de memória e de processador.

Superado esse doloroso princípio, atualmente, quem usa o Illustrator e o Photoshop consegue se familiarizar com os comandos e a interface do InDesign. À primeira vista, o InDesign parece uma mistura de PageMaker e Illustrator, com umas pequenas pitadas de QuarkXPress. Algumas ferramentas básicas são muito parecidas, com pequenas e marcantes diferenças. O controle de páginas é um bom exemplo. Como no Quark, ele tem uma paleta específica para isso, onde se controla o uso de diversas páginas mestras e submestras e ainda se navega dentro do documento. A grande diferença aqui é que todas as páginas são "anabolizadas" com o uso dos layers, que permitem a criação de diversos layouts. No InDesign, é possível editar arquivos importados do Illustrator e ainda contar com a inegável diferença no *preview* de imagens importadas, tanto do Illustrator como do Photoshop.

Essa integração do InDesign com os outros softwares da Adobe vai mais longe ainda. Utilizando as mesmas tecnologias de administração de cores, gráficos e fontes, ele suporta importação de arquivos nativos de Photoshop, Illustrator e PDF. Para se ter uma idéia, com os arquivos de Photoshop, pode-se utilizar as informações de Canal Alfa ou de *paths* para gerar *paths* de recorte com a garantia de que não vão ocorrer erros na impressão. No caso do PDF, pode-se ainda gerar arquivos nativos sem precisar passar por outro programa. Basicamente, a Adobe incorpora o melhor dos seus principais softwares. Essas possibilidades ainda se tornam mais agradáveis quando se percebe que o InDesign importa arquivos do QuarkXPress e do PageMaker sem grandes problemas. Podem acontecer algumas pequenas mudanças. Outro fator relevante se dá com o fato de o InDesign vir com dicionários necessários para hifenização e correção ortográfica. Quem usa o Quark desde o começo sabe como era complicado ter que comprar um pacote de dicionários separado para cada cópia de software.

Após seis meses do lançamento do CS3, a vedete de todas as inovações, as

transparências, foi uma imitação do mesmo recurso lançado pela Quark há pouco mais de um ano em sua versão 7.0. E ainda as inovações na paleta de controle são uma tentativa de equilibrar a balança para o InDesign, já que a mesma paleta no Quark 7, chamada de *Measurements*, foi tida como a tirada de mestre do software.

A importação de múltiplos arquivos do CS3 não é novidade, pois esse recurso foi lançado no FreeHand 4, em 1995. A maior inovação da versão foi um melhor suporte a documentos longos, principalmente a possibilidade de tratar o texto desses documentos de forma mais produtiva. O que ficou para o CS4, com absoluta certeza, foi a edição de documentos compartilhada. A solução dada pela Adobe, que é o Incopy, é desajeitada e pesada, digamos que é mais fácil entender a Física Quântica. A Quark percebeu essa falha e seu destaque fica por conta de recursos para facilitar o trabalho colaborativo.

Das 160 inovações, podem-se identificar que se passou a minimizar os erros de produção e otimizar o fluxo de trabalho para publicações impressas ou para a web. Possibilitou adicionar sombras a textos ou a objetos (como é feito em tempo real, não é preciso retornar ao Photoshop para desfazer a sombra se ela não ficar bem) e com a certeza de que os usuários não estão manipulando os arquivos originais.

Também no Quark 7, a paleta de gerenciamento teve uma séria melhoria. As paletas agora podem ser agrupados, customizadas ou tornar-se uma tecla-chave como em muitos produtos da Adobe.

As melhorias tipográficas no Quark se fizeram na capacidade de renderizar o texto em uma página. Antes, na vista *full-page*, as fontes ficavam serrilhadas, os espaços ficavam fora e algumas letras apareciam cortadas.

Outros recursos inspirados na Adobe que o Quark incorpora: suporte aos recursos chamados de OpenType. Alguns usuários poderiam importar-se pouco com esse recurso, mas, para aqueles que trabalham

profissionalmente, isso já deveria ter vindo antes, pois suporta formatos múltiplos de saída, inclusive PDF e HTML, inclui fontes quando salva como EPS, permite vistas de múltiplos layouts usando janelas particionadas para as mesmas páginas e melhorou os recursos de gerenciamento de cor.

Com tudo isso, pode-se perceber que, nessa batalha, o cavalo-de-tróia tem requintes gregos, na qual o Quark ficou atrás do InDesign por algum tempo. Mas a última versão do Quark apresenta muitos recursos do InDesign pelos quais os usuários clamavam há muito.

Em verdade, a versão final dessa história dependerá apenas da escolha do usuário.

Referências bibliográficas

ADOBE CREATIVE TEAM. **Adobe InDesign CS2**. New Jeasey: Pearson Education, 2006.

BLATNER, David; *et al.* **InDesign for QuarkXPress Users**. Berkeley: Peachpit Press, 2003.

BLATNER, David; *et al.* **Moving to InDesign**. Berkeley: Peachpit Press, 2004.

BLATNER, David; GABLE, Gene. **Real World Quarkxpress 7**. Berkeley: Peachpit Press, 2007.

CRUISE, John; ANTON, Kelly Kordes. **Adobe Indesign CS3 How-Tos 100 Essential Techniques**. Berkeley: Adobe Press, 2007.

GRUMAN, Galen. **Adobe InDesign CS3 Bible**. New Jersey: John Wiley & Sons, 2007.

QUARK VS. INDESIGN. Disponível em: <http://quarkvsindesign.com/>. Acesso em: 29 set 2007.

VIEIRA, Anderson. **InDesign CS2: Guia Prático e Visual**. São Paulo: AltaBooks, 2005.

WEINMANN, Elaine. **QuarkXPress 7 for Windows and Macintosh.**
Berkeley: Peachpit, 2006.