

Introduzione

Perché questo libro?

Per vari motivi, all'inizio del 2007 mi sono trovato ad un bivio: continuare ad usare FreeHand MX, ormai vetusto e pieno di bachi, ma che conoscevo a menadito, oppure abbandonarlo lanciandomi su Illustrator CS3, software mirabolante, del quale però non conoscevo assolutamente niente? La mia strada è andata verso Illustrator CS3, e questo libro ne è la piena testimonianza. Il primo grande problema è stato cambiare la mia forma mentis da "freehandista". Illustrator, come è noto, è un potente software per l'illustrazione grafica, che però ha da sempre avuto una grande nota dolente per gli utenti di FreeHand: l'assenza del supporto multi pagina.

Per un utente di FreeHand questo problema rende il tutto più difficile. Già solo la realizzazione di un piccolo pieghevole a tre ante, presuppone la creazione di due file distinti, uno per l'esterno e uno per l'interno. Figuriamoci poi se l'intenzione è quella di creare una piccola pubblicazione multi pagina... ogni pagina diventa un singolo file.

In effetti, con la mia forma mentis tutto questo sembrava avere davvero poco senso. Però questa volta (avevo già tentato un approfondimento due anni prima con la CS2) i vantaggi e le nuove funzionalità di Illustrator CS3, erano così tanti, che davvero valeva la pena provare.

Così è stato. Per un anno intero mi sono intestardito ad usare Illustrator CS3. Risultato? Se oggi mi dicessero di tornare a FreeHand, per quanto lo abbia amato, non lo farei. Le "scomodità" che ho dovuto affrontare, rispetto ai vantaggi che ne ho tratto, sono così infinitamente poche, da giustificare pienamente il passaggio da FreeHand MX a Illustrator CS3.

Dopo aver imparato ad usare Illustrator, ho subito pensato che come me ci sono una miriade di grafici attratti da Illustrator CS3, e che però molti di questi non hanno il "coraggio", il tempo o lo stimolo per fare il grande passo.

Ecco perché, dopo un anno passato mano nella mano con FreeHand MX e Illustrator CS3, ho deciso di scrivere questo libro. Spero di cuore che per la maggior parte di voi (grafici) sia un valido aiuto nel percorso che prosegue dopo il bivio...

FreeHand è stato per moltissimo tempo lo strumento di ogni buon designer. Molto probabilmente, se stai leggendo questo libro, anche tu fai parte di quella lunga lista di utenti, che nel tempo ha usato FreeHand per qualunque progetto grafico. Come me, che ho iniziato ad usare FreeHand dalla versione 3.1, quando ancora era di proprietà *Aldus*.

La maggior parte delle persone che usa (e ha usato) FreeHand, lo ha sempre trovato un buon compromesso tra un programma di design e un programma di impaginazione, e questo molto probabilmente, è stato il vero punto vincente di FreeHand. Un software a cavallo tra due "mondi", che venivano più o meno spartiti tra Xpress / Pagemaker per l'impaginazione e Illustrator / Coreldraw per l'illustrazione grafica.

Questa sua doppia anima, spesso tanto odiata dai puristi dell'impaginazione, ha fatto sì che,