

In occasione del ventesimo anniversario di CorelDRAW®, John Falsetto, Product Manager per la Suite grafica CorelDRAW®, ha incontrato Tony Severenuk, User Experience Designer, per ricordare la storia della suite. Tony è noto all'interno della comunità di utenti CorelDRAW e collabora con Corel da quindici anni.

Come sei diventato User Experience Designer?

Ho cominciato nel Supporto tecnico, all'epoca di CorelDRAW versione 4. Ho lavorato per un periodo come operatore telefonico, poi sono diventato responsabile del servizio tecnico e infine sono passato alla gestione del programma nel reparto Engineering. Da qui sono diventato User Experience Designer.

Puoi spiegare più nello specifico in cosa consiste il tuo ruolo?

Mi occupo di andare presso i clienti a vedere come utilizzano il software. Questo mi aiuta a capire cosa considerano facile o difficile e quali funzionalità ancora non conoscono. È un'esperienza di reciproco apprendimento. Partecipo anche alle fiere e interagisco con la comunità di utenti attraverso i newsgroup, i gruppi beta e i comitati consultivi. Quindi condivido all'interno di Corel tutte le informazioni che raccolgo, collaborando con il Product Management, l'Engineering, il reparto di certificazione qualità e il settore vendite alla progettazione delle future versioni del software.

Cosa ci dici della prima versione di CorelDRAW, uscita nel lontano gennaio 1989?

CorelDRAW è nato ispirandosi alle richieste degli utenti che utilizzavano un prodotto chiamato Corel Headline, sviluppato appositamente per Ventura Publisher. Questo programma consentiva di creare effetti per i layout nell'ambito del desktop publishing. I creatori di newsletter o i giornali che volevano qualcosa di più ricercato dei tradizionali titoli Helvetica potevano usare Corel Headline per aggiungere effetti con un tocco di stile in più. È così che è nato tutto.

Nel corso degli anni il numero di dischi della suite è aumentato. Ti ricordi quale versione ne aveva di più?

Sì, la versione 6, che comprendeva 68 dischetti ad alta densità da 3,5 pollici. Costava \$250 in più rispetto alla suite standard ed era disponibile solo su ordinazione presso il servizio clienti. Oggi è contenuto tutto in un unico DVD a doppio strato.



Quando il prodotto è diventato una suite?

Nella versione 3, quando è stato aggiunto per la prima volta Corel PHOTO-PAINT®, al fianco di Corel Chart e Corel Show.

Con milioni di clienti in tutto il mondo, avrai visto utilizzare il software per le applicazioni più disparate. Quale ti ha colpito di più?

La maggior parte degli utenti utilizza la suite per creare layout e illustrazioni per la pubblicità, ma il caso che mi è rimasto più impresso è quello di un'impresa di pompe funebri che si avvale del programma per la progettazione di lapidi.

Le progettano con CorelDRAW?

Sì. Utilizzano moltissime macro specializzate per automatizzare il flusso di lavoro. Vedere realizzare un oggetto così permanente e personale è piuttosto particolare e rivelatore dal punto di vista dell'utilizzo del prodotto.

Alla luce dell'evoluzione dei settori del software e del publishing, in che modo l'uso del prodotto è cambiato nel corso degli anni?

Per molti utenti l'output si è sicuramente semplificato. I produttori e tagliatori di insegne, ad esempio, non devono più preparare e tagliare il vinile da applicarvi sopra. Le stampanti digitali ora stampano direttamente su vinile, automatizzando la maggior parte del flusso di lavoro. Prima bisognava tagliare pezzettini di vinile e metterli insieme per creare le insegne. Ora si possono stampare a colori pieni, mentre prima occorreva limitarsi a un paio di colori standard per ciascun pezzo di vinile.

Allo stesso modo, molti negozi di stampa hanno ora macchine da stampa short run, che sono praticamente come grosse fotocopiatrici a 4 colori capaci di raccogliere migliaia di copie. Adesso, invece di perdere tempo a impostare la stampante e l'inchiostro e ad eseguire la prova di stampa per controllare che sia tutto a posto, possono avvalersi di queste macchine rapidissime. In questo modo risparmiano enormi quantità di tempo e denaro.

In un parco di utenti così globale, hai notato aspetti comuni?

Con la versione X4, la suite è disponibile in 18 lingue e agli utenti piace il fatto che ogni elemento del prodotto è animato e dinamico. Lavorarci è facile, così come lo è effettuare modifiche e aggiungere effetti. Non è necessario creare tutto da zero. E indipendentemente dal settore di applicazione, dai servizi di incisione, alla creazione di insegne, pacchetti promozionali e materiale per il confezionamento, tutti utilizzano il prodotto per effettuare operazioni di layout.

I progetti che gli utenti realizzano con il software o il settore d'impiego tende a variare da luogo a luogo?

Sì. Il modo in cui viene utilizzato in Nord America, Europa, Europa dell'Est e Asia-Pacifico cambia parecchio. In Nord America, è molto utilizzato per l'incisione, la serigrafia, la segnaletica e la cartellonistica. Anche in Europa lo usano a tale scopo, ma è più rilevante l'applicazione per la pubblicità

e il layout, dove i layout più comuni sono inferiori alle 12 pagine. Vengono realizzate pubblicità su riviste, cataloghi, newsletter e così via. Infine, in Giappone, più che dalle aziende, è utilizzato dai privati per realizzare oggetti personali, come biglietti di auguri e simili.

La Suite grafica CorelDRAW è nota per il suo carattere fortemente rivoluzionario. Quale funzionalità sviluppata nel corso degli anni è stata particolarmente innovativa?

Quella che mi viene subito in mente sono gli effetti dal vivo, introdotti a partire da CorelDRAW versione 1. Grazie a questa funzionalità, gli utenti possono vedere immediatamente gli effetti che applicano senza dover ricordare le varie impostazioni quando sperimentano i diversi effetti. L'immagine viene aggiornata direttamente sullo schermo.

Poi, nella versione 1.2, abbiamo aggiunto anche CorelTRACE®, che permette di convertire oggetti bitmap in oggetti vettoriali che possono successivamente essere modificati. Uno strumento molto utile per lavorare su loghi e insegne.

Infine, nella versione 5, in Corel PHOTO-PAINT abbiamo introdotto la possibilità di tenere più oggetti sopra le foto. Ciò ha consentito agli utenti di non dover più appiattire tutti gli elementi aggiunti a una foto, ma di poterli mantenere attivi in alto, per una maggiore semplicità d'uso.

Sono quelli che oggi conosciamo come livelli, giusto?

Sì. Nelle versioni successive, come la 6, 7 e 8, ci siamo concentrati su questi strumenti animati e interattivi, che consentono di ottenere un riscontro visivo immediato durante l'editing. Per esempio gli strumenti Riempimento interattivo, Fusione interattiva, Trasparenza interattiva e Ombra discendente interattiva, per citarne qualcuno. Gli utenti possono modificare l'aspetto di un oggetto con effetti che eseguono il rendering in automatico, così non devono aprire finestre di dialogo e sforzarsi di ricordare quali impostazioni hanno applicato.

Dopo aver affinato tutte queste funzionalità, abbiamo cominciato a lavorare per rendere il software un prodotto più globale. Ad esempio, volevamo che funzionasse allo stesso modo in giapponese, cinese, coreano, russo, greco, turco e svedese. E così, dalla versione 9 alla 12 circa, ci siamo concentrati su come supportare i diversi set di caratteri.

Il risultato di tutto questo lavoro è oggi un prodotto utilizzato con successo in tutto il mondo.

Sì. La suite è disponibile in 18 lingue e in più, il prodotto inglese viene venduto anche in molti altri paesi. È un prodotto davvero globale.

Ti viene in mente qualche altra funzionalità o miglioramento particolare?

Nella versione 10, abbiamo aggiunto il Riempimento reticolo, uno strumento fantastico che aiuta gli utenti a creare ombreggiature ma in modo diverso rispetto ai gradienti, ai riempimenti sfumati o alle fusioni. Permette di ottenere un aspetto più naturale ed è molto diffuso nell'ambiente dell'illustrazione. L'ombreggiatura è un elemento importantissimo in un'immagine, soprattutto in quelle che ritraggono persone o paesaggi.

Nella versione 12 ci siamo concentrati in particolar modo sulla precisione del disegno. E così abbiamo introdotto l'aggancio e le guide dinamiche, che permettono di ottenere maggiore simmetria e allineamento.

Nella suite X3, abbiamo perfezionato CorelTRACE che è diventato Corel® PowerTRACE™. Abbiamo dedicato particolare attenzione all'uniformità dei risultati di tracciamento e a ridurre il numero di colori nel tracciamento. Gli utenti possono scegliere gli spazi colore, ad esempio, se vogliono applicare tinte piatte anziché colore RGB. Ciò consente di risparmiare moltissimo tempo, perché le tinte piatte sono molto importanti per i lavori su vinile o per la serigrafia.

Di X4, mi piace il fatto che la suite e tutti i suoi componenti siano riuniti in un unico DVD. Gli utenti possono installare il DVD sul disco rigido e cercare facilmente contenuti, modelli e caratteri. Prima si trovavano su diversi CD. E per supportare l'introduzione delle fotocamere digitali e reflex a singolo obiettivo, abbiamo aggiunto la capacità di aprire nativamente file RAW.

Un'altra funzionalità disponibile da anni è il testo animato. Gli utenti possono visualizzare le modifiche sullo schermo mentre lavorano all'interno delle finestre mobili degli effetti. Possono vedere immediatamente il modo esatto in cui il testo viene composto e interagire con il loro progetto.

Hai qualche procedura rapida o suggerimento particolare da consigliare agli utenti? Magari qualcosa che non hanno ancora scoperto all'interno della suite?

Ne ho un paio per CorelDRAW e un paio per Corel PHOTO-PAINT. In CorelDRAW consiglio di provare gli strumenti Elimina segmento virtuale e Riempimento assistito, mentre in Corel PHOTO-PAINT suggerisco di aprire la finestra mobile Impostazioni pennello e di cercare lo strumento Orbite in fondo alla finestra. A chi utilizza PowerTRACE e non ha ancora selezionato la scheda Colore, consiglio di provarla. Fa risparmiare moltissimo tempo.

C'è qualche fatto poco noto ma di rilievo riguardante la Suite grafica CorelDRAW?

Il ministero dell'istruzione russo ha adottato la suite in 65.000 scuole e migliaia di studenti la utilizzano.

Dal punto di vista dello sviluppo del prodotto, in che modo è cambiato il processo nel corso degli anni? In modo specifico in Corel, ma anche in generale all'interno del settore.

All'inizio, lo sviluppo del software era gestito principalmente dagli ingegneri. Oggi ci sono molte altre figure che lavorano insieme all'Engineering, al Product Management e agli utenti per cercare di capire cosa desidera chi utilizza questo programma. Il che non significa seguire passo per passo le loro richieste, ma focalizzarsi più che altro sull'obiettivo finale. Cercare di semplificare le cose, non solo ascoltando i loro problemi, ma osservando ogni aspetto del loro flusso di lavoro per capire se ci sono aspetti che non hanno considerato o che non abbiamo considerato noi. Il processo prima guidato dagli ingegneri è ora guidato dagli utenti e il mio compito è quello di interpretare le loro esigenze e poi di trovare nuovi modi per soddisfarle.