

# CHIP

Gruppo Editoriale  
**JCE**

N. 3 - MARZO 1996 L. 7.000

Il mensile di microinformatica

## Multimedia

- Playstation:  
la regina dei giochi

## Networking

- Speciale  
Application Server
- Installare una Bbs

## Programmazione

- Tips & Tricks  
con Visual Basic

# ARTISTI

DAL BITMAP AL VETTORIALE

# DEL MOUSE

7 SOFTWARE GRAFICI A CONFRONTO

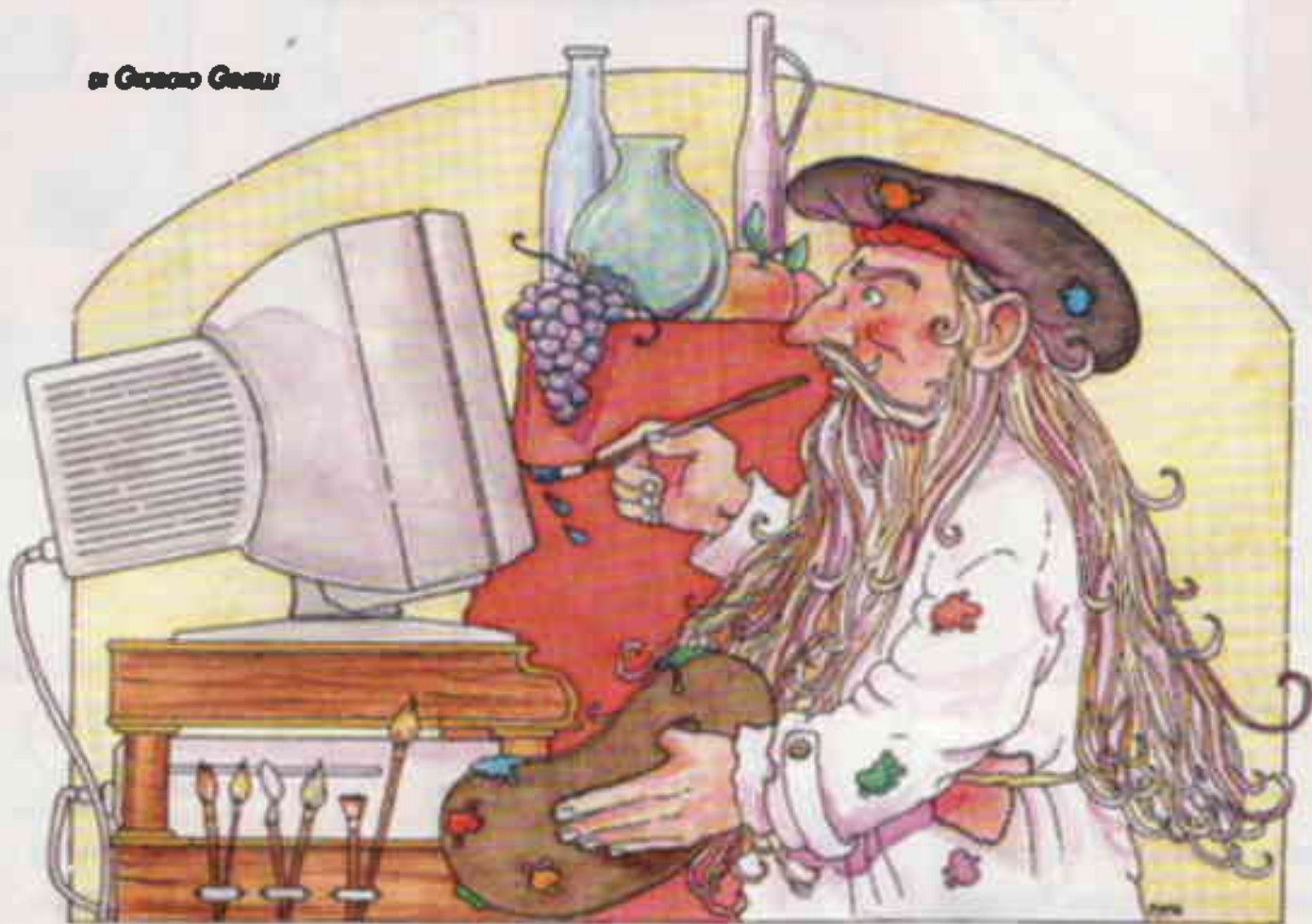
**MILIONE**  
informazioni magazine

L'INSERTO DI 16 PAGINE PER UN VIAGGIO ALLA SCOPERTA DI INTERNET

# GLI *Artisti* DEL *mouse*

ADOBÉ, COREL, MACROMEDIA E MICROGRAFX: SCENDONO IN PISTA I GIGANTI DELLA GRAFICA. LA PROVA COMPARATIVA DI QUESTO MESE METTE A CONFRONTO I PIÙ IMPORTANTI SOFTWARE GRAFICI DI DISEGNO BITMAP E VETTORIALE SIA PER PC SIA PER MACINTOSH

di **Giorgio Ghelli**



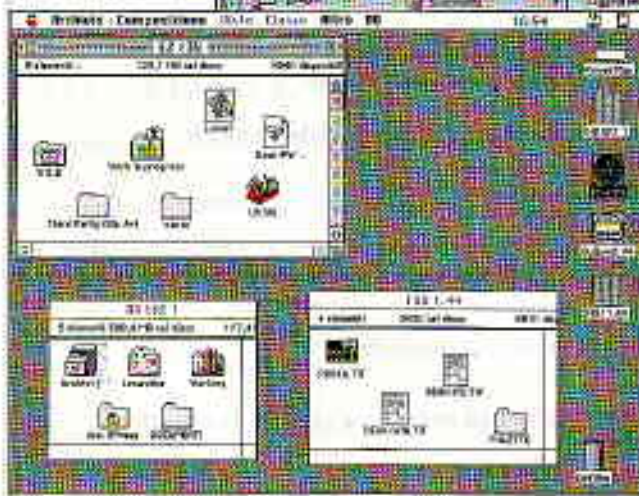
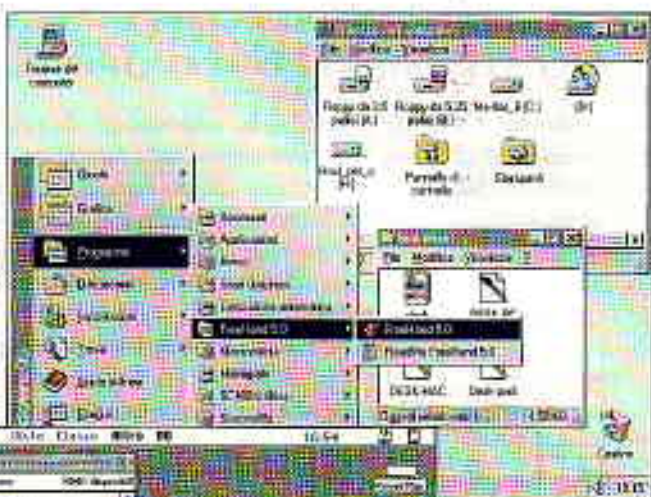
Da tempo il personal computer non è più lo strumento per "far di conto" che ha segnato il suo esordio nell'office automation. Grazie a sistemi operativi sempre più orientati verso interfacce grafiche, il suo utilizzo si è diffuso fino a invadere un ambito che solo pochi temerari, fino a qualche anno fa, avrebbero concepito: l'immagine, regno incontrastato dei creativi. Un ambito nel quale i professionisti della grafica hanno sempre guardato con sospetto qualsiasi innovazione tecnica che riguardasse la loro libertà espressiva. Ora sembra che non se ne possa fare più a meno.

Il campo è nettamente diviso in due: le immagini e i disegni. Così, diversi sono gli strumenti di lavoro. Le fotografie, sia a colori sia in bianco e nero, sono immagini raster o bitmap, cioè costruite da pixel inseriti in una griglia molto fitta; serve perciò un software in grado di elaborare singolarmente ogni pixel di questa griglia. Per la creazione di disegni vengono invece utilizzati programmi di tipo vettoriale, cioè in grado di tracciare un disegno tramite segmenti descritti dalle coordinate dei loro punti estremi.

Presentiamo alcuni software per entrambe le categorie, riferiti ai due sistemi operativi che si dividono il mercato del personal computer: Mac OS e Windows 95. In ambiente Macintosh due programmi di Adobe, fino a poco tempo fa dominatori incontrastati del settore: Photoshop 3.0 per il fotoritocco e Illustrator 6.0 (qui nella versione beta) per il disegno vettoriale. Sempre per il disegno vettoriale in ambiente Mac, presentiamo FreeHand 5.5 di Macromedia.

Anche in ambiente Windows 95 due produttori, altrettanto blasonati: Corel e Micrografix. Il primo con il ben noto Photo-Paint, per il trattamento delle immagini, e con

I menù a cascata della barra di sistema permettono a Windows 95 di avviare qualsiasi applicazione e di passare velocemente da una all'altra



La praticità del Finder è evidente quando si hanno collegate numerose periferiche al proprio Mac: tutte pronte e subito

Draw! per il disegno vettoriale; il secondo con i rispettivi Picture Publisher e Designer. Entrambi nelle nuove e luccicanti versioni a 32 bit.

### La tradizione del Mac: controllo suite dei pc

L'ambiente Macintosh è senz'altro quello che per tradizione ha più dimestichezza con il settore; avendo, fin dalla sua nascita, un'architettura concepita e sviluppata per assistere programmi di questo tipo. I programmi sono più snelli; la loro interfaccia è più intuitiva; ma i sistemi devono essere ben calibrati alle esigenze dell'utente. Insomma, è più difficile scegliere la macchina giusta e, soprattutto, una general purpose.

C'è anche un altro rischio: che i

programmi non siano al passo con le esigenze dell'utente o, meglio, che la concorrenza, spronata dall'ansia del sorpasso e sfornando nuove versioni ogni anno, offra strumenti e utilità che questi collaudati programmi, i quali lasciano passare anni da una nuova versione all'altra, non possono dare.

Presentiamo i prodotti di punta di due case che hanno decretato il successo di questo ambiente operativo; non perché i prodotti di Adobe e di Macromedia siano relegati nel "ghetto" Macintosh: entrambi i programmi hanno le loro pregevoli versioni Windows 3.11 (FreeHand ha anche la versione 5.0 per Windows 95) - ma in quanto bandiera e punto di riferimento da 15 anni per chi professionalmente usa il Macintosh per lavori di grafica.

## GLI STRUMENTI DI LAVORO

Sia che si tratti di bitmap sia di vettoriale, gli strumenti utilizzati per la creazione di un lavoro sono simili, almeno nella denominazione e nella filosofia che sta alla base della loro funzione. Ciò che cambia può essere la parametrizzazione degli strumenti, in funzione del lavoro che devono svolgere e dell'ambiente in cui si opera; per esempio, lo strumento Linea o quello Testo hanno funzioni e parametri diversi per immagini bitmap e disegni vettoriali.

- |  |   |
|--|---|
|  | <b>SELEZIONE.</b> Per creare selezioni rettangolari ed ellittiche di immagini   |
|  | <b>LAZO.</b> Per selezionare a mano libera parte di un'immagine   |
|  | <b>BACCHETTA MAGICA.</b> Per selezionare parti di un'immagine in base alla somiglianza dei colori o delle sfumature di grigio |
|  | <b>MANO.</b> Per scorrere immagini più grandi della finestra di lavoro  |
|  | <b>ZOOM.</b> Per ingrandire o rimpicciolire un'immagine   |
|  | <b>TAGLIERINA.</b> Per selezionare una parte dell'immagine ed eliminare il resto  |
|  | <b>TESTO.</b> Per inserire un testo   |
|  | <b>SECCHIELLO.</b> Per riempire con colori l'area che si seleziona  |
|  | <b>SFUMATURA.</b> Per creare riempimenti sfumati  |
|  | <b>LINEA.</b> Per tracciare segmenti di linea retta   |
|  | <b>CONTAGOCCE.</b> Per prelevare un campione di colore da un'immagine   |
|  | <b>GOMMA.</b> Per cancellare parti di un'immagine   |
|  | <b>MATITA.</b> Per tracciare linee e rette a mano libera  |
|  | <b>PENNELLO.</b> Per ritoccare un'immagine con pennellate di colore   |
|  | <b>TIMBRO.</b> Per prelevare una parte di un'immagine e depositarla in un'altra porzione della stessa                         |
|  | <b>FORBICI.</b> Per aggiungere e togliere parti di tracciato in un disegno  |
|  | <b>ELLISSE.</b> Per creare forme geometriche come ellissi o cerchi  |
|  | <b>RETTANGOLO.</b> Per creare poligoni rettangolari o quadrati  |

Windows 95 mette finalmente a disposizione un'interfaccia utente più amica, oltre al fatto di essere un sistema operativo a 32 bit, perciò molto più veloce del suo predecessore. Servono però programmi nuovi, sviluppati appositamente, in quanto le vecchie versioni a 16 bit rischiano addirittura di essere più lente del solito.

La scelta dei produttori di software per Windows 95 è sempre più orientata a fornire pacchetti completi, le famose "suite", che comprendono non più il singolo programma, ma almeno tre o quattro diverse applicazioni. Una strana abitudine che affligge il mondo dei pc ormai da diverso tempo.

Il risultato è quello di costringere l'utente ad acquistare un pacchetto molto ingombrante in termini di spazio occupato sul disco fisso, magari per doverne installare solo una parte.

Il rischio? Quello di gradire il programma di fotoritocco contenuto nel pacchetto A e il disegno vettoriale incluso nel pacchetto B. In questo caso non crediamo esistano alternative: per non dover acquistare due suite, uno dei due programmi soccombe in favore dell'altro. Abbiamo operato la scelta di presentare due suite diverse per uso e concezione. L'offerta Corel più adatta all'uso professionale, dato il difficile utilizzo dei suoi componenti, e il prodotto Micrografx, altrettanto professionale ma dall'impatto, anche economico, più contenuto e "digeribile".

### A ognuno il suo...

Andrebbe fatto un discorso sul tipo di piattaforma hardware che questi programmi richiedono, il che potrebbe essere tranquillamente oggetto di un prossimo articolo, vista la quantità di cose che questo discorso comporta. Ci limitiamo a consigliare, indifferentemente per ogni software, una macchina di media potenza, PowerPc, 486 Dx2 o Pentium con una scorta di Ram non inferiore a 16 Mb,

equipaggiata con una buona scheda grafica e un monitor da 17"; è il minimo per poter lavorare seriamente.

I sette programmi considerati non sono certamente confrontabili in maniera diretta; troppe le differenze che li separano e troppo dipendenti dall'hardware che contiene i diversi moduli. Non si può dire a priori che Adobe Photoshop sia più lento di Corel Photo-Paint, se prima non si stabilisce su quale macchina sono installati l'uno e l'altro, o che Illustrator sia più veloce di

Draw o di FreeHand a fare le estrusioni. Ed è impossibile comparare una macchina basata su un processore 68000, o un PowerPc, con una macchina con processore Intel, parlando di prodotti di questo genere.

È piuttosto difficile, insomma, dare un giudizio comparativo che faccia emergere un "vincitore", anche perché di sfida non si tratta, ma di prodotti diversi per concezione e per utilizzo.

Abbiamo ritenuto opportuno illustrare il più possibile le potenzialità dei

prodotti, per far giudicare ai lettori quale software risponda meglio alle proprie esigenze o al proprio gusto, poiché di lavoro creativo si tratta e, anche nella scelta del software, l'occhio vuole la sua parte.

### Quanto pesa un'immagine

Numerosi sono i parametri che concorrono alla determinazione della dimensione di un file di immagini: metodo di colore, risoluzione,

## DALL'ACQUISIZIONE ALLA STAMPA

Un'immagine può venire acquisita mediante una periferica particolare, denominata scanner, dall'azione che opera nel corso del suo funzionamento: scansione della superficie dell'immagine, suddivisione in una griglia di pixel e digitalizzazione delle informazioni che compongono la mappa dell'immagine in un file.

Più elevato è il numero di pixel che

compongono la griglia con la quale lo scanner effettua la scansione, più elevata è la risoluzione dell'immagine; la risoluzione prodotta da uno scanner si misura perciò in pixel per pollice (ppi).

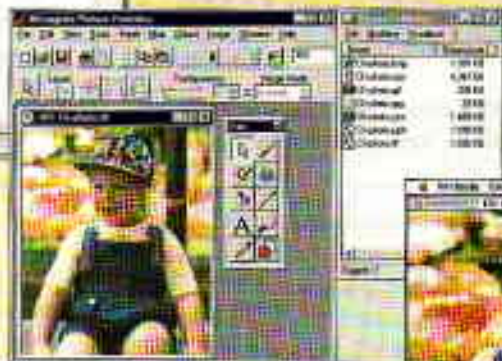
A titolo di esempio, consideriamo di dover acquisire un'immagine di cm 21 x 29,7 a 300 ppi; la sua dimensione sarebbe di 6,7 Mb, che diventano 1,67 Mb se dimezziamo la risoluzione di acquisizione.

Digitalizzare un'immagine alla massima risoluzione produce dunque un solo dato certo: un'enorme dimensione del file. Un'elevata risoluzione, infatti,

non genera automaticamente un risultato di qualità. Piuttosto, la risoluzione finale di un'immagine stampata dipende dai punti con i quali l'immagine viene riprodotta sulla carta dalla stampante o sulla pellicola dalla fotounità.

Le immagini stampate hanno una risoluzione propria che si misura in linee per pollice (lpi).

Questo parametro è determinato dal numero di righe di punti da cui l'immagine è composta; più numerose sono le righe per pollice, più elevata è la risoluzione. Per dare un'idea della differenza che provoca questo parametro nella stampa basta confrontare la pagina di un quotidiano con quelle di questa rivista: il primo viene riprodotto con 8,5 lpi, mentre una rivista da 133 a 150 lpi.



Un'immagine può essere registrata in diversi formati, nei quali il parametro dimensione è estremamente variabile in funzione del programma, specialmente per quanto riguarda il formato Eps. La compressione Jpeg operata da Micrografx, a parità di parametri, sembra la più conveniente. Infine, una chicca: Corel Photo-Paint legge ma non registra il formato Gif. Che si siano dimenticati di Internet?

### CARATTERISTICHE DELL'IMMAGINE

Dimensione: cm 11,4 x 13,65

Risoluzione: 150 ppi

Modalità colore:Rgb

Colore: 32 bit

## IL MONDO DI ADOBE

La tradizione e l'esperienza di Adobe sono un punto di riferimento sicuro per quanti vogliono prendere in considerazione un personal computer per la realizzazione del proprio lavoro creativo; esplicita, in questo senso, la homepage del sito Web di Adobe. Sia che si tratti di grafici, design o che si abbia bisogno

di montare dei filmati e produrre lavori multimediali.

L'attenzione di Adobe, inoltre, si è ormai chiaramente indirizzata all'integrazione: accessori ed estensioni per i propri programmi, tecnologie di riproduzione dei documenti e migrazione anche verso

PostScript. La quantità dei prodotti della casa californiana è tale, e talmente diversificata, che qui possiamo solo farne un breve e stringato elenco.

- **Photoshop 3.0.** Il must per il trattamento e l'editing di immagini fotografiche, presentato in queste pagine.
- **Illustrator 6.0.** La nuova release per il disegno vettoriale che sarà posta in commercio a breve e di cui diamo una presentazione in questo numero.
- **Gallery Effect.** Filtri ed effetti creativi per immagini fotografiche.
- **Dimension 3.0.** Strumento grafico vettoriale per il disegno 3D e il rendering.
- **Acrobat Reader.** Per la visualizzazione, la stampa e la navigazione attraverso file Pdf, indipendentemente dalla piattaforma hardware e dai software utilizzati.
- **Streamline.** Programma di vettorializzazione delle immagini raster.
- **Première 4.0.** Per elaborazione digitale di filmati in grado di combinare sequenze video, registrazioni audio, animazioni, immagini statiche e grafica.
- **Persuasion 3.0.** Programma di desktop presentation multipiattaforma.
- **PageMaker 6.0.** Il noto impaginato multipiattaforma professionale.

Altre informazioni sui prodotti Adobe al sito: <http://www.adobe.com/>

La pagina Web del sito Adobe lo dice lungo sul tipo di impostazione che la casa californiana vuole dare all'immagine dell'azienda: dove i sogni diventano realtà

piattaforme Windows.

Il processo di integrazione di Adobe è iniziato negli anni Ottanta, quando mise sul mercato un rivoluzionario linguaggio di descrizione della pagina che, in breve tempo, è divenuto lo strumento standard per tutti i lavori che hanno come risultato la stampa. Si tratta, ovviamente, del

dimensioni dell'immagine. Inoltre, diversi sono i formati dei file con i quali poter registrare un'immagine, i quali operano a volte delle vere e proprie trasformazioni delle dimensioni. Spesso chi utilizza immagini digitali nel proprio lavoro è costretto a operare dei compromessi con questi parametri. E se l'obiettivo finale è la stampa dell'immagine, non sempre questi compromessi giocano a favore delle minori dimensioni.

### ■ Metodi di colore

Le proprietà del colore possono essere definite matematicamente utilizzando dei modelli, tra i quali i più comuni sono: Hsb (tonalità, saturazione e luminosità), Rgb (rosso, verde e blu), Cmyk (cyan, magenta, giallo e nero).

Il modello Hsb si riferisce alla percezione umana del colore, in cui tutti i colori vengono definiti attraverso le tre caratteristiche fondamentali:

- la tonalità, come lunghezza d'onda della luce riflessa e che dà il nome al colore;
- la saturazione, intesa come purezza del colore, misurata in percentuale dal grigio alla saturazione totale;
- la luminosità, che indica se un colore è più chiaro o più scuro, misurata in percentuale tra il nero e il bianco.

I tre colori primari danno luogo al modello Rgb, in cui una larga parte dello spettro visibile può essere rappresentata combinando in proporzioni variabili questi tre colori. Tipico esempio dell'impiego pratico di questo metodo è il monitor del computer, in cui una sorgente luminosa crea i colori attraverso una sintesi additiva: si ha il bianco quando tutta la luce viene riflessa verso l'occhio. Diversamente, nel modello Cmyk, la sintesi è sottrattiva.

PRODOTTI	WIN	MAC	COSTO IN LIRE* (IVA ESCLUSA)
Photoshop 3.0	•	•	2.000.000
Illustrator 6.0 (+Dimension 3.0)		•	1.350.000
Gallery Effect (tre volumi)	•	•	350.000 cad.
Dimension 3.0		•	450.000
Acrobat Reader	•	•	gratuito
Streamline	•	•	330.000
Première	vers. 4.0 IE	vers. 4.2 IE	1.550.000/1.300.000
Persuasion 3.0	vers. IE	vers. IT	800.000/1.100.000
PageMaker 6.0	•	•	2.000.000

\*Prezzi utente finale suggeriti ai distributori

È un metodo riferito alla stampa, in quanto si basa sull'assorbimento dell'inchiostro sulla carta: il colore che non viene assorbito viene riflesso verso l'occhio.

### ■ Risoluzione

Sono almeno tre i parametri che, genericamente, vengono raccolti sotto

questo termine: la risoluzione dell'immagine, quella in bit e la frequenza del retino.

Il primo parametro che si deve stabilire quando si acquisisce un'immagine è la sua risoluzione; è un parametro che si riferisce alla spaziatura dei pixel nell'immagine e viene misurato in pixel per pollice

(ppi). Un'immagine con risoluzione 72 ppi contiene 72 pixel in larghezza x 72 pixel in altezza = 5.184 pixel; un'immagine con risoluzione 300 ppi conterrà di conseguenza 90.000 pixel. Risoluzioni più elevate, dunque, permettono una più dettagliata e precisa definizione dell'immagine e, nel contempo, aumentano in misura

## LA SUITE CORELDRAW! 6.0

Da veri e propri ingordi l'offerta Corel per il suo nuovo prodotto a 32 bit, appositamente realizzato per Windows 95.

Il prodotto viene distribuito con quattro Cd-Rom e due nutriti volumi di corredo, il manuale utente e il catalogo delle librerie. Supplisce all'esiguità del manuale-utente la guida in linea, ben articolata e completa che, per chi è abituato agli ipertesti, risulta di facile consultazione, e un tutorial veramente ricco e dettagliato.

Ma vediamo cosa si porta a casa l'utente che ha optato per l'acquisto del prodotto della casa canadese il quale, se installato completamente, richiede 180 Mb di spazio su disco e una buona ora di lavoro per l'installazione.

### Cinque applicazioni principali

Almeno due di queste hanno contribuito a fare la storia della grafica sul pc. C'è chi dice che "sono" la storia. Senz'altro hanno determinato in maniera netta e decisiva l'aumento dell'uso del pc nel settore della grafica, tradizionalmente della casa di Cupertino.

- **Draw!**. Il programma dedicato alla grafica vettoriale, di cui si parla in questo articolo.
- **Photo-Point**. Per il fotoritocco e la realizzazione di immagini pittoriche, anch'esso presentato in queste

pagine.

- **Presents**. Il nuovo programma di desktop presentation che va a sostituire i prodotti Show e Move della versione 5.0; completo di Runtime Player, da fornire insieme all'applicazione creata con Presents a tutti coloro che non hanno la fortuna di avere CorelDraw! nel proprio computer.
- **Dream 3D**. Nuovissimo programma di modellazione tridimensionale e rendering.
- **Motion 3D**. L'applicazione che completa Dream con la possibilità di dare animazione agli oggetti tridimensionali.

### Sei utility grafiche

Il manuale le relega in fondo, ma ci sono anche loro. Una selva di applicazioni che possono servire alle più disparate esigenze grafiche. Utilissime per chi non ha già qualcosa di simile.

- **Ocr trace**. Comprende due funzioni: quella di riconoscimento di un testo digitalizzato con uno scanner (Ocr) e quella di tracciamento di un'immagine, simile al vecchio Corel Trace.
- **Depth**. Per la creazione di un logo con effetti tridimensionali.
- **Multimedia manager**. Per la gestione delle video clip, dei file audio e quant'altro si abbia come risorsa multimediale.
- **Capture**. L'indispensabile utility in grado di "congelare" in un'immagine il monitor o una sua parte.



Sabrina e calibrata l'immagine della Corel, che offre al visitatore molti consigli su come usare al meglio i propri prodotti

- **Font master**. L'ultimo grido in fatto di organizzazione di font.
- **Script**. Dedicato ai programmatori che vogliono automatizzare ed estendere le funzioni dei programmi.

Per finire non possiamo dimenticare che il pacchetto comprende anche 25.000 clip art, 1.000 font e altrettante fotografie, oltre naturalmente alle texture, ai background e ai 500 modelli tridimensionali suddivisi per tema.

Altre informazioni sui prodotti Corel al sito: <http://www.corel.ca>.

**Costo del prodotto:** lire 1.269.000 + Iva  
**Configurazione consigliata:** Pentium 100 MHz, 16 Mb di Ram, scheda SVga, monitor 17", Cd-Rom a quadrupla velocità, 200 Mb liberi sull'hard disk

## ABC GRAPHICS SUITE DI MICROGRAFX

Il prodotto della Micrografx si propone come "Microsoft Office Compatible" e al suo interno trovano posto tutti quegli applicativi che sono il complemento all'elaboratore di testi, al foglio di calcolo e alla gestione archivi. In tre Cd-Rom sono distribuiti gli 80 Mb che compongono il pacchetto, mentre in 152 pagine si esaurisce il manuale di questa corposa suite di programmi; la fame di carta è compensata però da un altro manuale di 570 pagine, nel quale si possono spulciare le clip art, i font e le fotografie che corredano il prodotto. Un corredo di tutto rispetto, in quanto si tratta di oltre 20.000 clip art, 7.500 fotografie, 2.000 simboli tecnici e 250 font.

- **FlowCharter 6.0.** Una sorta di completo gestore delle attività aziendali, con possibilità di creare diagrammi di flusso, grafici e illustrazioni grazie a una completa libreria di simboli e varie funzioni anche statistiche.
- **Designer 6.0.** Da sempre il punto di riferimento a livello professionale, in ambiente Windows, del Cad tecnico e industriale, del quale si parla in queste pagine; le clip art presenti nella suite sono inoltre modificabili con questo programma e possono essere introdotti effetti speciali sia sulle immagini sia sui testi.
- **Picture Publisher 6.0.** Programma di gestione immagini bitmap e fotoritocco, presentato nelle pagine seguenti dedicate al bitmap.
- **Media Manager 6.0.** Utility per la gestione delle risorse grafiche, accessibile direttamente dalla barra degli strumenti dei prodotti Microsoft Office.
- **Instant 3D.** Utility per la creazione di testi tridimensionali.

Altre informazioni sui prodotti Micrografx al sito:

<http://www.micrografx.com/>



Creatività e Windows 95 sono il ricordo che la Micrografx vuole lasciare all'utente, oltre a molto materiale documentativo e free-software

**Costo del prodotto:** lire 650.000 + Iva  
**Configurazione consigliata:** Pentium 100 MHz, 16 Mb di Ram, scheda SVga, monitor 17", Cd-Rom a doppia velocità, 150 Mb di spazio sull'hard disk

notevole anche le dimensioni dei file.

La risoluzione in bit è la misura di quanti bit di informazione sono registrati in ogni pixel; maggiore è questo parametro e maggiore sarà il numero di colori disponibili per visualizzare o stampare la nostra immagine digitale.

Tipici valori di questo parametro sono: 8 bit (256 colori) e 24 bit (16 milioni di colori).

La retinatura, o frequenza del retino, è riferita al numero di celle per pollice nel retino utilizzato per stampare un'immagine e si misura in linee per pollice (lpi). Da questo parametro, combinato con la risoluzione dell'immagine, dipendono i dettagli in stampa dell'immagine. In genere si consiglia di impostare una risoluzione dell'immagine pari a 2 pixel per punto; per esempio a 300 ppi occorrono 150 lpi. Se si specifica un retino troppo

## GLOSSARIO ELEMENTARE

**Bézier.** Nel disegno di un tracciato, i punti di ancoraggio adiacenti a una curva, piuttosto che a una retta, hanno linee direzionali che permettono la modifica della forma del segmento per mezzo di un algoritmo che prende il nome da Pierre Bézier, il matematico che definì questo tipo di controllo.

**Bitmap.** Immagine costruita da una mappa di pixel, in cui a ogni punto è associato un colore o una sfumatura di grigio. Le fotografie sono sempre immagini di questo genere.

**Cad.** Acronimo di *Computer Aided Designer*, vale a dire un valido aiuto per disegnare; una sigla che è diventata in breve sinonimo di tante cose, ma che è giusto riferire al disegno tecnico industriale e di progettazione.

**Clip art.** Immagine artistica di formato adatto a essere importato da programmi di

gestione delle immagini bitmap o vettoriali e inserito come oggetto in diversi applicativi.

**Desktop presentation.** Programmi in grado di gestire testo, immagini, suoni e filmati per creare delle presentazioni da visualizzare sullo schermo di un computer o da proiettare su diapositiva.

**Finder.** L'applicazione di sistema che nel MacOs visualizza la scrivania e gestisce l'interfaccia utente.

**Fotounità.** Periferica dedicata alla produzione di pellicole per la stampa in offset.

**Icona.** Rappresentazione miniaturizzata di un'immagine messa a simbolo di un concetto, di una funzione, di un'operazione logica o pratica; nel campo grafico sono le piccole immagini poste nelle palette o ai bordi dello schermo e che indicano le diverse funzioni o gli strumenti di lavoro.



fitto per il dispositivo di stampa, l'immagine sarà riprodotta con il minor numero di livelli di grigio.

A volte ciò può dar luogo a un'immagine a tono continuo e scarsa di dettagli.

Tipicamente i retini variano da 60/90 lpi per le stampanti laser, fino a 150 lpi nelle fotounità.

### ■ Dimensioni dell'immagine

Le dimensioni fisiche di un'immagine sono inversamente proporzionali alla sua risoluzione.

Se cioè si raddoppia la risoluzione da 72 ppi a 144 ppi, le dimensioni dell'immagine si riducono a un quarto di quella originaria; se si dimezza la risoluzione da 300 ppi a 150 ppi, l'immagine raddoppia le proprie dimensioni fisiche.

Come regola generale, dunque, vale quella di acquisire un'immagine di

dimensioni considerevoli in termini di altezza e larghezza, per poi calibrare in fase di ritocco la sua risoluzione finale.

### ■ I formati bitmap

La necessità di avere a disposizione formati diversificati per registrare le immagini, si è evoluta di pari passo all'ampliamento delle potenzialità delle caratteristiche dei programmi di grafica e fotoritocco.

Nel contempo, i formati hanno subito una sorta di livellamento e i più utilizzati sono divenuti ben presto dei veri e propri standard.

- **Formato Eps:** tipo di file che incorpora sia il codice di programmazione *PostScript* necessario per stampare un'immagine con una stampante, sia un grafico di tipo Draw

utilizzato per visualizzare l'immagine, è un formato valido anche per immagini vettoriali.

- **Formato Tiff:** acronimo di *Tagged Image File Format*, un formato per la registrazione di file di immagini a mappa di bit molto usato per trasferire i file fra diverse applicazioni. Questo formato supporta la compressione Lzw, che permette di supportare modelli di colore quali l'Rgb e il Cmyk.
- **Formato Gif:** acronimo di *Graphics Interchange Format*, cioè formato per scambio di grafica. Largamente usato per facilitare lo scambio e la trasmissione telematica di file grafici in quanto comprime l'immagine; consente di visualizzare immagini a un massimo di 256 colori.
- **Formato Bmp:** il più semplice formato di descrizione a mappa di

**Metafile.** Formato in cui viene utilizzata una base vettoriale in grado di contenere anche delle parti in bitmap.

**Ocr.** Acronimo di *Optical Character Recognition*, cioè la tecnica di riconoscimento automatico di un testo acquisito con uno scanner digitale, per questa funzione sono previsti dei software dedicati che lavorano anche dall'interno dei più diffusi programmi di elaborazione testi, come per esempio l'Ocr dello scanner Hp che si installa e si gestisce dall'interno di Ms Word.

**Office automation.** Automatizzazione dei lavori di ufficio e di segreteria; tipicamente sono software per l'archiviazione di dati e documenti, l'elaborazione di testi e di quanto altro possa servire nell'organizzazione della giornata lavorativa.

**Palette.** Tecnicamente tavolozza; si indica con questo nome il raggruppamento di icone fluttuanti che possono essere spostate

sul desktop di molti programmi di presentazione.

**Pdf.** Formato di interscambio, acronimo di *Portable Document Format*, sviluppato dall'Adobe per la distribuzione multipiattaforma di documenti elettronici.

**Pixel.** Contrazione di *picture element*, cioè elemento di immagine, la più piccola parte di un'immagine bitmap.

**PostScript.** Linguaggio per la descrizione della pagina.

**Risoluzione dell'immagine.** È misurata in pixel per pollice (ppi) e rappresenta la quantità di punti per ogni pollice con cui viene costruita un'immagine. Più è elevata la risoluzione e maggiore sarà la dimensione del file.

**Risoluzione in uscita dell'immagine.** Intesa come il numero di punti per pollice (dpi)

che viene riprodotta dalla periferica di stampa. Una tipica stampante laser stampa almeno a 300/600 dpi, mentre una fotounità di fascia alta stampa a 1.200/2.400 dpi.

Questo parametro non influisce sulla dimensione del file dell'immagine.

**Roll-up.** Sono menù a tendina che si impacchettano in una barra e si aprono alla pressione di un clic del mouse.

**Scanner.** Periferica dedicata all'acquisizione digitale delle immagini per mezzo di una scansione della sua superficie; possono essere di tipo piano o a tamburo per acquisizioni a elevata definizione e fedeltà cromatica.

**Vettoriale.** Immagine costruita con tecnica di disegno vettoriale. Il vantaggio di queste immagini è che possono subire ridimensionamenti senza che venga degradato il contenuto.

bit per un'immagine con risoluzione pari a quella del monitor, largamente usato in ambiente Dos e Windows.

- **Formato Pcx:** un formato di descrizione a mappa di bit per un'immagine sviluppato per il programma Paintbrush, comunemente usato nei Pc Ibm compatibili.

- **Formato Pict:** molto usato nei programmi di impaginazione su macchine Macintosh, totalmente assente in ambiente Windows; è un formato particolarmente indicato per la compressione di immagini contenenti ampie aree uniformi di colore.
- **Formato Jpeg:** acronimo di *Joint Photographic Expert Group*,

comitato operante nell'ambito dell'Iso, il quale ha elaborato uno standard di compressione con perdita di dati, che riduce enormemente le dimensioni dei file grafici.

- **Formato Tga:** più precisamente *Targa*, supportato generalmente dalle applicazioni a colori in ambiente Ms-Dos, in grado di

## MACROMEDIA: WIN O MAC NON FA DIFFERENZA

Sarà forse per il fatto di avere spesso a che fare con l'ambiente Macintosh, ma la società Macromedia non perde l'abitudine di fornire prodotti snelli e potenti e, soprattutto, con un'interfaccia totalmente identica per i due ambienti: MacOs e Windows 95.

Non ancora presa dalla smania di produrre "suite" ingorde di spazio, Macromedia offre una serie molto articolata di pacchetti dedicati alla gestione di progetti multimediali. L'unica mancanza è un programma di fotoritocco, ma chissà che non arrivi presto.

Si parte da FreeHand, ultimo nato della casa californiana, una completa piattaforma per il disegno vettoriale e l'illustrazione: una valida alternativa a Illustrator di Adobe, in versione Windows (release 5.0), Macintosh e Power Macintosh (release 5.5). Director è da anni un punto di riferimen-

to per la produzione di lavori multimediali, in grado di creare disegni, grafici, animazioni e video interattivi. Disponibile per entrambe le piattaforme, Windows e Macintosh, offre la possibilità di utilizzare effetti grafici speciali, animazioni controllate sequenza per sequenza, due canali per il suono oltre a un semplice linguaggio di programmazione orientato agli oggetti.

Il catalogo Macromedia include anche un programma dedicato alla gestione di un prodotto multimediale: Authorware, anch'esso in versione sia Windows sia Macintosh, dotato di potenti capacità ipermediali e un'interfaccia di programmazione a flusso basata su pacche e semplici icone. La modellazione 3D, elemento indispensabile di ogni prodotto multimediale su Cd-Rom come anche nello studio e nella progettazione di prototipi industriali, è garantita da MacroModel sia in versione Windows sia Macintosh. Una completa gestione del suono, però solo in ambiente Macintosh, viene



La Macromedia si propone di tastare il polso niente meno che all'industria, dando un benvenuto tanto prolisso quanto interessante

ottenuta tramite SoundEdit 16, in grado di creare, modificare, riprodurre e registrare suoni a 16 bit/44 kHz, direttamente sull'hard disk del computer. Solo per Windows, invece, è Action!, un programma di desktop presentation, completo di tutti gli strumenti tipici di un programma di presentazioni, dalle clip animate alle transizioni di festo e di schermate.

Altri prodotti del catalogo Macromedia sono Fontographer, per la creazione e la modifica di font sia per Windows sia per Macintosh, e le raccolte ClipMedia, fonte inesauribile e royalty-free di immagini, suoni, fotografie e musica.

Altre informazioni sui prodotti Macromedia al sito:

<http://www.macromedia.com/>

PRODOTTI	WIN	MAC	COSTO IN LIRE* (Iva esclusa)
FreeHand 5.5	•	•	7.568.000
Director 4.0	•	•	2.413.000
Authorware 3.0	•	•	10.085.000
MacroModel	•	•	1.807.000
SoundEdit 16		•	806.000
Action! 3.0	•		402.000
Fontographer	•	•	1.000.000
ClipMedia 1	•	•	798.000
ClipMedia 2	•	•	596.000
ClipMedia 3	•	•	394.000

\*Prezzi utente finale suggeriti ai distributori

utilizzare anche immagini Rgb a diverse risoluzioni.

Se la destinazione finale dell'immagine è la stampa, siamo quasi costretti a utilizzare due formati: il Tif o meglio ancora l'Eps, poiché sono gli unici a garantire un'assoluta fedeltà di riproduzione dell'immagine. Sempre più raramente si usa il Pcx, mentre il Bmp, il Gif e il Pict (quest'ultimo relegato all'ambiente Macintosh) sono esclusivamente utilizzati per le immagini che devono rimanere su un monitor.

Anche il Jpeg è molto utilizzato nelle immagini a monitor, ma definirlo un formato di registrazione sarebbe improprio, in quanto è invece un tipo di compressione che si opera sull'immagine per ridurre le dimensioni.

In pratica l'algoritmo Jpeg identifica ed elimina i dati in eccesso, e perciò non essenziali alla visualizzazione dell'immagine, riducendo così drasticamente le dimensioni del file senza modificarne la risoluzione.

Purtroppo è un algoritmo che perde i dati, per cui, decomprimendo l'immagine, questa non sarà più uguale (anche se magari solo a livello infinitesimale di pixel) a quella originale.

### ■ I formati vettoriali

Un file contenente un'immagine tracciata con un programma di disegno vettoriale è molto diverso da un file bitmap.

Se nel primo le informazioni compongono una reticolo di bit che possono assumere valore 0 oppure 1, un tracciato vettoriale è invece composto da istruzioni che delinano matematicamente i vertici dei segmenti che compongono le figure. Per intenderci, una linea retta che attraversa diagonalmente uno

PER INFORMAZIONI RIVOLGERSI A:			
PRODUTTORE	DISTRIBUTORE	TELEFONO	FAX
AROSE	Computer 2000	02/525781	02/52578201
	Delta	0332/803111	0332/860781
	Ingram Micro	02/957961	02/95796401
	J.Soft	039/6899802	039/6899784
	Mode	0522/504111	0522/504222
CDREL	Mode	0522/504111	0522/504222
MACROMEDIA	Mode	0522/504111	0522/504222
MICROGRAFX	Cdc Point	0587/2882	0587/422264
	Computer 2000	02/525781	02/52578201
	Delta	0332/803111	0332/860781
	Ingram Micro	02/957961	02/95796401
	J.Soft	039/6899802	039/6899784
	Mode	0522/504111	0522/504222

schermo sarà descritta più o meno così: "traccia un vettore dal pixel 0,0 al pixel 800,600".

Questo metodo è chiaramente preferibile qualora il disegno non contenga un elevato numero di variazioni cromatiche, dove è più indicato il bitmap, per esempio nella

progettazione tecnica, dove le immagini sono un'insieme di linee, cioè di vettori, che tracciano un disegno preciso.

Il numero di formati di questo genere è nettamente inferiore a quello delle immagini bitmap, ma tra loro presentano comunque delle differenze

## A Partner You Can Trust !

For dealers & distributors only

# VENTURA ELECTRONICS

GES.M.B.H.

### MAINBOARDS

Pentium PCI/ISA,  
W/EIDE (All-in-one)  
486 PCI/VLB/ISA,  
W/EIDE  
486 VLB/ISA

### ADD-ON-CARDS

VLB IDE  
VLB VGA  
PCI VGA  
Fax/Modem (Int./Ext.)  
FDD, HDD

### SIMMS

1 MB x 9/3  
1 MB x 32/36  
2 MB x 32/36  
4 MB x 32/36

### CPUS

Intel Pentium  
AMD  
IBM  
Cyrus

- Quality
- Reliability
- Compatibility

**Are Our Promises**

Please contact for updated product-pricelist:

**VENTURA ELECTRONICS GES.M.B.H.**

A-1170 Vienna, Parhamerplatz 7, AUSTRIA

Tel.: (431) 480 304 2, Fax: (431) 480 304 3

**KADATCO CO., LTD., HK**

Tel.: (852) 279 985 66, Fax: (852) 279 899 92



fondamentali, legate al programma che li genera. Oltre ai formati specifici dei programmi di disegno vettoriale, si possono trovare i formati standard di seguito elencati.

- **Formato Dxf:** acronimo di *Drawing Interchange Format*; è il formato standard per quanto riguarda i programmi di Cad in ambiente pc, creato dalla Autodesk,

ideatrice del famoso programma AutoCad.

- **Formato Hpgl:** l'*Hewlett-Packard Graphics Language* è un formato creato appositamente dall'omonima casa costruttrice di periferiche di stampa e riferito ai plotter.
- **Formato Pcl:** altro formato di descrizione della pagina, *Printer Control Language*, sviluppato dalla Hewlett-Packard, si riferisce

specificamente alle stampanti laser.

- **Formato Eps:** tipo di file che incorpora sia il codice di programmazione *PostScript* necessario per stampare un'immagine con una stampante, sia un grafico di tipo Draw utilizzato per visualizzare l'immagine; è un formato valido anche per immagini bitmap. ○

## QUANDO I DISCHETTI NON BASTANO

Qualunque sia il lavoro che stiamo eseguendo con il nostro software di grafica, bitmap o vettoriale, arriva il momento tanto temuto e agognato: la riproduzione finale. Difficilmente questa verrà effettuata con le normali periferiche collegate al nostro computer. Bisognerà perciò andare da un service, da un fotolitopista o da uno stampatore, insomma, il nostro lavoro deve migrare su altre macchine e i dischetti non bastano.

Mediamente, una fotografia a colori di dimensioni significative passa tranquillamente da un paio di Mb a qualche decina di megabyte. Tutto l'impianto per un disegno vettoriale, a sua volta, non è da meno. Servono dunque periferiche che permettano di trasportare i file contenenti i lavori e che alla fine consentano una sicura archiviazione, in quanto spesso è inutile che i vecchi lavori stazionino sul disco fisso del computer.

### HARD DISK ESTERNI

Possono essere fissi o removibili. Quelli fissi sono praticamente hard disk aggiuntivi a quello già presente nella macchina, con un'alimentazione propria e una propria interfaccia di comunicazione denominata Scsi. Le modalità cambiano a seconda dell'architettura a cui si fa riferimento: un computer Macintosh nasce già con questa interfaccia al suo interno ed è possibile collegare una

catena di sette periferiche per ogni macchina. Per i pc le Scsi esistono ma vanno acquistate a parte, spendendo poche centinaia di migliaia di lire. Inutile dire che sono una buona alternativa all'archiviazione di dati, ma per il trasporto non sono certo l'ideale, pensando all'attenzione con la quale devono essere maneggiate le testine di lettura in caso di movimento del "case".

### CARTUCCE REMOVIBILI

Sono senz'altro il più diffuso e consolidato sistema di trasporto di dati. Ormai le capacità delle cartucce removibili sono aumentate fino a divenire dei veri e propri hard disk intercambiabili: dai 44 Mb in 5 pollici e un quarto, ai 270 Mb in 3,5 pollici. Nel contempo è aumentata anche la loro affidabilità e oggi esistono sul mercato dei dispositivi - come l'Ez-Drive della Syquest e lo Zip della Iomega - che sono dei veri e propri gioielli tecnologici, con velocità di lettura e scrittura tali da far invidia agli hard disk e a un prezzo decisamente contenuto (circa 50.000 lire una cartuccia da 135 Mb del nuovo removibile della Syquest). E, naturalmente, acquistabili sul mercato sia in versione per Mac sia per pc.

### DISCHI MAGNETO-OTTICI

Il discorso su questo tipo di supporto di registrazione è delicato, così come

sono delicate e soggette a usura le superfici di un disco magnetico-ottico. In compenso hanno capacità di immagazzinamento dati da capogiro: da 650 Mb a 2 Gb in uno spazio di 5 pollici e un quarto! Sono indispensabili nei lavori in cui si opera ad alta definizione, poiché le immagini hanno dimensioni considerevoli e un progetto a volte si sviluppa su diverse pagine. Anche il costo dell'unità di lettura è più alto rispetto ai removibili magnetici: quasi quattro volte. Le modalità di collegamento, comunque, sono identiche.

### CD-ROM

La masterizzazione di dati su supporto ottico a sola lettura è ancora un metodo che deve aumentare la propria diffusione per essere preso in considerazione. E comunque rappresenta una soluzione per l'archiviazione dei dati, piuttosto che per il trasporto di *work in progress*, visto che il Cd si può scrivere solo una volta. Anche se il supporto ottico, che può contenere tranquillamente 600 Mb di lavori, ha un costo mediamente basso - un Cd-Rom vergine di discreta qualità si può trovare a circa 20 mila lire - e le unità di registrazione hanno subito un deprezzamento considerevole - dai 6-7 milioni di un paio di anni fa, ai 2-3 attuali - non sono la soluzione ideale per trasportare i lavori per l'esecuzione finale di stampa.



# Archivio Comp. Metodo Immagine Filtri Selezione

■ Raramente abbiamo conosciuto persone che, vedendo utilizzare per la prima volta questo programma di Adobe, non siano rimaste colpite dalle molte possibilità che esso offre. Anche se nel 1996 il prodotto è ancora nella sua versione 3.0, basta dare una rapida occhiata alle funzionalità per vedere che nel passaggio dalla release 2.5 alla 3.0 sarà cambiato anche poco, ma è proprio quel poco che mancava per far risaltare Photoshop al di sopra della massa. Allora, è proprio vero (come dicevano

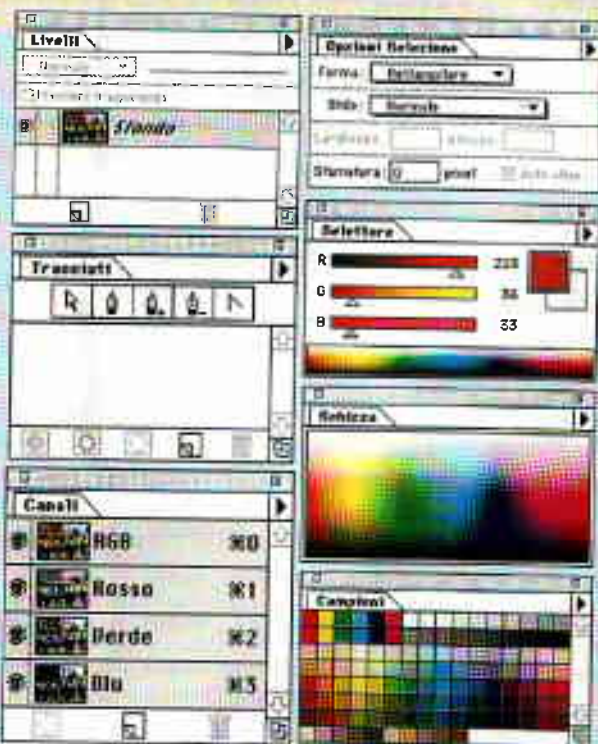
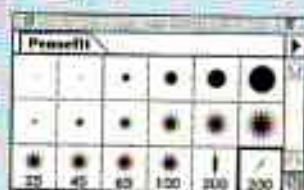
i concorrenti) che il famoso prodotto Adobe è sempre stato dedicato a un utilizzatore esclusivamente professionale e perciò già ben impostato in partenza. Qui sta, forse, la nota dolente di questo software: le sue potenzialità sono direttamente proporzionali alla difficoltà di utilizzo e dipendono fortemente dalla piattaforma hardware sulla quale è installato. È impensabile utilizzarlo con meno di 16 Mb di Ram e già con 24 Mb certe operazioni richiedono dei tempi di attesa agghiacc-

ianti. Tempo fa ci è capitato di sviluppare dei lavori utilizzando un PowerPc con 72 Mb di Ram, per i quali si dovevano eseguire delle continue rotazioni di pochi gradi dell'immagine; anche con una scheda acceleratrice i tempi di attesa si misuravano in minuti.

L'interfaccia è tipica di tutti i prodotti Macintosh: barra superiore e poi il resto libero per disegnare.

Le palette delle funzioni sono numerose e possono essere raggruppate con un'interfaccia "a schede" che permette di unire in un solo box, per esempio, le palette Campioni e Selettore con Schizzo, oppure Pennelli con Opzioni o, ancora, Canali e Livelli con Tracciati. Se sulla piattaforma che si sta utilizzando è installato MacOs, inoltre, le palette possono essere ridotte alla sola barra facendo un doppio clic su di essa, occupando poco spazio. Lavorare perciò anche con un monitor inferiore ai 17", che comunque rimane quello consigliato, non è eccessivamente difficoltoso. La palette degli strumenti, unica a non beneficiare di questa opzione di impacchettamento, scompare alla pressione del tasto di tabulazione, per tornare visibile a una seconda sua digitazione. Agli strumenti di questa palette sono associate, con un doppio clic del

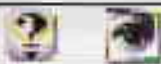
Le palette di Photoshop possono essere separate una per una come nella foto, o raggruppate per contesti: Livelli - Tracciati - Canali; Pennelli - Opzioni; Selettore - Schizzo - Campioni



# ADOBE PHOTOSHOP 3.0

Finestre

16:54



L'alberello tra il tamburino e la grancassa è decisamente stonato, perciò lo si elimina sfruttando le potenzialità dello strumento Timbro, prima di inserire la scritta



mouse, delle palette di Opzioni, di volta in volta diversificate a seconda del contesto. Per esempio, nell'utilizzo dello strumento Selezione, le Opzioni sono inerenti alla forma dello strumento, rettangolare o ellissoide, e allo stile di applicazione, mentre per la clonazione con il Timbro le opzioni saranno riferite all'opacità e al tipo di funzione del clone: continuo o non continuo.

Una delle innovazioni della versione 3.0, che comunque è già "vecchia" di un anno sono i livelli. Se ne sentiva la mancanza da diverso tempo, in quanto Photoshop non è solo un programma di fotoritocco, ma è l'ideale per la creazione di immagini bitmap da utilizzare in campo pubblicitario e cartellonistico. L'importazione di un tracciato, per esempio da Illustrator, per l'elaborazione con uno dei numerosi effetti disponibili, è bene vada eseguita su un livello

diverso dell'immagine; al termine dell'elaborazione l'immagine risultante viene fusa in un unico livello.

Gli effetti disponibili sono numerosi, da quelli forniti con il pacchetto, fino ai plug-in sviluppati da terze parti. Sono inoltre divisi per genere: contrasto, distorsione, disturbo, effetto pixel, rendering, sfocatura, stilizzazione e video. Non tutti questi effetti hanno una finestra di dialogo, perciò molti non sono parametrizzati e questo è un peccato. I plug-in di terze parti, invece, hanno sempre un'impostazione dei parametri che rende più dinamico il loro utilizzo. Per quanto riguarda la compatibilità di formati gestiti da Photoshop, niente è stato escluso dai suoi progettisti: sia in apertura sia in salvataggio ci sono tutti i formati più importanti e diffusi. Con l'upgrade 3.0.5 inoltre, Photoshop controlla completamente anche le numerose opzioni del formato Gif; per esempio, impostando lo sfondo trasparente e aggiungendo l'opzione No Border, l'icona del documento avrà i contorni irregolari della figura, oppure utilizzando l'opzione Interlaced, il caricamento dell'immagine avverrà gradualmente attraverso successive ridefinizioni, in puro stile Internet.

Più che parlare di Photoshop bisognerebbe vederlo all'opera.

Utilizzarlo significa anche scoprire scorciatoie, che sui manuali, peraltro di ottima fattura, non sono riportati. Photoshop non è un programma per tutti, siamo d'accordo, ma è senz'altro un programma che tutti, se sufficientemente attrezzati, possono usare con molta soddisfazione. ○



Le opzioni dello strumento Timbro sono raccolte in una palette che permette di definire l'opacità della porzione clonata e il tipo di opzione

I livelli sono la modalità operativa più evoluta di Photoshop e permettono la rapida modifica di parti senza influire sull'intera immagine



## Corel PHOTO-PAINT

File Edit View Image Effects Mask Object Movie Tools Window Help

■ Chi avesse già utilizzato questo programma in una precedente versione, stenterebbe a riconoscerlo. Dall'interfaccia utente alle funzioni, notevoli sono stati i cambiamenti introdotti dalla sua riscrittura per Windows 95.

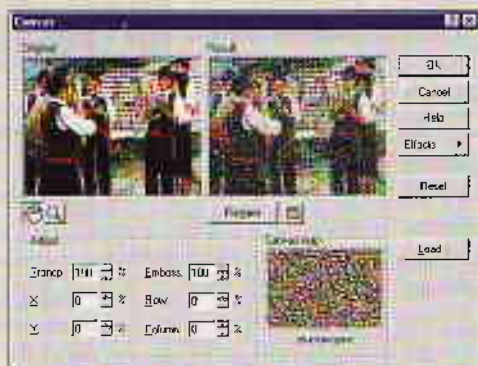
La scrivania di lavoro è estremamente simile a quella del modulo Draw!: barra dei menù, barra degli strumenti flottante con possibilità di essere annegata sul lato o sotto la barra superiore, mentre sotto la superficie di lavoro si trovano la palette dei colori e la barra di stato.

Ogni immagine che viene aperta rimane sulla scrivania e ognuna di esse possiede le sue barre di scorrimento e può essere ingrandita a piacere.

Uno dei vantaggi di Photo-Paint su altri programmi dello stesso tipo, è l'aver a disposizione più di 70 effetti nel programma; sono questi la vera novità di questo software di fotoritocco. Inoltre l'interfaccia utente di colloquio di questi filtri è eccezionalmente chiara, la finestra di preview è la più grande che abbiamo avuto modo di vedere finora.

Non ultima, è anche molto comoda la possibilità di passare da un effetto all'altro stando direttamente nel box di comando.

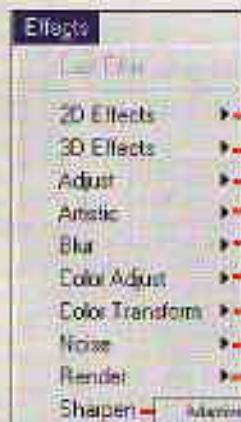
Anche il menù roll-up in questo programma subisce una variazione; è praticamente unico e cambia il contenuto a seconda dello strumento.



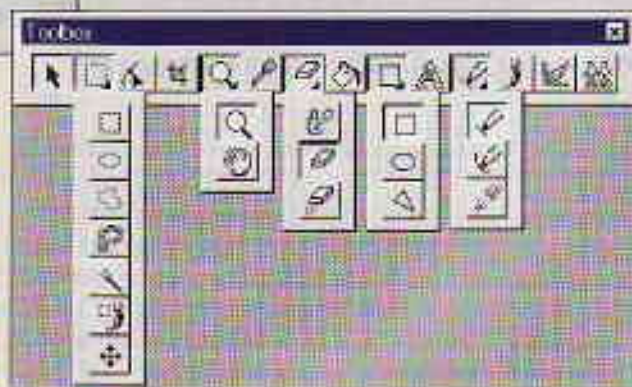
La finestra di dialogo dei parametri degli effetti è molto dettagliata e con un preview veramente efficace. Per passare da un effetto all'altro è sufficiente un clic sul pulsante Effects.



Gli oltre 70 effetti che Photo-Paint mette a disposizione sono la vera novità di questo programma.



## COREL PHOTO-PAINT 6.0



La forma e la posizione della palette degli strumenti è modificabile a piacere. Un doppio clic sull'icona del tool fa accedere a un menù roll-up con le impostazioni dei parametri dello strumento.

utilizzato. Basta un doppio clic sull'icona della funzione e il menù appare sullo schermo.

Invariate, rispetto al modulo Draw!, tutte le altre caratteristiche dell'interfaccia utente, come la possibilità di modificare a piacere l'aspetto della palette degli strumenti e la personalizzazione delle barre di comando.

Manca in Photo-Paint una vera struttura di layer, supplita da una gestione di Mask Channels, con la quale si possono eseguire modifiche su parti dell'immagine senza intervenire sull'insieme. La funzione di mascheratura in questo programma è dunque molto potente e articolata.

Questa funzione è molto potente ed è utilizzata anche per colorare immagini e disegni utilizzando diverse tecniche: pennarello piatto, pennarello a punta rigida, colori ad acqua e altro. Ultima funzione che mette in risalto il carattere innovativo che Corel vuole presentare con i propri

prodotti, è la funzione Movie. Video clip e animazioni in formato Avi e Fli possono essere modificate o create frame per frame. Si può aggiungere un frame, toglierlo, modificarlo e aggiornarlo, infine controllare l'esecuzione con il comando Play. Non è certo a livello di un programma professionale, ma adattissimo alla modifica del montaggio di brevi spezzoni; una funzione che si inserisce logicamente nella struttura della suite Corel 6.0, proposta come un tool di sviluppo che soddisfa tutte le esigenze.

Un'ultima curiosità: Photo-Paint legge 34 formati di file ed è in grado di registrare in 10 formati, tra i quali manca però il formato Gif. Così Corel sembra non tener conto di Internet nei suoi progetti per il futuro, visto che il formato realizzato dalla Comuserve la fa ancora da padrone nelle maglie della rete.

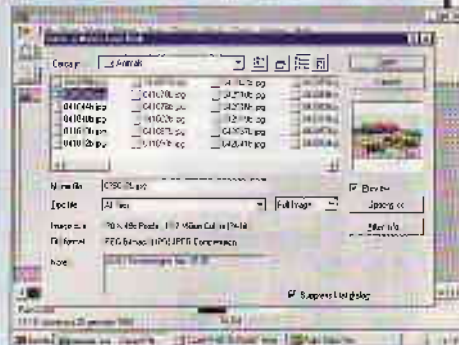
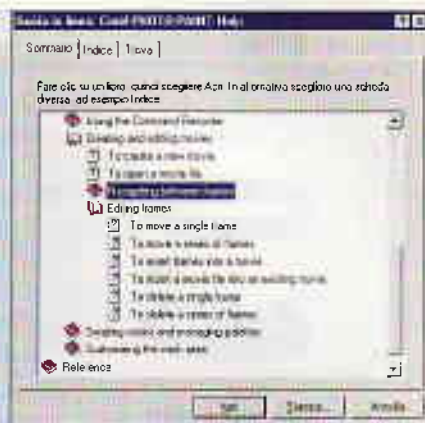
Directional Smooth  
Gaussian Blur  
Jaggy Despeckle  
Low Pass  
Motion Blur  
Smooth  
Soften

Blur  
Color Hue  
Color Tone  
Noise  
Sharpness...

Alchemy  
Canvas  
Glass Block  
Impressionist  
Smoked Glass  
Terrazzo  
Vignette

3D Rotate  
Emboss  
Glass  
Map to Library  
Mesh Warp  
Page Curl  
Ragged Edges  
Rough/Punch  
The Glass  
Whirlpool  
Zoning...

Band Pass  
Displace  
Edge Detect  
Offset  
Pixelate  
Puzzle  
Ripple  
Shear  
Swirl  
Tile  
Trace Contour  
User Defined  
Wet Paint  
Wind



Si può produrre un filmato Avi con Photo-Paint partendo da immagini registrate su Cd-Rom oppure da immagini provenienti da altri filmati. La procedura è guidata passo passo dall'help in linea.




**Micrografx Picture Publisher**
**File Edit View Tools Mask Map Object Image Window Help**

# MICROGRAFX PICTURE PUBLISHER 6.0

■ Fin dalla sua uscita, questo programma di Micrografx si è posto sul mercato come l'alternativa al programma di Corel; più modesto nelle prestazioni ma più contenuto nel prezzo e più semplice il suo utilizzo. Questa versione, notevolmente potenziata grazie alla scrittura a 32 bit e a una stretta conformità a Ole, è ancora in grado di reggere l'alternativa con il colosso della casa californiana.

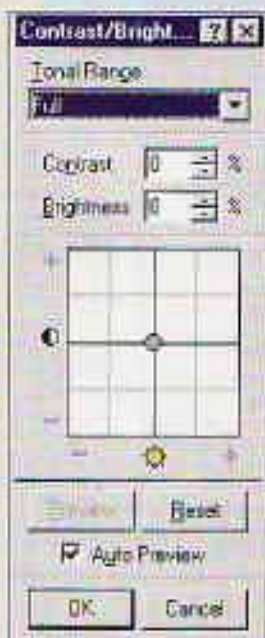
La disposizione dello schermo risponde in tutto e per tutto allo standard imposto da Windows 95 e ha molte similitudini con gli altri prodotti della Micrografx, la quale, è bene ricordarlo, ha tra i suoi progettisti molti dei collaboratori alla realizzazione dell'interfaccia utente del sistema operativo di Microsoft.

Le prime due barre in alto dello schermo sono riservate ai menù e alle icone degli strumenti di controllo del sistema: Apri, Salva, Taglia, Copia, Incolla. Sulla terza barra compaiono invece di volta in volta i box di dialogo degli strumenti selezionati; in termini di occupazione di spazio questa scelta limita molto, ma dal punto di vista dell'ergonomia e dell'operatività è senz'altro

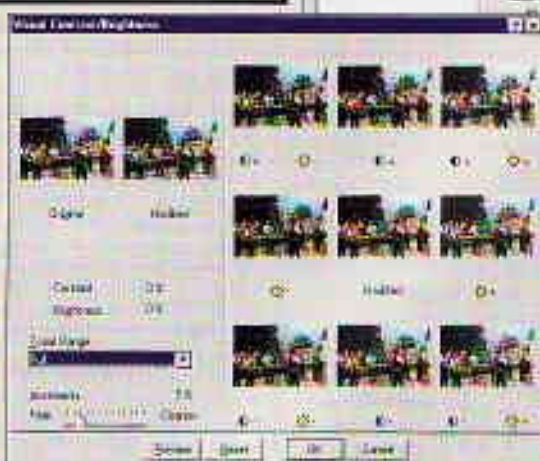
una buona soluzione. Ricordiamo che programmi di questo genere avrebbero bisogno di un monitor a 17" per poter gestire comodamente le immagini e gli strumenti. La palette di strumenti, che in Picture Publisher si chiama Main, può essere flottante oppure annegata sui lati dello schermo; ogni strumento selezionato apre una tendina con le funzioni associate.

Gli strumenti per il fotoritocco sono tutti presenti: dall'impostazione di contrasto e luminosità, al bilanciamento dei toni di colore, con una doppia possibilità di impostazione dei parametri. La prima, denominata Joystick, che prevede un pic-

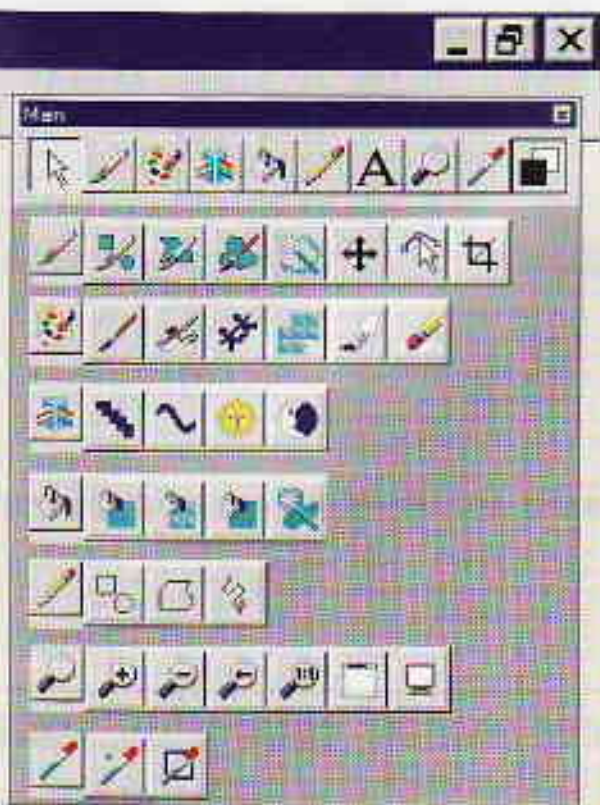
L'effetto artistico Charcoal è molto singolare e i parametri con i quali si può giocare sono l'intensità del movimento e della pressione del pennello:



Nell'impostazione Joystick invece, le variazioni di anteprima vengono viste direttamente sull'immagine, muovendo la pallina all'interno del reticolo



Contrasto e luminosità nell'impostazione Visual, il modo più completa di modificare dei parametri

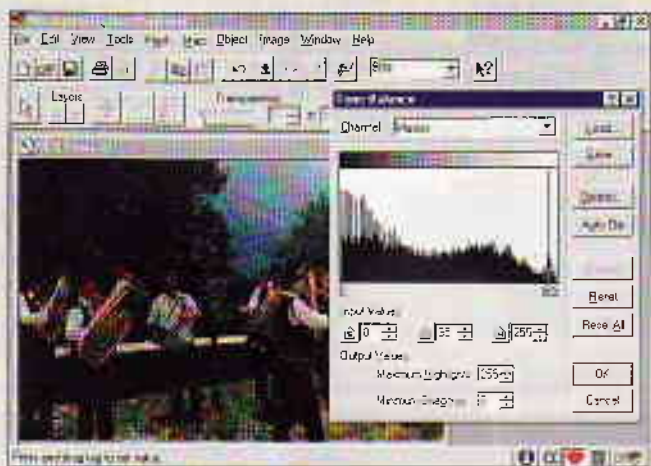


colo box di dialogo in cui viene richiesto di dragare con il mouse su una mappa per aggiustare i valori, e la seconda, denominata Visual, che invece visualizza delle miniature delle immagini e chiede di incrementare con un cursore i valori dei parametri. Ottima la velocità di risposta, anche in fase di preview, nell'impostazione di questi parametri.

Si può modificare la mappa dei colori di un'immagine agendo sul canale Master o su uno dei canali dei colori.



Per solarizzare le facce dei musicisti esiste un apposito strumento che provoca uno schiarimento della zona sulla quale si agisce con il mouse.



Per trasformare una giornata di sole in crepuscolo si agisce sul diagramma di bilanciamento dei toni, spostando i valori di ingresso dell'immagine.

Anche gli effetti, di cui abbiamo potuto apprezzare solo quelli di genere artistico, sono completi di box di dialogo calibrato alla semplicità d'uso del prodotto. Per l'apertura delle immagini si può fare uso di un efficace browser, che prevede la visualizzazione delle miniature di immagini di diversi formati: Adobe Illustrator, Bitmap, Metafile, Corel Draw, Designer, Jpeg, Kodak Photo Cd, Pict, Avi, Pcx, Raster, Targa, Tiff e Windows Metafile.

Numerosa l'elenco di formati con i quali poter salvare l'immagine, come deve essere per un programma di gestione delle immagini bitmap: .Eps, Gif, Jpg, Avi, Pcx, Sci, Tif, Tga, Bmp e i formati Picture Publisher delle ultime versioni. L'accesso all'Abc Media Manager permette, inoltre, la creazione di librerie di immagini che possono essere gestite come applicazioni Ole 2.0 ed essere utilizzate dalle altre applicazioni della suite o dai programmi di Microsoft Office. Una possibilità, questa, che privilegia i prodotti Micrografx sugli altri, soprattutto in rapporto al costo dell'intera suite. ○



Arch. Modifica Azioni Vista Oggetti Caratter

■ Per ora è solo in inglese e in versione Macintosh, ma la versione beta di Illustrator 6.0 offre molte novità rispetto alla release precedente. Quello che colpisce maggiormente è che, a prima vista, sembra non sia cambiato nulla; basta però aprire un file ed ecco la prima, tanto attesa, novità del programma: oltre ai tradizionali Eps e Pdf, il programma ha la possibilità di aprire file Tiff, Pict, Gif, Pcx, Bmp, MacPaint, Pixar, PixelPaint, Targa e, non ultimo, il formato di Photoshop, evitando così di appesantire il lavoro ed eliminando inutili conversioni. Questa è decisamente una miglioria rispetto al passato, dove si era obbligati a convertire il file in Eps oppure a importare il Pict. Ingolositi, apriamo allora un file Tif di un'immagine bitmap e con stupore scopriamo che si possono utilizzare i filtri di Photoshop che Adobe ha inserito anche in Illustrator. La finestra di dialogo è quella tradizionale, quasi identica alla versione per Photoshop; mantenuto anche l'unico difetto,

che consiste nelle piccole dimensioni della finestra di anteprima. Insomma, in Illustrator ci sono ora ben 12 filtri della serie Gallery Effect che, sommati agli altri, portano a 59 il numero totale di effetti selezionabili. La scelta di Adobe di rendere leggibili in Illustrator i plug-in di Photoshop e, prossimamente, anche di permettere ai due programmi di scambiarsi le palette di lavoro, ci pare molto importante, in quanto è la misura della volontà della casa californiana di procedere nella sua opera di integrazione totale, non fornendo delle



Sono una dozzina i filtri della serie Gallery Effect introdotti nella versione 6.0 di Illustrator, e tutti con box di settaggio dei parametri.

suite ipertrofiche che costringono l'utente a fare delle scelte obbligate, ma integrando tra loro separatamente i programmi che già beneficiano di un supporto, quello Macintosh, perfettamente integrato. Ovviamente il discorso sarà esteso alla versione Windows dei pacchetti.

Le novità non sono finite. Il nostro file Tif, modificato con l'effetto Gallery che abbiamo scelto, può ora essere trasformato in immagine bitmap, scegliendo la densità del retino ed eventualmente applicando una maschera di scontorno.

Felici novità anche nelle palette. L'allineamento di oggetti, fino alla versione 5.5, era lasciato a una funzione di un sottomenù del menù Filtri; mai visto niente di più scomodo. Se andassimo a cercare questa importante funzione non la troveremmo, poiché è stata spostata in un'apposita palette comoda e posizionabile: Align.

Una Control Palette consente il posizionamento, il dimensionamento, la scalatura e la rotazione di oggetti e testo direttamente impostando le misure nelle apposite finestre.

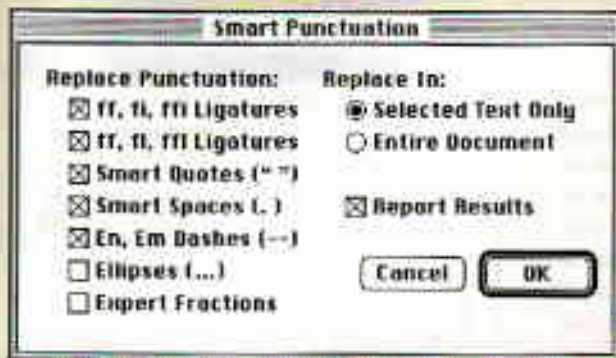
Alla palette degli strumenti principali è stata aggiunta una palette dedicata al disegno di oggetti stella, twirl, spirale e poligono; il numero di vertici, punte o spine viene controllato in tempo reale dai tasti freccia su e giù.

Ultimo strumento degno di nota, sempre inserito in questa nuova palette, un taglierino in grado di ritagliare segmenti e forme da oggetti vettoriali e di

# ADOBE ILLUSTRATOR 6.0 B



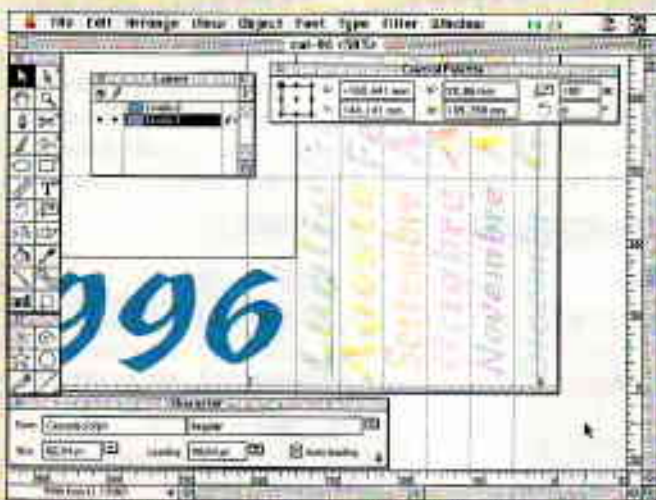
## sto Filtri Finestre



Le legature e altre finesse tipografiche possono essere corrette con un apposito ricerca nel testo.

ricavarne una serie di tracciati già chiusi.

Anche il testo ha le sue novità. È apprezzabile la scelta di Adobe di dare la possibilità di rintracciare automaticamente nel testo le legature - vale a dire l'incontro di lettere come "ff", "fr", "fl" - e di correggerle con l'appropriato carattere legato; senz'altro una finezza tipografica. Così come l'impostazione di riquadri con righe e colonne dimensionabili. Tante altre sarebbero le cose da far notare, ma anche una descrizione solo sommaria di queste ci farebbe entrare troppo nei particolari. Limitiamoci dunque a citare le ultime innovazioni che ci paiono più interessanti: tracciati di qualsiasi forma riempiti con pattern, potenziamento di alcuni filtri già esistenti, selezione automatica per la stampa in quadricromia. Qualcosa che manca comunque c'è ed è, purtroppo, una tradizione in casa Adobe. Librerie di oggetti pronte per l'uso, sia



La nuova Control Palette permette di organizzare e modificare diversi parametri di oggetti e testo.

Il System 7.5 permette di ridurre le palette a una barra e di riaprirle con un doppio clic.



tecniche sia creative. Non delle clip art, ma vere e proprie librerie di oggetti tecnici, tipici dell'ambito progettuale e ingegneristico, che potrebbero far decollare questo programma anche in quel settore.

Lacunoso anche il fatto di non poter salvare i documenti in formato .Dxf, cosa che renderebbe

il lavoro sviluppato con Illustrator più facilmente esportabile verso piattaforme pc e altri programmi di Cad.

Un programma notevole, comunque, le cui migliori ci pare abbiano dato concrete possibilità di nuovi successi per questo prodotto di Adobe. Speriamo che la versione definitiva, attesa proprio in questi primi mesi dell'anno, solidifichi quelle parti che nella versione beta sono parse un po' deboli e dia, nel Cd-Rom di installazione, una sufficiente libreria di clip art e immagini come nella tradizione ormai di tutti i software di questo tipo. ○



CoreIDRAW

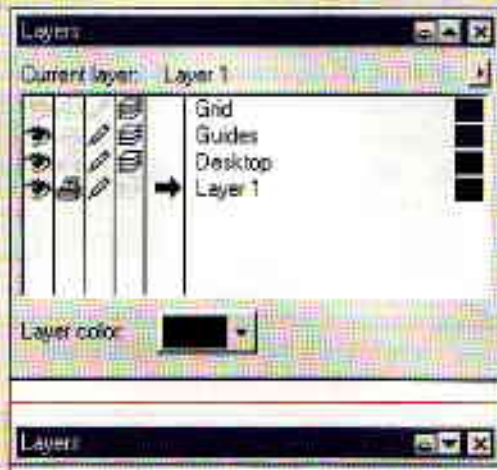
File Edit View Layout Arrange Effects Text Tools Window Help

■ Il nostro primo approccio con Draw! risale alla versione 2.0: fu una rivelazione! Per la prima volta anche con un pc si poteva fare veramente qualcosa di professionale in campo grafico. Subito dopo arrivarono i problemi; finché ci si limitava al programma, le cose filavano lisce come l'olio. Testi, clip art importate, estrusioni, pattern: c'era di tutto. Produrre la pellicola per il tipografo però, voleva dire andare da un litografo o un service, che proprio allora cominciarono a fare la loro comparsa ma, naturalmente, avevano dei Macintosh collegati alle fotounità per la produzione di pellicole.

Per ogni lavoro era necessario rifare almeno due o tre volte l'Eps, poiché quel formato era standard su entrambe le piattaforme. Difetti del driver di Windows, probabilmente. E, comunque, non era possibile fare un lavoro che eccedesse 1,44 megabyte.

Un programma che, comunque, è stato davvero fondamentale per l'impulso che ha dato al disegno vettoriale in ambiente pc. La versione 6.0 è la dimostrazione del fatto che in questi anni è passata molta acqua sotto i ponti, anche sotto quelli della Corel Corporation.

Una delle cose più interessanti della nuova release è senz'altro il Tutorial, che ci ha permesso di dare una rinfrescatina alle procedure, apprezzare le novità e dispiacerci per le inevitabili complicazioni a cui è sottoposto l'operatore. Windows 95 rende concretamente possibile l'utilizzo di grafica a 3D, grazie alla sua velocità di funzionamento, e questa è una vera novità; certo, se si usa Draw! in ambiente Windows 95 su un 486 Dx, con



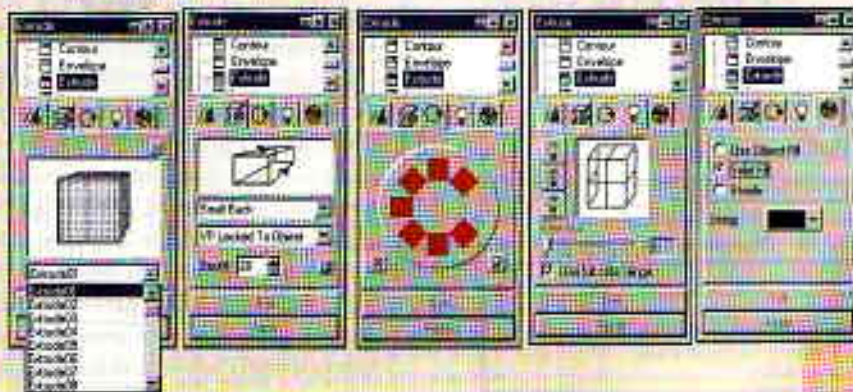
Un menu roll-up può essere riavvolto su se stesso e la barra rimane visibile e posizionabile a piacere sulla scrivania, pronta per essere riaperta. Se il tasto di bloccaggio, il primo dei tre sulla destra, non è spazionato il menu scorre e appena si seleziona l'ovvio di fuori delle sue finestre.

4 Mb di Ram è comunque uno stillicidio. Il grado di personalizzazione dell'interfaccia utente è stato portato al massimo. Un apposito dialog box permette di scegliere quali toolbar visualizzare o meno e in quale forma. Oppure cambiare il contenuto dei menù e dei toolbox.

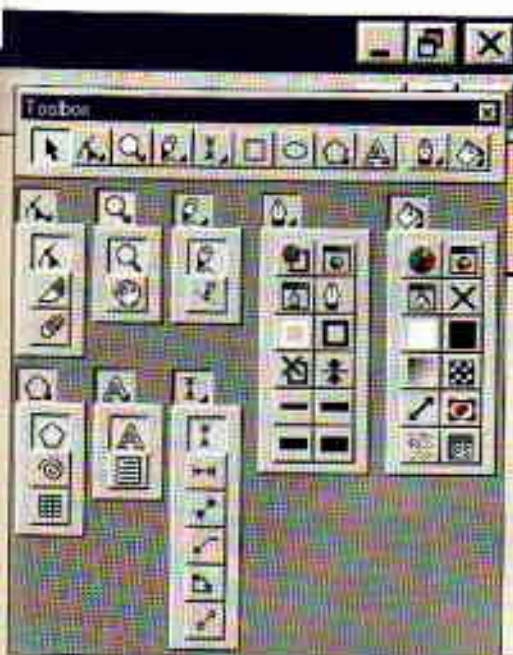
Già presenti nella precedente versione i menù roll-up ora divengono ancora più sofisticati, aumentando le loro funzioni.

La barra del titolo di un menù roll-up è riconoscibile per i caratteristici tre bottoncini sulla destra: quello di chiusura (la tipica x delle finestre di Windows 95), quello di riavvolgimento ed esten-

COREL  
DRAW! 6.0



L'impostazione dei parametri di una funzione racchiusa in un menu roll-up si articola in diversi momenti, che aditano un'interfaccia utente simile. Cambio di volto in volta il contesto a cui attribuire il significato dei parametri a seconda della funzione selezionata.



La palette di strumenti di Draw! si arricchisce anche di alcune novità: poligoni con numero elevato di lati e particolari funzioni di quotatura.

Il tutorial di Draw! utilizza la Guida di Windows 95 ed è una valida alternativa alla consultazione del voluminoso manuale o un utile supporto per un primo approccio al nuovo prodotto a 32 bit.

sione del menù e un tasto di bloccaggio del menù; quest'ultimo, se premuto, permette al menù di rimanere visibile sulla scrivania anche quando si esce dalla sua finestra di selezione.

L'elenco di questi menù è molto lungo: ben 21 funzioni sono gestibili con altrettanti roll-up, che vanno dall'allineamento di oggetti al settaggio dei parametri di un'estrusione, dalla gestione dei layer alla scelta di simboli particolari.

Lo schermo di Draw! è suddiviso in almeno quattro zone. Oltre alla parte centrale, in cui è situato il foglio su cui si disegna e una barra laterale sinistra con le icone degli strumenti, le parti superiore e inferiore dello schermo vengono utilizzate per diverse funzioni. Sotto la barra dei menù abbiamo un'altra barra di icone di strumenti, mentre nella parte inferiore si trova un'estesa palette di colori completa di frecce di scorrimento e la barra di stato.

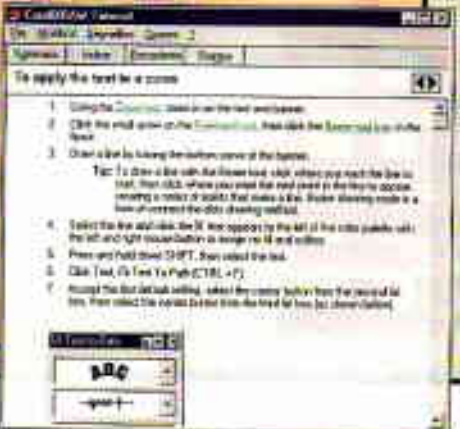
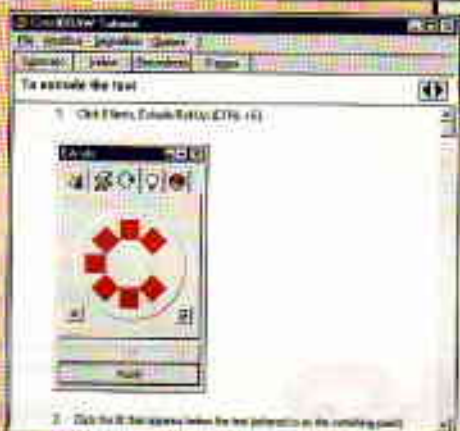
Tra il bordo inferiore della parte centrale e la palette dei colori, una barra denominata Page Counter per il rapido scorrimento delle pagine del documento, rappresentate da targhette recanti all'interno il numero della

pagina; il tradizionale meccanismo presente ormai in molte interfacce Windows, per esempio Excel. Anche i righelli corrispondono allo standard Microsoft e chi è abituato a usare Word 6.0 li troverà molto familiari.

Il box degli strumenti comprende tutte le funzioni tradizionali a cui si aggiunge una novità: il tracciamento di poligoni con un numero qualsiasi di lati. La funzione di quotatura, a sua volta, si arricchisce di linee di quota angolari.

Altre novità di rilievo in questo programma non ce ne sono, ma tutta la suite è stata riscritta per funzionare correttamente a 32 bit e il modulo Draw! mantiene tutte le innovazioni già presenti nell'ultima versione adeguando il funzionamento degli strumenti allo standard operativo di Windows 95. Per esempio, è stata attivata la funzione del tasto destro del mouse, che ora presenta un menù di informazioni legate all'oggetto selezionato.

Un elenco dettagliato delle nuove funzioni di Draw! si trova nell'help in linea del programma e comprende più di 30 innovazioni. ○





## File Modifica Vista Elemento Testo Finestra

■ La storia di FreeHand nasce diversi anni fa con Aldus, che sviluppava questo software per l'ambiente Macintosh.

Ora siamo arrivati alla versione 5.5, già da qualche mese disponibile per piattaforme Macintosh, e completamente tradotta in italiano, mentre la versione a 32 bit per Windows 95 è ancora in lingua inglese.

Da quando FreeHand è passato dalla Aldus alla Macromedia, il prodotto è più competitivo a tutti i livelli. Da sempre questo programma è l'alternativa, nel disegno vettoriale, per quanti sono spaventati dalla complessità del prodotto della concorrente Adobe; ora questa concorrenza si fa ancora più agguerrita, se si pensa alla doppia piattaforma PowerMac/Windows 95 di cui dispone la Macromedia. Questo sicuramente contribuirà a creare un buon numero di utilizzatori anche in ambiente pc.

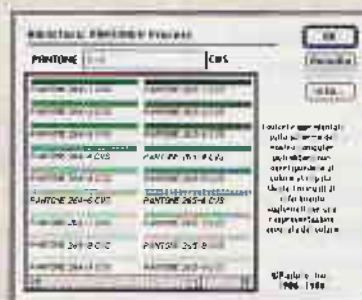


Si può scegliere se visualizzare le immagini in basso o alta risoluzione; chiaramente i tempi di refreshing del documento cambiano anche parecchio.

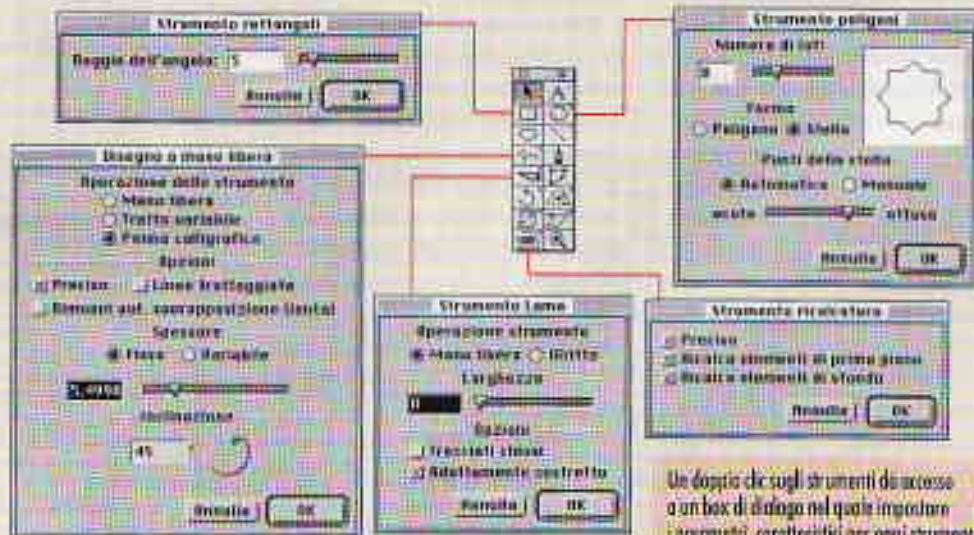
Sicuramente FreeHand è un programma molto semplice e intuitivo. Ideale per il disegno creativo, è infatti utilizzato da grafici e designer che abbiano la necessità di assemblare rapidamente testi e immagini per la produzione di locandine e pieghevoli. Non escludendo quanti, per ragioni diverse, hanno necessità di stampare in serigrafia, e che in questo prodotto hanno sempre trovato un comodo riferimento.

L'interfaccia è tipica dei prodotti Macintosh, con una palette flottante che racchiude tutti gli strumenti tipici del disegno vettoriale.

# MACROMEDIA FREEHAND 5.5



Ben 14 modi di impostazione del colore vengono messi a disposizione dal tradizionale Pantone, in sei modalità diverse, al Trimatch.



Un doppio click sugli strumenti dà accesso a un box di dialogo nel quale impostare i parametri caratteristici per ogni strumento.

ras

Alla maggior parte degli strumenti è abbinata una completa parametrizzazione, accessibile tramite accurati box di dialogo. Per esempio, lo strumento per il disegno a mano libera permette di impostare anche un tratto variabile e un tratto penna calligrafica, preciso o tratteggiato, con spessore fisso e diversa inclinazione.

Diversi altri strumenti beneficiano di questi box di dialogo. Per tracciare rettangoli può venire specificato il raggio di curvatura degli angoli per ottenere forme smussate. I poligoni possono essere tracciati con un numero massimo di 20 lati e assumono anche la forma stellare, acuta od ottusa. Nella lama può essere variato lo spessore di taglio e l'impostazione ortogonale del taglio. Nel ricalco di forme può essere selezionato il piano di lavoro, e possono essere esclusi gli elementi di sfondo della pagina.

La Macromedia non ha badato a spese per dotare il suo prodotto di palette flottanti sulle quali dirottare le funzioni del programma, rendendo molto spesso inutili i vecchi e cari menù a tendina.

Si va dall'impostazione dei colori di riempimento e linee, ai livelli di lavoro; dagli stili all'allineamento; dalla tavolozza



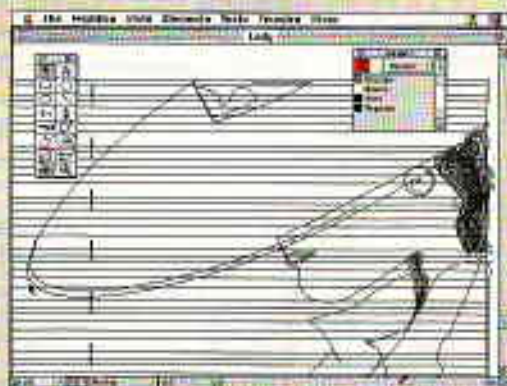
La Tavolozza dei colori in modalità Drag & Drop, applica il colore creato direttamente all'oggetto o al testo.

per creare ex novo i colori, all'impostazione della retinatura delle mezzetinte; dalle operazioni particolari da effettuare sugli oggetti (come l'intersecazione e la trasparenza) alla gestione delle estensioni. Infine, la palette forse più utilizzata è quella denominata Ispettore, nella quale confluiscono diverse modalità, fra le quali dimensioni degli oggetti, riempimenti sfumati, definizione del tracciato, attributi del testo, attributi della pagina.

Da questa palette vengono definiti la maggior parte dei parametri del documento, rendendo per esempio superfluo il menù Testo della barra superiore. Mol-



La palette Ispettore racchiude in sé numerose impostazioni, dal formato della pagina alla scelta dei parametri di interlinea per un testo.



Il tracciato di un disegno in formato Illustrator, aperto da FreeHand, è modificabile come se fosse stato creato dal programma stesso.

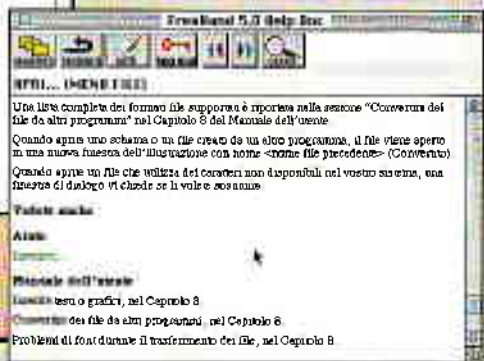
ta cura è stata prestata nella semplificazione delle operazioni di routine. Anche la funzione di Drag & Drop è un valido esempio: un colore può essere assegnato a un oggetto o a un testo semplicemente "trascinandolo" dal riquadro in cui compare. Rimangono invece invariate le modalità di lavoro Anteprima e Profilo, quest'ultima necessaria quando il refreshing delle immagini rischia di appesantire troppo il programma.

La gestione dei formati è abbastanza completa: il documento può essere esportato in formato Illustrator, Eps e Pict. Anche per l'apertura di un documento è possibile leggere e modificare file di Illustrator oltre che Eps.

Unico punto debole del programma rimane l'help in linea, che rimanda un po' troppo alla manualistica. Ma per un programma come FreeHand non si ha molto bisogno di aiuto.



La scorsa impostazione dell'aiuto in linea stabiliva molto spesso il ricorso alla manualistica.





## Micrografx Designer

File Edit View Format Tools Change Object Window Help

■ La prima versione di Designer che abbiamo avuto modo di testare è stata la 2.1; non eravamo forse ancora entrati negli anni '90, Windows non era certo la piattaforma che poi sarebbe diventata e, anzi, il programma veniva fornito assieme a una versione run-time dell'interfaccia di Microsoft. Ma già, fin dal suo primo timido apparire, faceva capire che nell'immediato futuro avrebbe dato del filo da torcere perfino all'onnipotente AutoCad! Con un'interfaccia utente semplice e Windows compatibile, forniva tutti gli strumenti di sviluppo di un potente Cad a due dimensioni. Ora siamo già alla versione 6.0 e Designer continua a essere la prerogativa professionale a molti programmi di Cad.

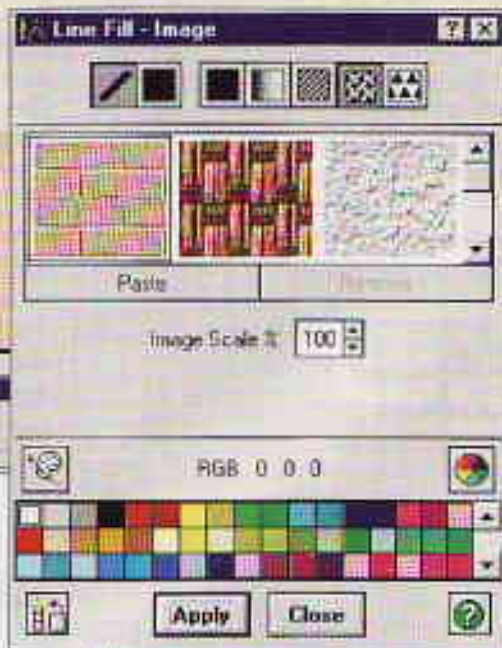
Le carte vincenti di questo programma, rispetto alla concorrenza, erano diverse fin dagli inizi. Anzitutto la possibilità di creare facilmente delle librerie di clip art, una risorsa fondamentale nel disegno tecnico, ma non solo: l'elasticità con cui trattare le dimensioni del foglio fino a dimensioni elevate, la quantità di unità di misura, la risoluzione elevata erano vantaggi che i concorrenti non avevano. Tutto questo è rimasto, con qualcosa in più, senza contare che il programma è ora a 32 bit. L'impostazione tecnica di Designer si intuisce già dando un'occhiata



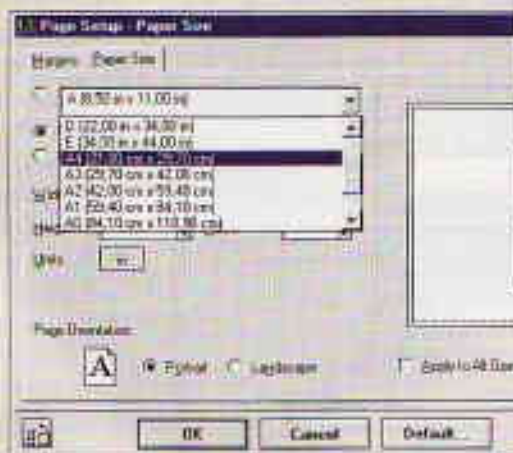
al corredo di clip art contenute nei Cd-Rom della suite. Oltre alle solite fotografie, immagini più o meno colorate, esiste una voluminosa biblioteca di schede tecniche, meccaniche, elettriche, elettroniche e di ingegneria civile, che possono essere utilizzate per la produzione di documentazione tecnica.

Diciamo subito che per lavorare bene con Designer è necessario essere equipaggiati con una piattaforma che abbia discrete prestazioni e utilizzare un monitor di almeno 17" per poter gestire in maniera fluida tutti gli strumenti e le palette. Lo schermo può essere suddiviso in tre

Linee e riempimenti sono in un unico box di dialogo, anche con texture molto realistiche



Dimensionare fogli da disegno anche di grandi dimensioni non è mai stato un problema per Designer

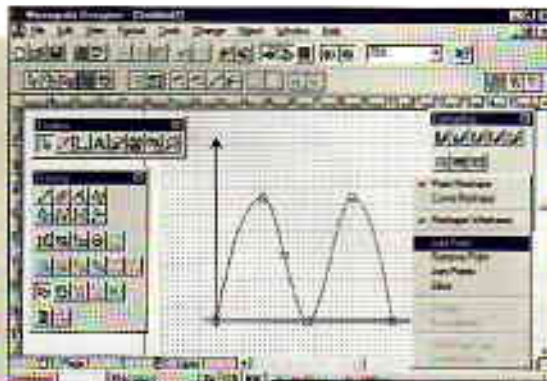
MICROGRAFX  
DESIGNER 6.0

fasce: quella centrale è lasciata al disegno e alle palette fluttuanti riposizionabili, quella superiore, oltre alla barra dei menù e alla barra delle icone di servizio mostra un'ulteriore barra aggiornata a seconda dello strumento di lavoro che viene selezionato: visualizziamo i righelli e abbiamo già quasi riempito un terzo di schermo. Nella parte inferiore, su una riga, la barra di stato con le indicazioni delle coordinate del disegno, il tipo di linea utilizzato e il pattern attivo e su un'altra il controllo delle pagine del documento e le barre di scorrimento orizzontali.

Si possono anche aggiungere, diminuendo lo spazio a disposizione per il disegno, le icone della palette Drawing, Formatting e Tools per non tenerle fluttuanti

Insomma, un'elasticità non indifferente in termini di personalizzazione della scrivania

Per il resto, gli strumenti di disegno sono quelli di sempre. L'importante è sapere dove andarli a cercare, poiché le funzioni e gli strumenti sono talmente numerosi che a prima vista possono scoraggiare chi non ha mai sentito parlare di questo programma. La gestione dei parametri da impostare per ogni strumento di Drawing e di Formatting è lasciata a dei box di dialogo molto ben dettagliati, mentre le estensioni



La comodità del tasto destro del mouse è evidente soprattutto nella modifica di tracciati complessi, quando serve aggiungere qualche punto alla linea appena tracciata per aumentarne la precisione

Il box di dialogo per la gestione del testo è impostato in maniera molto professionale e completa



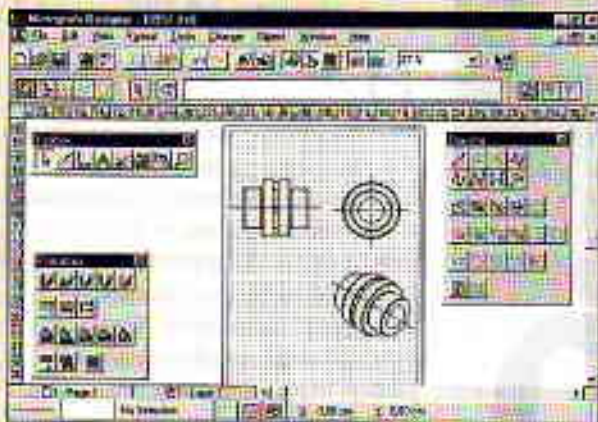
della palette Tools compaiono nella parte superiore dello schermo e sono diverse per ogni strumento selezionato.

Il tasto destro del mouse è sensibile al contesto in cui si opera,

perciò in ambiente Selezione di un oggetto presenta un menù in cui compaiono le funzioni più comuni, per esempio Cut per cancellarlo rapidamente, mentre in ambiente di modifica il menù contiene le scelte indicate per quella funzione (per esempio Add Point, relativo a una polilinea). Estesa e molto realistica la scelta delle texture di riempimento, sia a colori sia in b/n, così come professionale è la gestione del testo inserito, con tutti i parametri per gestire allineamento, font, tabulazioni, interlinee e colori.

Gli strumenti di disegno per il tracciamento di segmenti e polilinee sono molto potenti; è stata migliorata notevolmente, dalle prime versioni, la modifica di tracciati complessi con la possibilità

di inserire rapidamente nuovi punti nella linea e modificare tramite strumenti evoluti, come le curve di Bézier. Non basterebbe un numero della rivista per illustrare nel dettaglio Designer 6.0, perciò ci siamo limitati a fare una carrellata veloce in mezzo alla moltitudine di tools che esso mette a disposizione. L'integrazione totale di questo programma con l'ambiente Microsoft, inoltre, renderà sicuramente sempre più facile la compatibilità dei suoi disegni con qualsiasi altro prodotto sotto Windows 95. ●



Il posizionamento delle palette Drawing, Formatting e Tools è strategico, se non si possiede un monitor di dimensioni superiori ai 17", posizionate all'interno delle barre superiori e inferiori rubano dello spazio consistente al disegno

