

MarcusBPCK

Marco De Vitis

Copyright © (C)1996 Marco De Vitis

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> MarcusBPCK	
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>
WRITTEN BY	Marco De Vitis	April 17, 2022
<i>SIGNATURE</i>		

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	MarcusBPCK	1
1.1	Guida per il Marcus' BPCK	1
1.2	Introduzione	1
1.3	Contenuti dell'archivio	2
1.4	Come usare i pennelli	3
1.5	L'autore e altre cose...	3
1.6	Index	4

Chapter 1

MarcusBPCK

1.1 Guida per il Marcus' BPCK

Piccola guida per il
Marcus' "BootPic Construction Kit"
di
Marco De Vitis
, 4 Nov 1996 (buon compleanno, mamma! :^))

Introduzione
Contenuti dell'archivio
Come usare i pennelli
L'autore e altre cose...

1.2 Introduzione

Questo archivio contiene 5 eleganti :) immagini da mostrare all' ↔
avvio del
computer, in formato 704x566 a 256 colori, realizzate utilizzando degli
interessanti sfondi di Scala MM300. Le immagini sono state originariamente
fatte per essere usate su di un Amiga con Workbench e sistema operativo 3.0 e
dotato di processore 68030 a 50MHz, ma ho incluso nell'archivio molti

pennelli ('brushes')
che potete usare per personalizzare le immagini in modo
da adattarle alla vostra configurazione, quindi in definitiva i "requisiti"
sono:

- un Amiga
 - sistema operativo e WB 3.0/3.1
 - processore 68020/030/040/060 a 14/25/28/33/40/50 MHz
 - un semplice programma di grafica (per es. una vecchia versione di
-

DPaint) SE volete modificare la configurazione indicata sulle immagini, ma tenete presente che le immagini sono in formato GIF (occupano MOLTO meno spazio) e quindi potreste aver bisogno di convertirle prima di caricarle nel programma di grafica (DPaint, per esempio, non carica le immagini GIF); e' molto facile farlo con un qualsiasi programma di conversione che potete trovare su Aminet, come "GfxCon".

Se ancora non avete trovato un buon bootpic viewer, vi consiglio "SysPic", un programma con molte caratteristiche.

1.3 Contenuti dell'archivio

Il cassetto principale di questo archivio contiene le immagini:

```
AMYintroFabric.gif
AMYintroFlowers.gif
AMYintroGrass.gif
AMYintroStone.gif
AMYintroWater.gif
```

Poi c'e' il cassetto "Brushes", che contiene a sua volta altri 5 cassette, ognuno dedicato ad una delle immagini; quindi il cassetto "Fabric" contiene i

```
    pennelli
      da usare con l'immagine "AMYintroFabric" e cosi' via... Dentro a
ciascuno di questi "sotto-cassetti" troverete 10
    pennelli
      :
```

```
1 per cambiare la versione del sistema operativo da 3.0 a 3.1
  ".....OS31_br.iff"
```

```
1 per cambiare la versione del WB da 3.0 a 3.1:
  ".....WB31_br.iff"
```

```
3 per cambiare il tipo di processore:
  ".....020_br.iff"
  ".....040_br.iff"
  ".....060_br.iff"
```

```
5 per cambiare la velocita' del processore:
  ".....14MHz_br.iff"
  ".....25MHz_br.iff"
  ".....28MHz_br.iff"
  ".....30MHz_br.iff"
  ".....40MHz_br.iff"
```

Spero di non aver dimenticato qualche importante processore o velocita' (ho supposto che non ci fossero molti di voi che hanno un 68010). Fatemi sapere se trovate qualche "bug" :) (ovvero: parti mancanti) o se avete esigenze particolari.

1.4 Come usare i pennelli

Posizionare i pennelli al posto giusto richiede un certo lavoro di precisione, ma sono sicuro che la maggior parte di voi non avranno alcun problema; basta caricare il vostro programma di grafica preferito (ricordate che dovete avere le immagini pronte in un formato adatto al vostro programma), caricate l'immagine, caricate il pennello e mettetelo dove deve andare.

Comunque, ho cercato di rendere il vostro compito piu' facile di quanto avrebbe potuto essere: ho tagliato i pennelli in modo da catturare anche i primi pixel "brillanti" dei caratteri vicini. Fatemi spiegare meglio: se guardate uno qualsiasi dei pennelli "OS31", noterete alcuni pixel "brillanti" sulla sinistra, quei pixel appartengono alla "S" di "AmigaOS"; in effetti, sono i pixel che compongono l'ultima colonna brillante a destra (cioe' escludendo le ombre e i pixel delle sfumature) della "S"; quindi costituiscono un buon punto di riferimento per quando dovete mettere il "3.1" al posto giusto: basta metterlo in modo che la "S" non risulti distorta e che non rimangano dei pixel fluttuanti di troppo tra la "S" e il "3.1". La stessa cosa vale per i pennelli "WB31:" in questo caso vedrete i pixel dell'estrema destra della "h" fare capolino sul bordo sinistro del pennello.

Per gli altri pennelli il discorso e' lo stesso, solo che stavolta avete DUE punti di riferimento: il carattere a sinistra e quello a destra. Quindi nei pennelli "tipo di processore" troverete i pixel piu' a destra dello "0" (terza cifra da destra in "680x0") e i pixel piu' a sinistra del "/" (a volte ho tagliato soltanto la cifra da cambiare - "2", "4" o "6" - per ridurre la dimensione del file; in questi casi, i pixel sul lato destro del pennello provengono dall'ultimo "0" di "680x0"), mentre nei pennelli "velocita'" troverete i pixel piu' a destra del "/" e quelli piu' a sinistra della "M" di "MHz".

Ehm... sembra che io non sia troppo bravo a spiegare le cose, spero di non avervi confuso, ma basta che proviate e vedrete quanto e' facile in realta'!
;^)

1.5 L'autore e altre cose...

Queste immagini sono state realizzate da:

Marco De Vitis
Viale Tiziano 3
00196 Roma
Italy

e-mail: marco.dvv@iol.it <-- (preferita)
marco_de_vitis@amp.flashnet.it

Un saluto e un ringraziamento a:

- Fabio "Fabius" Sanna, Marco "makys" Vitale e "Wonka" che mi hanno dato un parere su queste immagini, incoraggiandone l'upload su Aminet :)
- Grzegorz Calkowski per il bellissimo SysPic
- tutti quelli che mi hanno scritto dicendomi che gli piaceva "AMIGAintro.lha" (la mia prima bootpic), in particolare Gregor "B."

Rosenauer (ciao Greg! :))
- la mia mamma!! Perche` non dice niente quando mi vede seduto davanti al mio Amiga invece che sprofondato nei libri dell'universita`.

Ricordatevi di votare tutti i programmi che scaricate da Aminet. Per farlo, spedite un messaggio cosi` a aminet-server@wuarchive.wustl.edu :

RATE <path> <num>

dove <path> e` il file (completo di percorso) che volete giudicare e <num> e` un voto da 0 a 10 con 10 corrispondente al massimo. Potete votare diversi programmi in un unico messaggio, ma non votate i vostri stessi programmi. Esempio: RATE dev/gui/mui23usr.lha 8

Potete fare quello che volete con queste immagini, ma ricordate che gli sfondi sono di Scala Multimedia MM300 che e` (c) Scala AS 1993.

Se avete il tempo di scrivere una e-mail, mi piacerebbe sapere se qualcuno ama/odia/usa queste immagini, e se avete commenti o suggerimenti da fare non esitate a farmelo sapere, grazie. E, se vi piacciono cosi` tanto da sentire il bisogno di farmi un qualche tipo di donazione, faro` del mio meglio per accettarla! ;^)

Ciao!

Marco.

1.6 Index

Index of database MarcusBPCK.guide

Documents

Come usare i pennelli

Contenuti dell'archivio

Guida per il Marcus' BPCK

Introduzione

L'autore e altre cose...

Buttons

Come usare i pennelli

Contenuti dell'archivio

Introduzione

L'autore e altre cose...

Marco De Vitis

pennelli

pennelli ('brushes')
