

Transactor Lessons

Walter Cazzola

Copyright © 1998 Walter Cazzola

COLLABORATORS

| | | | |
|---------------|--------------------------------------|-------------------|------------------|
| | <i>TITLE :</i> Transactor Lessons | | |
| <i>ACTION</i> | <i>NAME</i> | <i>DATE</i> | <i>SIGNATURE</i> |
| WRITTEN BY | Walter Cazzola | February 14, 2023 | |

REVISION HISTORY

| NUMBER | DATE | DESCRIPTION | NAME |
|--------|------|-------------|------|
| | | | |

Contents

| | | |
|----------|-------------------------------------|----------|
| 1 | Transactor Lessons | 1 |
| 1.1 | PPaint V7.1 Prima Lezione | 1 |

Chapter 1

Transactor Lessons

1.1 PPaint V7.1 Prima Lezione

Prima Lezione: La Barra degli Strumenti

Una volta caricato PPaint, appare uno schermo grigio (l'immagine attuale), con a sinistra una colonna che contiene diversi bottoni, e nella parte inferiore dei rettangolini colorati.

Essa è la barra degli strumenti, grazie alla quale possiamo effettuare le operazioni fondamentali offerteci da PPaint.

Analizziamo tutti i bottoni, partendo dall'alto:

Selezione del pennello. Qua si può scegliere la forma e la dimensione del pennello da utilizzare per il disegno: punto, quadrato, o cerchio. Per selezionare un pennello, è sufficiente cliccarvi con il tasto sinistro. Invece, per modificare la dimensione di un pennello, bisogna cliccarvi con il destro; quindi, spostando il mouse a destra, noterete che il puntatore ha cambiato forma: basta tenere premuto il tasto sinistro e muoversi per ottenere la dimensione desiderata, quindi rilasciare il tasto sinistro. In basso a sinistra, è presente un piccolo numero, che consente di scegliere un pennello precedentemente definito dall'utente; torneremo su questo argomento quando parleremo dello strumento Definizione pennello.

Disegno per punti. Cliccando col tasto sinistro su questo pulsante, potremo disegnare a mano libera con il pennello prima selezionato (tenendo premuto il tasto sinistro e muovendo il mouse) tuttavia, il tratto non seguirà esattamente il movimento del mouse, ma sarà "punteggiato", in modo da definire solo la sagoma di ciò che si disegna. Per scegliere il colore da utilizzare, basta cliccare col tasto sinistro sul rettangolino del colore desiderato, sotto la barra degli strumenti (questo vale per tutte le funzioni di disegno).

Disegno a tratto continuo. Se si clicca col sinistro nella parte superiore, offre una funzione analoga alla precedente: nel disegnare, però, ora il tratto sarà continuo, ricalcando fedelmente i movimenti del mouse. Cliccando nella parte inferiore del pulsante, ciò che si disegna verrà riempito con il colore selezionato. Cliccando col tasto destro sul pulsante, in alto, si può definire l'aspetto del tratto (ciò è possibile con tutte le funzioni di disegno), mentre cliccando col destro in basso si può definire il metodo di riempimento (ne parleremo nella prossima puntata).

Curva. Grazie a questa funzione, è possibile disegnare una curva di Bézier. Cliccate sul pulsante con il sinistro, quindi spostatevi nell'area disegno; premete il sinistro e spostatevi tenendolo premuto, quindi lasciatelo. Apparirà una linea retta, modificabile grazie a quattro crocette spostabili con il sinistro. Quando avete ottenuto la curva desiderata, cliccate col destro.

Linea. Con questo strumento si disegnano le linee rette: basta cliccare sul pulsante col sinistro, spostarsi nell'area di disegno, cliccare col sinistro, tenerlo premuto, muoversi e rilasciarlo.

Cerchio. Serve per disegnare circonferenze (cliccando col sinistro sulla parte superiore) o cerchi (cliccando sulla parte inferiore). Basta spostarsi nell'area di disegno, cliccare il sinistro, muoversi tenendolo premuto e rilasciarlo. Cliccando col destro sul pulsante, si definiscono il tratto o il metodo di riempimento.

Rettangolo. Funzione analoga alla precedente, ma per disegnare rettangoli.

Ellisse. Funzione analoga, ma per disegnare ellissi.

Poligono. Serve per disegnare poligoni di n lati. Per terminare l'operazione, bisogna cliccare col sinistro nel punto da cui si è partiti.

Aerografo. Disegnando con l'aerografo, si otterrà un effetto tipo "bomboletta spray"; per definire la forma e la densità del getto, basta cliccare col destro sul pulsante. In particolare, per definire la dimensione del getto, nella finestra che appare cliccare su Definire.

Riempimento. Con questo strumento, è possibile riempire con il colore selezionato un'area chiusa (per es., cambiare colore ad un cerchio, o riempire una circonferenza). Nella prossima puntata parleremo delle modalità di riempimento.

Testo. Una volta selezionato questo pulsante, cliccando col sinistro nell'area di disegno, si potrà scrivere. Per selezionare il font cliccate sul pulsante col destro. Apparirà una finestra: in alto, possiamo specificare fino a 3 directory che contengano fonts: una chiamata Sistema (di default Sys:Fonts/), una chiamata PPaint ed una chiamata Utente. Subito sotto, a sinistra è presente la lista dei fonts disponibili nella directory selezionata. Cliccando col sinistro sul nome di un font, nel riquadro a destra compariranno le misure disponibili, con i relativi flag. Sotto alla lista delle misure, si può specificare manualmente una misura non presente: il font di tale misura verrà calcolato al momento (ovviamente i risultati sono peggiori rispetto alle misure predefinite). In basso, possiamo vedere un "campione" del font selezionato, e scegliere la modalità grassetto, italico e sottolineato (cliccando sui rispettivi pulsanti).

Filtro. Serve per elaborare l'immagine in vari modi. Essendo una funzione abbastanza complessa, ne parleremo in un'altra puntata.

Macro. Con questo pulsante è possibile utilizzare una macro predefinita, oppure definirne una nuova. Una macro è un programma in linguaggio ARexx, che consente di combinare più funzioni in una, in modo da risparmiare tempo, oppure di implementare nuove funzioni (in questo modo, PPaint può essere espanso abbastanza facilmente).

Definizione pennello. Cliccando col sinistro su questo pulsante, possiamo definire un nuovo pennello. Basterà spostarsi nell'area di disegno, cliccare col sinistro, muoversi tenendolo premuto e quindi rilasciarlo: verrà "catturata" la porzione di immagine selezionata. Effettuando la stessa operazione col tasto destro, la porzione di immagine sarà catturata e al suo posto rimarrà il colore di sfondo (in pratica la porzione di immagine viene cancellata). Se si clicca nuovamente col sinistro sul pulsante, esso cambierà aspetto, permettendo di definire un pennello a mano libera. È importantissimo notare che il colore di sfondo rimane trasparente nel pennello. Una volta che un pennello viene definito, esso sarà associato ad un numero nel pulsante di Selezione pennello (vedi sopra); quindi, in seguito potremo cambiare pennello, e poi cliccando sul rispettivo numero, ritroveremo il pennello prima definito (per cambiare numero, basta cliccarvi con il tasto destro).

Livello di ingrandimento. È utile solo quando si è utilizzato il pulsante alla sua destra, Ingrandimento.

Ingrandimento. Cliccando su di esso col sinistro, e quindi selezionando una porzione dell'immagine, essa verrà ingrandita. In seguito, per aumentare o diminuire il livello di ingrandimento, cliccare con il sinistro o con il destro sull'apposito pulsante. Per tornare alla grandezza originaria, cliccare col sinistro sul pulsante.

Cestino. Ovviamente, permette di cancellare l'attuale immagine.

Undo. Annulla l'ultima modifica effettuata; PPaint supporta l'undo a più livelli; cioè, cliccando più volte, si possono annullare più modifiche. Per la funzione redo (che consente di "annullare l'undo"), basta cliccare col destro. Per definire i livelli di undo e la memoria massima utilizzata per memorizzare tutte le modifiche fatte, bisogna cambiare i parametri nel menù Gestione memoria..., sotto Parametri. Per es., se si decide di avere 20 livelli di undo e 0.25 MB (250 KB) riservati per la funzione, significa che PPaint memorizzerà fino a 20 modifiche, a meno che la quantità memoria utilizzata per farlo sia maggiore di 250 KB.

Selezione colori. Cliccando col sinistro sulla parte sinistra di questo pulsante e poi cliccando col sinistro su un colore della tavolozza (immediatamente sotto) oppure su un pixel dell'immagine, si sceglie il colore per la griglia (in questo caso nero). A destra, nella parte centrale è rappresentato il colore attuale per disegnare (in questo caso azzurro), che può essere scelto in modo analogo al colore per la griglia. Nella parte più esterna, invece, è rappresentato il colore di sfondo (in questo caso grigio), che è trasparente nei pennelli. Può essere scelto nel solito modo. Se si clicca col destro su questo pulsante, appare la finestra per la definizione della tavolozza: ne parleremo in una prossima puntata.

Nelle funzioni di disegno e in quella di riempimento, se si utilizza il tasto destro anziché quello sinistro, verrà utilizzato il colore di sfondo.

Premendo il tasto F9, la barra degli strumenti scomparirà, in modo da vedere la parte dell'immagine che sta sotto ad essa (altrimenti l'immagine può essere scrollata premendo le frecce sulla tastiera). Analogamente, premendo il tasto F10 scomparirà la barra dei menù.

Per questa prima lezione può bastare. Dalla prossima inizieremo a scoprire le funzioni un pò più avanzate (e quindi interessanti); per es., le modalità di riempimento, con cui si possono ottenere effetti di sfumatura molto gradevoli. Per qualsiasi dubbio, domanda, consiglio, giudizio, ecc. non esitate a scrivermi.

[Indice PPaint V7.1](#) [Indice Corsi](#)

[Lezione Successiva](#)
