

# **Transactor Lessons**

Walter Cazzola

Copyright © 1998 Walter Cazzola

---

<b>COLLABORATORS</b>
----------------------

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

<b>REVISION HISTORY</b>
-------------------------

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

# Contents

<b>1</b>	<b>Transactor Lessons</b>	<b>1</b>
1.1	PPaint Seconda Lezione . . . . .	1

## Chapter 1

# Transactor Lessons

### 1.1 PPaint Seconda Lezione

Seconda Lezione: Le Sfumature

Grazie allo strumento di riempimento, di cui abbiamo parlato la volta scorsa, è possibile anche effettuare delle colorazioni vivaci e molto gradevoli, soprattutto per mezzo delle sfumature.

Per ottenere delle buone sfumature, bisogna prima di tutto lavorare su schermi con un gran numero di colori (almeno 64) e definire un'opportuna palette: vediamo come.

Formato immagine e schermo

Selezionando 'Formato immagine...' nel menù Progetto, compare questa finestra, con la quale si definiscono la risoluzione e il numero di colori con cui lavorare. In alto si trova una lista dei modi video disponibili. Poco sotto, è presente un gadget per scegliere l'overscan; grazie ad esso potremo vedere l'immagine oltre i soliti bordi del modo video selezionato. Per es., se selezioniamo la risoluzione 320x200, grazie all'overscan potremo vedere sullo schermo anche un'immagine di 340x220. Bisogna fare attenzione, però, perché l'immagine potrebbe anche fuoriuscire dai bordi del monitor!

Sotto, due gadget ci permettono di definire ripetivamente le dimensioni dello schermo (in pratica si tratta di un controllo "manuale" dell'overscan) e dell'immagine; per es., possiamo utilizzare una risoluzione di 320x256, avendo però un'immagine di 640x512: vedremo solo un quarto dell'immagine, e per vedere il resto bisognerà scrollare con le frecce sulla tastiera. Infine, con uno slider si sceglie il numero di colori (ricordando che è possibile solamente utilizzare valori che siano potenze di 2). Selezionando il checkbox Autotraslazione, se l'immagine è più grande dello schermo, per scrollare basterà muovere il mouse ai bordi. Il cycle-gadget RTG, invece, può essere utile per i possessori di scheda grafica. In genere, è meglio tenerlo sulla posizione 'Auto'.

Se si cambiano la risoluzione e la dimensione dell'immagine, PPaint ci chiederà se vogliamo rimodellare l'immagine, cioè se vogliamo adattarla alle nuove dimensioni in modo che ci appaia grande uguale; ovviamente facendo questo si può perdere definizione.

Definizione della palette

Cliccando col destro sul pulsante 'Selezione colori' nella barra degli strumenti, appare una finestra. In alto, è presente un "elenco" dei colori disponibili nella palette (tavolozza). Se si usano più di 16 colori, non potranno essere visualizzati tutti contemporaneamente, ma basterà utilizzare le frecce a destra per vederli. Una volta selezionato un colore cliccandovi col sinistro (o cliccando su un pixel dell'immagine), possiamo definirlo con gli slider. Essi sono divisi in 2 gruppi. Con i primi 3, si definisce il colore secondo l'intensità delle sue componenti Rosso, Verde e Blu (in inglese, RGB). Con gli altri 3, invece definiamo il colore secondo la modalità HSV (Hue, Saturation, Value); in pratica, si immagina di avere una circonferenza che contenga tutti i colori. Il valore di Tonalità (Hue) permette di cambiare l'angolazione nella scelta del colore sulla circonferenza; per es., a 0 corrisponde il rosso, a 120 il verde, a 240 il blu, a 60 il giallo (via di mezzo tra rosso e verde). Con il secondo slider, invece, si decide la Saturazione del colore, cioè la distanza dal centro di questo ipotetico cerchio; se essa è zero, si possono ottenere solo sfumature di grigio. Con il terzo slider, invece, si controlla la Luminosità; se essa è zero, anche modificando gli altri 2 valori otterremo sempre il nero. A destra, sono presenti vari pulsanti. Con Copia, il colore selezionato verrà copiato nel colore su cui si clicca successivamente; Scambia è analogo a Copia, ma i 2 colori vengono scambiati: il colore sorgente diventa quello

destinazione e viceversa. I 2 pulsanti Ordina permettono di ordinare dal più chiaro al più scuro o viceversa i colori compresi tra i 2 selezionati. Sfuma RGB permette di sfumare un colore in un altro, secondo la modalità RGB; Sfuma HSV è identico, ma utilizza la modalità HSV. In basso, si trovano i pulsanti Undo, che annulla l'ultima modifica, e Ripristina, che annulla tutte le modifiche fatte da quando è comparsa la finestra. Infine, Nascondi quadro fa scomparire la finestra finché si tiene premuto il tasto sinistro del mouse, in modo da vedere l'immagine sottostante.

#### La finestra Parametri Area

A questo punto, possiamo definire delle sfumature. Prima di tutto impostiamo uno schermo ad almeno 64 colori. Ora definiamo una palette adatta: per il colore n.1 (cioè il secondo, perché il primo è lo zero) impostiamo i valori RGB 256,0,0 (rosso acceso), mentre per il colore n.32 impostiamo i valori RGB 256,256,0 (giallo acceso). Quindi, basta selezionare uno dei 2 colori, cliccare su Sfumatura RGB, poi sull'altro colore, ed il gioco è fatto: ecco una bella sfumatura tra giallo e rosso, passando per varie gradazioni di arancione.

A questo punto, impostiamo la modalità di riempimento opportuna. Cliccando col destro sul pulsante Riempimento, appare la finestra Parametri area. Cliccare una volta sul gadget ciclico in alto, per selezionare Sfumatura. Adesso la parte di finestra che ci interessa è solamente il riquadro a sinistra. Lì, viene mostrata la sfumatura impostata. Per selezionare il colore di partenza e quello di destinazione, cliccare rispettivamente col destro e quindi col sinistro sulla palette, in basso alla barra degli strumenti (prima però bisogna cliccare una volta fuori dalla finestra, in modo da deseleggerla). Fate attenzione però, perché dal momento che si è cliccato col destro su un colore esso diverrà il colore di sfondo, cioè quello trasparente nei pennelli o quello utilizzato se si disegna con il tasto destro.

Il gadget in basso a sinistra serve per scegliere tra sfumatura in base alla palette o sfumatura in base al colore. Cioè, nella prima modalità (quella di default), PPaint sceglierà i colori per la gradazione in base al loro ordine nella palette, mentre nella seconda modalità i colori verranno scelti in base al loro valore. Secondo la definizione della palette che abbiamo fatto in questo esempio, le due modalità faranno ottenere lo stesso risultato se si effettua una sfumatura tra il rosso e il giallo, perché già nella palette i colori sono in ordine secondo la gradazione desiderata. Il pulsante a destra, invece, consente di selezionare come la sfumatura verrà distribuita: orizzontale, orizzontale tenendo conto della larghezza dell'intera immagine, verticale, verticale tenendo conto della larghezza dell'intera immagine o dall'esterno verso l'interno.

Finalmente abbiamo fatto tutto! Adesso basterà disegnare per esempio un cerchio e quando lo riempiamo si formerà una splendida sfumatura. È da notare il fatto che la modalità di riempimento vale anche quando si disegnano un quadrato, un cerchio, un'ellisse o un poligono pieni (cliccando nella parte inferiore dei rispettivi pulsanti).

Un'altra modalità di riempimento è invece quella "a motivo". Essa permette di colorare secondo un retino formato dal colore di sfondo e dal colore selezionato, miscelandoli in base alla percentuale selezionata con lo slider posto in basso, nella finestra Parametri area. Se invece abbiamo catturato un pennello e vogliamo utilizzare quel pennello per il riempimento, basterà cliccare sul numero corrispondente, dove è scritto "Motivo da pennello n."

#### Sfumare le scritte

Vediamo ora un trucchetto che ci permette di sfumare una scritta da un colore all'altro.

1. Scrivere una riga di testo, per es. "Amiga Transactor" con un font abbastanza grosso (almeno 24, meglio 50)
2. Impostare (con Definizione colori e Parametri area) una sfumatura da rosso a giallo, come spiegato prima. Subito dopo aver chiuso la finestra Parametri area, reimpostare il colore zero come colore di sfondo (cliccandovi col destro)
3. Cliccare col tasto sinistro nella parte inferiore del pulsante Rettangolo e disegnare sotto alla scritta un rettangolo largo quanto essa e poco alto; esso risulterà sfumato
4. Catturare un pennello, selezionando molto precisamente il rettangolo appena disegnato
5. Cliccare col destro su Riempimento, quindi nella finestra che appare cliccare su Motivo da pennello n.1
6. Riempire ogni lettera del testo

Se il rettangolo fosse stato meno largo della scritta, oppure se esso non fosse stato esattamente sotto alla scritta, il risultato sarebbe stato non gradevole: in una lettera, la sfumatura improvvisamente sarebbe passata dal giallo al rosso. Per ovviare a questo inconveniente, un'altra soluzione è disegnare un pennello che sfumi dal rosso al giallo e dal giallo al rosso, in modo che esso possa essere ripetuto all'infinito senza "sbalzi di gradazione".

Provate ancora a sfumare una scritta, ma anziché utilizzare una gradazione tra rosso e giallo, utilizzatene una tra il colore 0 (di default è grigio) e un altro colore: bene, avete mai visto nel web le scritte che sfumano nello sfondo?

[Lezione Precedente](#) [Indice PPaint V7.1](#)

[Indice Corsi](#)

---