

NOTEWORTHY COMPOSER 1.70

Dir. Shareware\NoteWorthy Composer 1.70

NoteWorthy Composer è un programma destinato a tutti gli amanti della musica ed in particolare a chi ha la necessità di comporre musica e scrivere spartiti.

Il tool è stato progettato e sviluppato per funzionare in ambiente Windows e mette a disposizione degli utenti un gran numero di opzioni e funzionalità grazie alle quali è possibile creare, registrare, editare, stampare su carta e riascoltare i propri brani musicali. Ma diamo un'occhiata un po' più in profondità alle possibilità che l'utility mette a vostra disposizione e a cosa potrete fare una volta installato il tool:

- **Creare le vostre canzoni:** per cominciare a familiarizzare con le opzioni ed i menu – invece di buttarvi a capofitto tra note e spartiti – vi consiglio per esempio di iniziare a trascrivere un brano già esistente. L'editor è abbastanza semplice da usare e pur seguendo la logica di un vero e proprio pentagramma, sembra più simile ad un word processor: qui potrete inserire nel "documento" note, testo e simboli. La composizione del pezzo avviene in maniera visuale (grazie alla barra degli strumenti presente sullo schermo) e risulta davvero intuitiva anche per chi non ha una conoscenza approfondita dell'arte della musica. Per rendere più veloci le operazioni di editing viene messa a disposizione dell'autore tutta una serie di scorciatoie da tastiera che permettono così di ottenere buoni risultati in tempi ancor più ridotti; e non preoccupatevi troppo di sbagliare: l'opzione 'Undo' vi permetterà di ripercorrere la "cronologia" delle azioni memorizzando le ultime 100 da voi eseguite.
- **Ascoltare i brani:** una volta composte, le canzoni possono essere riascoltate sfruttando la scheda audio del vostro sistema oppure un dispositivo MIDI esterno. Durante la riproduzione, le note verranno illuminate permettendovi in questo modo di individuare in modo più rapido eventuali errori e di correggere le imperfezioni evidenziate.
- **Registrare le vostre performance:** se possedete un dispositivo MIDI potrete registrare le vostre esibizioni in tempo reale, mentre l'editor scriverà su schermo le note da voi suonate producendo così in contemporanea il documento che in seguito potrete salvare e riascoltare.
- **Stampare gli spartiti:** l'opzione di stampa vi permetterà di trasportare in formato cartaceo sia l'intero documento, che le parti dello spartito desiderate e selezionate. Sono disponibili diversi formati di layout in modo da poter scegliere la combinazione più adatta per il riempimento dei fogli usati.
- **Importare altri brani:** grazie al Wizard che vi guiderà passo per passo nell'operazione, potrete importare in NoteWorthy Composer un pezzo realizzato con un altro programma o comunque salvato nel formato MIDI standard (ovvero i file *.mid, tutti perfettamente compatibili con il tool e da esso correttamente interpretati). Allo stesso modo è anche presente un'opzione di esportazione che vi permetterà di passare dal formato proprietario utilizzato per il documento al formato MIDI standard.

La versione del programma presente sul Silver Disk è una demo a tempo: nel caso in cui decidiate di passare alla versione completa dovrete effettuare la registrazione pagando i

39\$ necessari (per i dettagli su come portare a termine l'operazione vi consiglio di leggere la documentazione allegata).

Per quanto invece riguarda i requisiti minimi di sistema necessari per far girare al meglio il programma, dovrete essere equipaggiati con una qualsiasi versione di Windows (dalla 3.1 a 2000) e con un computer qualsiasi (si parte dal 386) con più memoria possibile; sono consigliati, ma non indispensabili una stampante e magari una scheda audio con porta MIDI.

Concludo con un'importante nota diretta agli utenti di una delle versioni precedenti del programma:

i file salvati con la qui presente release 1.70 NON sono compatibili con le passate versioni del tool: questo significa che componendo e salvando un brano con questa versione, non sarete più in grado di aprirlo e/o manipolarlo con le precedenti edizioni.

Sito Web

<http://www.noteworthysoftware.com>

NOTEWORTHY PLAYER 1.70

Dir. Shareware\NoteWorthy Player 1.70

Se avete letto il precedente paragrafo e sapete fare due + due, dovrete aver già capito tutto senza che io abbia bisogno di dirvi nulla! Eh, già... NoteWorthy Player 1.70 è proprio un player per i file composti dal suo fratellone Composer: il programma rappresenta il naturale completamento del tool descritto in precedenza e può essere utilizzato anche per ascoltare brani in formato MIDI standard.

A differenza del Composer, NoteWorthy Player è un prodotto gratuito ed è caratterizzato (come è abbastanza ovvio che sia) da requisiti minimi decisamente inferiori: per poter infatti ascoltare i vostri pezzi preferiti sarà infatti sufficiente un qualsiasi computer (con processore 386 o superiore) equipaggiato con Windows e con almeno 4MB (per la versione a 16-bit) o 16MB di RAM (per la release a 32-bit, presente sul CD che avete tra le mani); è logicamente "caldamente consigliato" aver montato sul proprio sistema una scheda audio.

Prima di concludere vi ricordo che, nonostante la funzione non sia ancora utilizzabile con NoteWorthy Player, è supportata la possibilità ed è già disponibile l'opzione per accodare più brani in una singola play list, che si potrà poi eseguire attraverso l'uso un file batch (*.bat) appositamente editato; la presenza di questa funzione non supportata è giustificata dal fatto che la funzionalità è già stata prevista per quel che riguarda il Composer e che verrà implementata anche nel player in una delle future release.

Sito Web

<http://www.noteworthysoftware.com>

COFFEECUP WEBCAM 2.0

Dir. Shareware\Coffeecup Webcam 2.0

Siete dei narcisisti? Volete diventare famosi? Il vostro sogno nel cassetto è sempre stato quello di aprire una galleria d'arte? Beh...se non avete mai avuto i mezzi per farlo, ma volete farvi conoscere in tutto il mondo, da oggi grazie a CoffeeCup WebCam potrete realizzare i vostri desideri.

Il programma in questione vi permetterà infatti di sfruttare la vostra webcam (requisito indispensabile per poter utilizzare il tool) per realizzare fotografie e per metterle on-line su Internet in meno di un minuto. In questo modo potrete realizzare un sito web in cui catalogare e mettere in esposizione le vostre istantanee, senza preoccuparvi per complicati settaggi e senza dover usare programmi diversi; CoffeeCup WC vi consentirà

inoltre di effettuare l'upload delle immagini su tutti i siti presenti nella lista appositamente dedicata a questa operazione.

Sebbene il programma vi permetta anche di realizzare le pagine Web in cui mettere le vostre foto, per farlo non sarà necessario conoscere nemmeno una parola di HTML dato che tutte le operazioni possono essere svolte nell'ambiente visuale grazie alla barra degli strumenti presente sullo schermo o al Wizard disponibile con il programma.

Tra le altre caratteristiche di particolare interesse spiccano: l'opzione per poter utilizzare più di una telecamera contemporaneamente; la sezione per realizzare in men che non si dica una Live Chat per conversare con gli amici e con i visitatori del vostro sito; la funzionalità per registrare filmati in formato AVI.

Il programma è caratterizzato da un'elevata compatibilità con le diverse webcam disponibili sul mercato (praticamente con tutti i modelli con interfaccia USB) e tra le maggiori novità rispetto alle precedenti release, presenta un meccanismo di refresh delle immagini basato sull'utilizzo di JavaScript (e non più sulle ormai obsolete e pesanti applet Java).

Sito Web

<http://www.coffeecup.com>

Gameblender 2.02

Cartella Shareware\Gameblender 2.02

Aspiranti creatori di mondi virtuali, fatevi sotto!!! Questo articolo è rivolto a tutti coloro che hanno la testa piena zeppa di idee, che da grandi vogliono fare i game designer, che fremono di invidia ogni volta che sentono parlare di John Romero (e vista la collezione di Ferrari, non c'è di che dar loro troppo torto): la Not A Number (NaN, per gli amici) ci offre la possibilità di cimentarci con la realizzazione di un videogioco grazie a Gameblender, un tool basato su Blender3D (un loro programma di animazione e modellazione tridimensionale) che permette lo sviluppo di software ludico senza per questo richiedere la conoscenza di qualsivoglia linguaggio di programmazione (anche se, non ci vuole un genio a capirlo, non vi farebbe male masticare un minimo di C++). Solo per darvi un'idea di quello che è possibile realizzare con questo prodotto, vi basti sapere che la Sony ne farà largo uso per sviluppare molti titoli per PlayStation 2. Detto questo...

La versione che qui trovate è completamente freeware. Le sue potenzialità sono pressoché infinite, e come troppo spesso abbiamo già sentito dire, l'unico vero limite è costituito dalla vostra immaginazione: potete dar vita a interfaccia utente, progetti tecnici tridimensionali, semplici grafici o ambienti complessi come quelli di un videogioco, con tanto di gestione della dinamica degli oggetti treddi che vi stanno dentro (gravità, risposta agli impatti, interazione coi personaggi, collisioni, ecc.); il motore di rendering è altrettanto completo e versatile, e comprende tutte le principali tecniche di animazione (curve e key). Il programma è disponibile per Silicon Graphics, FreeBSD, Linux, Solaris, Windows 9x e ME, BeOS 4.5. Uno dei suoi principali punti di forza è proprio l'interoperabilità tra piattaforme differenti: grazie a Python, il motore di scripting open-source contenuto nel programma, i progetti realizzati con GB vengono salvati con formato proprietario .blend, consentendo ai propri giochi di girare su ogni macchina per cui Gameblender è disponibile.

Il software non richiede installazione: copiate la cartella che trovate in questo Silver Disk in una directory a piacere del vostro disco durissimo e lanciate l'eseguibile 'Blender.exe'.

Struttura del programma

Blender è un software strettamente object-oriented (ecco che la necessità della conoscenza di un linguaggio di programmazione come il C++ comincia a farsi sentire):

questo vuol dire, in parole misere e povere, che ogni aspetto del mondo 3D è stato organizzato in piccoli blocchi di dati indipendenti. La complessità dell'ambiente che andrete a realizzare nasce quindi dal collegamento e l'interazione di questi piccoli blocchi (data block), dalla loro modifica e riutilizzo. Quali sono i data block fondamentali? Eccoli!

Scene: sono il contenitore del mondo 3D; esse contengono specifiche informazioni sul rendering (camera, risoluzione dell'immagine) ed i link agli oggetti. Scene diverse possono utilizzare gli stessi oggetti. Le scene possono essere collegate assieme come fossero set diversi di uno stesso film.

World: questo 'data block' contiene le informazioni riguardanti il cielo, le stelle, i valori di esposizione ed altre variabili relative all'ambiente.

Object: questo è il blocco di base per le informazioni 3D. Contiene i valori relativi alla posizione, rotazione, dimensione ed alle matrici di trasformazione. Può essere collegato ad altri oggetti per definire gerarchie o deformazioni. Gli oggetti possono essere vuoti (ad esempio un semplice asse) oppure avere dei link agli ObData, le vere informazioni 3D:

Mesh, Curve, Lattice, Lamp, ecc. Naturalmente un oggetto può avere dei link alle curve di animazione (Ipo) e ai materiali.

Mesh: la griglia di poligoni triangolari e quadrangolari che definiscono i vostri modelli.

Contiene vertici, facce e normali. Le mesh possono contenere anche dei 'keyframe block' per il morphing. Possono essere collegate ai materiali.

Curve: in questa categoria trovate dati come Text, Bezier, BSpilines e le superfici 3DNurbs. Anche le curve possiedono delle strutture keyframe e possono essere collegate ai materiali.

Material: questo 'data block' contiene le proprietà di visualizzazione come i colori, la riflettività e la trasparenza. Può essere collegato fino a otto differenti 'Texture block'.

Texture: per definire le texture vengono usate immagini, formule procedurali o plug-in. Possono essere collegate ai materiali, alle luci 'Lamp' ed ai World block.

Lamp: dati utilizzati per definire le informazioni sulle luci, come i settaggi relativi ai colori ed alle ombre. Possono essere collegati ai 'Texture blocks'.

Ipo: il principale sistema di animazione a curve. Gli Ipo block possono essere utilizzati dagli oggetti (per il movimento) ma anche dai materiali per le animazioni dei colori.

Nozioni preliminari sull'utilizzo del programma

Blender è stato progettato come un sistema da utilizzare con due mani, esattamente come uno sparafuoco in soggettiva. Per minimizzare l'utilizzo del mouse, praticamente tutti i comandi sono disponibili sia tramite il mouse che tramite scorciatoie da tastiera. C'è anche un Toolbox option (premete SPACE) che elenca - e può attivare - le più comuni hot key.

Per quanto possibile, l'uso del mouse è stato standardizzato:

LeftMouse (tasto sinistro): per i bottoni, gli slider, l'inserimento di testo, per posizionare il cursore 3D.

LeftMouse+CTRL: aggiunge un vertice.

MiddleMouse (tasto centrale, se lo possedete): per cambiare la visuale oppure - durante le trasformazioni - il delimitatore.

MiddleMouse+SHIFT: per cambiare la visuale.

MiddleMouse+CTRL: per lo zoom in/out.

RightMouse (tasto destro): per selezionare ed attivare.

RightMouse+SHIFT: per estendere le selezioni.

RightMouse+CTRL: per selezionare ed attivare, solo al centro degli oggetti.

RightMouse: tieni-muovi-rilascia: modalità traslazione.

Per quanto riguarda la tastiera, esistono dei comandi e delle modalità di utilizzo comuni: F1 - F12: hot key globali, indipendenti dal tipo di finestra attualmente aperta.

F1: Carica un file di Blender.

F2: Salva un file di Blender.

F3: Salva un'immagine.

F12: Renderizza un'immagine.

ESC: per ripristinare o uscire da qualunque cosa (menu, editing, rendering, selezione di file, ecc.)

Tastierino Numerico : scorciatoie per le visuali (vedi sotto)

Barra spaziatrice: Toolbox menu, mostra una lista delle hot key più comuni.

Veniamo all'area di lavoro, un sistema a finestre di tipo 'tradizionale'. Ogni file realizzato con Blender può avere un illimitato numero di schermate. Ognuna di esse può essere suddivisa in finestre, e a ciascuna di esse può essere assegnata una certa funzione. Ogni finestra ha un titolo, che può essere posizionato in alto o in basso a discrezione dell'utente. Il primo bottone a sinistra mostra (come icona) il tipo di finestra. Come per tutti i sistemi a finestre, solamente una finestra può essere attiva in un determinato momento, e solo questa riceve gli input dell'utente. Una finestra diventa attiva quando il puntatore del mouse è sopra di essa. Ogni finestra può avere una modalità di interazione da tastiera e mouse separata. Per ridimensionare una finestra, muovete semplicemente il cursore del mouse sul suo margine. Il cursore cambierà forma: premete e mantenete premuto LeftMouse per spostare il margine della finestra. Premete MiddleMouse per suddividere la schermata. Premete RightMouse per unire due finestre adiacenti.

Le finestre di Blender sono:

3DWindow: mostrano gli oggetti come wireframe, solidi o gouraud shaded.

ButtonsWindow: la visualizzazione degli specifici block type.

IpoWindow: per le curve di animazione ed i VertexKey.

OopsWindow: lo schematico diagramma che mostra i data block.

SequenceWindow: per il video editing e la post produzione.

FileWindow: per caricare e salvare i file.

Selezioni

Esistono tre metodi per selezionare un oggetto:

Utilizzando RightMouse si seleziona (e si attiva) sempre un singolo elemento (che nel programma vengono chiamati item), tutto il resto viene deselezionato. Analogamente ad Explorer di Windows, tenendo premuto SHIFT durante la selezione si estende la selezione. Singoli oggetti possono essere selezionati anche tramite un 'box' di selezione: premete il tasto B e disegnate un rettangolo con LeftMouse per selezionare, RightMouse per deselezionare. Il tasto A permette di selezionare o deselezionare tutti gli oggetti di una finestra.

Attivo e Selezionato

Blender fa distinzione tra selezionato ed attivo. Solo un oggetto può essere attivo in un determinato momento, ad esempio per permettere la visualizzazione dei dati, mentre un numero qualsiasi di oggetti può essere selezionato in una volta sola. L'oggetto attivo e contemporaneamente selezionato è mostrato con un colore più chiaro degli altri oggetti selezionati. Tutti i comandi da tastiera hanno effetto sugli oggetti selezionati.

Trasformazioni

Muovere / ruotare / ridimensionare: molte azioni in Blender riguardano il muovere, ruotare o cambiare la grandezza di certi oggetti. Blender offre un grande numero di opzioni per ottenere il risultato che vi siete prefissi.

Traslazione

Operazione che si svolge con la pressione del tasto G, ovvero attivando il Grab mode. Muovete il mouse per traslare (muovere) l'oggetto selezionato, premete LeftMouse o ENTER o SPACE per assegnare la nuova locazione. Premete ESC per annullare. Usate MiddleMouse come un toggle per limitare la traslazione agli assi X, Y o Z. Blender determina quale asse usare, basandosi sul movimento già iniziato dal mouse. RightMouse, tieni-muovi. Questa opzione permette di selezionare un oggetto ed attivare immediatamente il Grab mode.

Rotazione

Con il tasto R, muovendo il mouse attorno al centro di rotazione, premete LeftMouse o ENTER o SPACE per assegnare la rotazione, ESC per annullare. La rotazione è sempre perpendicolare alla visuale della 3DWindow.

Ridimensionamento (Scaling)

Tasto S, Scaling mode; muovete il mouse dal centro di rotazione verso l'esterno, premete LeftMouse o ENTER o SPACE per assegnare il ridimensionamento. Usate MiddleMouse come un toggle per limitare il ridimensionamento rispetto agli assi X, Y o Z. Blender determina l'asse appropriato basandosi sulla direzione del movimento del mouse.

Oggetti ed EditMode

Normalmente, lavorando con gli oggetti, non è possibile cambiare il numero di facce o muovere i loro vertici. Per fare questo, dovrete passare in modalità Edit Mode premendo il tasto TAB. Ora l'editing è bloccato allo specifico ObData block dell'oggetto attivo, ad esempio la mesh, curve o surface. Tutta una nuova serie di tool si rende ora disponibile. Potrete aggiungere vertici e facce, estrarre poligoni, disegnare curve o assegnare colori. Non potete aggiungere o attivare altri oggetti mentre siete in modalità Edit. Per fare questo dovrete lasciare la modalità Edit premendo nuovamente TAB.

Entrando in Edit Mode, Blender crea una copia dei dati selezionati ed attivi. La hotkey U ha la funzione di Undo, ripristinando quindi i dati copiati in precedenza. Per ricordarvi che siete in Edit Mode, il cursore del mouse cambia forma, divenendo una piccola croce.

Key Frame e Curve di Animazione

Nei software di animazione vengono normalmente usati due metodi per muovere gli Oggetti 3D.

Key Frame: le informazioni complete relative alla posizione degli Oggetti vengono salvate ad intervalli definiti di tempo (frame). L'animazione viene creata muovendo gli oggetti da una posizione all'altra, interpolando le posizioni intermedie. L'animatore lavora esclusivamente sulle singole posizioni (frame) e può modificare frame già assegnati.

Curve di Movimento o 'Motion curve': le curve possono essere disegnate per ogni componente XYZ relativamente alla locazione, rotazione e dimensione. Queste di fatto formano un grafico del movimento, con il tempo posto orizzontalmente sulla griglia, ed i valori posti verticalmente.

In Blender, entrambi i metodi sono completamente integrati nel sistema "Ipo". E' possibile creare ed editare gli Ipo semplicemente premendo il tasto I nella 3DWindow. Apparirà un menu con una selezione di valori preimpostati.

Per visualizzare gli 'Ipo block' bisogna aprire una finestra speciale. Potete cambiare qualsiasi finestra in una di tipo Ipo premendo SHIFT+F6.

NOTA - In Blender gli Ipo block sono universali: non c'è differenza se state controllando il movimento e l'animazione di un oggetto o il setting di un materiale. Una volta capito come lavorare con gli Ipo degli oggetti, lavorare con altri Ipo vi sembrerà ovvio e naturale.

Salvare e Caricare file

Usate F1 per caricare i file, e F2 per salvarli. La finestra attiva cambierà in una di tipo File. Usate LeftMouse per selezionare i file o per navigare tra le directory. Premete MiddleMouse sopra un file per caricarlo o salvarlo immediatamente. Premete ENTER per caricare o salvare il file selezionato (mostrato nella casella 'filename button').

Premete ESC per annullare l'azione e ripristinare la finestra precedente.

I due tasti in alto in una finestra File mostrano rispettivamente la directory ed il nome del file.

Ci sono due modi che Blender usa per proteggere l'utente da un errore del programma e dagli errori di salvataggio:

- Versioni di File (nello User Menu c'è un bottone "Versions". Attivando questa opzione, prima che un file venga salvato, il vecchio file verrà rinominato, ad esempio il file rt.blend diverrà rt.blend1.

- Auto save: con questa opzione, anch'essa collocata nello User Menu, un file temporaneo sarà scritto ogni 'x' minuti. Il nome del file ha un numero unico. Alla normale chiusura di Blender questo file verrà rinominato come 'quit.blend'.

NOTA: lo User Menu non è immediatamente visibile. Lo si può trovare oltre la barra dei comandi. Tirate 'in basso' il suo margine superiore come se voleste ridimensionarlo, e accederete all User Menu.

NOTA 2: l'interfaccia di Blender offre numerose opzioni per creare nuovi block, per collegarli ad altri block e riutilizzarne di preesistenti. Abituarsi a questo approccio è una condizione importante per capire a fondo l'interfaccia di Blender. se ci pensate bene, essa è organizzata in un modo estremamente lineare e logico. Per molti utenti, tutto questo è abbastanza confuso e non intuitivo. Fortunatamente, 'perderci' del tempo e smanettare a dovere rende tutto molto più semplice e intuitivo di quanto non sembri leggendo semplicemente questo insulso file di testo.

Piccolo e assolutamente non esauriente tutorial

Avete lanciato il programma? Siete disorientati? Leggete queste poche righe svolgendo passo passo le operazioni che trovate descritte (usate Alt+TAB per passare da Word a Blender senza esitazioni!) e scoprirete di aver brevemente familiarizzato con GB. Il resto, si sa, deve venire da voi.

Una volta fatto doppio clic sull'icona del file 'Blender.exe' la sua inizializzazione dovrebbe terminare in pochi secondi. La schermata principale è divisa in due parti: quella in alto è la 3Dwindow, finestra 3D. Essa mostra un piano (il quadrato), una telecamera ed un Corsore 3D. Cliccate con il pulsante sinistro del mouse nella 3DWindow. Il Corsore 3D si posiziona proprio dove avete cliccato. Il Corsore 3D è importante sia per specificare dove si posizioneranno i nuovi oggetti sia per le azioni di rotazione e ridimensionamento. Tenendo premuto il tasto centrale del mouse provate a muovere il puntatore nella 3Dwindow: avete attivato la modalità "trackball" di rotazione della 3dView; provate a farlo in altri punti della 3dview per abituarvi all'uso della "trackball". Riprovate ad eseguire la stessa operazione, questa volta tenendo premuto il tasto SHIFT. SHIFT+MiddleMouse attiva infatti la traslazione della 3Dview. La combinazione CTRL+MiddleMouse attiva invece lo zoom in e out.

Le opzioni di traslazione e zoom sono disponibili anche come bottoni nella barra dei bottoni della 3DWindow; tenete premuto il tasto sinistro su questi bottoni e muovete il mouse per svolgere in maniera alternativa le azioni appena descritte.

Tutti i comandi relativi alla 3dview sono accessibili anche dal tastierino numerico (PAD).

Per la rotazione: PAD_2 PAD_4, PAD_6, PAD_8; per le traslazioni: premete SHIFT mentre usate PAD_2 PAD_4, PAD_6, PAD_8. PAD_+ e PAD_- sono per lo zoom in e lo zoom out.

Se vi perdetevi nello spazio 3D o volete visualizzare tutto quello che è correntemente visibile, premete HOME o cliccate il bottone raffigurante la piccola casa.

Le viste standard

Anche le viste standard 'Top', 'Front' e 'Side' (rispettivamente dall'alto, di fronte e di lato) sono richiamabili tramite il tastierino numerico:

Top view: PAD_7; Front view: PAD_1; Side view: PAD_3.

Notate la collocazione 'logica' dei tasti!

Modalità di visualizzazione (View mode)

La 3DWindow ha tre modi di visualizzazione: ortonormale, è quella fondamentale per modellare; prospettica: utilizzate PAD_5 per passare dal modo prospettico a quello ortonormale e viceversa; camera view (PAD_0).

Livelli (Layer)

In Blender i layer sono usati per organizzare il lavoro e controllare la visibilità degli oggetti. Ogni oggetto ha delle impostazioni relative ai layer: anche le Scene e le 3DWindow hanno layer, per determinare quali oggetti siano visibili in un determinato momento. Il programma rende disponibili 20 layer. Premete M per collocare un oggetto in un determinato layer.

Aggiungere oggetti

Posizionate il cursore 3D alla distanza di un quadrato della griglia di lavoro sopra il piano. Fatelo passando dalla Top View (PAD_7) alla Front View (PAD_1). Premete SHIFT+A. Questo comando farà apparire il ToolBox in modalità "Add". Scegliete la voce di menu "ADD->Mesh" premendo LeftMouse. Ora le opzioni cambiano in una lista di primitive geometriche. Scegliete "IcoSphere". Il ToolBox scompare per lasciare posto ad una piccola finestra di input numerico. Scegliete il livello di suddivisione (sub-division level) cliccando sulla parte sinistra o destra del bottone (3 è un valore accettabile). Quindi cliccate "OK" o premete ENTER. Attorno al 3Dcursor è stato aggiunto un nuovo oggetto con una mesh. L'oggetto sarà automaticamente in modalità Edit (Edit Mode), così che i vertici e le facce della sua Mesh possano essere cambiate. Per ora non faremo nessun cambiamento: lasciamo l'Edit Mode premendo TAB.

Il prossimo passo è aggiungere una luce. Posizionate il cursore3D da qualche parte attorno alla sfera. Magari lontano 3-4 unità di griglia.

Premete SHIFT+A. Il ToolBox riapparirà sempre come lo avevate lasciato. Scegliete "ADD->Lamp": un oggetto Luce è stato aggiunto proprio dove era posizionato il cursore 3D. Le luci non hanno un Edit Mode. Premete PAD_0 per vedere la scena attraverso la camera. Da questa vista, potete anche selezionare gli oggetti.

Cercate di creare una composizione gradevole della scena usando il 'Grabber': premete G, muovete il mouse e cliccate LeftMouse. Anche la posizione della Camera può essere modificata da questa vista.

Quando vi sentirete soddisfatti da quello che avete appena creato, potete renderizzare l'immagine: per far ciò premete F12. Il rendering di una scena così semplice è estremamente veloce, ma potrete notare che durante questa operazione non potrete fare altro; il cursore del mouse cambia in un quadratino rosso che mostra il numero del frame

che è in fase di rendering. L'immagine renderizzata andrà a coprire la 3D view. Per eliminarla premete ESC o F11. Per farla riapparire premete nuovamente F11.

Proprietà dei materiali

È ora di fare qualcosa con la ButtonWindow, che occupa la parte bassa dello schermo. Essa possiede una serie di bottoni che indicano i gruppi di comandi disponibili. Per prima cosa andate al MaterialButtons, ovvero premete l'icona che mostra una sfera rossa. Quindi, nella 3DWindow, selezionate con LeftMouse l'Oggetto "Plane". Notate che il bottone materiali mostra sempre l'Oggetto attivo. Gli slider "R" "G" e "B" sono i componenti dei colori, rosso verde e blu; "Ref" indica la riflessione, "Spec" la specularità, ergo la brillantezza, "Hard" la hardness, l'ampiezza della specularità.

La 'Render Preview' visualizza immediatamente il risultato delle vostre scelte. Premete il bottone con la piccola sfera rossa appena sopra alla 'Render Preview'. È una opzione di refresh della preview, che non influenza i settaggi del rendering finale.

Tornate nuovamente alla 3DWindow, selezionate l'Oggetto 'Sphere' (usando RightMouse). Questo Oggetto è stato appena aggiunto alla scena e non ha ancora un materiale. Per assegnare un materiale dobbiamo usare il bottone 'menu', indicato da un trattino bianco. Apparirà un menu con 2 scelte: 'Material', per assegnare alla Sfera lo stesso materiale usato dal 'Plane', e 'ADD NEW' per aggiungere un nuovo 'Material block'.

NOTA: il 'menu button' è importante in Blender. Lo ritroverete nell'interfaccia del programma praticamente per tutti i 'data type': Texture, Mesh, World, Scene, ecc. Fate un rendering veloce per dare un'occhiata al nuovo materiale (F12). Notate che la Sfera è renderizzata in modo 'faceted'. Lo 'Smoothing' da interpolazione non è una proprietà dei materiali. Attualmente è una proprietà della mesh e può essere indicata per ogni sua faccia separatamente.

Premete F9 e quindi il bottone: "Set Smooth": rilanciate il rendering - F12 - per vedere il risultato.

Mesh editing

Come abbiamo detto, le funzioni di editing standard (tipo selezionare e traslare) possono essere fatte solo con gli Oggetti. Per aggiungere facce o per muovere dei singoli vertici, un oggetto deve trovarsi in Edit Mode. Potete richiamare Edit Mode (ed uscirne) premendo TAB. Il cursore cambierà forma e sarà possibile selezionare anche singoli vertici di un oggetto.

Resettate Blender (CTRL+X), selezionate il Piano (RightMouse), e premete TAB. Blender adesso si trova in Edit Mode. Selezionate tutti e quattro i vertici del piano usando A (saranno tutti di colore giallo), e premete quindi E: una finestra di dialogo vi chiederà "OK? Extrude". Premete ENTER.

Subito dopo l'estrusione, Blender attiverà automaticamente il 'Grab mode'. Posizionate i vertici appena creati dove volete che vengano posizionati. Potete estrudere ripetutamente il piano per creare una forma simile ad un serpente. L'estrusione è un modo semplice ma potente per creare oggetti 3D. Ecco come funziona: se la selezione contiene facce, queste verranno duplicate. Al bordo ('edge') della selezione verranno create nuove facce. Blender cancella automaticamente le facce 'interne'. La mesh creata nell'esempio precedente è completamente vuota.

NOTA: Blender non ha un comando di undo. Comunque, Edit Mode salva sempre una copia dei dati originali, quelli di partenza. Mentre lavorate in Edit Mode, tali dati possono essere richiamati con il tasto U.

Premendo F9 potete trovare numerosi tool che usano l'estrusione, la suddivisione, o il riempimento.

E questo è tutto, più o meno... Chiudo ringraziando di cuore Luigi Cristiano, alias Dawaz (dawaz@tiscalinet.it), peraltro un nostro (ex?) lettore, per avermi gentilmente concesso di utilizzare parte della sua guida-tutorial al programma (in italiano, formato HTML), e che comunque trovate all'interno della directory 'Gameblender 2.02\Varie'.

Già che ci sono, mi permetto di segnalare altra fuffa che ho allegramente raggruppato nella cartella di cui sopra, ovvero: le FAQ (Frequently Asked Questions) sul programma (HTML, in inglese), due tutorial (file .blend), la versione alpha di un gioco completo intitolato 'Mech' (sempre .blend), e il primo capitolo del manuale ufficiale della NaN (formato .pdf, in inglese), acquistabile in versione integrale sul sito www.blender.nl.
A questo punto non avete più scuse: datevi da fare, e mandateci le vostre creazioni!!!

Sito Web

<http://www.blender.nl>

SUPER ENALOTTO 3.0

Dir. Shareware\Super Enalotto 3.0

Le vacanze sono ormai un ricordo (anche se mentre scrivo questo articolo io le devo ancora fare...AH! AH! AH!) e probabilmente nei mesi estivi avete dilapidato in cibo, divertimenti e biglietti per viaggiare il vostro conto in banca! Ma noi di TGM vi siamo sempre vicini e quindi abbiamo pensato bene di darvi almeno una chance per potervi rifare tentando la sorte.

Il Super Enalotto - ormai si sa - tra poco rischierà di sostituire il calcio come sport nazionale: vediamo quindi di prendere anche noi la nostra fetta di torta, riponendo magari le flebili speranze nel nostro fido computer.

Super Enalotto 3.0 è stato sviluppato dai programmatori della CiemmeSoft ed è fondamentalmente un programma a 32bit di sistemistica computerizzata estremamente veloce nella generazione dei sistemi.

La realizzazione del tool ha richiesto la scrittura di metodi completamente nuovi di calcolo, in grado di gestire i 90 numeri e di sviluppare centinaia di milioni di colonne in pochi minuti. Si dà infatti il caso che il problema principale dei programmi di sistemistica sia la velocità di elaborazione: questo avviene principalmente a causa dell'enorme mole di operazioni da svolgere per ridurre i sistemi. E' per questo motivo che per l'implementazione del codice è stato scelto il C++ (linguaggio di programmazione a 32bit estremamente performante).

Lo scopo del programma è rappresentato dal condizionamento dei sistemi SuperEnalotto: grazie alla presenza di molteplici filtri e di vari metodi di riduzione, è possibile affrontare il ridimensionamento delle spese nella creazione di sistemi con un approccio di tipo matematico-scientifico; la quantità e la qualità dei filtri messi a disposizione del sistemista, permettono di eliminare tutte quelle combinazioni a bassa probabilità di uscita, il cui solo contributo è quello di aumentare il costo del sistema.

La possibilità di aggiornare le informazioni contenute nel database, permette al tool la generazione di tabelloni statistici che consentono di calibrare con estrema accuratezza i parametri da inserire nei vari filtri.

Nel suo campo, Super Enalotto è un prodotto estremamente completo: permette infatti di utilizzare metodi diversi per l'elaborazione dei propri sistemi, stampare direttamente le schedine, controllare i risultati ottenuti e memorizzare i sistemi elaborati.

L'utilizzo dell'applicazione è davvero semplice ed intuitiva (grazie anche alla completa guida in linea fornita insieme al programma).

Visto l'indispensabile contributo degli utenti nell'identificazione delle caratteristiche da aggiungere e nell'individuazione di eventuali problemi, siete tutti invitati a contattare l'autore Mauro Cappellin per qualsiasi suggerimento o critica costruttiva.

Vediamo dunque nel dettaglio alcune delle caratteristiche che fanno di Super Enalotto 3.0 un prodotto davvero indicato per tutti gli appassionati:

- catalogazione dei dati a partire dal 1939 fino ad oggi (per l'analisi della frequenza di uscita dei singoli numeri)
- elevata velocità di elaborazione dei dati (ottimizzata solo nella versione registrata: la versione shareware consente solo tempi di calcolo 5 volte superiori)
- possibilità di elaborare sistemi basati sul calcolo delle probabilità in modo estremamente elaborato ed il più possibile preciso

La release presente sul Silver Disk è una versione shareware funzionante per 30 giorni dal momento dell'installazione: per poter ottenere la versione completa (con tutte le funzionalità abilitate) dovrete invece registrarvi.

Prima di chiudere vi ricordo che – nel caso in cui non abbiate mai avuto a che fare con il Super Enalotto o non sappiate nemmeno cosa sia – uno dei capitoli della guida in linea è interamente dedicato ad una completissima trattazione dalla A alla Z sul gioco che ogni settimana appassiona milioni di Italiani in ogni angolo della nazione.

Nella stessa cartella del programma trovate anche un file di update (per aggiornare i dati del programma al 20 Agosto 2000), mentre nella sottodirectory PLUGIN sono presenti due plugin (Caselle e Numeri Fissi) che aggiungono nuove funzionalità all'applicazione.

Sito Web

<http://www.ciemmesoft.com>

SURFSECRET

Dir. Shareware\SurfSecret

Da quando è stata introdotta in Italia la legge sulla privacy, quello della riservatezza dei dati personali è un tema estremamente delicato.

Quando si naviga in Internet, poi, la segretezza della vostra identità o comunque di un gran numero di informazioni a voi legate è costantemente oggetto di potenziali violazioni che – anche se non comportano gravi danni all'utente – possono comunque risultare fastidiose.

Per venire incontro a questa e ad altre esigenze ecco qui SurfSecret, pratico tool che – come suggerisce anche il nome – vi aiuterà a proteggere la vostra privacy dall'eccessiva curiosità di colleghi, parenti, amici o sconosciuti.

Il concetto che sta alla base del funzionamento del programma è molto semplice: mentre navigate, una gran quantità di immagini, pagine HTML ed informazioni viene salvata sul vostro disco rigido dal browser, creando così una chiara traccia del vostro passaggio ed una scia facilmente rintracciabile da eventuali curiosi. SurfSecret provvederà periodicamente ad eliminare questa "traccia" cancellando ogni segno del vostro passaggio: in questo modo, quando qualcuno vi succederà nell'utilizzo del computer poco prima da voi utilizzato, non sarà più in grado di ricostruire le vostre azioni e di risalire ai siti che avete visitato.

SurfSecret si occupa anche di distruggere periodicamente i cookies salvati sul vostro sistema, rendendo praticamente impossibile un'eventuale operazione di "tracking" da parte di una qualsiasi entità.

Tra le opzioni più interessanti spiccano la possibilità di "programmare" l'esecuzione ad intervalli regolari (che vanno dal minuto ai giorni), il livello di sicurezza da mantenere

(misurato attraverso la quantità di informazioni eliminata) e la compatibilità con i principali browser presenti sul mercato.

SurfSecret opera in background (non pesando quindi sulle altre attività svolte dall'utente) e si "nasconde" in memoria in modo da non poter essere individuato da altre persone.

La versione sul Silver Disk è quella Lite, che si differenzia dalla release Deluxe per il fatto di funzionare solo con un browser predefinito e non con tutti quelli utilizzati sulla macchina in questione e/o con gli altri elementi del sistema operativo (come per esempio il Cestino, la directory Temp, il menu d'avvio, ecc...); per poter usufruire dei vantaggi messi a disposizione dalla versione Deluxe occorre ovviamente registrarsi.

Sito Web

<http://www.surfsecret.com>

ADOBE ILLUSTRATOR 9.0 TRYOUT

Dir. Shareware\Adobe Illustrator 9.0 Tryout

Adobe Illustrator è un programma di livello professionale dedicato alla creazione ed alla gestione di grafica vettoriale per la stampa o per la pubblicazione su Web.

La release 9 introduce rispetto ai predecessori un gran numero di novità, finalizzate al potenziamento delle possibilità di editing messe a disposizione dell'utente ed all'ottimizzazione dei lavori.

Grazie all'utilizzo di questo programma potrete creare con semplicità elementi grafici in formato SWF e SVG, tutti caratterizzati da dimensioni davvero ridottissime (con conseguente riduzione dei tempi di caricamento su Internet) e pronti per essere eventualmente esportati per la rapida creazione di animazioni Flash.

Tramite l'utilizzo di sofisticati algoritmi di compressione, Illustrator permette di ottenere in output le illustrazioni nei formati standard GIF, JPEG e PNG, mentre per quel che riguarda invece la visualizzazione in tempo reale durante la realizzazione dei lavori, è disponibile una modalità preview che consente di tenere costantemente sott'occhio il procedere delle operazioni.

Dal punto di vista degli effetti disponibili l'utente può contare sulla presenza di un gran numero di plugin (eventualmente incrementabile grazie all'aggiunta di nuovi strumenti), che consentono di ottenere risultati davvero notevoli con il minimo sforzo.

Oltre ai numerosi tool raccolti nei menu e nelle barre delle applicazioni, l'utilizzo dei layer per la produzione dei propri documenti facilita notevolmente la suddivisione delle operazioni da realizzare, l'eventuale recupero del lavoro già svolto in altre occasioni e la correzioni di sviste o errori accidentali.

Come è d'abitudine per Adobe, anche in questo caso il programma risulta perfettamente integrato con gli altri pacchetti della software house, essendo per esempio caratterizzato da un'elevata compatibilità con Photoshop e dal supporto al formato PDF di Acrobat.

La release presente sul Silver Disk che avete tra le mani è una Trial Version e questo significa che diverse funzionalità che saranno disponibili nella versione finale, non sono per ora abilitate: sappiate quindi che utilizzando questa edizione del tool non sarete in grado di salvare i vostri lavori, stamparli ed esportarli; altri elementi che mancano sono i plugin prodotti da terze parti, gli esempi e la documentazione in linea (che può comunque essere scaricata all'indirizzo <http://www.adobe.com/support/downloads/main.html>).

Sito Web

<http://www.adobe.com>

BATCH IT! PRO

Dir. Shareware\Batch It! Pro

Batch It! Pro è un programma davvero carino che può risultare utile per i WebMaster o comunque per tutti coloro che hanno a che fare con un gran numero di immagini in formato digitale.

Chi si trova infatti a dover gestire numerose foto da manipolare, rinominare e magari convertire per poterle mettere in rete, saprà anche quanto tempo richiede portare a termine tutte queste operazioni con successo; come suggerisce anche il nome, Batch It! Pro vi mette a disposizione la possibilità di automatizzare diverse delle attività che vanno eseguite di routine, grazie ad un'insieme di procedure batch completamente personalizzabili e ad un'interfaccia grafica semplice ed intuitiva.

Tra le caratteristiche più interessanti spiccano le opzioni che consentono la generazione di pagine HTML piene di thumbnail (versioni ridotte delle immagini originali, utilizzate come anteprima) ed organizzate in gallerie.

Ma diamo un'occhiata nel dettaglio ad alcune delle principali funzioni messe a disposizione dell'utente:

- ridimensionamento delle immagini (con rispetto delle proporzioni originali)
- aggiunta di testo o informazioni sul copyright ai margini delle immagini
- modifica della trasparenza delle singole foto
- conversione delle immagini nelle diverse scale di colori disponibili (anche in bianco e nero)
- salvataggio dei documenti in numerosi formati (tra cui JPEG, BMP, GIF, TIFF, ecc...)
- rotazione delle immagini
- processo di rinomina automatica dei file
- supporto alla modalità drag and drop
- creazione di pagine HTML con elenco dei file disponibili, anteprime o collegamenti ipertestuali

La versione disponibile sul Silver Disk è una demo valida per 14 giorni: se al termine di tale periodo di valutazione si volesse proseguire con l'utilizzo del programma sarà necessario registrarsi.

Sito Web

<http://www.batchimage.com>

GO!ZILLA 3.9

Dir. Shareware\Go!Zilla 3.9

Se dovete scaricare una gran quantità di file da uno stesso sito, o se le dimensioni dei numerosi documenti che dovete prelevare dalla rete sono molto ridotte, l'operazione di download rischia di diventare davvero noiosa! E quale miglior soluzione al problema, se non affidarsi ad un programma che faccia tutto il lavoro per voi? Go!Zilla appartiene proprio alla categoria dei "download manager" e rappresenta ormai un must per tutti coloro che passano diverse ore collegati ad Internet. La sua diffusione e la sua fama sono state un po' ostacolate dal grandissimo successo riscosso dal capostipite della categoria (tale GetRight), ma con il passare del tempo ed il rilascio delle nuove versioni anche il programma di preistorica memoria si sta conquistando la sua fetta di mercato (tanto più che è gratuito).

A differenza di GetRight, Go!Zilla è decisamente più user friendly e – pur mettendo a disposizione un gran numero di opzioni – è caratterizzato da una maggior semplicità d'uso.

In generale potrete scegliere se scaricare un singolo file (trascinando il link nella finestra principale del tool) oppure indicare direttamente al programma un URL o una directory da dove "pescare" i file. La principale caratteristica di questo genere di programmi (ed anche il motivo fondamentale per cui alla fine di usano) è rappresentata dal fatto che - nel caso in cui cada la linea - alla successiva connessione il download potrà essere ripreso dal punto in cui era stato interrotto; si noti comunque che perché questa funzionalità sia disponibile, il sito da cui si sta scaricando deve supportare il resume dei download (solitamente quando si scarica via protocollo HTTP questo avviene, ma ciò spesso non accade con i siti FTP).

Tra le altre funzioni messe a disposizione spiccano il tool per la decompressione e la gestione dei file in formato ZIP (Zip!Zilla) e la sezione dedicata allo scaricamento in massa (il cosiddetto "leech") dei contenuti di un determinato sito.

Proprio per la sua semplicità d'uso (che porta ad una semplificazione dei settaggi e ad una minor flessibilità di personalizzazione), vi consiglio di effettuare l'installazione customizzata in modo da poter scegliere solo ciò che davvero si desidera (in caso contrario il programma potrà sembrarvi un attimino...invasivo ed invadente: è sempre meglio prevenire, che curare!).

Sito Web

<http://www.gozilla.com>

WinRAR 2.71

Dir. Shareware\WinRAR 2.71

Ed ecco, per concludere, la nuova release 2.71 di WinRAR, degno rappresentante del mondo delle utility dedicate alla compressione. Ve lo proponiamo soprattutto perché WinZIP non gestisce gli archivi in formato .RAR (mentre WinRAR gestisce i file .ZIP), e WinACE ha dei seri problemi nell'aprirli e manipolarli.

La versione presente su questo Silver Disk è localizzata in italiano (sul sito ufficiale potete comunque trovare anche le traduzioni in tutte le altre lingue più diffuse) e può essere liberamente utilizzata per 40 giorni: al termine di questo periodo di prova, se desiderate proseguire nell'utilizzo del programma dovrete registrarvi come utenti paganti.

Durante l'installazione vi verrà chiesto quali estensioni registrare (i formati supportati sono .RAR, .ZIP, .CAB -archivi di Microsoft-, .ARJ e .LZH), se desiderate mettere l'icona di WinRAR sul Desktop e nel Menu Avvio, creare il gruppo di lavoro, e integrare WinRAR nella shell del sistema operativo (operazione che aggiunge nuove voci ai menu contestuali): se si clicca su un archivio registrato, si potrà infatti decompattarlo in una directory avente lo stesso nome dell'archivio; se invece si clicca col tasto destro su un file o una directory si potrà creare un archivio con quel nome. La creazione di archivi è davvero veloce: aprite la console di WinRAR e potrete muovervi all'interno del vostro computer come se vi trovaste in una finestra qualsiasi di Windows. Selezionate con il mouse i file che desiderate inserire in un archivio (magari aiutandovi con il tasto Shift o Ctrl) e dopodiché premete il tasto 'Add' (il primo nella barra degli strumenti); si aprirà una finestra contenente il nome dell'archivio (modificabile), la scelta del formato (ZIP o RAR), il metodo di compressione, la modalità di aggiornamento (se si tratta di un archivio già esistente potete decidere se aggiornare solo i file nuovi, tutti o altro) e le opzioni di archiviazione. Gli altri tasti sono, nell'ordine:

'**View**': permette di vedere il contenuto di un archivio;

'**Delete**': consente di cancellare i file selezionati da un archivio;

'**Repair**': permette di riparare un archivio danneggiato;

'Estimate': offre la possibilità di stimare quanto occuperà un archivio a seconda della routine di compressione che scegliete (e scoprirete che l'algoritmo 'RAR best' occupa in media un 5% in meno di 'ZIP best');

'Extract To': serve ad estrarre l'archivio selezionato in una directory ben specifica (se nella console avete scelto una cartella predefinita il programma la scandisce tutta alla ricerca di eventuali archivi e li estrae);

'Test': consente di testare l'archivio corrente alla ricerca di eventuali errori, da riparare poi con il tasto apposito.

Le altre opzioni del programma (Ctrl+S o voce di menu 'Options\Settings') prevedono la definizione di directory preferenziali, l'inserimento di password per la protezione dei vostri archivi (a differenza di WinZIP non è definibile per ogni archivio, ma è una sorta di variabile globale del programma), l'algoritmo di compressione di default (quello che viene usato se lavorate con WinRAR nei menu contestuali), il formato della Toolbar, la priorità del programma (più è alta più sarà veloce, con una maggiore occupazione del processore), oltre ad alcune impostazioni di default (come il path di avvio del programma).

Sito Web

<http://www.winrar.com>