

Ritagli, rimediare ai

Il problema:

Se si usa lo strumento Magic Wand (cioè la bacchetta magica) per selezionare un'area dell'immagine si corre il rischio di ottenere bordi poco realistici: infatti, Paint Shop Pro non dispone purtroppo dell'apposita funzione di antialiasing.

La soluzione:

Basta ingrandire un po' la selezione con la funzione Feather ed effettuare semplici manipolazioni.

In realtà, le semplici manipolazioni con cui modificare le immagini si riducono all'operazione di circondare l'immagine (seguendone il perimetro scontornato) con un bordo sfumato.

In questo modo, le imperfezioni del contorno non sono più evidenti e l'immagine risulta di gradevole aspetto.

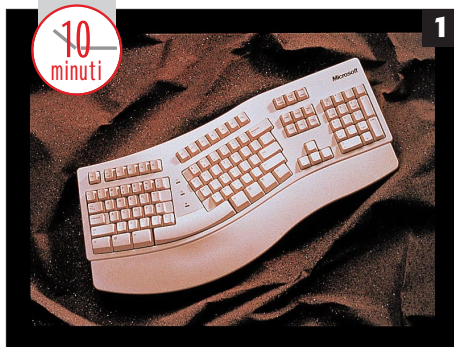
Per ottenere questo effetto, occorre usare la funzione *Feather* associata alla selezione e aver cura di sovrapporre l'immagine scontornata a uno sfondo del colore adatto alla sfumatura. Per l'esempio è stata usata una foto del numero scorso.

dotazione minima

- computer 486
- Windows 95
- 16 MB di ram
- scheda video Svga
- Paint Shop Pro versione 4.12

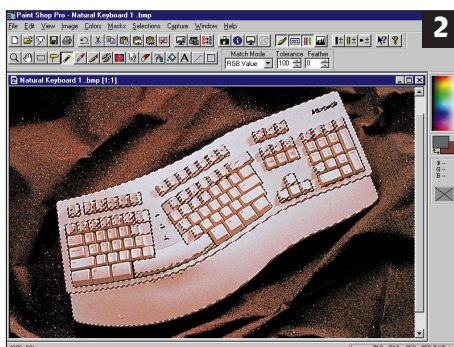
si fa
in

10
minuti



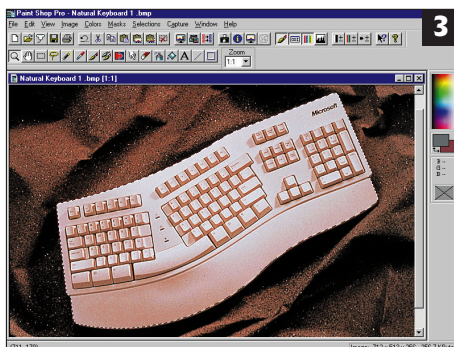
1 L'originale

Poiché la scenografia non interessa, si vuole ritagliare solo l'immagine della tastiera.



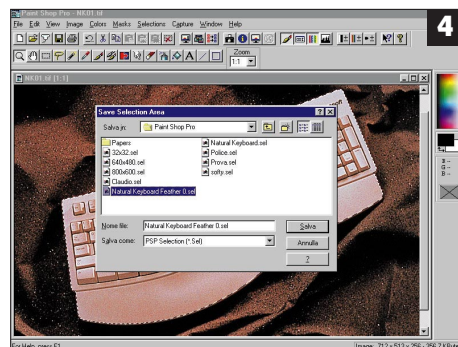
2 La selezione

Con Magic Wand e la *Tolerance* impostata a 100, si fa clic su un punto bianco della tastiera, per selezionarla.



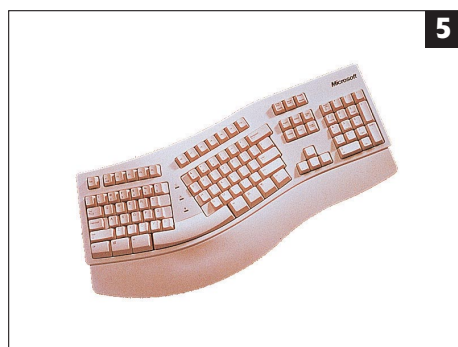
3 Aggiustamento della selezione

Le aree rimaste deselectionate si selezionano tenendo premuto <MAIUSC> durante la nuova selezione.



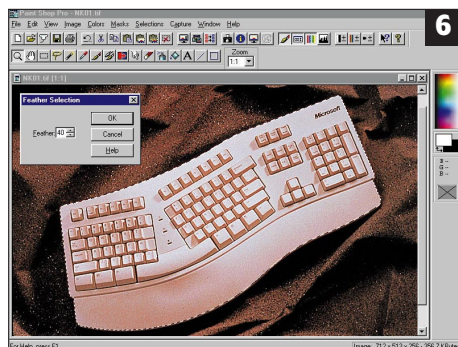
4 Memorizzare la selezione

Con il comando *Save* del menu *Selection* si salvano su disco le coordinate della selezione.



5 Copiare la selezione negli Appunti

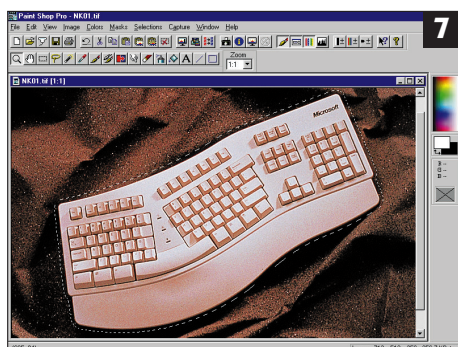
Con il comando *Paste As New Image* si crea poi una nuova immagine, dal bordo però troppo irregolare.



6 Modifica del Feather

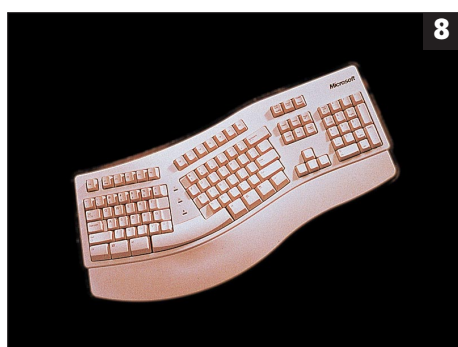
Chiusa la nuova immagine, si porti a 40 il *Feather* della selezione (comando *Modify* di *Selection*).

contorni imperfetti



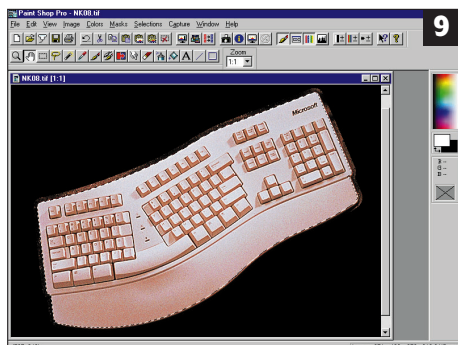
7 Selezione più ampia

Il passo 6 ha ampliato la selezione, introducendo anche un effetto sfumato al bordo (qui poco avvertito).



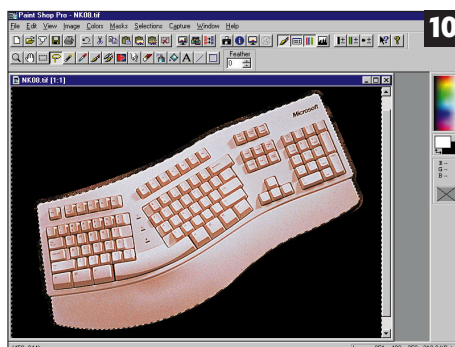
8 Copia e incolla

La creazione di una nuova immagine può ora essere fatta, curando che il colore di sfondo sia il nero.



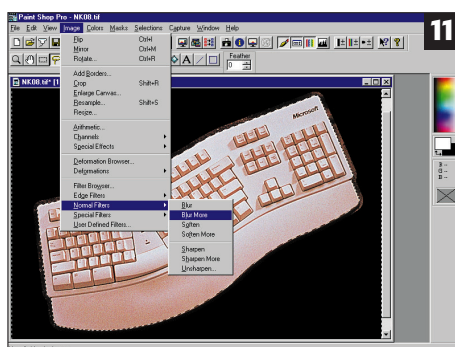
9 Richiamo della selezione

Ora si richiama la selezione precedentemente salvata su disco e la si dispone alla perfezione sulla tastiera.



10 Inversione della selezione

Con *Invert* del menu *Selection* si seleziona tutta l'immagine tranne la tastiera.



11 Il filtro blur

Alla selezione va ora applicato il filtro *Blur more*, che determina un effetto nebbia.



12 Selezione della tastiera

Richiamata la selezione della tastiera e impostata la *Feather* a 40, si copia e si crea l'immagine definitiva.

PC OPEN consiglia

Di fare

- Sfruttate la massimo la possibilità di salvare e richiamare le coordinate delle selezioni. Per ottenere aree di selezione accurate è spesso necessario intervenire manualmente, quindi è opportuno non sprecare il lavoro già fatto. Inoltre, i file *.sel* occupano davvero poco spazio.
- Portate l'immagine a milioni di colori, anche se quelli usati sono meno di 256: in questo modo si possono usare gli effetti speciali di Paint Shop Pro.

Di non fare

Non tralasciate di salvare l'immagine dopo ogni intervento, meglio se con un nome diverso. Se avete a disposizione tutti gli stadi del lavoro, potete riprenderlo dal punto giusto in caso vi accorgiate di un errore, senza dover ricominciare daccapo.

Cambiare aspetto

Il problema: volete veramente cambiare i connotati alla suocera? Volete sul serio che quella faccia da [...omissis...] del vostro capufficio abbia uno specchio fedele di ciò che è? O volete invece fare colpo sulla vostra amica di penna brasiliana inviandole una foto "leggermente migliorata"?

La soluzione: liberate il nerd che è in voi e attaccatevi al computer: con due colpi di mouse e un programma di morphing siete in grado di manipolare la realtà a vostro piacimento e di ottenere, oltre che soddisfazioni morali, anche effetti da professionisti.

Il morphing (cioè *metamorfosi*) è la tecnica computerizzata che permette di deformare l'immagine di un oggetto, di un animale o di una persona.

È possibile suddividere i campi di applicazione del morphing in due grandi categorie, anche se deve essere chiaro che si tratta di due categorie del tutto arbitrarie e che le usiamo solo per amor di chiarezza. La prima è quella che consiste nell'intervenire su un'immagine e deformarla secondo vettori di trasformazione definiti dall'utente: è questo il tipo di morphing che prendiamo in considerazione in questa scheda. La seconda categoria è quella che prevede non una ma due immagini presenti all'inizio dell'elaborazione, un'immagine sorgente e un'immagine destinazione; in questo caso, il morphing

consiste nel produrre una serie di immagini intermedie, in modo che si abbia l'impressione che il soggetto dell'immagine sorgente si trasformi gradualmente al soggetto dell'immagine destinazione. Questo tipo di morphing verrà preso in esame nel prossimo numero di Pc Open.

Plastic Morph

Plastic Morph è un programma, sviluppato da un'azienda di Milano, che viene commercializzato attraverso il canale shareware e che i lettori trovano sul cd rom allegato a questo numero della rivista.

Il funzionamento è molto semplice: dopo aver caricato l'immagine da modificare, si devono definire i cosiddetti *poli*, che individuano sia le aree interessate alla trasformazione sia i vettori di trasformazione, cioè il verso della trasformazione stessa.

I poli blu individuano la posizione originale dei punti che compongono l'immagine, mentre i poli rossi individuano la posizione dei punti dopo la distorsione. In pratica, si usano i poli blu per in-

si fa
in

20
minuti

Distorsioni a piacere le regole base per

L'immagine di partenza

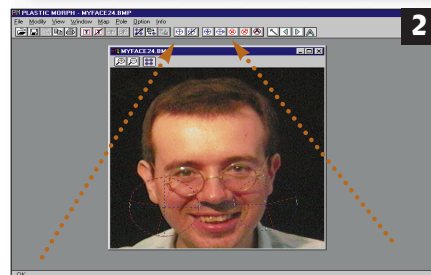
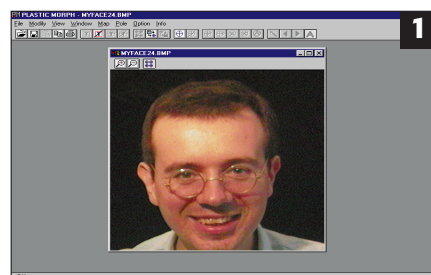
Plastic Morph elabora solo immagini in formato .bmp, cioè quello di Windows. La profondità di colore può essere di 24 bit (true color) o inferiore: in questo caso, l'immagine contiene la palette dei colori. Una volta importata, l'immagine può essere ingrandita.

Creazione dei poli

I poli blu, che definiscono le aree interessate al morphing, vengono creati il pulsante blu indicato dalla freccia sulla sinistra. Gli altri pulsanti blu eliminano o modificano i poli. La freccia sulla destra indica il pulsante per creare i poli rossi, che individuano le posizioni finali dei punti.

La trasformazione

La trasformazione avviene impartendo il comando *Transform* del menu *Modify*. Se sono stati definiti più poli e si vuole osservare l'effetto solo di un polo, lo si seleziona e, dopo *Transform*, si sceglie *Local* anziché *Global*. Si evita così l'elaborazione di intere immagini magari pesanti.



dotazione minima

- 386sx
- 4 MB di RAM
- schermo a colori
- 2 MB di spazio sul disco rigido

dicare quali punti dell'immagine devono essere sottoposti alla trasformazione (che, in effetti, è composta da una traslazione e da un'interpolazione) e i poli rossi per indicare dove i punti si devono spostare.

Lo spostamento (cioè la deformazione) può avvenire in tre modi: per semplice traslazione (un'area viene spostata

da un punto a un altro, mentre i pixel contigui vengono modificati di conseguenza), per ingrandimento o riduzione (lo spazio occupato aumenta o diminuisce) o per rotazione (l'area ruota su sé stessa).

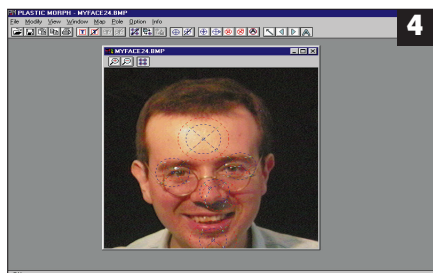
Questi tre effetti possono coesistere, generando trasformazioni che risultano particolarmente elaborate.

Ad ogni immagine possono essere applicati più poli di trasformazione: l'insieme dei poli costituisce la mappa di trasformazione.

La versione registrata di Plastic Morph consente di memorizzare su disco le coordinate delle mappe di trasformazione, mentre la versione shareware non prevede questa funzione. La ver-

con la metamorfosi

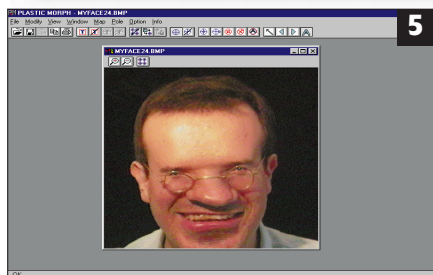
con Plastic Morph metamorfosi perfette



4

Perché limitarsi?

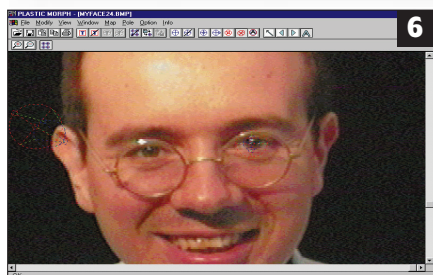
I risultati migliori si ottengono quando si applicano più poli di trasformazione. Come si vede dalla figura, alcuni poli hanno solo un effetto di ridimensionamento, altri di traslazione e altri di rotazione. Combinando accortamente queste possibilità, si ottengono trasformazioni efficaci.



5

Salvare i capolavori

Le immagini rielaborate possono essere memorizzate su disco per mezzo del consueto comando *Save As* del menu *File*. Non si usi il comando *Save* a meno che non si voglia proprio sovrascrivere la vecchia versione dell'immagine selezionata.



6

Per chi non ha esperienza

Se Plastic Morph è il primo contatto con il mondo del morphing, conviene fare un po' di esercizi per impadronirsi della tecnica. La cosa migliore è effettuare piccoli ritocchi alla volta (come nell'esempio) e osservare ciò che accade, apportando sempre piccole modifiche al nodo.

sione shareware è tuttavia in grado di memorizzare su disco le immagini trasformate, rendendole quindi disponibili per trasformazioni successive o per usi con altre applicazioni.

La registrazione costa 40 dollari, ma poiché il produttore è un'azienda di Milano è probabile che si possa pagare con le nostre lire.

a chi rivolgersi

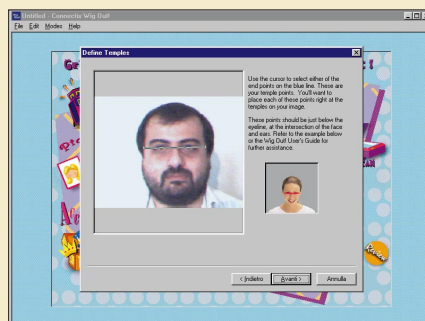
Plastic Morph
40 dollari
Nuova Algobit
Via Valparaiso 4
20144 Milano
Fax: (02)
48.01.60.84
www.algobit.com
www.algobit.it

Wig Out!
99.000 lire
(IVA esclusa)
Connectix
Per l'Italia:
Questar srl
Via Ghislandi 61/b
24125 Bergamo
Tel.: (035)
428.29.99
www.questar.it

NON C'È TRUCCO SENZA TRUCCO

Wig Out!

Il pacchetto Wig Out! di Connectix ha uno scopo diverso: le sembianze delle persone non vengono modificate, ma è invece possibile applicare capelli differenti, occhiali, barbe e baffi, gioielli eccetera. In questa maniera è possibile fare un po' di prove indolori prima di decidersi a cambiare immagine. Consigliatissimo nei giochi di società.



Una foto è ciò che occorre per iniziare. Occorre poi determinare alcuni punti di riferimento del volto



Alcune con la fantasia: basta scegliere gli accessori da applicare alla foto (capelli compresi) e divertirsi



Una botta di vita e un look più interessante: abbiamo aggiunto capelli lunghi, occhiali, cappello e orecchino

File danneggiati recuperare i dati su dischi e dischetti

Il problema:

non si riesce più ad aprire uno o più file sul disco rigido o sul dischetto.

La soluzione:

prima di tutto occorre capire che tipo di errore si è verificato, poi si può rimediare: talvolta basta il sistema operativo.

Gli errori più frequenti che si verificano circa i dati contenuti sui dischi riguardano la chiusura dei file e la struttura dei file stessi e delle cartelle.

Gli errori di chiusura dei file si verificano quando, ad esempio, viene a mancare la corrente mentre si sta memorizzando su disco un file: in questi casi, un pezzo di file viene memorizzato correttamente, ma il sistema operativo non riesce a trovare l'apposito contrassegno Eof (cioè *End Of File*, fine del file), che dichiara ufficialmente chiuso il file.

Gli errori che riguardano la struttura dei file e delle cartelle sono anch'essi imputabili a cadute di tensione, ma anche ad altre cause quali una non perfetta progettazione delle applicazioni, errori nella gestione della memoria da parte del sistema operativo eccetera. Uno degli effetti più comuni è che un cluster sembri appartenere contemporaneamente a due file (cosa impossibile) o che sia contrassegnato come in uso senza l'indicazione del file cui dovrebbe appartenere. In questi casi, questi cluster possono

essere salvati come veri e propri file (solitamente con estensione *.chk*) ed essere quindi esaminati con un elaboratore di testi: se contengono testo che può servire, questo viene così recuperato, altrimenti si possono cancellare.

Se contengono invece codice eseguibile, è assai improbabile che questo si possa riutilizzare.

Usiamo Scandisk

Avviare Scandisk

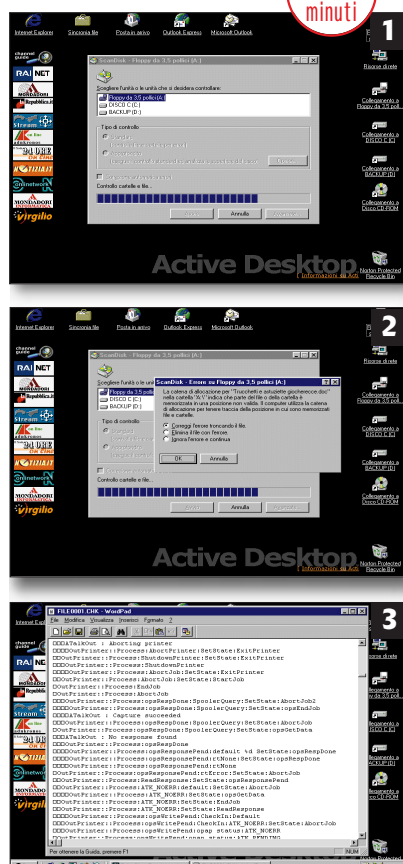
Scandisk si avvia facendo clic sul pulsante **Avvio**, poi su **Programmi**, **Accessori** e infine **Utilità di Sistema**. Avviato il programma, si seleziona quale unità verificare e il tipo di controllo: per un controllo sui file, è sufficiente eseguire quello standard.

I messaggi di errore

Secondo il tipo di errore rinvenuto, Scandisk visualizza un messaggio e propone all'utente una serie di scelte. Quella più sicura, in qualsiasi occasione, è salvare i file danneggiati, eventualmente assegnando loro (quando necessario) un nuovo nome.

Verifica del file

Se Scandisk ha salvato con un nuovo nome i file danneggiati (solitamente si tratta di file con nome *File0000.chk*, con numeri progressivi, che possono contenere più di un file originale), questi possono essere aperti con Blocco note o con Wordpad.



si fa in
5 minuti

PCOPEN
consiglia

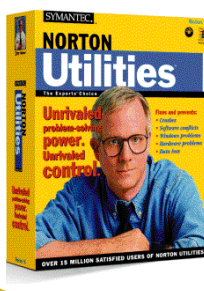
Di fare

Se i dati che avete su disco sono davvero preziosi, munitevi degli strumenti adatti per proteggerli: un software come le Norton Utilities e un gruppo di continuità (Ups) costano meno del lavoro perso.

Di non fare

Non togliete mai il dischetto se la spia dell'unità è ancora accesa, neppure se il sistema operativo ha segnalato che la scrittura sul dischetto è finita: il processore è infatti più veloce dell'unità a disco, quindi considera terminata la fase di scrittura mentre la testina è ancora in funzione.

per chi vuole l'assistenza di un professionista



Le Norton Utilities sono universalmente riconosciute come uno dei pacchetti più efficaci per il buon mantenimento del personal computer e dei dati contenuti sul disco rigido. A questo proposito, le possibilità di intervento delle Norton Utilities sono più estese e approfondite di quelle del semplice sistema operativo e offrono inoltre un sistema di prevenzione globale per impedire la perdita dei dati. Al momento, dovrebbe essere già distribuita la nuova versione 3.0 per Windows 95. Per informazioni: Symantec, telefono (02) 69.55.21 - <http://www.symantec.com>.

Ricerca dei dati, come usare gli operatori logici

Il problema:

le opere di consultazione su cd rom sono sempre più diffuse, ma spesso la ricerca dei dati è un po' difficoltosa.

La soluzione:

basta usare gli operatori logici e impostare in modo corretto la ricerca.

Gli operatori logici permettono di definire criteri di ricerca all'interno di testi. Ad esempio, se si vogliono trovare tutti gli articoli di un'enciclopedia in cui compaiono i termini *pane* e *lievito* ma non *forno*, si impostano i criteri di ricerca nel modo seguente: **pane AND lievito NOT forno**.

Un accurato uso degli operatori logici permette di ritrovare in poco tempo tutti i testi che interessano, senza dover scorrere manualmente una grande mole di dati. Gli operatori logici non sono molti e si possono ricordare con facilità.

And

Si usa per indicare che due termini devono essere entrambi presenti nel testo, anche se non vicini. Ad esempio **agnelli AND fiat** trova tutti gli articoli dove compare sia il termine *agnelli* sia il termine *fiat*.

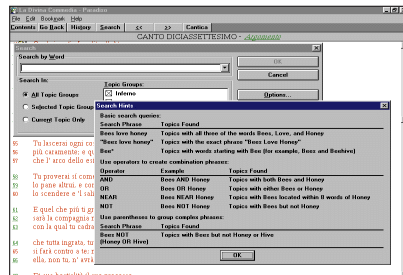
Or

Trova tutti gli articoli che contengono almeno uno dei termini indicati. Ad esempio **agnelli OR fiat** trova gli articoli che contengono o il termine

Alcuni esempi pratici

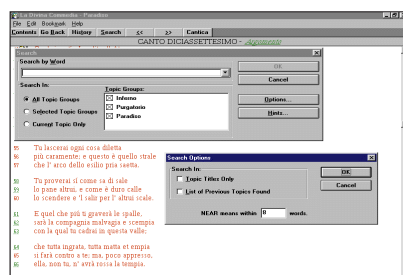
Gli operatori logici

Microsoft Viewer (un pacchetto per la costruzione di applicazioni multimediali, oggi non più supportato) dava la possibilità di effettuare ricerche con gli operatori logici, usati anche in combinazione tra loro.



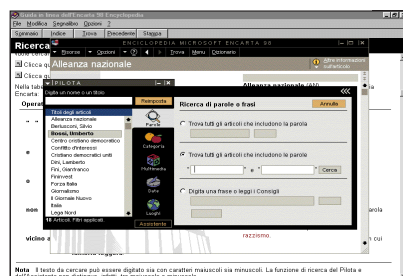
Modifica della vicinanza

Alcuni pacchetti permettono di modificare il valore di **NEAR**: in questo modo è possibile stabilire quanto vicine debbano essere due parole nel testo per soddisfare il criterio di ricerca.



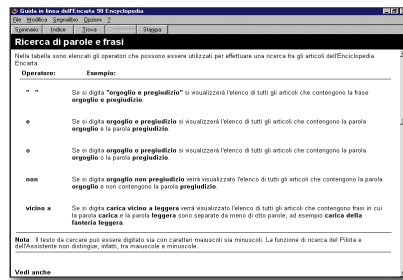
L'interfaccia di Encarta 98

Encarta 98 dispone di un'interfaccia che guida l'utente nella definizione dei criteri di ricerca. In sostanza, si tratta di usare sempre gli operatori logici, anche se l'ambiente è un po' più amichevole e l'utente deve solo scegliere i campi in cui inserire i valori da ricercare.



Attenti al baco

La funzione di ricerca di Encarta 98 funziona con gli operatori logici tradotti, quindi (nel campo più in basso della figura precedente) si possono inserire gli operatori in italiano. Tuttavia la Guida riporta che **NEAR** è stato tradotto come **VICINO A**, mentre l'operatore funzionante è **VICINO**.



agnelli o il termine *fiat*. Possono essere specificati più di due termini.

Not

Questo operatore indica che i termini specificati non devono essere presenti nell'articolo. Ad esempio **agnelli NOT fiat** trova tutti gli articoli che contengono il termine *agnelli* ma non contengono il termine *fiat*.

Near

Specifica che i due termini indicati devono essere entrambi presenti nell'articolo, ma che non devono essere separati da più di un numero prefissato di parole (di solito è otto). Ad esempio **agnelli NEAR fiat** trova tutti gli articoli nei quali il termine *agnelli* non è separato dal termine *fiat* da un numero di parole maggiore di quello stabilito.

Alcuni prodotti consentono di definire il numero di parole considerato dall'operatore **near**, mentre altri prodotti assumono un unico valore predefinito.

radici

Gli operatori logici sono anche detti booleani perché furono definiti dal matematico Boole. In realtà, **near** non è un operatore booleano vero e proprio, ma è comunque un operatore logico.

Parallela bidirezionale se c'è, meglio sfruttarla

Il problema:

nonostante le assicurazioni del venditore, la stampante parallela non mantiene promesse.

La soluzione:

Probabilmente occorre impostare la porta parallela come bidirezionale.

Impostiamo la porta

Tutto da bios

Occorre impostare l'apposita voce del bios affinché il sistema riconosca come *ecp* o *epp* la porta parallela. I bios sono di tipi diversi, quindi non è possibile consigliare una procedura comune, comunque si accede alle impostazioni del bios premendo generalmente il tasto <CANC> durante la verifica della memoria (all'accensione del computer).

A seconda del tipo di bios del computer, occorre avere più o meno pazienza e scorrere le impostazioni per trovare quella che si riferisce alla porta parallela. I valori in questione dovrebbero essere: standard, *Ecp*, *Epp* o *Ecp/Epp*. Quest'ultimo caso (che in pratica lascia al sistema il compito di verificare se la porta è *Ecp* o *Epp*) è forse la soluzione migliore. In ogni caso, segnatevi i valori originali: tutti.

si fa
in



Le porte parallele (cioè quelle cui comunemente si collega la stampante) montate sui computer di oggi sembrano del tutto identiche a quelle montate sui computer dei primi anni Ottanta. Invece presentano differenze sostanziali, che fanno capo a due sigle: *Epp* (Enhanced Parallel Port) ed *Ecp* (Extended Capabilities Port). Queste due sigle identificano le nuove generazioni di porte parallele, nate dagli accordi e dalla collaborazione di più grandi produttori mondiali di hardware e

di software per definire standard che fossero al passo coi tempi.

Agli inizi, la porta parallela fu concepita esclusivamente quale strumento di output, cioè capace esclusivamente di inviare i dati dal computer alla periferica e non viceversa. Successivamente ci si rese conto che non sarebbe stata una brutta cosa

se la stampante fosse stata in grado di comunicare al computer alcuni dati essenziali (come la mancanza della carta, l'esaurimento dell'inchiostro eccetera), in modo che non fosse il software a dover interpretare le cause di malfunzionamento, con messaggi criptici che il più delle volte sconcertavano l'utente.

La prima interfaccia bidirezionale (in grado cioè di trasmettere i dati nei due sensi) fu commercializzata da IBM, che la montò sui computer della serie Ps/2. La velocità di trasferimento fu ulteriormente aumentata grazie alla tecnica del busmastering, che permette alla scheda di interfaccia di accedere direttamente al computer senza caricare ulteriormente il processore.

Il primo passo verso una nuova generazione di porte parallele fu compiuto nel 1991, quando alcune aziende definirono lo standard *Enhanced Parallel Port*.

Se l'interfaccia paral-

lela di tipo Ps/2 consente una velocità di trasferimento massima di 300 Kb al secondo (paragonabile a quella di un lettore cd a doppia velocità), lo standard *Epp* consente velocità comprese tra 1,5 e 2 MB al secondo (circa quelle di una rete Ethernet base); il salto di prestazioni è dunque sostanziale, ma comporta alcune restrizioni: poiché queste frequenze di trasmissione sono molto elevate (e soggette quindi a degrado o interferenze), il cavo di collegamento deve essere doppiamente schermato e, in più, ognuno degli otto canali (cioè i cavettini che compongono il cavo) ha bisogno di una schermatura propria; inoltre, il cavo non dovrebbe essere più lungo di due metri. D'altro canto, la porta *Epp* è in grado di indirizzare sino a 64 dispositivi, senza bisogno commutatori o accrocchi del genere. Infine, le porte *Epp* sono del tutto compatibili con le vecchie porte parallele: una stampante non bi-

direzionale può essere collegata tranquillamente a una porta *Epp*.

Dagli sforzi di Hewlett-Packard e Microsoft, è nato nel 1993 lo standard che definisce la *Extended Capabilities Port (Ecp)*. Le porte *Ecp* hanno le stesse caratteristiche delle porte *Epp*, ma lavorano in modalità *Fifo* (*First In First Out*): in questo modo l'interfaccia è svincolata dalle operazioni del processore e i dati possono essere trasmessi mentre il processore sta eseguendo altre operazioni. Una delle caratteristiche più interessanti della porta *Ecp* è la sua capacità di adattarsi alle condizioni ambientali: se la qualità del cavo è scadente o vi sono interferenze (per campi magnetici o elettrici), la porta diminuisce automaticamente la velocità, in modo da assottigliare la possibilità di errori.

Infine, una porta *Ecp* può gestire sino a 128 periferiche diverse.

Windows 95 e le porte Ecp

Windows 95 riconosce automaticamente le porte *Ecp* e le periferiche che vi sono connesse (se sfruttano le caratteristiche dalla porta *Ecp*); ad esempio, per far riconoscere a Windows una nuova stampante, basta collegarla, accenderla e accendere poi anche il computer: all'avvio, Windows non solo riconoscerà la presenza di una stampante, ma ne indicherà il modello e ne richiederà i driver.

in breve

Epp

- Trasferimento di 2 Mb di dati al secondo
- Operazioni a 8 bit bidirezionali
- Capacità di connessione a cascata di più periferiche

Ecp

- Trasferimento di 2 Mb di dati al secondo
- Operazioni a 8 bit bidirezionali
- Capacità di specificare se i byte inviati costituiscono un dato o un comando
- Supporto per lettori di cd rom e per scanner
- Buffer *Fifo* di 16 byte
- Supporto della compressione di dati di tipo *run length*
- Supporto del *Dma* (accesso diretto alla memoria)

Realizziamo un biglietto

Il problema:

Vogliamo realizzare dei biglietti di invito ad una festa. Visto il successo che stanno riscuotendo, abbiamo pensato di usare i cuccioli di dalmata della Carica dei 101.

La soluzione:

Abbiamo trovato il programma Studio Grafico, La carica dei 101 edito da Disney che fa il caso nostro.



si fa
in

20
minuti



1 La scelta del progetto

Nella pagina *Scegli il Progetto* è possibile selezionare uno dei diciannove modelli di biglietti di auguri preimpostati. La scelta è sufficientemente ampia da permettere di trovare sempre il modello adatto.



2 Decoriamo il biglietto

Iniziamo a decorare il biglietto d'invito scegliendo l'immagine da porre nella parte esterna. Tale scelta è effettuata nella finestra *Pagina disegno* che ci permette di definire tutta la struttura esterna del biglietto.

Ora che i personaggi della Carica dei 101 sono tornati in auge, i vostri bambini saranno certamente felici di poter creare progetti grafici personalizzati contenenti i disegni della simpatica banda di cuccioli dalmata. Il cd rom **Studio Grafico la carica dei 101** può soddisfare praticamente tutti i desideri dei vostri piccoli. Consente infatti di realizzare una serie di progetti artistici, che vanno dagli attestati ai biglietti d'auguri e d'invito, dalla carta intestata ai diari e dalle pagine da colorare alle tovagliette.

per chi ha fretta

- Prodotto da: Disney Interactive
- Distribuito da: Buena Vista Home Entertainment
- Telefono: (02-29.08.51)
- Il programma gira sotto Windows 95 e Windows 3.1

In totale sono diciannove le proposte contenute nel cd rom, tutte realizzabili in modo molto semplice e in poco tempo.

Biglietti d'invito passo per passo

Per dare una dimostrazione della facilità d'uso del prodotto realizziamo assieme un biglietto d'invito, che, tra tutti, è il progetto più articolato.

Dopo aver lanciato il programma, appare la breve presentazione del cd rom, seguita dalla schermata che permette di scegliere un progetto. Qui sono presenti tutte e diciannove le proposte, raccolte su una sorta di striscione scorrevole. Per poterle visionare tutte ci sono due frecce alla base della pagina, una diretta verso destra e l'altra verso sinistra. Cliccandovi

sopra possiamo fare scorrere lo striscione nella direzione desiderata. In alternativa, c'è un modo più simpatico e più veloce per visionare tutti i progetti. Alla base della pagina c'è un cucciolo dalmata che segue le nostre scelte: sta seduto se guardiamo i progetti o trotterella verso destra o sinistra se siamo scorrendo le varie proposte.

Se clicchiamo sul cucciolo, e teniamo premuto il pulsante sinistro del mouse, possiamo portare velocemente il cagnolino sino al progetto desiderato o semplicemente visionare in modo più rapido tutti i progetti.

Scelto il modello d'interesse, basta cliccarvi sopra per andare alla pagina *Disegno*. Noi, come detto, abbiamo deciso di realizzare il biglietto di invito e per questo abbiamo scelto il progetto *Invito*.

A prima vista la pagina che ci si presenta può sembrare un po' difficile da interpretare e ricca di elementi. In realtà, se l'analizziamo in dettaglio vediamo che ha una struttura molto semplice. La prima operazione che ci viene proposto di fare è scegliere il formato del biglietto per la parte esterna.

L'invito è stabilito venga stampato su di un foglio di carta A4 da ripiegare una sola volta. Per tale formato l'editore ha deciso che le possibilità di scelta fossero quattro: con un'immagine in alto o in basso a destra in un biglietto a struttura verticale, con un'immagine in alto o in basso a sinistra in un biglietto a struttura orizzontale. La scelta si effettua cliccando sull'icona *Formato*, in basso destra dello schermo.

Definita la struttura dell'esterno del biglietto, operiamo sui dettagli. Anzitutto scegliamo il disegno. Le immagini dispo-

nibili, rigorosamente in stile dalmata, sono circa una settantina. Tra queste troviamo cagnolini in tutte le posizioni possibili, in atteggiamenti affettuosi o di sfida e agghindati come pacco dono o alle prese con il classico osso.

La scelta avviene tramite una modalità identica a quella già vista per il progetto; l'unica differenza è che si sviluppa in verticale anziché in orizzontale. Per collocare nel biglietto l'immagine scelta basta cliccarvi sopra due volte.

Identificato il dalmata che più si adatta al nostro scopo, o meglio, al gusto dei nostri piccoli, occorre procedere alle definizioni dello sfondo e del tipo di carattere. Selezionando la voce *Sfondo* in basso sulla pagina, ap-



di invito dalmata



3 Scriviamo il messaggio

Sempre nella *Pagina disegno* possiamo scrivere un messaggio da riportare sul biglietto. Nel nostro caso abbiamo appunto scelto di invitare un gruppo di amici a una festa di compleanno.



4 Terminiamo il progetto

Un'operazione analoga a quella eseguita per l'esterno la svolgiamo per la parte interna del biglietto. Dalla finestra *Pagina disegno* possiamo completare il tutto.

pare una finestra di scelta identica a quella relativa al disegno e quindi, per operare la scelta più appropriata, bisogna seguire lo stesso procedimento adottato per la definizione del disegno.

Inseriamo il nostro messaggio

A completare la parte esterna del nostro biglietto d'invito manca solo un messaggio. Per scriverlo bisogna cliccare due vol-

te con il mouse sulla zona che nel biglietto è adibita a ospitare il testo; questa selezione abilita nel contempo anche la possibilità di definire tipo, dimensione e colore dei caratteri. Per dare un tocco in più sono presenti anche quattro bottoncini che, se selezionati, consentono di scrivere in corsivo, grassetto o sottolineato. Facciamo notare che per cambiare lo stile di una frase bisogna

prima selezionarla tutta, evidenziandola con il mouse.

A questo punto siamo a metà dell'opera perché abbiamo finito la parte esterna del nostro biglietto.

Prima di procedere oltre possiamo però verificare se quello che abbiamo fatto rispecchia le nostre aspettative cliccando sulla lente d'ingrandimento *Prova* in basso a destra sulla finestra di la-

voro. Vedremo così a tutto schermo la nostra opera d'arte. Se siamo soddisfatti possiamo salvare il lavoro (non si sa mai) e passare alla parte interna del biglietto cliccando sull'icona in basso sullo schermo. Per realizzare l'interno del biglietto bisogna seguire esattamente le stesse modalità operate sulla parte esterna, salvataggio compreso.

Il lavoro di impaginazione è concluso. Non re-

sta che stamparlo. Per questo bisogna tornare alla parte esterna del biglietto, fare clic sull'icona *Stampa* e specificare quante copie desideriamo avere. Quando la stampante ha finito dobbiamo rimuovere i fogli e reinserirli nel cassetto con la prima immagine rivolta verso l'alto. Passiamo alla parte interna del biglietto cliccando sull'icona corrispondente e avviamo ancora la stampa. Dopo aver stampato il biglietto, lo ripieghiamo in modo tale che interno ed esterno siano posizionati secondo le nostre aspettative.

L'interfaccia di Studio Grafico la carica dei 101 è davvero molto semplice (tanto da rendere inutile l'uso del manuale), così come lo è la creazione dei vari progetti. Inoltre non sono da sottovalutare le possibilità offerte dal prodotto che sono molte sia come tipi di progetto sia come scelta di disegni e caratteri. Studio Grafico è dunque uno strumento valido per consentire ai vostri bambini di sviluppare, giocando, le loro doti artistiche, magari con l'aiuto di papà e mamma, almeno all'inizio. In alternativa può semplicemente essere un'occasione per divertirsi nella creazione di poster o disegni da colorare.

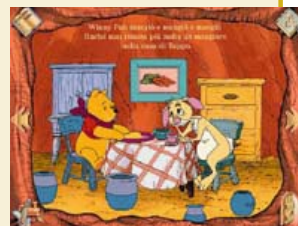
PER CHI AMA I PERSONAGGI DISNEY



Da Disney Interactive arrivano altri due cd rom per bambini, *Winnie Puh e l'albero del miele* (116.000 lire) e *La bottega dei giochi* (99.000 lire). Il primo di questi è il libro animato interattivo ispirato all'opera cinematografica, che Walt Disney realizzò nel 1966. Il cd rom, che si indirizza a bambini fino a otto anni, offre diverse possibilità di utilizzo. Si

va infatti dalla semplice narrazione del testo originale (può essere ascoltato anche in inglese), all'opzione *Leggi e gioca*, dove si può ascoltare la storia e utilizzare un dizionario parlante per avere spiegazioni sulle parole difficili, cantare canzoni (sottotitolate per imparare facilmente il testo) ed esplorare parti della scena. Ci sono

poi quattro giochi basati sulla ricerca di oggetti. Durante la lettura, ogni frase viene evidenziata in modo che il bambino possa associare la parola all'animazione che vede a video e quindi imparare la corretta pronuncia. Lo stesso avviene con il *Dizionario parlante*, che, oltre a dare la spiegazione di una parola, la associa a un'animazione per rendere più facile l'apprendimento. Il cd rom *La bottega dei giochi* si ispira invece ai personaggi del film *Toy Story* ed è una raccolta di videogame. È un insieme di stimolanti attività di livello e complessità differenti adatti a bambini di età diversa e comunque non inferiore ai cinque o sei anni.



Internet Explorer 4:

Il problema: Nonostante la sempre maggiore potenza dei computer e i modem sempre più veloci, spesso chi naviga in Internet perde molto tempo con funzioni lente e noiose, che costringono a una serie troppo lunga di operazioni ripetitive o di passaggi da un'applicazione a un'altra.

La soluzione: Per risolvere questi problemi è sufficiente dotarsi di strumenti specifici per fare con semplicità e più velocemente operazioni tediose. Uno dei primi prodotti nati per Internet Explorer 4 è il pacchetto dei Power Toys.

Internet Explorer 4 dispone di nuove e più potenti funzioni rispetto al suo predecessore, ma per chi non si accontenta sono già disponibili i Power Toys specifici per il nuovo browser di Microsoft.

A differenza dei vecchi Power Toys per Windows 95, quelli per Internet Explorer 4 non ampliano le funzioni del sistema operativo, ma so-

lo quelle del browser. Ecco le nuove funzioni che vengono aggiunte.

Open frame in new window

L'uso esasperato dei frame sembra che stia passando di moda, ma è ancora facile imbattersi in un sito che ne visualizza anche tre (se non addirittura quattro) in una sola schermata. Oltre a rendere praticamente illeggibili le pagine, ciò fa sì che la suddivisione in frame rimanga spesso anche se si cambia totalmente sito, provocando giustificati moti d'insofferenza nei net-surfer. Per risolvere il problema e visualizzare la pagina che interessa in un unico frame, è ora sufficiente fare clic destro sul frame che interessa e, nel menu contestuale che viene aperto, scegliere *Open in new frame*.

Quick search

Questa funzione è forse la più spettacolare di tutte, poiché consente di effettuare una ricerca sul web con il proprio motore di ricerca preferito semplicemente immettendo nella casella



Installiamo i Power Toys per Internet Explorer 4

Lanciare il programma

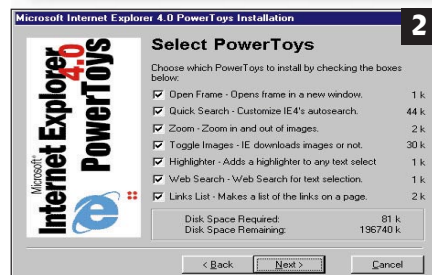
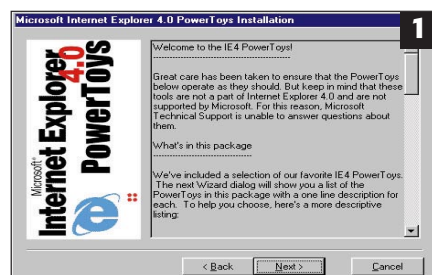
I Power Toys per Internet Explorer 4 sono contenuti in un archivio autoscompattante: basta farvi doppio clic e parte l'installazione. Oltre ad alcune notizie essenziali su tutti i moduli, si avvisa che non è un prodotto ufficiale Microsoft e che non vi è quindi assistenza.

Selezionare i moduli

È possibile scegliere di installare solo alcuni moduli, selezionando le relative caselle. Come si può vedere, l'ingombro su disco è minimo, quindi è consigliabile installarli tutti senza pensarci troppo.

Concludere l'installazione

Se l'installazione va a buon fine, compare questa videata. Dopo aver premuto il pulsante *Finish*, è possibile avviare Explorer con le nuove funzioni già attive. Se si possiede la versione italiana di Explorer 4, è tuttavia meglio correggere una piccola imperfezione, come spiegato qui accanto.



PC OPEN consiglia

Di fare
Usare la funzione *Installa/rimuovi applicazioni* del Pannello di controllo se si vogliono disinstallare i Power Toys per Internet Explorer 4.0

Di non fare
Non chiamate Microsoft per avere assistenza: il prodotto è gratuito ma non ufficiale

dell'indirizzo (ripetiamo e sottolineiamo: nella casella dell'indirizzo) la sigla del motore di ricerca e le parole chiave. Explorer aprirà direttamente la pagina del motore di ricerca con il risultato dell'interrogazione: è davvero fantastico!

L'elenco delle sigle dei motori di ricerca è riportato nel box *Ricerche* a volo con *QuickSearch*.

Zoom in / Zoom out

Facendo clic destro su un'immagine di una pagina web, si apre il menu contestuale, che contiene ora i comandi *Zoom in* e *Zoom out*. Il primo ingrandisce l'immagine, mentre il secondo la riduce. Non sempre funziona però alla perfezione e c'è il caso che distorca la figura, alterandone le proporzioni.

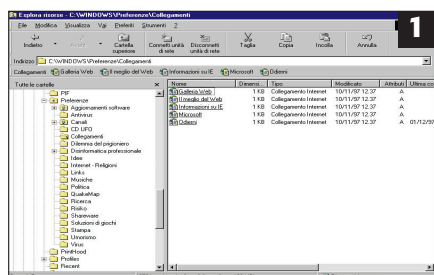
Image toggler

Se, come succede di solito, avete impostato il browser affinché visualizzi anche le immagini delle pagine web e non solo il testo, vi è senz'altro successo di capitare in siti assassini carichi di immagini, magari che servono solo a farvi clic per passare alle pagine che vi interessano. Image toggler viene installa-

arrivano i Power Toys!

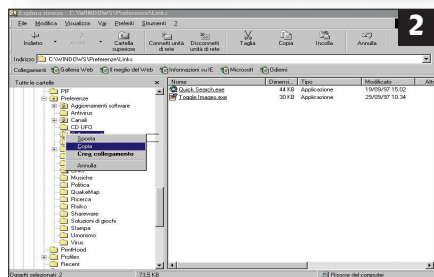
Ottimizziamoli per la versione italiana

 si fa
in

 5
minuti


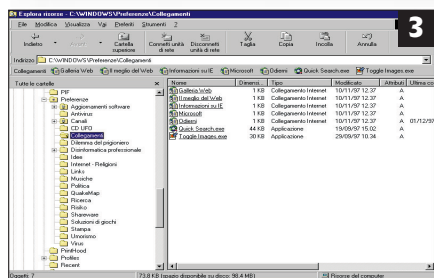
La cartella Collegamenti

All'interno della cartella Preferenze (che si trova a sua volta nella cartella Windows), sono contenuti gli oggetti che compaiono nella barra *Collegamenti* di Explorer quando questa viene attivata: nella finestra si vede la corrispondenza tra la barra e il contenuto della cartella.



La cartella Links

I Power Toys installano invece due moduli nella cartella Links (scelta che è coerente con la versione inglese), quindi occorre portarsi in questa cartella, selezionare i due file e copiarli o spostarli nella cartella Collegamenti.



Visualizzare la barra

Se la barra è già visibile, ci si può subito rendere conto che la procedura ha avuto successo e che i due moduli sono riportati anche sulla barra (come nella figura). Se la barra non è visibile, basta fare clic destro su un punto libero della barra dei pulsanti e selezionare *Collegamenti*.

to nella barra *Collegamenti* (si veda però il box qui sopra per l'installazione corretta) e funziona da interruttore per il caricamento delle immagini: un clic e le immagini non vengono più caricate, un altro clic e il caricamento delle immagini viene riattivato. Anche se le immagini non sono caricate, gli eventuali loro collegamenti

rimangono attivi, quindi si può fare clic sul segnalibro.

Text highlighter

Selezionate una porzione di testo di una pagina web, fate clic destro e scegliete il comando *Highlight*: il testo selezionato viene evidenziato, come se si usasse un vero e proprio evidenziatore. Utile?

Web search

Un'altra funzione di ricerca, anche questa spettacolare: selezionata da una pagina web la parola chiave, fate clic destro e dal menu scegliete *Web search*: Explorer passa immediatamente la chiave di ricerca al motore definito nelle opzioni e apre la pagina con i risultati dell'interrogazione.

Links list

Fate clic destro in un punto qualsiasi della pagina e dal menu scegliete *Links List*. Viene aperta una nuova finestra contenente tutti i collegamenti ad altre pagine contenuti nella pagina d'origine. L'elenco è nudo e crudo ed è perciò facilmente esportabile in qualsiasi altro applicazione o documento.

dove trovarli

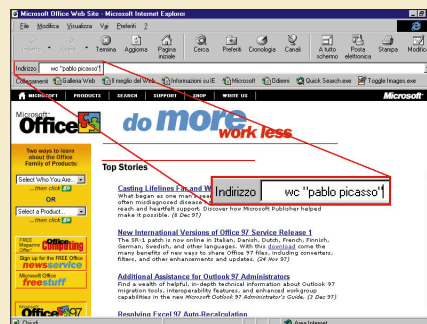
I Power Toys per Internet Explorer 4 sono contenuti nel cd rom di questo mese. Potete anche scaricarli (non sono enormi) dal sito all'indirizzo [ftp://ftp.download.com/pub/win95/utilities/ie4power.exe](http://ftp.download.com/pub/win95/utilities/ie4power.exe)

RICERCHE AL VOLO CON QUICKSEARCH

Per ricercare i siti web che trattano un determinato argomento, occorre dapprima portarsi all'indirizzo del motore di ricerca che si intende usare e poi specificare (nella casella messa a disposizione dal motore di ricerca) la chiave con la quale condurre l'indagine. Quick Search dei Power Toys per Internet Explorer 4 velocizza questa procedura, poiché è ora possibile inserire direttamente nella casella dell'Url (cioè dell'indirizzo della pagina web che si vuole raggiungere) la sigla del motore di ricerca da usare e, dopo aver lasciato uno spazio, la chiave per la ricerca stessa (nella figura c'è un esempio di ricerca su Web Crawler). Internet Explorer 4 provvede automaticamente a portarsi sulla pagina del motore di ricerca scelto e a condurre nel frattempo l'interrogazione, cosicché sul monitor appare subito la pagina con i risultati. Le sigle identificative dei motori di ricerca disponibili sono le seguenti:

av Alta Vista	mc Meta Crawler
ex Excite	mg Magellan
hb Hot Bot	ot OpenText
is Info Seek	wc Web Crawler
isu Info Seek Ultra	y Yahoo!
ly Lycos	

Gli utenti più esperti possono anche definire altri motori di ricerca, facendo clic su *QuickSearch* e inserendo i parametri appropriati.



Stampa fronte-retro

due semplici soluzioni

Il problema:

Qual è la procedura per stampare su entrambe le facciate dei fogli?

La soluzione:

Si può intervenire sulle impostazioni di alimentazione della stampante o su quelle del software utilizzato.

Per stampare fronte-retro esistono principalmente tre sistemi: disporre di una stampante che prevede questa funzione (ma in genere sono stampanti di fascia alta piuttosto costose), stampare una pagina per volta, inserendo il foglio nel verso opportuno o usare i programmi che prevedono la possibilità di stampare prima le pagine dispari e poi le pagine pari, rimettendo nel cassetto i fogli dopo la prima passata.

La figura qui sotto illustra come sfruttare l'inserimento manuale dei fogli (se la stampante è

dotata dell'apposita entrata per evitare di stampare una pagina per volta e lanciare invece la stampa di tutte le pagine, attendendo però che per ognuna la stampante richieda di introdurre il foglio.

Nel box qui a lato è invece spiegato come impostare Word per la stampa delle sole pagine pari o dispari. Questa funzione è comune tra i software professionali per l'impaginazione, ma non tra gli elaboratori di testi di livello inferiore a quello di Word.

I problemi e le trappole

Stampare in fronte-retro non è tuttavia così semplice e sono diversi i problemi in cui l'utente si può imbattere.

Il primo problema è dato dal fatto che, quando si fa ripassare nella stampante (sia laser sia a getto d'inchiostro) un foglio già stampato, è fin troppo facile che un po'

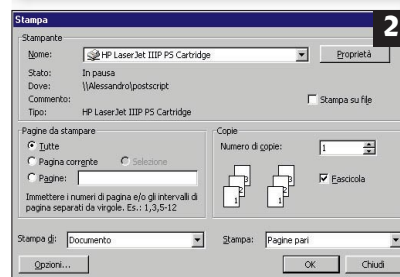
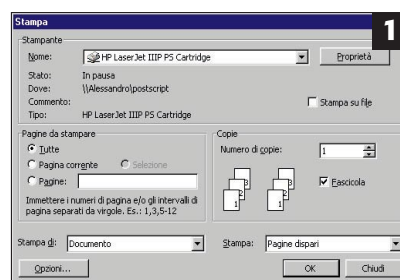
Fronte-retro con Word

La finestra di stampa

Dal menu *File* scegliete il comando *Stampa*. Nella finestra che viene così aperta, fate clic sulla freccina della casella *Stampa* e selezionate *Pagine dispari*; fate quindi clic su OK. Word stamperà solo le pagine dispari.

Le pagine dispari

Terminata la stampa delle pagine dispari, raccogliete i fogli e reinsertiteli nel cassetto della stampante, facendo attenzione al verso di stampa (varia da stampante a stampante, quindi occorre fare alcune prove). Ora stampate solo le pagine pari.



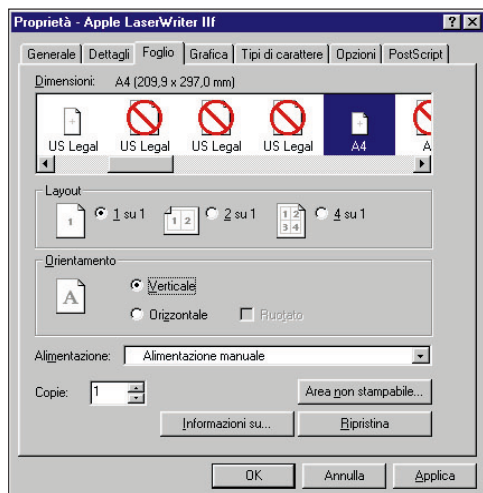
dell'inchiostro usato per la stampa del primo verso venga depositato sul rullo della stampante e sporchi quindi i fogli successivi. Per ridurre questo problema, è consigliabile usare carta sufficientemente porosa da trattenere l'inchiostro e aspettare che le stampe siano ben asciutte prima di reintrodurre i fogli. Si tenga però presente che qualche macchia è co-

munque la norma e difficilmente si avranno risultati perfetti.

Il secondo problema è dato dall'alta possibilità di inceppamenti. Quando un foglio viene stampato per la prima volta, viene scaldato (almeno dalle stampanti laser) e ciò, oltre alla semplice procedura meccanica di stampa, lo deforma irrimediabilmente. Il più delle volte non vi sono

problemi e il foglio ripassa tranquillamente all'interno della stampante, ma a volte si creano minuscole pieghe che rovinano la leggibilità del documento. Più raro, ma possibile, è il caso che il foglio si blocchi all'interno della stampante. A questo problema non v'è rimedio, se non di prevenzione: usare carta di buona qualità e introdurla con attenzione.

Purtroppo, se si rovina la stampa di un retro di un foglio, le pagine da ristampare sono due e non solo una: il tempo di stampa può aumentare a dismisura. È bene quindi trovare la procedura che, con gli strumenti a disposizione, offra la maggior sicurezza.



Se la stampante dispone del cassetto per l'alimentazione manuale, potete stampare fronte-retro anche da altri programmi che non prevedono questa funzione. Aprite il Pannello di controllo e fate doppio clic sulla cartella Stampanti. Fate clic destro sull'icona della stampante che intendete usare e nel menu contestuale scegliete *Proprietà*. In genere, è presente una casella che permette di scegliere il tipo di alimentazione (se dal cassetto dei fogli o inserendo manualmente un foglio alla volta): scegliete l'alimentazione manuale e fate clic su OK. Prima della stampa di ogni pagina appare un messaggio che vi chiede di inserire un foglio: se è il turno di una pagina dispari, inserite un foglio bianco, altrimenti inserite nuovamente il foglio appena stampato, assicurandovi che sia rivolto dalla parte giusta e che venga stampata la facciata rimasta bianca

Acrobat Reader 3.0 al servizio del lettore

Il problema:

Molti documenti sono diffusi nel formato Acrobat. Come velocizzare la lettura di questi documenti?

La soluzione:

Basta impostare correttamente Acrobat Reader e usare i suoi comandi in modo appropriato.

Acrobat Reader 3.0 dispone di pulsanti per velocizzare e semplificare la consultazione di documenti in formato .pdf. Ecco spiegate in dettaglio le loro funzioni.



Visualizza solo la pagina

Visualizza nell'area di lavoro solo la pagina del documento.



Visualizza i segnalibri

Oltre alla pagina, vengono visualizzati sul lato sinistro i segnali che l'autore ha definito per il documento, che di solito corrispondono all'inizio dei capitoli. Si può passare da un capitolo all'altro facendo clic sul segnalibro corrispondente.



Visualizza le anteprime

Anziché i segnalibri, vengono visualizzate piccole anteprime; esse non mostrano il contenuto delle pagine, ma consentono di spostarsi su una pagina specifica con un semplice clic.



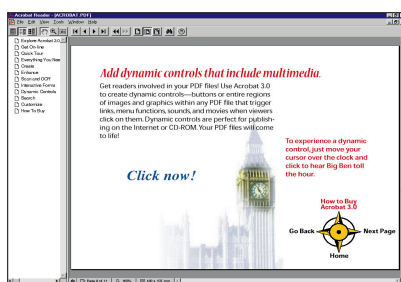
Spostamento sulla pagina

Se la pagina che si vuole visualizzare è troppo grande per essere vi-

I documenti Acrobat

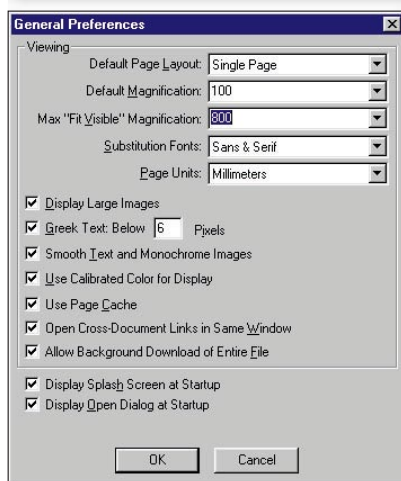
Non solo lettura

Con Acrobat Reader 3.0 è possibile non solo leggere, ma anche interagire: compilare moduli, passare da una pagina all'altra facendo clic sui collegamenti nel documento stesso o, come in questo caso, fare clic sul Big Ben per sentire le campane.



Le opzioni generali

Le preferenze generali possono essere impostate facendo clic sul menu *File*, sul comando *Preferences* e infine su *General*. Tra le opzioni, sono da segnalare l'ingrandimento massimo (*Max "Fit Visible" Magnification*), la possibilità di non mostrare le immagini più grandi di 128 Kb per velocizzare la visualizzazione del documento (*Display Large Images*) e la possibilità di memorizzare la pagina successiva per averla già pronta quando la si vuole visualizzare (*Use Page Cache*).



sualizzata per intero, è possibile cambiare la parte inquadrata. Si clicca sul tasto con il mouse ci si sposta sulla pagina, si clicca e la si trascina. Questa funzione di trascinamento è equivalente ad agire sulle barre di spostamento.



Ingrandimenti e riduzioni

Selezionando questo pulsante e facendo clic sul documento, si effettua un ingrandimento della pagina. Se si tiene



Selezione del testo

Quando questo pulsante è premuto, si può selezionare il testo contenuto nella pagina visualizzata e copiarlo negli Appunti.



Selezione del testo



Selezione del testo

mente la pagina conclusiva del documento.



Visione precedente

Imposta la modalità di visualizzazione precedente a quella attuale.



Visione successiva

Imposta la modalità di visualizzazione successiva a quella attuale.



Visione al 100%

Visualizza il documento con le sue dimensioni originarie.



Visione alla pagina

Ingrandisce o riduce le dimensioni del documento affinché sia esattamente contenuto nella schermata.



Visione in larghezza

Ingrandisce o riduce la pagina affinché la sua larghezza coincida con quella dello schermo.



Ricerca argomenti

Apri la finestra di dialogo in cui inserire le parole da ricercare nel documento. Permette quindi di effettuare una ricerca come un qualsiasi elaboratore di testi.



Browser Internet

Avvia il browser Internet predefinito. Questo pulsante è presente solo se si seleziona la casella *Show toolbar button*, raggiungibile scegliendo dapprima il comando *Preferences* del menu *File* e poi *Weblink*.



Ritorno alla prima pagina

Visualizza la prima pagina del documento.



Pagina precedente

Mostra la pagina precedente a quella attiva.



Pagina successiva

Mostra la pagina successiva a quella attiva.



Visualizza ultima pagina

Visualizza immediatamente la pagina conclusiva del documento.

Morphing Quando il

Il problema: Volete costruire effetti speciali per le vostre presentazioni? Volete stupire amici e parenti con soggetti che si tramutano l'uno nell'altro? Volete perdere la pace familiare generando la fotografia dell'incrocio tra vostra suocera e una bertuccia?

La soluzione: Con un semplice programma di morphing, tutto questo è possibile.

In questa seconda scheda dedicata al morphing ci occupiamo delle applicazioni che consentono di costruire una serie di immagine intermedie (e progressive) tra due immagini originali, in modo che sembri che il primo soggetto si trasformi gradualmente nel secondo.

Le tecniche per ottenere questo effetto possono essere diverse, ma generalmente usano tutte una rete di punti (detti *nod*) collegati tra loro da segmenti che delimitano aree particolari.



I parametri del filmato di output (nel punto 4 del box) sono importanti. In particolare, Number of frames indica le immagini totali e Frames per second indica i fotogrammi al secondo. Più è alto questo valore e migliore è la qualità, se la cpu è abbastanza potente. Draft mode riduce la qualità e aumenta la velocità.

Per spiegare in dettaglio questo tipo di metamorfosi, è preferibile partire da un caso limite: la trasformazione di un'immagine in un'altra senza alcun nodo. In questo caso, le immagini intermedie non conterebbero altro che una costante modifica del colore dei pixel, sino al raggiungimento dell'immagine destinazione; non vi sarebbe tuttavia la progressiva modifica delle forme e mancherebbe quindi proprio quella caratteristica che rende queste trasformazioni così apprezzabili.

I nodi servono proprio a dare l'illusione che le forme si modificano: si fissa un punto dell'immagine sorgente e si determina la sua posizione nell'immagine finale, che probabilmente non avrà più le stesse coordinate ma avrà compiuto un certo spostamento. In questo modo, si dice al programma che le immagini intermedie dovranno essere costruite in modo da dare l'impressione del progressivo spostamento del punto da una posizione all'altra, interpolando i punti circostanti.

Questo lavoro deve essere fatto per ogni punto significativo delle immagini, tant'è che più nodi vengono definiti e

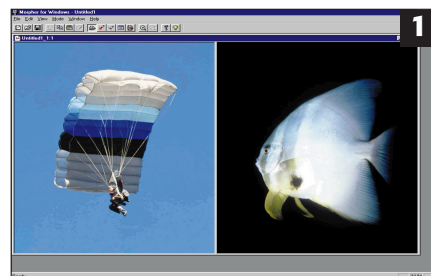
si fa
in

30
minuti

Come trasformare un i sei passi principali di

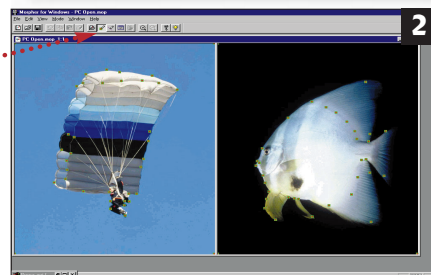
Scegliere le immagini

L'immagine sorgente e l'immagine destinazione devono avere le stesse dimensioni e la stessa profondità di colore. Per caricarle si usano i comandi *Import first frame* e *Import last frame* del menu *File*. I termini usati richiamano l'idea del film (*fotogrammi*).



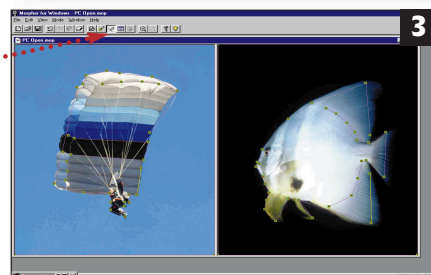
Definire i nodi

Con il pulsante *Edit node mode* (segnato dalla freccia) si definiscono i nodi. Si fa un doppio clic sul punto prescelto e il nodo appare su entrambe le immagini alle medesime coordinate. Si seleziona poi (con un clic) il nodo nell'immagine destra e lo si trascina nella posizione voluta.



Definire i segmenti

Con il pulsante *Edit boundary mode* si definiscono i segmenti che collegano i nodi. Si fa doppio clic su un nodo e poi un clic sul nodo cui lo si vuole collegare. Per selezionare sia i nodi sia i segmenti si fa clic su di essi: per cancellarli si preme il tasto <CANCL>.



più accurata e fluida risulta la metamorfosi.

Per migliorare l'effetto, i punti vengono uniti tra loro da appositi segmenti, in modo che non siano soli i punti a determinare lo spostamento ma sia tutta un'area. Le applicazioni usano generalmente due metodi per definire le aree: o i punti vengono collegati da segmenti che seguono i

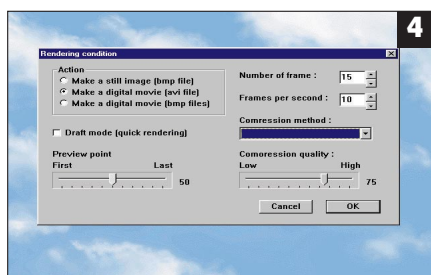
contorni di alcune aree specifiche del soggetto (ad esempio, la forma del volto o l'attaccatura dei capelli) oppure i punti sono collegati in modo da formare una serie di triangoli (il poligono più semplice) che contiene tutta l'immagine; in questo secondo caso, la deformazione ha come protagonista ogni singolo triangolo. Morpher for

Windows, il programma che trovate sul cd rom allegato a questo numero di Pc Open appartiene alla prima categoria e richiede quindi che i segmenti siano disposti in modo da seguire i bordi di aree significative dell'immagine.

In generale, si può dire che più nodi e più segmenti vengono definiti, più alta è la qualità della

trasformismo è arte

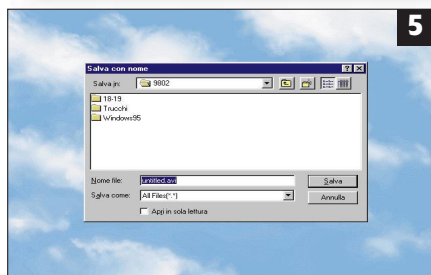
soggetto in un altro Morpher for Windows



4

Scegliere l'output

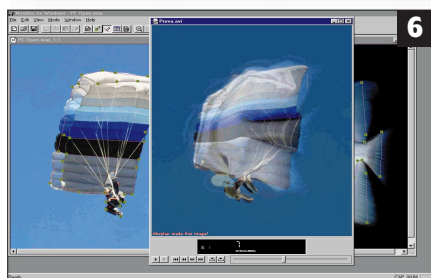
Dopo aver scelto il metodo (si veda il box a destra), si può iniziare la trasformazione. Premendo il pulsante *Start rendering* si richiama la finestra per la scelta dell'output. Di solito si sceglie di costruire un film .avi o una serie di singole immagini .bmp. Attenzione ai parametri.



5

File di destinazione

Se si sceglie di produrre un filmato .avi, occorre indicare la cartella di destinazione e il nome del file. Essendo studiato per Windows 95, Morphers accetta i nomi lunghi e consente di accedere alle risorse di rete.



6

Finalmente il film

Il filmato così costruito può essere visto sia con lo strumento proprio di Morphers (che viene aperto automaticamente) sia con un qualsiasi lettore di file .avi, come il Lettore multimediale o Active Movie. Il cd contiene il filmato di esempio costruito da Pc Open.

metamorfosi che verrà generata.

Tuttavia occorre tenere presente che l'aumento del numero dei punti e dei segmenti comporta un maggiore difficoltà di elaborazione e un aumento del tempo necessario per concludere l'operazione. È perciò bene inserire nodi e segmenti solo dove servono effettivamente.

Un'ultima raccomandazione: se si costruisce un filmato .avi, si può usare una compressione, per risparmiare posto sul disco. Cinepak è il compromesso migliore, ma occorre assicurarsi che sul sistema sia installato il relativo codec (il software per la gestione di questo formato). Si veda il file di *help* per maggiori dettagli.

requisiti

La versione 2 di Morphers for Windows funziona con qualsiasi computer su cui è installato Windows 95. Per non essere costretti a degradare la qualità, è indicato un Pentium.

Morphing o warping?

Morphers consente di definire il metodo di trasformazione, scegliendolo tra il morphing e il warping. La scelta si effettua facendo clic sul pulsante *Method* che si trova nella barra dei pulsanti e selezionando nella finestra che viene così richiamata uno dei tre metodi possibili.



L'opzione selezionata produce l'effetto visibile nelle figure seguenti

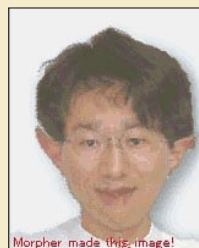
Il warping è quel tipo di trasformazione che crea un'immagine mediana tra due immagini originali, mantenendo però più marcate le caratteristiche di una delle due immagini.



L'immagine sorgente è la fotografia di un uomo, probabilmente l'autore di Morphers, visto che è giapponese e che la foto è contenuta nel pacchetto



L'immagine destinazione è invece la fotografia di una donna, sempre giapponese



Il warping ha prodotto questa immagine, che è una via di mezzo tra le due, ma in cui è riconoscibile, come immagine di base, la fotografia dell'uomo. Questo procedimento è usato, ad esempio, per ipotizzare l'aspetto dei figli di una coppia