

Elementi ricorrenti: averli sempre a disposizione

Il problema:

come evitare le numerose operazioni di copia e incolla per utilizzare più volte le stesse cornici?

La soluzione:

basta inserire le cornici ricorrenti nella *Raccolta Schemi* di un modello.

Se in una pubblicazione o in più pubblicazioni basate sullo stesso modello ricorrono spesso le stesse cornici (di immagine, di testo, Wordart o di altro tipo), è inutile tenerle sulla pagina o sul tavolo di montaggio e fare ripetutamente copia e incolla per sistamarle nei luoghi opportuni.

Publisher 98 consente infatti di creare schemi personalizzati, da memorizzare nella *Raccolta Schemi* della pubblicazione: possono essere così prelevati velocemente dalla *Raccolta Schemi* un numero infinito di volte, senza bisogno di scorrere su e giù la pubblicazione e rendendo più ordinato e semplice il lavoro.

Gli oggetti personalizzati sono disponibili solo per la pubblicazione con la quale sono stati salvati, perciò è importante salvare la pubblicazione come modello: in questo modo, i nuovi documenti creati sulla base di questo modello possono accedere alla *Raccolta Schemi* contenente gli oggetti personalizzati e nel contempo non si corre il rischio di modificare irrimediabilmente la pubblicazione originale.

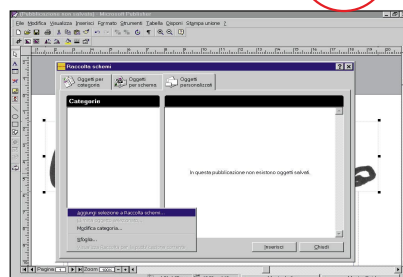
Ecco come fare

si fa
in

5
minuti

Aprire la *Raccolta Schemi*

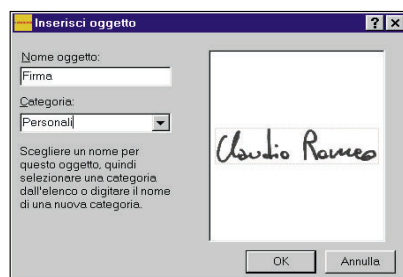
Selezionate la cornice da inserire nella *Raccolta Schemi* e fate clic sul pulsante *Raccolta Schemi* della barra degli strumenti oggetti. Nella nuova finestra, fate clic sulla scheda *Oggetti personalizzati* e sul pulsante *Opzioni*; quindi scegliete il comando *Aggiungi selezione a Raccolta Schemi*.



Definire il nome e la categoria dell'oggetto

Inserite nelle due caselle il nome dell'oggetto e la categoria cui esso appartiene.

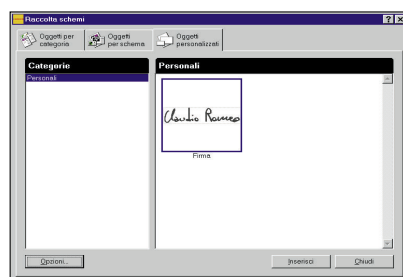
Se è il primo oggetto personalizzato che create, l'elenco delle categorie è vuoto, altrimenti potete scegliere una delle categorie già presenti.



Verificare l'inserimento

La scheda *Oggetti personalizzati* mostra ora la categoria appena creata e, all'interno di essa, l'oggetto che è stato inserito.

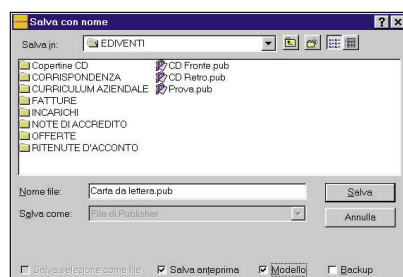
Se vi rendete conto che c'è qualcosa che non va, fate di nuovo clic sul pulsante *Opzioni*; potrete apportare le modifiche necessarie.



Salvare il documento

Ora potete cancellare dalla pagina l'oggetto selezionato e salvare il documento.

Salvatelo come modello (selezionando l'apposita casellina), in modo che l'oggetto memorizzato sia disponibile per ogni nuova pubblicazione creata con questo modello.



PCOPEN
consiglia

Di fare

Se gli oggetti ricorrenti sono solo immagini, vi conviene memorizzarli nella *Raccolta Clipart* anziché nella *Raccolta Schemi*: in questa maniera saranno disponibili non solo per tutte le pubblicazioni (al posto che per quella corrente), ma anche per tutte le applicazioni Office che utilizzano la *Raccolta Clipart*.

Di non fare

Al contrario, non cercate di inserire nella *Raccolta Clipart* cornici di testo o Wordart: se li inserite invece nella *Raccolta Schemi*, queste cornici manterranno la loro qualità di cornici di Publisher e potranno quindi essere modificate (una volta inserite nella pubblicazione) come se si trattasse di normali cornici appena create, consentendovi di adeguarle a qualsiasi bisogno.

Ricerche per categorie: le Pagine Gialle sul web

Il problema:
come trovare un
elenco di nominativi
commerciali?

La soluzione:
basta usare le Pagine
Gialle Elettroniche.

Tutti conoscono le Pagine Gialle, ma ancora relativamente pochi sanno che ne esiste una versione in Rete, consultabile all'indirizzo www.paginegialle.it.

In molti casi, questo è lo strumento ideale per effettuare ricerche (soprattutto di tipo commerciale), senza ricorrere a complicati motori di ricerca o a software appositi. Nel caso segnalato da un nostro lettore, la necessità è quella di individuare l'elenco di possibili partner commerciali, in particolare commercianti al dettaglio di calzature per bambini.

Con le Pagine Gialle sul web è molto semplice avere un primo elenco di rivenditori, oltre tutto selezionando l'area geografica (nell'esempio abbiamo circoscritto la ricerca ai rivenditori che operano nel Veneto).

Poiché le Pagine Gialle non contemplano la

possibilità di specificare che si tratta di prodotti per bambini, occorre ricorrere a un truccetto per affinare la ricerca.

In questo caso, si può usare il campo **Marchi trattati**: è sufficiente inserire in questo campo il nome di uno o due (non di più, perché se no si corre il rischio di escludere troppi rivenditori potenzialmente interessanti) marchi noti per avere un elenco di rivenditori che sicuramente hanno un occhio di attenzione alle calzature per bambini. Non si tratta di un elenco che comprende tutti i potenziali clienti del nostro lettore, ma è sicuramente un ottimo inizio.

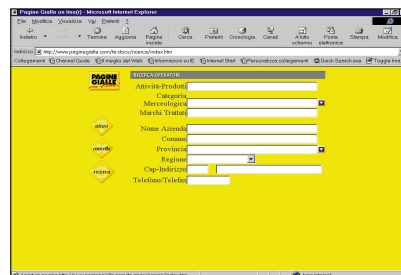
L'elenco presenta all'inizio le aziende inserzioniste, cioè quelle che hanno acquistato spazi pubblicitari sul web di Pagine Gialle.

Ovvio che questa tecnica può essere utilizzata per qualsiasi categoria merceologica.

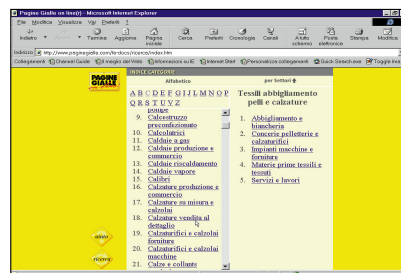
(Argomento richiesto da Simone Domizioli)

Effettuare una ricerca

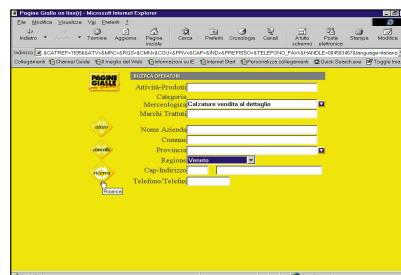
Inserimento dei criteri
Giunti al sito delle Pagine Gialle e fatto clic sul pulsante **Avvia**, vi viene presentato un modulo per l'inserimento dei criteri di ricerca. In tutti i campi potete inserire direttamente il testo da trovare, ma in **Categoria Merceologica** potete farvi aiutare facendo clic sulla freccetta.



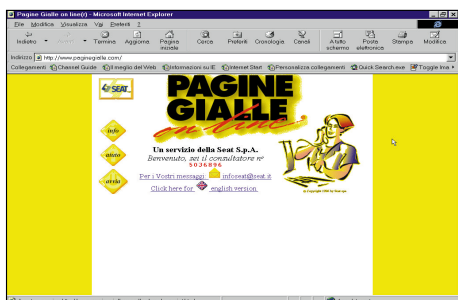
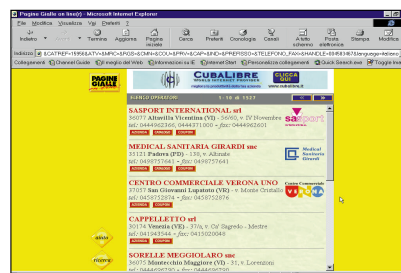
Scegliere la categoria
Vi vengono presentati due elenchi: uno alfabetico e uno per settori. Il primo può essere sfogliato facendo dapprima clic sulla lettera che vi interessa, tre quelle poste nella parte superiore. Trovata la voce che vi interessa, fate clic su di essa.



Completare il modulo
Ora siete nuovamente nel modulo di partenza. Potete inserire criteri aggiuntivi, per effettuare ricerche sempre più mirate. Inseriti tutti i criteri necessari, fate clic sul pulsante **Ricerca**.



Consultare il responso
I nomi che soddisfano i criteri di ricerca vengono presentati a pagine successive, tra le quali vi potete muovere facendo clic sui pulsanti posti in testa all'elenco. All'inizio vengono comunque presentate le aziende inserzioniste, cioè quelle che hanno acquistato uno spazio pubblicitario.



Riempimenti trasparenti: sono facili con i livelli

Il problema:
come effettuare
riempimenti
semitrasparenti di
un'area irregolare
non omogenea?

La soluzione:
si possono usare
le nuove funzioni
di Paint Shop Pro 5,
cioè i livelli
e la selezione
Point to Point.

Effettuare il riempimento di un'area è un'operazione piuttosto semplice, che tutti i programmi di grafica sono in grado di effettuare senza problemi.

Nel nostro caso vogliamo però che il riempimento si sovrapponga in modo semitrasparente al disegno sottostante, in modo da ottenere l'effetto riportato nella figura qui sotto.

A complicare le cose, l'area su cui effettuare questa operazione non è un poligono regolare, quindi il suo tracciamento può risultare difficoltoso.

Si può porre rimedio a entrambi i problemi utilizzando la nuova versione 5 di Paint Shop Pro. Oltre ad altre sensibili migliorie, questa ver-

sione introduce i livelli, cioè la possibilità di disporre gli elementi di un'immagine su più strati indipendenti, come se si lavorasse su lucidi sovrapposti.

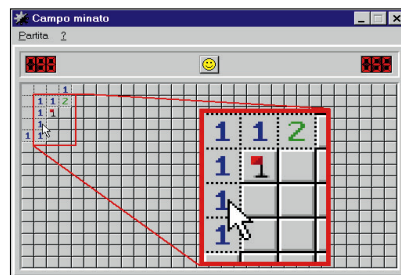
Usando i livelli (*layer* in inglese) è possibile ottenere con facilità risultati che prima richiedevano molto più lavoro e pazienza.

L'esempio riportato in questa scheda è assai banale, ma crediamo sia adatto ad illustrare le potenzialità dei livelli.

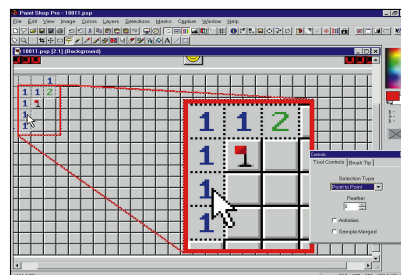
A questo proposito, crediamo opportuno sottolineare che il livello di trasparenza (o, secondo Paint Shop Pro che affronta il problema dal versante opposto, di opacità) del riempimento può essere impostato nella casella delle proprietà del riempimento stesso, ma anche l'intero livello può essere reso più o meno trasparente agendo sul selettore *Opacity* nella finestra dei livelli e trascinandolo verso sinistra o verso destra. Attenzione: in questo modo sarà più o meno trasparente tutto il livello e non solo il riempimento.

Come fare con Psp 5

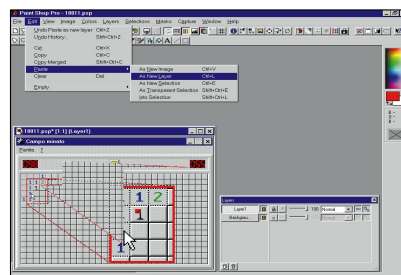
L'immagine di partenza
Per il nostro esempio, vogliamo effettuare un riempimento semitrasparente dell'area che va dalla figura originale all'ingrandimento, come illustrato nella figura fuori dal box.
Questa è invece la nostra immagine di partenza.



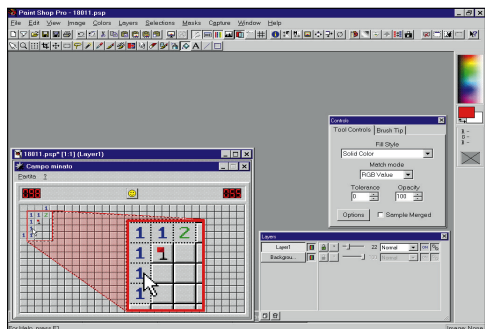
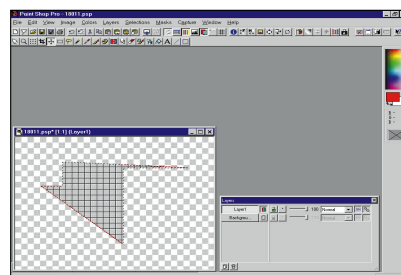
Definire la selezione
Con lo strumento *Freehand* (tipo *Point to point*), tracciate l'area della selezione. Il *Feather* deve essere 0 e l'*Antialias* disattivato. Copiate quindi la selezione negli *Appunti*.



Incollare la selezione
Incollate la selezione come nuovo livello, con il comando *Paste As New Layer* del menu *Edit*. Rendete ora invisibile il livello *Background*, facendo clic sul pulsantino posto accanto al nome nella finestra dei livelli. Portatevi su *Layer 1* e fate coincidere la selezione con il disegno.



Il riempimento
Premete *Can* per eliminare il contenuto della selezione. Rendete visibile il livello *Background* e fate nuovamente coincidere la selezione con il disegno, ora su due livelli diversi. Impostate il colore di riempimento e con lo strumento *Flood Fill* fate clic nella selezione: *Opacity* a 20.



Il Registro Accedervi

Il problema: dovete memorizzare da qualche parte le impostazioni di un programma scritto in Visual Basic e non sapete come fare.

La soluzione: usate le funzioni Api dedicate al *Registro di Configurazione* di Windows: sono molto più facili di quanto non pensiate.

Quando si scrive un programma, capita spesso di dover memorizzare alcune informazioni (impostazioni dell'utente, nomi, cartelle di ricerca e quant'altro) che devono quindi essere richiamate dal programma quando occorre.

Con Windows 95, il programmatore ha la facoltà di scrivere tutti i dati di cui necessita nel *Registro di configurazione*, con tutti i vantaggi che ne conseguono. L'operazione non è particolarmente complessa: basta usare alcune funzioni dell'Api di Windows.

L'Api di Windows

L'Api di Windows è una serie di file che contengono diverse funzioni di sistema, tra le quali funzioni grafiche e multimediali, di comunicazione, di gestione della rete e via dicendo.

Prima di poter utilizzare una funzione Api in Visual Basic è necessario definirla, mediante un'istruzione *Declare*, in un modulo; la definizione delle funzioni Api è facilitata da un programma di utilità fornito insieme con Visual Basic, ossia *Api Text Viewer*. Apritelo dal menu *Avvio* e tenetelo sempre a portata di mano.

Le funzioni Api utilizzate in questo esempio

sono cinque: una per aprire le chiavi del *Registro*, una per chiuderle, una per crearle, una per leggere i valori delle voci e una per scriverli. In realtà ne esistono altre ancora, che però per il momento non verranno considerate. Le cinque funzioni sono, rispettivamente:

RegOpenKey
RegCloseKey
RegCreateKey
RegQueryValueEx
RegSetValueEx

Selezionate, in *Api Text Viewer*, la voce *Declares* nella casella a tendina *Api Type*.

Nella casella di riepilogo *Available Items* cercate una a una le cinque voci citate (sono in ordine alfabetico), selezionate una alla volta e premete il pulsante *Add*: esse verranno aggiunte nella casella inferiore (*Selected Items*).

Ora selezionate, dalla casella a tendina *Api Type*, la voce *Constants* e cercate, all'interno della casella di riepilogo *Available Items*, l'elemento *HKEY_CURRENT_USER*. Selezionate anche questa e premete *Add*.

Quando avete finito, premete *Copy*: in questo modo le voci selezionate verranno copiate negli *Appunti di Windows*, da dove potranno quindi essere inserite dove si desidera.

si fa
in

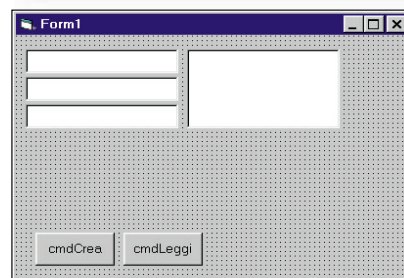
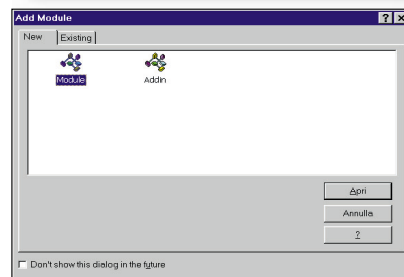
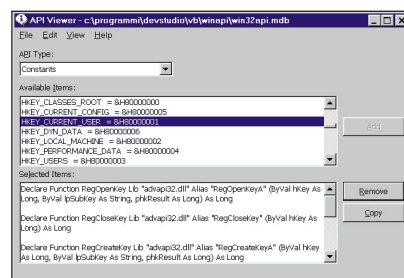
20
minuti

Un programma di esempio

Selezionare le voci Api
Con *Api Text Viewer* è possibile selezionare tutte le voci dell'Api che interessano, risparmiando tempo e fatica nella definizione delle funzioni Api ed evitando i probabili errori di battitura che insorgerebbero scrivendole a mano.

Definire il tipo di modulo
Quando si inserisce un nuovo modulo in un progetto, Visual Basic chiede quale tipo di modulo: *Module* (che è un modulo standard) o *Add-In* (un'aggiunta di Visual Basic). Scegliete *Module*.

Il programma di prova
Ecco come deve apparire il form per il programma di prova. Nelle tre caselle di testo a sinistra si scrivono i valori delle voci, in quella a destra vengono visualizzati.



Il codice

Il programma è molto semplice: crea una sottochiave, denominata *Isotta la bella*, sotto *HKEY_CURRENT_USER\Software*, quindi crea tre sottochiavi (*Pippo*, *Pluto* e *Paperino*) sotto *Isotta la bella*, infine crea la voce *Voce personale*, alla quale si può assegnare il valore desiderato digi-

tandolo nelle tre caselle di testo.

Create un nuovo progetto Visual Basic e aggiungete un modulo di codice (scegliendo la voce *Add Module* dal menu *Project* e scegliendo un normale modulo di codice dalla finestra che appare). Nella prima riga disponibile incollate (premendo *<Ctrl>+<V>* o

scegliendo *Paste* dal menu *Edit*) le definizioni precedentemente copiate in *Api Text Viewer*. Inserite due pulsanti nel form e denominateli *cmdCrea* e *cmdLeggi*. Inserite inoltre quattro caselle di testo, una da chiamare *txtPippo*, una *txtPluto*, una *txtPaperino* e l'ultima *txtVisualizza*. Le due caselle di testo

da Visual Basic 5

devono avere la proprietà *Text* impostata sulla stringa nulla, mentre *txtVisualizza* deve avere *Multiline* impostata su *True*.

Nel modulo dovete digitare il codice riportato nel box. Scrivete quindi, nell'evento *Click* di *cmdCrea*, le due righe:

```
Crea Registro
CreaChiave
e nell'evento Click di cmdLeggi la riga:
LeggiChiave
```

Ogni volta che si preme il pulsante *cmdCrea* viene richiamata la funzione *Crea Registro*, seguita da *Crea Chiave*; si può notare che, se una voce del Registro di configurazione è già stata creata, la funzione *Api RegCreateKey* non ha effetto.

Per lavorare con il Registro di configurazione occorre tener presente che, ogni volta che si deve effettuare un'operazione, si deve aprire la chiave che interessa, svolgendo poi l'operazione desiderata. Per esempio, per creare una nuova sottochiave si deve aprire la chiave superiore, chiamando quindi *RegCreateKey* per creare la sottochiave desiderata. Allo stesso modo, per leggere un valore si apre la sottochiave desiderata, quindi si chiama *RegQueryValue* specificando come parametro la voce della sottochiave da leggere.

Un consiglio: ogni volta che aprite una chiave, ricordatevi di chiuderla quando avete finito di usarla.

Il lasciare una chiave aperta, infatti, può portare a risultati del tutto inattesi.

Il codice del programma di esempio

```
Sub Crea Registro()
Dim handle As Long, phkresult As Long

' Per prima cosa apre la chiave del registro
' in cui creare le sottochiavi...
RegOpenKey HKEY_CURRENT_USER, "Software", _
handle

' ...quindi crea le sottochiavi, utilizzando il valore
' handle come riferimento.
RegCreateKey handle, "Isotta la bellaPippo", _
phkresult
RegCreateKey handle, "Isotta la bellaPluto", phkresult
RegCreateKey handle, "Isotta la bellaPaperino", _
phkresult

' Chiude la chiave.
' DA FARE ASSOLUTAMENTE!
' NON LASCIATE MAI LE CHIAVI APERTE!!!!
RegCloseKey handle

End Sub

Sub CreaChiave()
Dim handle As Long

' Apre la sottochiave
RegOpenKey HKEY_CURRENT_USER, _
"Software\Isotta la bellaPippo", handle

' Scrive il valore nella voce Voce personale; è possibile
' cambiare Voce personale
' in qualsiasi altra stringa desiderata, ed è possibile
' scrivere più valori usando sempre lo stesso metodo.
RegSetValueEx handle, "Voce personale", 0, 1, _
ByVal (Form1.txtPippo.Text), Len(Form1.txtPippo.Text)

' Chiude la chiave
RegCloseKey handle

' Fa la stessa cosa con le altre sottochiavi
RegOpenKey HKEY_CURRENT_USER, _
"Software\Isotta la bellaPluto", handle
RegSetValueEx handle, "Voce personale", 0, 1, _
ByVal (Form1.txtPluto.Text), Len (Form1.txtPluto.Text)
RegCloseKey handle

RegOpenKey HKEY_CURRENT_USER, _
"Software\Isotta la bellaPaperino", handle
RegSetValueEx handle, "Voce personale", 0, 1, _
ByVal (Form1.txtPaperino.Text), _
Len (Form1.txtPaperino.Text)
RegCloseKey handle

End Sub

Sub LeggiChiave()
Dim strBuffer As String
Dim handle As Long

Form1.txtVisualizza.Text = ""

' Per prima cosa, è necessario creare una stringa
' buffer che contenga il valore della voce
' che si va a leggere.
' Visto che il valore di una voce può avere
' una dimensione massima di 255 caratteri,
' ci mettiamo il cuore in pace
' e creiamo un buffer di 255 caratteri.
strBuffer = Space(255)

' Ora, al solito, apre la sottochiave
RegOpenKey HKEY_CURRENT_USER, _
"Software\Isotta la bellaPippo", handle

' Qui legge il valore della voce Voce personale
RegQueryValueEx handle, "Voce personale", _
0, 1, ByVal strBuffer, Len(strBuffer)

' Chiude la chiave
RegCloseKey handle

' Assegna alla casella di testo txtVisualizza
' il valore letto
Form1.txtVisualizza.Text = Form1.txtVisualizza.Text _
+ Trim(strBuffer) + vbCrLf
Form1.txtVisualizza.Text = Form1.txtVisualizza.Text _
+ vbCrLf

' Lo stesso vale per le altre voci.
strBuffer = Space(255)
RegOpenKey HKEY_CURRENT_USER, _
"Software\Isotta la bellaPluto", handle
RegQueryValueEx handle, "Voce personale", _
0, 1, ByVal strBuffer, Len(strBuffer)
RegCloseKey handle
Form1.txtVisualizza.Text = Form1.txtVisualizza.Text _
+ Trim(strBuffer)
Form1.txtVisualizza.Text = Form1.txtVisualizza.Text _
+ vbCrLf

strBuffer = Space(255)
RegOpenKey HKEY_CURRENT_USER, _
"Software\Isotta la bellaPaperino", handle
RegQueryValueEx handle, "Voce personale", _
0, 1, ByVal strBuffer, Len(strBuffer)
RegCloseKey handle
Form1.txtVisualizza.Text = Form1.txtVisualizza.Text _
+ Trim(strBuffer)
End Sub
```

Gli stili di paragrafo: definirne le scorciatoie

Il problema:
come assegnare
gli stili di paragrafo
più rapidamente.

La soluzione:
definendo una serie di
scorciatoie da tastiera.

Gli stili di paragrafo e gli stili di carattere dei testi sono un'enorme comodità per tutti coloro che devono redigere o impaginare documenti in cui elementi diversi (e che si ripetono spesso) vengono differenziati usan-

do molti font e altre caratteristiche grafiche differenti.

L'uso degli stili permette un gran risparmio di tempo e riduce notevolmente la possibilità di commettere errori nell'assegnazione delle caratteristiche agli elementi di testo. Ma è anche vero che spesso assegnare uno stile è un'operazione noiosa e anche un po' irritante.

In Word, ad esempio, dopo un po' diventa francamente scoccante dover interrompere l'introduzione del testo (magari mentre si è presi dal sacro furore creativo) per prendere il mouse, portare il puntatore sulla casella degli stili, fare clic, scorrere l'elenco degli stili disponibili, fare clic sullo stile selezionato e finalmente riprendere il lavoro dalla tastiera.

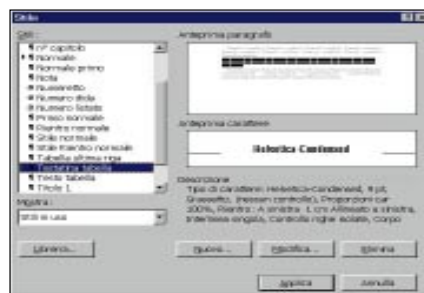
In casi di questo tipo è quindi molto più conveniente imparare a utilizzare le scorciatoie da tastiera, in modo da assegnare gli stili senza staccare le mani dalla tastiera e senza quindi interrompere il lavoro (e la concentrazione).

Le scorciatoie da tastiera con il programma Word vanno definite seguendo la procedura riportata nel box qui a fianco. Un consiglio: fate in modo di scegliere combinazioni semplici da ricordare e di rapida attuazione, che non richiedano cioè grandi spostamenti delle dita dalla posizione base (cioè i tasti <F> e <J> per gli indici).

La procedura

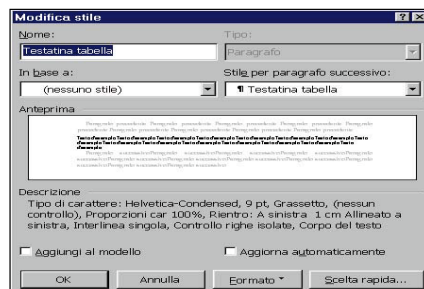
Aprire la finestra per la modifica degli stili

Dall'interno di Word fate clic sul menu *Formato* e scegliete il comando *Stile*. Si apre la finestra che riporta gli stili del documento e i pulsanti per effettuare le modifiche. Selezionate lo stile e fate clic su *Modifica*.



Scegliere la modifica

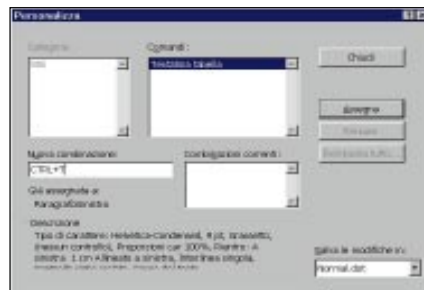
La finestra che viene aperta vi consente di scegliere quale categoria di proprietà dello stile volete modificare. Per modificare (o assegnare) le scorciatoie da tastiera fate clic sul pulsante *Sceita rapida*.



Inserire la scorciatoia

Per inserire la scorciatoia da tastiera che volete assegnare allo stile selezionato non dovete far altro che premere la combinazione di tasti che volete utilizzare.

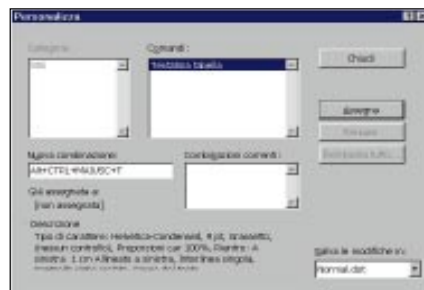
Attenzione: se la combinazione specificata è già utilizzata (Word ne fa molto uso), ciò vi viene segnalato.



Confermare la scorciatoia

Se una combinazione è già utilizzata, basta cancellarla e inserirne un'altra.

Quando avete trovato la combinazione che va bene, fate clic sul pulsante *Assegna*.



PC OPEN
consiglia

Di fare
Per saperne di più consultate il dossier "Documenti con stile e carattere", apparso sul numero 22 di *Pc Open*. Lo trovate anche sul nostro sito www.pcover.it

Di non fare
Non modificare il modello *Normal.dot*: meglio salvare i propri stili in un modello diverso, da richiamare con il comando *Nuovo* del menu *File*. Se proprio volete modificare *Normal.dot*, fatene prima una copia di sicurezza.

Animazioni: farle e inserirle nella propria home page

Il problema:

creare una di quelle immagini animate che si vedono in quasi tutte le pagine presenti sul Web.

La soluzione:

creando un'immagine per ogni fotogramma e unendole tutte insieme utilizzando Paint Shop Pro 5.

Ogni nuova versione di Paint Shop Pro presenta caratteristiche che ne dimostrano la buona qualità.

La versione 5, pubblicata sul cd rom di *Pc Open* di settembre, contiene uno strumento per creare immagini animate da inserire in pagine per il Web. Se decidete di inserire delle animazioni all'interno della vostra home page vi conviene tenere presenti alcuni particolari. Eccoli.

1. La presenza di troppe animazioni, per quanto siano simpatiche e ben fatte, all'interno di un'unica pagina, rendono quest'ultima faticosa da leggere e lunga da prelevare.

2. Come per le immagini, un'animazione con colori troppo diversi da quelli utilizzati per il testo e per lo sfondo della pagina, porta ad ottenere un aspetto generale meno gradevole.

3. Le animazioni troppo rapide sono difficili da apprezzare e conviene perciò rallentarle leggermente, per lasciare ai visitatori il tempo di godersene.

Se desiderate che un fotogramma venga visualizzato per un periodo di tempo diverso da

La farfalla che sbatte le ali

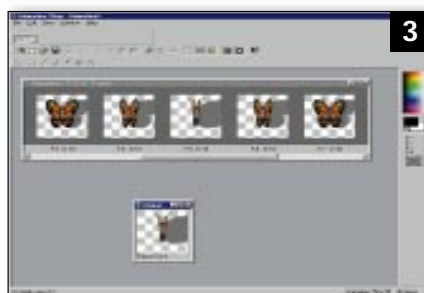
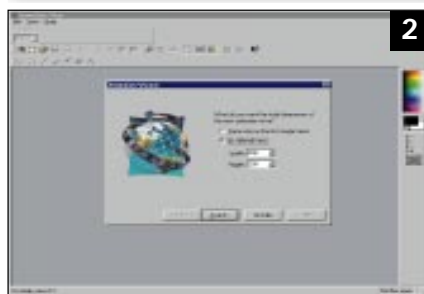
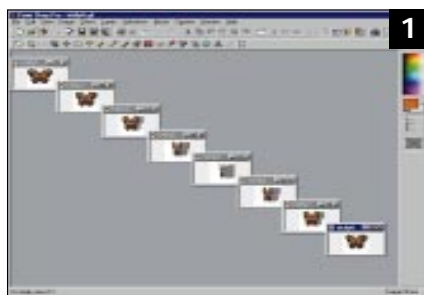
Create i fotogrammi
Per creare un'animazione, dovete prima di tutto creare un'immagine per ogni fotogramma: Paint Shop Pro 5 è lo strumento adatto per questa prima fase.

Ricordate di salvare ogni immagine nel formato *.gif* e fate attenzione ad utilizzare per tutte le stesse dimensioni.

Usate la creazione guidata di Animation Shop

Nel menu *File* di *Animation Shop* fate clic su *Animation Wizard*. Seguendo le istruzioni delle finestre della procedura, potete specificare le immagini utilizzare per l'animazione e alcune opzioni per la sua creazione. Al termine, l'animazione è pronta.

Verificate il risultato
Prima di salvare l'animazione e di usarla nella vostra home page, controllate il risultato attivando la finestra di anteprima. Per farlo, fate clic su *Animation* nel menu *View*. Grazie al menu *Effects* potete creare animazioni con alcuni effetti speciali nella transizione da un fotogramma all'altro.



quello predefinito, fate clic con il tasto destro del mouse sul singolo fotogramma e, nel menu contestuale, fate clic su *Properties*.

Nella finestra che viene richiamata passate alla scheda *Display Time* ed indicate con esattezza quanti millesimi di secondo devono passare prima che venga visualizzato il fotogramma

successivo.

Se necessario, potete apportare leggere modifiche ai singoli fotogrammi anche dopo averli aggiunti ad un'animazione: Animation Shop fornisce alcuni strumenti che permettono di effettuare semplici ritocchi alle singole immagini.

Per modifiche più complesse, fate clic con il pulsante destro del

mouse sul fotogramma da modificare; nel menu contestuale che viene così aperto fate clic su *Copia*. Aprite Paint Shop Pro e premete <Ctrl>+<V>; effettuate le modifiche e premete <Ctrl>+<C> per copiare nuovamente l'immagine modificata. Tornate ad Animation Shop, fate clic sul fotogramma e premete <Ctrl>+<E>.

PC OPEN
consiglia

Di fare

Cercate di creare animazioni nelle quali l'ultimo fotogramma è uguale al primo e impostate la ripetizione continua: in questa maniera otterrete animazioni più gradevoli. Utilizzate i comandi del menu *Effects*: potrete ottenere effetti particolari per il passaggio da un fotogramma dell'animazione al successivo.

Di non fare

Non create immagini con più di 256 colori: le animazioni vengono salvate in un file *.gif* e questo formato consente l'utilizzo di un massimo di 256 colori diversi. Non create animazioni con una risoluzione troppo elevata: i tempi necessari per il prelievo dell'immagine da Internet aumenterebbe, così come il tempo necessario per la visualizzazione.

Cd audio: come farne una copia personale

Il problema: come fare una copia, di buona qualità, di un cd audio da portare in giro quando non si vuole rischiare di rovinare l'originale.

La soluzione: usare Easy Cd Creator Deluxe, creando prima un'immagine dell'originale sul proprio disco fisso e scrivendola poi sul cd.

Effettuare una copia personale di un cd audio richiede alcune attenzioni in più ri-

PC OPEN
consiglia

Di fare
Prima di iniziare a copiare il cd assicuratevi che la superficie sia ben pulita, in questo modo diminuiscono i rischi di errori nella lettura.

Di non fare
Se decidete di fare delle copie senza prima creare l'immagine sul disco rigido, non utilizzate il masterizzatore sia per leggere sia per scrivere. Non dimenticate di effettuare sempre una prova di masterizzazione prima di avviare la scrittura definitiva.

spetto alla semplice copia di un cd che contenga solo dei dati.

Infatti, per copiare un cd di soli dati è sufficiente utilizzare, ad esempio, Cd Copier Deluxe ed effettuare una copia dal lettore di cd rom utilizzato normalmente verso il masterizzatore. Seguendo il procedimento appena descritto con un cd audio, si rischia, in alcuni casi, di produrre una copia contenente dei leggeri difetti rispetto all'originale.

In un cd audio le informazioni vengono, infatti, organizzate in maniera diversa da quella utilizzata per i dati e quindi, quando si prova a copiare un cd audio come se si trattasse di soli dati, i lettori più recenti, e più veloci, non sempre sono in grado di effettuare una copia perfetta al 100 per cento.

Per garantire una lettura più precisa, si potrebbe rallentare la velocità di lettura del cd rom ma questo, soprattutto per i lettori di cd di tipo Scsi, alcune volte non è possibile; in questi casi può essere meglio utilizzare un masterizzatore, che sicuramente ha una più bassa velocità di lettura, per leggere il cd originale.

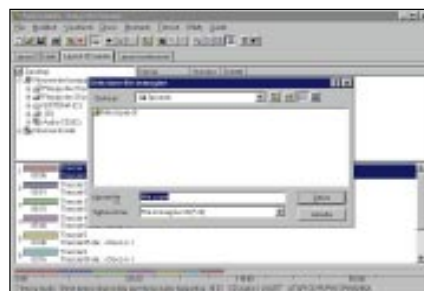
Dato che però non è possibile fare una copia diretta utilizzando il masterizzatore per leggere e scrivere contemporaneamente, è necessario creare, sul proprio disco fisso, un'immagine del cd che desiderate copiare, con tutti i file contenuti nel cd audio.

Un copia ben fatta

Selezionate i brani
Nella scheda *Layout cd audio*, fate clic sul lettore che contiene il cd sorgente. Quando viene visualizzato l'elenco dei brani, selezionateli tutti e trascinateli verso la parte bassa della finestra, nella zona riservata alla struttura del nuovo cd.



Create l'immagine
Utilizzate il comando *Crea immagine disco* del menu *File* ed indicate in quale cartella del disco fisso deve essere creata l'immagine del cd da utilizzare per la copia. Premete il pulsante *Salva* per avviare la creazione dell'immagine.



L'opzione *Disk-at-Once*
Nel menu *File* fate clic su *Crea cd da immagine su disco* e selezionate l'immagine creata. Per essere sicuri che il cd che otterrete sia il più simile possibile all'originale, selezionate l'opzione *Disk-at-Once* nella scheda *Avanzate* della finestra delle opzioni.



E ora creiamo il cd
Nella scheda *Generale* della finestra delle opzioni per la creazione del cd, selezionate l'opzione *Prova e crea cd*. Fate clic sul pulsante *Ok* per avviare l'incisione del cd: prima viene effettuata una prova di incisione: se avviene senza errori inizia la creazione definitiva.

