

Supergrafica per tutti con Paint Shop Pro 5 e Freehand 5



I programmi come Paint Shop Pro e Freehand sono utili per chiunque voglia usare il personal per disegnare. Se poi sono del tutto gratuiti e disponibili in forma completa sul cd rom, sono ancora più appetibili

di LUIGI CALLEGARI



Non è difficile usare il personal computer come strumento di creazione e ri-elaborazione grafica. I moderni sistemi sono infatti dotati di schede grafiche potenti e di processori con velocità sufficiente per molti scopi, compreso l'uso di programmi di grafica dalle caratteristiche professionali e complete. Prendendo spunto da due programmi presenti sul nostro cd rom, vogliamo dimostrare in queste pagine come sia facile usare questo genere di software. Infatti, questo mese abbiamo inserito sul supporto multimediale della nostra rivista due programmi completi. Uno è la nuovissima versione 5.0 shareware, ma pienamente funzionante, di Paint Shop Pro (alias Psp), già noto ai nostri lettori perché inserito varie volte nella categoria "essenziali". Il secondo è invece la versione completa, come venduta in negozio (manuali su carta a parte) di Macromedia Freehand 5.0, uno dei più conosciuti e apprezzati software di disegno vettoriale. Ci soffermeremo maggiormente su Paint Shop Pro, il cui spettro di applicazioni è si-

curamente più ampio per chi non usa il computer professionalmente nel campo della grafica a mano libera e nella progettazione, come è pertinenza di Freehand.

Che cosa occorre

Quando un programma cambia di un numero intero il numero di versione, da 4 a 5 nel caso di Paint Shop Pro, ci si può attendere sensibili cambiamenti. Infatti Psp è stato perfezionato e completato in molte sue funzionalità. Nonostante questo, richieda ancora un sistema relativamente poco potente per funzionare. Il produttore dichiara come configurazione minima richiesta un 486 con 10 MB di ram, scheda grafica con almeno 256 colori, 12 MB di ram e Windows 95 o Nt. In realtà, occorre avere un sistema un po' più potente. Innanzitutto è vivamente consigliato un processore di classe Pentium (preferibilmente dai 100 MHz in su). Poi bisogna sapere che quando si carica un file grafico, per redigerlo occorre una quantità di memoria libera pari a due o tre volte la dimensione del file di immagine

non compresso. In parole povere, occorre disporre di almeno 16 MB per potere lavorare su una immagine non minuscola e solo se si hanno 32 o 64 MB di ram si potranno affrontare lavori in alta risoluzione.

Anche la scheda grafica deve disporre di sufficiente memoria per consentirci di lavorare almeno con 65mila colori. Altrimenti non sarà possibile usare le funzioni di fotoritocco e redazione di immagini di qualità fotografica. Ovviamente, occorre anche spazio sull'hard disk sufficiente a conservare le immagini, solitamente non piccole se si lavora con scansioni e grafica di qualità fotografica. Se si dispone di una stampante a colori, potremo anche stampare i nostri lavori su carta.

Nuove caratteristiche

Paint Shop Pro 5, rispetto alla precedente versione 4, prevede molte nuove funzionalità interessanti, soprattutto per chi lavora professionalmente nel campo della grafica creativa e nel fotoritocco. Ad esempio, può essere usato per produrre la separazione Cmyk delle im-

per chi ha fretta

Sul cd rom allegato alla rivista trovate Paint Shop Pro versione 5.0 e Macromedia Freehand versione 5.0. Il primo è in versione di valutazione, ma perfettamente funzionante anche se dopo trenta giorni occorre registrarsi. Freehand è invece il programma completo, come venduto in negozio, con l'eccezione del manuale cartaceo. Psp è un programma di grafica creativa e fotoritocco che può essere usato per acquisire immagini, ritoccarle, creare fotomontaggi, prelevare lavori di grafica da altri programmi e pagine Internet. Freehand è invece dedicato a chi usa il computer con grafica vettoriale, principalmente a mano libera. Il modo migliore per conoscere questi programmi è di usarli, provando magari con gli esempi qui riportati. E dando un'occhiata ogni tanto al menu di *Help*.

magini, utile a chi deve lavorare con fotounità per la stampa tipografica. Può usare inoltre i moduli aggiuntivi, detti (*plug in*), di Adobe. In altre parole, è ora possibile attingere ad un vasto mercato di filtri e nuove funzioni supplementari, sviluppati da Adobe stessa e da altri produttori per il programma Photoshop. Tra l'altro, questo riguarda la possibilità di espandere il numero di formati grafici supportati durante l'operazione di caricamento e salvataggio di file. Ricordiamo anche l'esclusiva funzione di cattura delle schermate di Psp, che consente di importare grafica da pagine Internet, schermate di programmi e quant'altro è visualizzato.

La nuova versione di Psp 5 può essere utilizzata con le tavolette grafiche sensibili alla pressione. Questo consente di usare un dispositivo di input diverso dal solito mouse.

Altra caratteristica professionale è il fatto che le funzioni di tracciatura di linee, gestione degli oggetti e selezione di sagoma possono usare una funzione di *antialiasing*. È un artificio software che migliora la nitidezza, eliminando quella segmentazione tanto sgradevole da vedere soprattutto quando si lavora a basse risoluzioni video o con forti ingrandimenti.

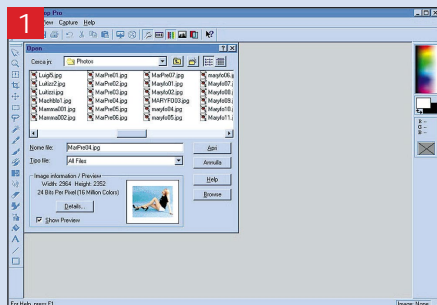
Nuovi strumenti

Il numero di *tool* di Psp è stato incrementato. Ad esempio, è disponibile uno strumento di ritaglio (*cropping tool*) regolabile, uno strumento per deformare in modo configurabile le immagini (un po' come software specifici tipo Livepix), un maggior numero di spazzole (*brush*) di ritocco dell'immagine ed uno piuttosto innovativo detto Picture Tube.

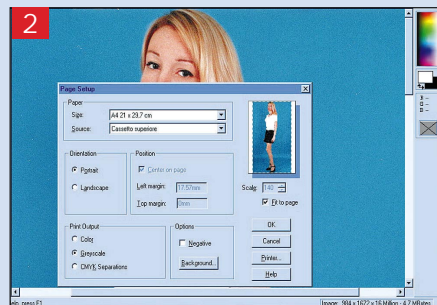
Va anche detto che l'interfaccia grafica di Psp 5, come si può notare anche nelle figure di queste pagine, è stata ridisegnata per adeguarsi ai nuovi standard Microsoft. Ad esempio, i pulsanti sono in rilievo e sono inseriti in pannelli che possono essere trascinati col mouse sullo schermo, nella posizione più utile.

La versione shareware

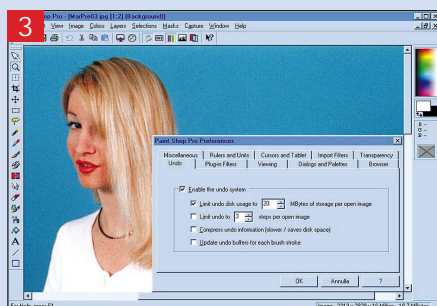
Quella presente sul nostro cd rom è la versione di valutazione. Seguendo un'apprezzabile caratteristica, il produttore non limita in alcun modo questa versione rispetto a quella acquistabile in commercio. L'unica differenza evidente è che appare un pannello iniziale che ricorda come il software ►►►



Il primo menu con cui familiarizzare è **File**. Qui abbiamo la possibilità di caricare file in tutti i formati grafici più diffusi (sono più di trenta). Con la funzione **Open** del menu **File** si carica un file grafico. La funzione **Show preview** consente di vedere in piccolo, rapidamente, una miniatura (detta *thumbnail*) dell'immagine per capire se è quella che cerchiamo



Altra funzione importante del menu **File** è **Print**, che consente di stampare su carta l'immagine caricata. Prima occorre però scegliere **Page Setup**, per decidere come deve essere preparata l'immagine per la stampa. Si noti che è possibile scegliere una conversione dell'immagine a colori, in scala di grigi o in Cmyk. Il primo può essere usato con stampanti ink jet a colori, il secondo con le laser ed il terzo preferibilmente per fotounità professionali



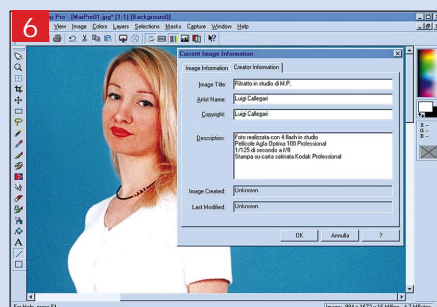
Altra importante voce del menu **File** è **Preferences**. Qui possiamo scegliere tutte le impostazioni di funzionamento del programma. Ad esempio, specificare il massimo spazio da usare per la funzione di annullamento dell'ultima operazione (**Undo**), che è inizialmente di 20 MB. La funzione di compressione del buffer di **Undo** consente di risparmiare spazio, ma andrebbe usata soltanto se si dispone di un sistema molto veloce (Pentium II), altrimenti rallenta molto le operazioni



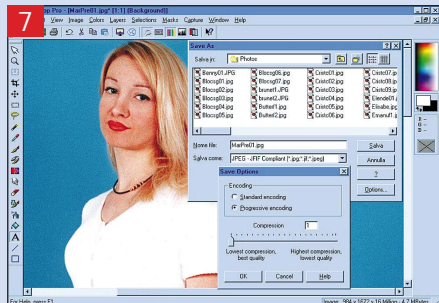
Sulla parte laterale troviamo le icone delle funzioni di redazione dell'immagine. Ad esempio, per aggiungere un testo scritto, cliccare sul pulsante con una "A" maiuscola, poi cliccare sull'immagine: appare un pannello che consente di inserire il testo e scegliere il font di carattere (tra quelli installati nel sistema), il colore, la dimensione e gli effetti. Il testo può poi essere collocato sull'immagine col mouse. Scegliere **Selections/None** per collocarlo definitivamente



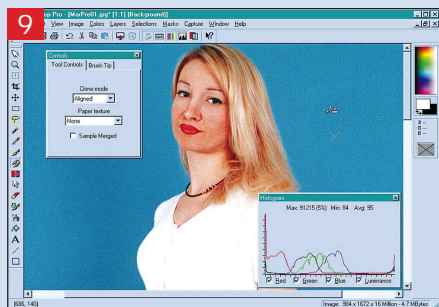
Nel menu **Edit** troviamo la funzione **Undo History**, sotto la classica **Undo**. Quest'ultima annulla l'ultima operazione svolta. **Undo History** consente di selezionare ed annullare una sequenza di operazioni compiute. Nel nostro caso, possiamo annullare le ultime tre operazioni, oppure le ultime due. Basta selezionare col mouse e cliccare su **Undo**. Si tratta di una funzione nuova in Paint Shop Pro 5



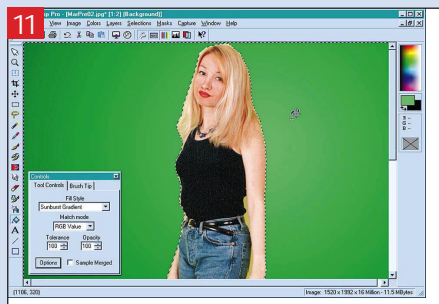
Prima di registrare un file, possiamo usare nel menu **View** la funzione **Information**. Questa produce delle statistiche sull'immagine e consente di specificare informazioni che verranno memorizzate nel file. Questi dati potranno essere salvati solo con certi formati (Psd proprio di Paint Shop, ad esempio) e rilette usando la stessa funzione **Information** dal menu **File** o dal pannello di apertura file (**Show Information**). Un buon sistema per archiviare le immagini



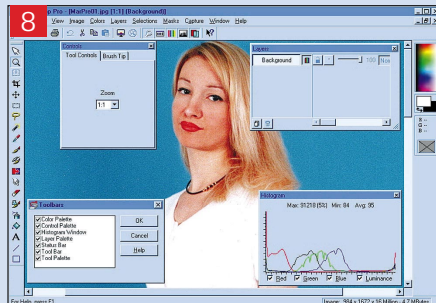
La funzione **Save** del menu **File** consente di specificare parecchi formati di memorizzazione dei file grafici. Col pulsante **Options**, se attivato, possiamo stabilire i parametri della registrazione su disco. Nel caso del popolare formato **Jpeg**, ad esempio, possiamo stabilire il grado di compressione: più è elevato, peggiore sarà la qualità dell'immagine, ma tanto minori saranno le dimensioni del file. Il salvataggio in questi formati richiede tanto più tempo quanto maggiore è la compressione



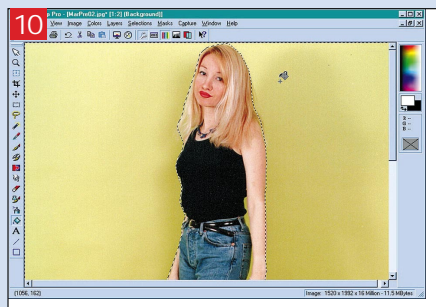
Ad esempio, vogliamo eliminare le macchioline sulla foto usando lo strumento **Clone**, che copia un punto in un'altra posizione. Scegliamo con un click tale strumento, il cui bottone raffigura due punte di pennello. Tenendo premuto il tasto **maiuscolo** facciamo un click in un punto da cui copiare, poi rilasciamo il tasto e muoviamo il mouse. In questo punto possiamo cancellare le macchie replicando i punti più vicini dello stesso colore. Il pannello **Controls** consente di selezionare, ad esempio, la grandezza della parte copiata



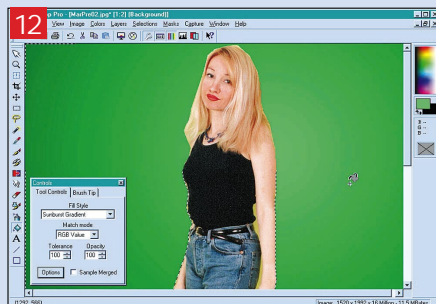
Scegliamo dal menu **Selections** la voce **Invert**, per indicare che vogliamo operare sullo sfondo esterno all'area delimitata con **Freehand**. Scegliamo poi lo strumento **Flood fill**, che riempie con colore, una sagoma (**brush**) od un motivo regolare. Usiamo un **gradiente solare** (**Sunburst**) e nel pannello **Controls** indichiamo tolleranza del 100%, in modo che le imperfezioni di colore dello sfondo siano coperte. Altrimenti il riempimento non toccherebbe le aree che si discostano anche di poco dal colore del punto su cui si clicca



Soprattutto per lavorare con gli strumenti di editing a lato, possiamo attivare vari pannelli di informazione e selezione delle funzioni disponibili. Basta scegliere dal menu **View** la voce **Toolbars**. Selezionando le voci, si attivano o disattivano i pannelli di istogramma (percentuale dei colori e della luminosità), della toolbar stessa (quella che di regola appare a lato, con gli strumenti di editing), la tavolozza dei colori (palette), la barra di stato (inferiormente alla finestra, con statistiche sull'immagine) eccetera



Vogliamo cambiare lo sfondo? Usiamo lo strumento **Freehand** con l'opzione **Point to Point** per selezionare il contorno dell'immagine principale, nel nostro caso la modella. Potremmo usare anche l'opzione **Freehand** per delimitarlo manualmente, ma occorre molta precisione nello spostamento del mouse. Con **Point to Point** si cliccano vari punti tracciando delle rette, cercando di seguire il contorno dell'immagine principale con precisione. L'ultimo punto che chiude il contorno si indica cliccando col pulsante destro



Scegliamo un colore cliccando sulla tavolozza cromatica a destra (nel nostro caso), poi collochiamo il puntatore del mouse, che avrà la sagoma di un secchiello di colore inclinato, in un punto qualunque dello sfondo selezionato dopo avere delimitato la sagoma del soggetto come visto prima, con lo strumento **Freehand**. Cliccando su **Options**, possiamo giocare con il posizionamento del punto di luce del gradiente nell'immagine, il colore ed altri parametri

►►► sia utilizzabile per trenta giorni, dopo occorre registrarsi. Ma anche dopo questo periodo il programma funziona completamente. Chi desidera acquistare il cd rom della versione completa, che comprende altro materiale dimostrativo, deve rivolgersi direttamente al produttore, in quanto non esiste un distributore italiano del prodotto.

La Jasc Software Inc. può essere contattata su Internet all'indirizzo www.jasc.com. All'interno del sito è presente un sistema per richiedere la spedizione del pacchetto. Chi ha acquistato la versione precedente può ottenere l'aggiornamento ad un prezzo di favore. La versione completa costa infatti 99 dollari, mentre l'aggiornamento costa solo 39 dollari. Chi non può o non vuole usare Internet, può eseguire l'ordine per telefax, al numero 001/612-9309172 o per posta (Jasc Software Inc., 11011 Smetana Road, Minnetonka, Mn 55343 Usa). Il modo più veloce e sicuro per eseguire il pagamento alla Jasc è attraverso una carta di credito internazionale. Si ricordi però che la spedizione internazionale del pacchetto costa parecchi dollari. Noi abbiamo acquistato la versione completa per corrispondenza e il cd rom ci è stato recapitato in circa quindici giorni dalla data dell'ordine, direttamente dagli Usa.

La pratica è la miglior maestra

In queste pagine vediamo come si possano usare le funzioni di base di Paint Shop Pro. Comunque, il modo migliore per familiarizzare con programmi di questo tipo è di usarli. Il manuale cartaceo di circa 330 pagine, fornito con il prodotto completo, è infatti utile soprattutto come guida di riferimento, per approfondire dettagli poco chiari.

Va anche detto, per chi conosce almeno un po' l'inglese, che il programma è corredato di un completo ed esauriente Help, ovvero una guida ipertestuale che può essere richiamata in ogni momento per capire il significato delle funzioni.

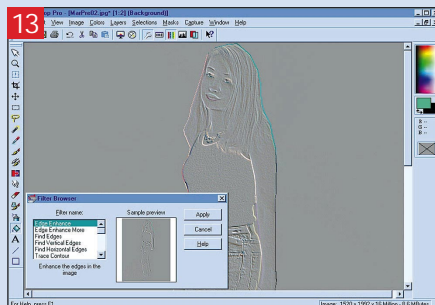
Un'applicazione pratica di un software di fotoritocco come Paint Shop Pro ci è stata suggerita da vari nostri lettori. Spesso capita di volere eseguire dei fotomontaggi, o comunque di prelevare parti di un'immagine da riutilizzare altrove. Ad esempio, può essere utile per costruire una *home page* personale, prelevando il viso da una foto. Oppure per fare uno scher-

zo, inserendo il volto di un amico sul corpo di un altro.

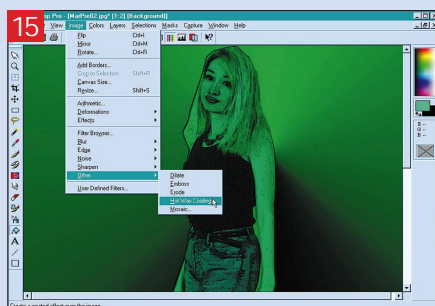
Lo sconto

Alla base di queste operazioni abbiamo l'esecuzione di quello che si chiama in gergo "scontorno". In pratica, si usa uno speciale strumento, che in Psp si chiama Freehand ed è rappresentato da un pulsante a forma di lazo. Cliccandolo una volta, nella finestra Controls appaiono le opzioni per configurarlo. In pratica possiamo definire l'area da ritagliare muovendo il mouse a mano libera oppure usando un sistema di rette "da punto a punto". Il terzo sistema previsto da Psp è detto Smart Edge. Si basa su una doppia banda elastica: cliccare col pulsante sinistro sul punto di partenza del ritaglio (ad esempio, la base del mento), poi spostare il mouse su un punto di arrivo in linea retta (ad esempio lo zigomo) e cliccare ancora il pulsante sinistro. Ripetere l'operazione cliccando il pulsante destro quando si è chiusa l'immagine. Lo stesso sistema si usa per definire l'area da ritagliare con gli altri due strumenti. Eseguire poi da menu *Edit* la funzione *Copy*. Aprire l'immagine dove vogliamo copiare lo scontorno e scegliamo dallo stesso menu la funzione *Paste as New Selection*, avendo la finestra di destinazione aperta e selezionata. Ora possiamo appoggiare il ritaglio fatto dove vogliamo.

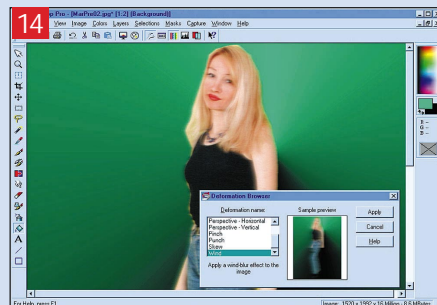
Se fossero necessarie modifiche di luminosità, saturazione e colore per adeguarlo all'immagine di sfondo, è più facile farle sull'immagine iniziale prima di eseguire il ritaglio. ●



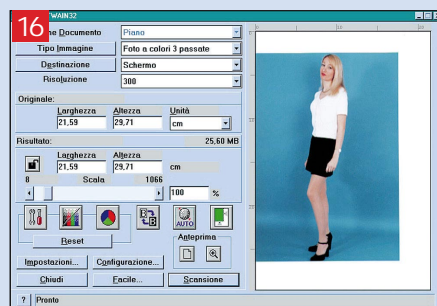
Le opzioni più creative sono i filtri. Togliamo la selezione della sagoma del soggetto scegliendo Select None nel menu Selections. Scegliamo nel menu Image la voce Filter Browser. Qui abbiamo una serie di cosiddetti "filtri" per alterare l'immagine, ovvero perfezionare i contorni, eliminare le macchine oppure applicare effetti più creativi. Paint Shop Pro può usare anche i filtri creati per Adobe Photoshop, disponibili a pagamento sul mercato. Qui abbiamo usato il filtro Embossed, che dà un effetto tipo bassorilievo



Altri effetti sono elencati nel menu Image. Ad esempio, dilatazione, emboss, erosione, mosaico, blurring, sharpen (aumento di nitidezza) e molti altri. Quello da noi applicato si chiama Hot wax coating. Il modo migliore per imparare ad usarli è semplicemente di provarli. Si ricordi che con il menu Edit possiamo eseguire l'Undo, ovvero l'annullamento dell'ultima operazione e con Undo History, l'annullamento di una serie di operazioni consecutive



Altra galleria di effetti è rappresentata dalla voce di menu Deformation browser. Nel nostro caso abbiamo applicato una deformazione a vento (Wind). Oppure nello stesso menu potremmo eseguire dei perfezionamenti dei contorni, delle sfocature, delle variazioni di nitidezza ed altro ancora. L'immagine in miniatura riporta una anteprima dell'operazione in base a quanto selezionato nella lista scorrevole a sinistra. Cliccando il pulsante di conferma, si applica l'effetto all'immagine vera e propria.



Dobbiamo anche ricordare che Paint Shop Pro può essere usato per acquisire immagini da scanner. Se si sono installati i driver Twain, ormai presenti su tutti gli scanner, possiamo scegliere la voce Acquire nel menu File. Scegliamo Twain, poi Select Source: indichiamo il driver Twain da usare (se abbiamo più di uno scanner). Per acquisire l'immagine, usiamo Import, Twain e Acquire. Il pannello specifico dello scanner (nel nostro caso, un Epson) è da qui eseguire la scansione, che verrà inserita in PaintShop per ridigerlo

Freehand 5

Macromedia ha concesso di distribuire la versione completa di questo noto programma di grafica vettoriale. Si tratta di una versione superata, dato che in negozio troviamo la 7 e la 8. Ovviamente, il programma è ancora pienamente utilizzabile per lavorare con la grafica vettoriale, sebbene privo di manuale su carta è dotato di una completa guida in linea che aiuta a fare i primi passi. Il programma richiede un numero di serie al primo avviamento. Per i lettori di *Pc Open*, tale numero è:

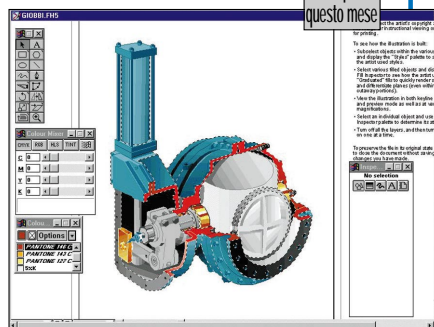
10350-0482-4387-67906

ed occorre inserirlo al primo avviamento del programma compreso dei trattini.
Il programma richiede Windows 95, oppure Windows 3.1 con estensioni Win 32s. Dato che

queste estensioni alterano profondamente Windows 3.1 e possono provocare incompatibilità con altri programmi, noi consigliamo di usare Freehand con Windows 95. Se si desidera acquistare la versione commerciale, occorre rivolgersi a Modo (tel. 0522/50.4111) oppure a Delta (tel. 0332/80.3111) per conoscere il nome del rivenditore più vicino. La versione 7 costa lire 358mila, la versione 8 costa invece lire 1.760.000. Ambedue sono per Windows 95. La versione sul cd rom di *Pc Open* è completa, senza limitazioni di tempo. In esclusiva per i lettori di *Pc Open*, sono presenti anche migliaia di immagini "clip art" da utilizzare nei propri documenti. Sono collocate nella sottocartella clip art della cartella Freehand. Sono suddivise in nove categorie principali e sono liberamente utilizzabili per abbellire i propri documenti. Le immagini clip art sono in formato vettoriale, pertanto possono essere ridimensionate liberamente senza perdita di qualità quando

vengono stampate su carta.

Freehand è un programma professionale, ma relativamente semplice da usare. Ne parleremo ancora su *Pc Open*.



Il tuo schermo al massimo con i driver di *Pc Open*



per chi ha fretta

Sul cd rom troverete i driver più recenti per le schede video più diffuse. Ci sono stati forniti direttamente dalle case produttrici, quindi seguendo i consigli che vi abbiamo dato, nel caso in cui decideste di aggiornare il vostro sistema. Un modo in più per fornirvi gli strumenti più utili per il vostro computer.

I driver sono una componente fondamentale di ogni sistema operativo.

Questi programmi permettono al sistema software di dialogare con le periferiche hardware che compongono il computer, in modo da portare a termine tutte quelle operazioni che comportano un intervento diretto di qualche componente hardware, come ad esempio, disegnare un'immagine a video, salvare un file su disco o eseguire una stampa.

L'ambiente operativo Windows ha introdotto, sin dalle sue prime versioni, un concetto nuovo per il mondo dei personal, ovvero l'interazione dei driver

con il sistema operativo stesso e non più con le singole applicazioni.

Questa differenza apparentemente insignificante ha, in realtà, determinato cambiamenti fondamentali per un migliore e più semplice utilizzo dei nostri computer. Vediamo, con un esempio pratico, di cosa stiamo parlando.

Il passato: i driver specifici

Gli utenti più "anziani" tra i nostri lettori, cioè tutti coloro che hanno lavorato per anni con il sistema Ms Dos, forse si ricorderanno che in questo sistema operativo ogni grossa applicazione arrivava con i suoi

driver specifici: ad esempio, Word per Dos veniva fornito con una serie di driver dedicati alle stampanti allora più diffuse. Lo stesso accadeva per AutoCAD e i driver per le schede video, i mouse o i plotter e per molte altre applicazioni ancora.

La situazione era quindi la seguente: l'utente pur essendo in possesso di una sola stampante, doveva procurarsi diversi driver, specifici per ogni applicazione installata, in modo da potere usare al massimo delle sue potenzialità la stampante in suo possesso in ogni situazione.

I produttori di hardware cercavano di fornire driver per le applicazioni più vendute, ma

questo non poteva chiaramente risolvere tutte le esigenze del mercato mondiale.

...e poi Windows 95

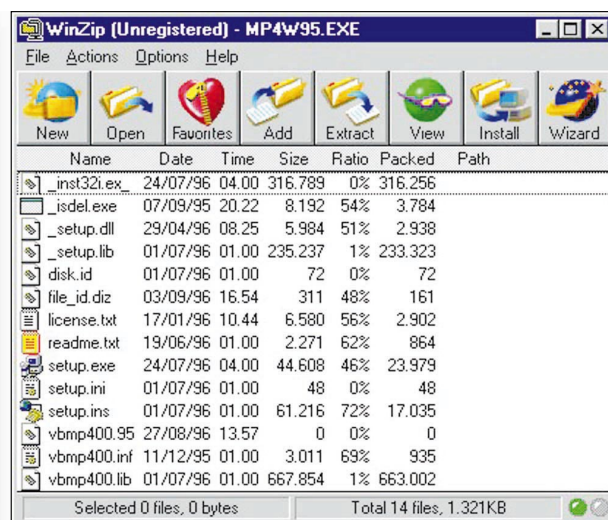
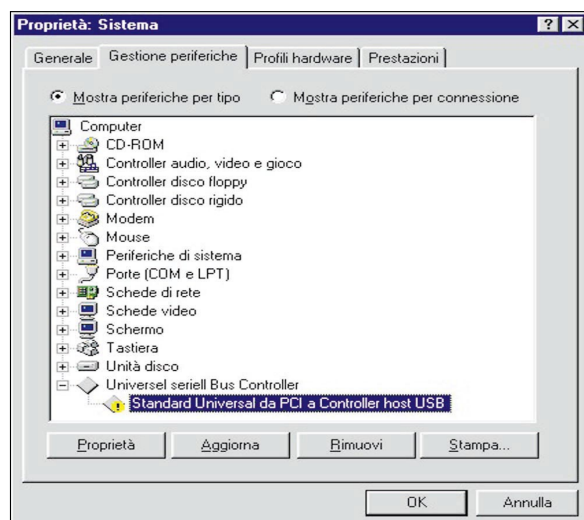
Con l'arrivo di Windows la situazione si è ribaltata: ora i driver devono preoccuparsi di dialogare con il sistema operativo e non più direttamente con le applicazioni.

Questo ha fatto sì che per ogni componente hardware ci si debba procurare un solo driver. Ad esempio, per riuscire a stampare in Windows 95, vi basta installare il driver specifico per la vostra stampante e sarete poi in grado di stampare qualsiasi tipo di documento, sia esso stato

Ecco come fare per installare al meglio i driver che

Windows 95 segnala la presenza di una periferica che non funziona correttamente mediante un pallino giallo o rosso con un punto esclamativo o con un punto di domanda. Spesso, problemi di questo tipo vengono risolti mediante installazione di un driver specifico o aggiornamento di quello esistente

Il contenuto di un file di driver compresso: ecco il programma Setup che permette di effettuare l'installazione guidata dei driver. Se non ci fosse questo software, tutti i file che vedete in questa schermata andrebbero installati a mano nelle corrette directory



creato con Word, piuttosto che con Excel, Corel Draw, Autocad e così via.

Indubbiamente un bel vantaggio per tutti gli utenti, ma con una piccola controindicazione: lo stretto rapporto che si viene a creare tra i driver e il sistema operativo comporta che se un driver non funziona correttamente (o, peggio, se non si riesce ad ottenere un driver specifico per una certa componente hardware) a risentirne sarà tutto Windows 95, che potrà presentare problemi più o meno gravi a seconda dei casi e delle componenti coinvolte.

Ogni componente un driver

In Windows 95, ad ogni componente hardware corrisponde un driver: la maggior parte di essi permette l'interazione con strutture molto specifiche, come ad esempio le varie componenti della scheda madre. Nel caso in cui uno di questi driver non dovesse funzionare correttamente i problemi derivanti potrebbero essere molto seri, fino ad impedire il corretto funzionamento dell'intero sistema. In questi casi conviene rivolgersi al proprio rivenditore per chiedergli di installare una versione del driver adatta all'hardware in vostro possesso.

Vi sono però altri casi in cui le periferiche coinvolte sono di

livello più alto: un esempio tipico è costituito dalle stampanti, dalle schede video, da quelle audio e in generale da tutte quelle componenti che possono essere facilmente aggiunte o sostituite nei nostri computer. In questi casi è possibile provvedere all'installazione o all'aggiornamento dei driver in prima persona, a patto di prendere qualche piccola precauzione.

Installazione facile

Oggi come oggi, l'installazione di un driver, da un punto di vista tecnico, è un'operazione piuttosto semplice: la maggior parte dei driver vengono forniti in un file compresso autoscompattante. Questo tipo di file eseguibili, una volta lanciati si scompattano automaticamente, scrivendo su disco tutti i file che contengono. In alcuni casi i file vengono scritti nella stessa directory dove si trova il file autoscompattante, in altri il programma di scompattazione è in grado di chiedere all'utente il percorso su disco dove si vuole che vengano scritti i file.

In ogni caso è bene creare una directory temporanea destinata a contenere tutti i file necessari, copiare in questa directory il file autoscompattante ed eseguirlo da lì: in questo modo si è sicuri che alla fine dell'operazione la directory conterrà

tutti i file necessari per l'installazione del driver. Nella maggior parte dei casi, tra i file creati ce n'è uno che si chiama *setup* e che costituisce un vero e proprio programma di installazione che ci guiderà passo per passo alla configurazione ed all'installazione dei nuovi driver. Infatti la complessità dei driver moderni non consente di effettuare a mano in modo agevole una corretta configurazione.

Altri produttori scelgono di non fornire un programma di installazione specifico, ma consegnano insieme ai loro driver un file *.inf*. Questo tipo di file contiene tutte le informazioni necessarie a Windows 95 per effettuare un'installazione dei driver utilizzando gli strumenti standard del sistema operativo. Ad esempio, per installare i driver per una scheda video a partire da un file *.inf* è necessario fare doppio clic sull'icona schermo nel pannello di controllo, poi fare clic sulla scheda *impostazioni*, quindi premere il pulsante *proprietà avanzate*. Nella finestra di dialogo che appare fare clic sul pulsante *cambia* che fa apparire un elenco da cui potere selezionare delle schede video. In questa schermata dovete premere sul pulsante *disco driver* e specificare la directory contenente i driver e il file *.inf*. In questo modo

verrà aggiornato l'elenco visualizzato in base al contenuto del file *.inf* e potrete così installare i nuovi driver, selezionando il modello di scheda video corrispondente a quello in vostro possesso (questa procedura può variare leggermente per i possessori delle prime versioni di Windows 95, ma l'obiettivo finale resta quello di indicare al sistema il file *.inf* dove trovare le informazioni necessarie all'installazione).

In casi più rari il file eseguibile che contiene i driver provvede direttamente all'installazione, senza la necessità di nessun tipo di intervento da parte dell'utente, oppure lancia un *Setup Wizard* (o Install Shield) che si occupa dell'installazione dei driver.

Nei rari casi in cui non fosse fornito nessun tipo di supporto per l'installazione è bene non procedere oltre senza avere prima letto molto attentamente la documentazione a corredo (purtroppo quasi sempre in inglese) e magari consultarsi con qualcuno più esperto nel caso in cui non si sia sicuri su come procedere.

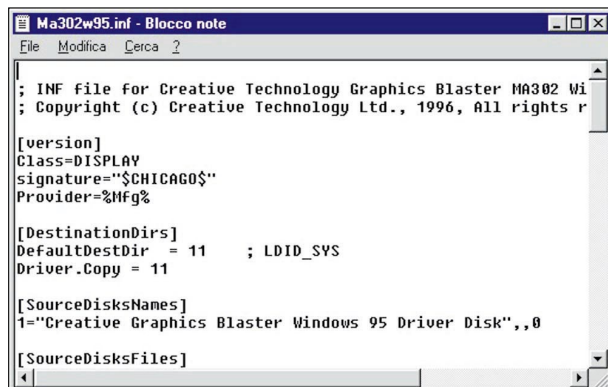
Terminata l'operazione di installazione sarà necessario riavviare il computer per potere permettere a Windows 95 di caricare i nuovi driver.

Quindi, tutto somma- ➡➡

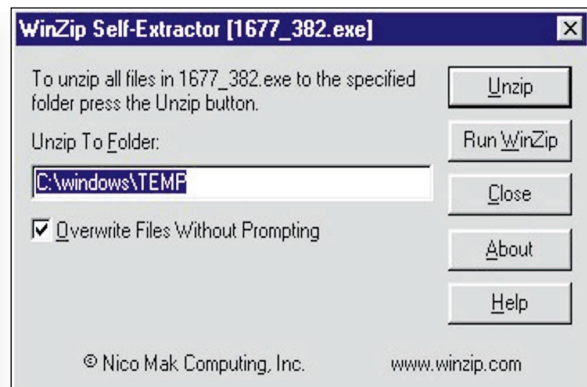
troverete nel cd rom di *Pc Open*

Parte del contenuto di un file *.inf*.

Questi file contengono tutte le informazioni necessarie a Windows 95 per poter portare a termine con successo l'installazione di nuovi driver. Quando manca un programma di *setup* viene fornito un file *.inf*, in questo modo i programmi standard di installazione del software di Windows 95 sono in grado di copiare e di impostare correttamente tutti i file che servono per far funzionare al meglio la periferica hardware. Abbiamo aperto per voi questo file a scopo didattico e per informazione. In genere l'utente normale in primo luogo non lo vede, in secondo luogo non deve preoccuparsi in alcun modo del suo contenuto che è comprensibile al solo sistema operativo.



Un file autoscompattante dotato di interfaccia grafica. Questo tipo di file consente di specificare la directory entro la quale si vogliono scrivere i file da estrarre. I file che sono stati compressi utilizzando Winzip o una versione specifica per Windows 95, sono dotati di una comoda interfaccia grafica evitando così di scompattare il file in una zona non opportuna del disco rigido. In questi casi avete anche la possibilità di scegliere se effettuare direttamente la scompattazione di tutti i file (unzip) o se aprire il file con una versione di Winzip installata sul vostro computer (run Winzip). In questo secondo avete la possibilità di controllare in modo maggiore la scompattazione dei singoli file.



►►► to, l'installazione di un nuovo driver sembrerebbe un'operazione piuttosto semplice ed è così, quando tutto procede senza intoppi e i nuovi driver funzionano bene. Purtroppo vi sono situazioni in cui possono accadere degli imprevisti: in questi casi è bene essere in grado di ripristinare la situazione precedente, in modo da riportare il computer ad un corretto funzionamento.

Senza disinstallazione

Occorre dire che i driver non vengono quasi mai forniti con un loro specifico programma di disinstallazione, quindi ripristinare la configurazione precedente non è sempre agevole.

A questo proposito bisogna prestare molta attenzione (oltre ai driver di sistema, i quali vi sconsigliamo di installare in prima persona) soprattutto quando si procede all'installazione dei driver di una scheda video.

Infatti Windows 95, purtroppo, è una sistema operativo quasi esclusivamente ad interfaccia grafica: se la scheda video non funziona correttamente, Windows 95 non potrà partire e quindi anche le operazioni di disinstallazione risulteranno difficoltose. In questi casi bisogna passare attraverso la modalità provvisoria e qui installare il driver Vga standard, mediante l'installazione guidata nuovo hardware dove è bene specificare, nella prima schermata, di non creare un nuovo componente. In questo modo ci sarà permesso di scegliere un Tipo di hardware dove, tra le schede video, troveremo il driver per la scheda Vga standard. Una volta installato questo tipo di driver, il computer dovrebbe essere in grado di ripartire senza problemi e si potrà così procedere alla reinstallazione dei vecchi driver (accertatevi sempre di averli a disposizione, prima di installare una versione più recente).

Come ulteriore precauzione sarebbe bene installare il driver Vga anche prima di procedere all'installazione dei nuovi driver specifici per la scheda video in vostro possesso; in questo modo si riducono le possibilità di conflitto tra la vecchia e la nuova versione dei driver per la scheda video.

Altre periferiche

Per le altre periferiche (come ad esempio stampanti e schede audio) la situazione è generalmente più semplice in quanto un eventuale difetto dei driver

causerebbe un malfunzionamento della sola periferica interessata e non dell'intero sistema operativo. Anche in questi casi è bene reinstallare immediatamente i vecchi driver funzionanti per riportare il computer ad uno stato consistente.

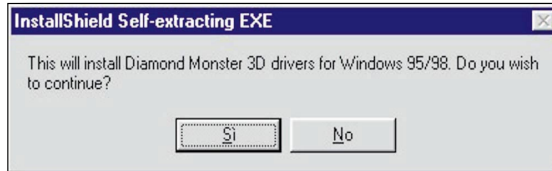
Come in molti casi, anche per quanto riguarda i driver la soluzione migliore per evitare problemi è la prevenzione, che in questo caso si traduce in una attenta valutazione sull'opportunità o meno di aggiornare i driver del proprio sistema.

Funziona? Non toccatelo

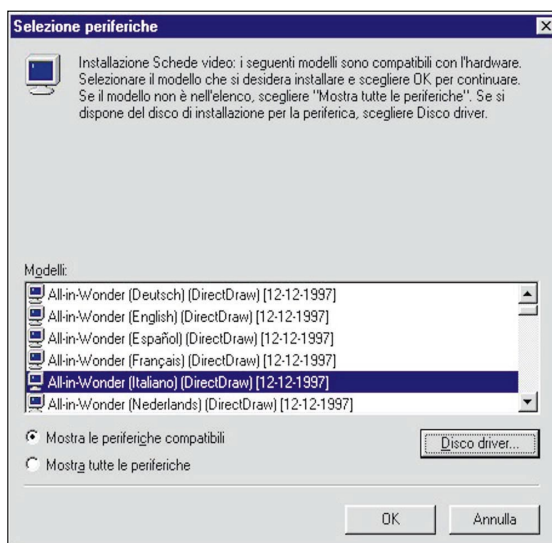
Vale sempre la regola che se il computer funziona bene è meglio lasciarlo stare: non ha senso intraprendere l'installazione di nuovi driver semplicemente per avere l'ultima versione, anche perché a volte capita che proprio le ultimissime versioni siano quelle che danno problemi, proprio in virtù del fatto che essendo recenti sono anche meno testate. Questo discorso vale in particolare modo per tutte le versioni 1.0, ovvero i driver per periferiche appena uscite sul mercato che sono stati riscritti da zero.

L'installazione di nuovi driver va effettuata solo se la periferica interessata non funziona correttamente, per mancanza totale di driver specifici o più semplicemente perché quelli in vostro possesso contengono degli errori (detti in gergo *bug*). A questo proposito cercheremo, ogni volta che sarà possibile farlo, di farvi sapere esattamente se e quali bug sono stati corretti in una nuova versione di driver, in modo che possiate valutare se valga la pena effettuare l'aggiornamento. Un'ultima importantissima avvertenza: non installate mai dei driver che non siano stati realizzati in modo specifico per la periferica in vostro possesso (verificate esattamente marca e modello), magari solo perché assieme ai driver vengono forniti dei piccoli programmi di utilità che vi piacerebbe valutare. Questo mese nel cd rom troverete i driver più recenti per le schede video più diffuse. Ci sono stati forniti dalle case produttrici, quindi seguendo i consigli che vi abbiamo dato, nel caso in cui decideste di aggiornare il vostro sistema, non dovrebbero esserci particolari problemi. In caso contrario fatecelo sapere: provvederemo ad avvisare la ditta interessata e cercheremo di risolvere in modo specifico il vostro problema. ●

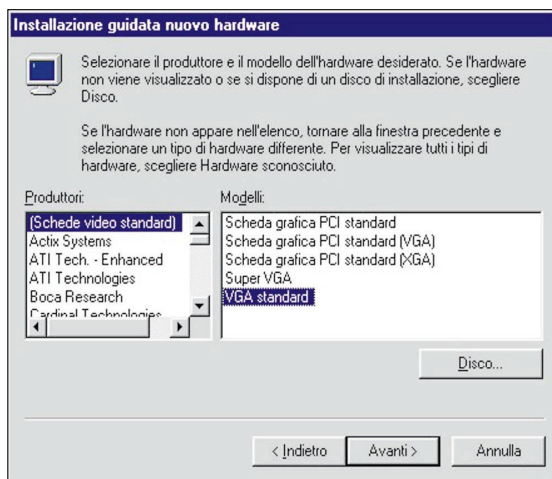
Soluzioni a problemi ricorrenti



Ecco un altro tipo di file autoscompattante che è in grado di estrarre e di lanciare direttamente il programma di installazione fornito dal produttore. In questo caso, basta fare clic sul pulsante Sì, per procedere all'installazione guidata del driver.



Questa è la finestra di dialogo che consente di selezionare le periferiche, oppure di specificare un disco da cui prelevare le informazioni per visualizzare un nuovo elenco di periferiche compatibili.



Se l'installazione di un nuovo driver video non andasse a buon fine, potrebbe accadere che Windows 95 non sia più in grado di partire, se non in modalità provvisoria. In questi casi l'installazione del vecchio driver per schede Vga standard aiuta a togliersi dall'impiccio.

Quanto costa stampare con una ink jet?

di ERNESTO SAGRAMOSO

Le domande:

Come valutare il costo effettivo complessivo di una stampante a getto di inchiostro? E quanto mi costa una singola stampata?

Le risposte:

Oltre al prezzo, chi acquista una stampante deve stare attento anche ai suoi consumi. I produttori forniscono un parametro chiamato "costo copia" per avere un'indicazione di massima. Parametro molto - forse troppo generico - perché specifica solo il costo dell'inchiostro su un 5% della superficie del foglio. Altri dati da considerare sono i prezzi delle cartucce e quello della carta. Dalle nostre prove stampare un testo costa (in media) 200 lire a copia. Invece i costi di una foto vanno dalle 1.800 alle 3.000 lire.

Il mercato delle stampanti ink jet ha fatto registrare negli ultimi anni un forte calo dei prezzi. Il motivo è certamente l'agguerrita concorrenza tra i vari produttori che attirano acquirenti a discapito dei margini di guadagno.

Peccato solo che il costo dei materiali di consumo non sia variato di molto. Così, da l'abbattimento dei prezzi risulta soprattutto un'iniziativa promozionale visto che poi le aziende recuperano quello che perdono da questo settore.

Il gioco riesce perché è molto difficile che il consumatore abbia l'accortezza di valutare questo parametro prima dell'acquisto di una stampante. Solo in un secondo momento, ad acquisto avvenuto, potrà accorgersi che il costo di un centinaio di stampe in alta risoluzione supera già quello della stampante.

Dal canto nostro cerchiamo di aiutare i consumatori di informatica, pubblicando i test di durata delle cartucce di tutte le stampanti a getto di inchiostro provate. Un tentativo serio di offrirvi un parametro nuovo, ma importante per la scelta di una stampante.

Il costo copia

Sulle confezioni delle stampanti o nella loro pubblicità si parla spesso di "costo copia". Di cosa si tratta? Per convenzione con il "costo copia" si indica il costo dell'inchiostro necessario a coprire una superficie pari al 5% del foglio di carta. Ma, a

nostro avviso, è un elemento insufficiente per giudicare i consumi della stampante. Infatti è una valutazione che risulta corretta per la realizzazione di documenti ipertestuali, ma che diventa inattendibile per la stampa di immagini o grafici che occupano facilmente anche il 30/40% del foglio. Per questa ragione l'utente si può stupire spesso delle discordanze tra i dati tecnici letti sui depliant e i risultati pratici.

Tre in uno

Un'altra variabile che influisce negativamente sul costo copia è la scelta delle aziende di inserire i tre inchiostri colorati in un unico contenitore (i modelli con le tre cartucce separate sono molto rari). Basta che termini un solo colore perché sia necessario sostituire l'intera testina: però i colori come il rosso e il verde utilizzano una miscela contenente il giallo che - ovviamente - termina sempre prima del ciano e del magenta.

Se valutiamo come parametro l'inchiostro, è praticamente impossibile stabilire un valore assoluto del costo copia, perché dipende fortemente dalla grandezza e dalle dominanze cromatiche dell'immagine da stampare.

Le cartucce compatibili

Esiste poi un mercato parallelo, ovvero il mercato dei prodotti "compatibili" realizzati da aziende indipendenti. In genere si tratta di una produzione che viene vista con grosso disappunto dai costruttori di stampanti causa la feroce concorrenza sui prezzi. Ma anche molti acquirenti non si fidano e pensano che questi prodotti non siano qualitativamente all'altezza degli originali.

A dire la verità il costo dei "compatibili" è indiscutibilmente più basso di quello degli originali. Non solo: specialmente per la realizzazione

4 regole per risparmiare

- 1 Quando si realizzano delle bozze è consigliabile scegliere il modo *Draft*, oppure la risoluzione più bassa. Alcuni driver software posseggono poi la funzione *Econo*, che attiva la stampa di un pixel su ed uno no, consentendo un risparmio del 50% di inchiostro.
- 2 Se si vuole sfruttare appieno la testina a colori (ad esempio quando è terminato il giallo) è possibile stampare le bozze in magenta o ciano.
- 3 Durante i test di stampa di fotografie con una dominante cromatica, è possibile non sprecare l'inchiostro colorato scegliendo la modalità bianco/nero.
- 4 La stampa è errata? Basta cliccare sull'iconcina della stampante che appare nella parte più a destra della barra di stato e scegliere *Proprietà/Elimina documento in stampa*.

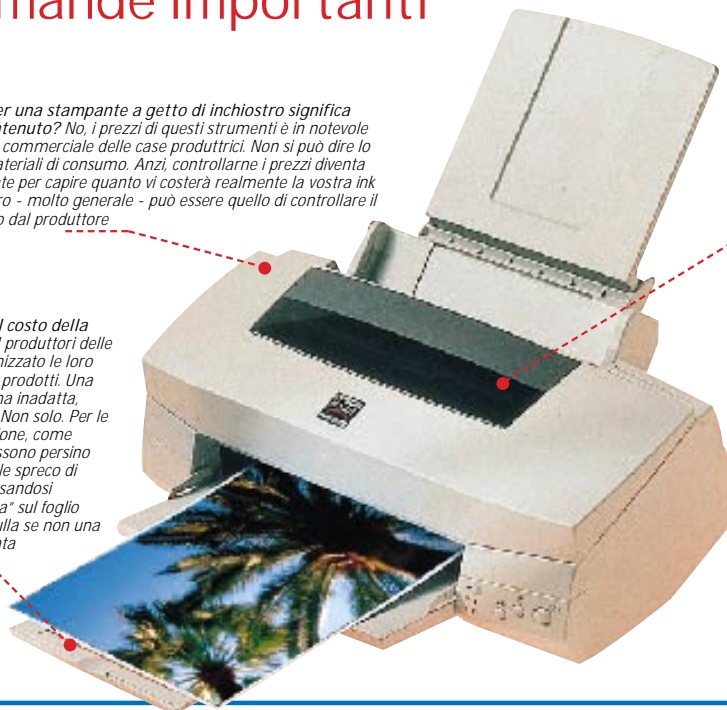
di documenti testuali o grafici, la qualità risulta più che soddisfacente. Chi può provare senza problemi questi prodotti? Soprattutto chi possiede una ink jet che consente la sostituzione dell'intera testina. Se infatti non si dimostrano all'altezza è sufficiente sostituire la testina con una spesa di 60/70.000 lire. Meglio invece non fare esperimenti con stampanti tipo le Epson, che hanno la testina solidale con la macchina. In questi casi, se la si danneggia si deve ricorrere all'assistenza tecnica senza poter beneficiare di alcuna garanzia. Difatti gli inchiostri delle ink jet devono avere una com-

Tre domande importanti

Il prezzo più basso per una stampante a getto di inchiostro significa anche il costo più contenuto? No, i prezzi di questi strumenti è in notevole discesa, vista la guerra commerciale delle case produttrici. Non si può dire lo stesso del costo dei materiali di consumo. Anzi, controllarne i prezzi diventa l'elemento determinante per capire quanto vi costerà realmente la vostra ink jet. Un primo parametro - molto generale - può essere quello di controllare il "costo copia" dichiarato dal produttore

Posso risparmiare sul costo della carta? Purtroppo no. I produttori delle stampanti hanno ottimizzato le loro carte proprio per i loro prodotti. Una carta meno costosa, ma inadatta, darà risultati scadenti. Non solo. Per le stampe ad alta definizione, come quelle fotografiche, possono persino portare ad un'incredibile spreco di inchiostro che - non fissandosi correttamente - "dila" sul foglio senza riprodurre più nulla se non una grande macchia colorata

Prima di acquistare, faccio bene ad informarmi sul prezzo delle cartucce? Sì, ma bisogna fare attenzione al fatto che i produttori mettono in commercio cartucce di capienza diversa. Un dettaglio che si è portati a sottovalutare. Esistono poi ricambi non di marca: dalle nostre prove abbiamo verificato che si tratta di prodotti molto più affidabili di quello che si pensi. Chi possiede una stampante a testina ricambiabile, potrà verificarne la qualità da solo facendo qualche prova. Discorso diverso invece per chi dispone di una testina solidale con la stampante: danneggiare questo componente implica chiamare un tecnico...



posizione chimica studiata per le specifiche testine, altrimenti rischiano di danneggiarla.

Non risparmiare sulla carta

Molti utenti, dopo aver acquistato una ink jet valutando con pignoleria la qualità di tutti i modelli più diffusi, la alimentano con il tradizionale foglio di carta comune, "rubato" alla fotocopiatrice. Se questo *modus operandi* era corretto con le vecchie macchine a impatto, con le getto di inchiostro è spesso controproducente. Bisogna infatti sapere che non tutte i supporti hanno il grado di assorbimento necessario per ottenere una qualità di stampa ottimale. Con i media più scadenti, realizzati ad esempio prima della diffusione delle stampanti a getto d'inchiostro, si notano spesso sbavature e linee poco precise.

Per la stampa dei documenti testuali il nostro consiglio è quello di scegliere i fogli di buona qualità, valutando le offerte di tutte le cartiere più importanti, che hanno in listino prodotti specifici per ink jet dal prezzo di poche migliaia di lire alla risma (confezione di 500 fogli). Attenzione, che se si affiancano fogli di differenti produttori

dal costo simile è possibile scoprire delle differenze evidenti sia per quanto riguarda la levigatezza che il colore.

Se parliamo invece della realizzazione di grafici a colori o fotografie, il fattore carta diventa fondamentale: infatti un foglio inadatto si piega sotto il peso della notevole quantità di inchiostro che viene riversata. In questo caso non si ha molta scelta: bisogna acquistare la carta consigliata dal produttore. La spesa iniziale è compensata dai risultati.

L'unica eccezione a quanto affermato riguarda la stampante Canon Bjc-7000, perché prima dell'inchiostro colorato deposita sulla cellulosa uno speciale catalizzatore che tratta la carta ed evita le sbavature.

Per fare degli esempi, ricordiamo che un foglio di carta specifico per ink jet parte dalle 60 lire (Hp Bright White) per arrivare alle 3.600 lire per i supporti speciali (Canon Back Print Film).

Alcuni esempi pratici

Dopo numerosi test su molte stampanti, possiamo affermare che i costi (esclusa la carta) variano sensibilmente tra un modello e l'altro. Costi che sono difficili da valutare "prima" di aver usa-

to la stampante: infatti non si può nemmeno basarsi sul prezzo di vendita delle cartucce, perché sul mercato si trovano cartucce dalla differente capienza, anche nel listino della stessa azienda (Lexmark ad esempio propone ricambi normali e ad alta capacità). Ma è possibile stabilire i costi in lire sonanti?

Quanto costano i testi?

Dalle nostre prove risulta che, per quanto riguarda la stampa di testi, il costo medio per pagina si aggira intorno alle 200 lire, con oscillazioni di poche decine di lire. Ricordiamo ad esempio che una pagina (con 3600 battute) stampata con la Tally T7060 costa 164 lire, mentre con la Hp 1100 si passa a 193 lire.

Quanto costano i grafici?

Passando alla stampa di immagini o grafici a colori, i costi aumentano notevolmente causa la maggior quantità di inchiostro richiesta. Con una immagine che occupa circa l'80% di un foglio A4 si hanno infatti oscillazioni molto elevate, che vanno dalle 855 lire dell'Hp 1100, per finire alle 1.880 lire della Tally T7060. In questo caso risultano avvantaggiati i modelli come la Xe-

rox Docuprint XJ4C che consentono la sostituzione anche di un singolo colore.

Quanto costa una fotografia?

Quando si stampano fotografie in alta risoluzione, il costo lievita ulteriormente per la necessità di utilizzare le testine cosiddette "fotografiche", e si parte dalle 1.200/1.500 lire per i modelli studiati specificatamente a questo scopo (Epson Stylus Photo) per arrivare alle 3.000 lire circa con macchine polivalenti (Canon BJC 4300 oppure Lexmark 5700).

Conclusioni

Dai risultati delle nostre prove si possono fare alcune interessanti considerazioni. In primo luogo sul costo dei testi: è poco caro utilizzare una stampante per la stampa di un proprio documento. Se invece ne occorrono più copie è decisamente più conveniente farle fotocopiare dal proprio cartolaio (in genere una fotocopia si aggira sulle 50 lire a pagina). Diverso discorso invece per la stampa a qualità fotografica: è vero che stamparsi una foto è ancora un'operazione più costosa di affidarla ad un laboratorio, ma i margini si stanno abbassando notevolmente. ●