

FullPalette_ita

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> FullPalette_ita		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY		August 7, 2022	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	FullPalette_ita	1
1.1	Documentazione di FullPalette	1
1.2	Cos'è FullPalette?	1
1.3	Requisiti	2
1.4	Come installare FullPalette	2
1.5	Come usare FullPalette	3
1.6	Informazioni generali sull'uso di FullPalette	3
1.7	Comportamento alla partenza	4
1.8	Il modo colore	5
1.9	Copia dei colori	5
1.10	Caricamento di una palette da un file di immagine	6
1.11	Note	6
1.12	La storia di FullPalette	7
1.13	Conclusione	8
1.14	Alcune informazioni sull'autore di FullPalette	9

Chapter 1

FullPalette_ita

1.1 Documentazione di FullPalette

FullPalette 40.21 (7.2.99) di Massimo Tantignone

[Introduzione](#)

[Requisiti](#)

[Installazione](#)

[Utilizzo](#) Nuovo!

[Note](#)

[Conclusione](#)

[Storia del programma](#) Nuovo!

[Informazioni sull'autore](#)

1.2 Cos'è FullPalette?

INTRODUZIONE

=====

Il sistema FullPalette permette di modificare e salvare TUTTI i 256 colori del Workbench invece che solo otto di essi come succede con l'editor Palette standard.

Consiste in un editor di preferenze ("FullPalette") che consente di definire i colori e in un patch che gira in sottofondo ("FPPrefs") il quale si occupa di applicare le impostazioni per la palette ogni volta che lo schermo Workbench viene aperto.

È possibile decidere quali colori esattamente debbano essere "bloccati" ("locked"), in modo che non vengano mai modificati dai programmi che girano sullo schermo Workbench, e quali colori invece possano essere lasciati "liberi" ("free") a disposizione di IPrefs e di altri applicativi.

Tra i vantaggi c'è quello di rendere la gestione delle icone molto più

semplice; con FullPalette si può, per esempio, avere icone con qualsiasi numero di colori senza rischiare che alcuni di essi cambino solo perchè si guarda un'immagine con MultiView sullo schermo Workbench.

Si possono anche definire i colori 4-7 in modo che siano sempre uguali ai colori 252-255.

FullPalette ha anche una pulsantiera per eseguire facilmente azioni di editing come "Copia", "Scambia" o "Scala" ("Copy", "Swap" o "Spread").

Per lo scopo di gestire la palette del Workbench, FullPalette può rimpiazzare completamente l'editor di preferenze "Palette" standard, di cui continua ad aggiornare il file di impostazioni (palette.prefs) per compatibilità, nonostante FullPalette utilizzi anche un file proprio.

Il patch gira insieme a IPrefs senza conflitti.

1.3 Requisiti

REQUISITI

=====

- Un computer Amiga o Amiga-compatibile
- AmigaOS 3.0+

Uno schermo Workbench con almeno 16 colori non è davvero un requisito, ma dà un senso all'utilizzo di FullPalette :-)

1.4 Come installare FullPalette

INSTALLAZIONE

=====

Installare FullPalette è molto semplice; basta usare lo script di installazione fornito.

Se si desidera installarlo manualmente occorre fare solo tre cose:

- 1) Copiare il programma FPPrefs in una directory che si trovi nel path di sistema (ad esempio C:)
- 2) Inserire nella Startup-sequence, IMMEDIATAMENTE DOPO IPREFS, la riga seguente:

Run > NIL: FPPrefs

- 3) Copiare l'editor FullPalette (con la sua icona) nel cassetto Prefs della propria partizione Workbench.

Ora si può fare reboot per attivare il patch e poi utilizzare l'editor per modificare e salvare la palette del Workbench in base ai propri gusti.

Lo schermo Workbench userà la nuova palette ogni volta che verrà (ri)aperto.

Nota: NON si può chiamare FPPrefs dalla User-startup; se lo si fa, alcune immagini (specialmente gli sfondi) sullo schermo Workbench potrebbero apparire con i colori sbagliati.

1.5 Come usare FullPalette

USO

===

Il sistema FullPalette è composto di due programmi: l'editor FullPalette, che si usa per definire e salvare le proprie preferenze, e il "demone" FPPrefs, che gira costantemente in sottofondo e applica le preferenze allo schermo Workbench.

L'uso di entrambi è abbastanza intuitivo, comunque essi offrono alcune funzioni speciali che può essere utile conoscere.

[Informazioni generali](#) Nuovo!

[Comportamento alla partenza](#)

[Il modo colore](#)

[Copia dei colori](#)

[Caricamento di una palette](#) Nuovo!

1.6 Informazioni generali sull'uso di FullPalette

Informazioni generali sull'uso

Una volta che il patch FPPrefs gira in sottofondo si può usare l'editor FullPalette per definire la propria palette.

Per modificare l'intera palette dello schermo Workbench, si dovrebbe prima aprirlo con il massimo numero possibile di colori (256 per AGA e schede grafiche, 16 per ECS).

In questo modo si possono modificare tutti i colori; poi, ogni volta che lo schermo Workbench si aprirà con una profondità inferiore alla massima, solo alcuni dei colori verranno usati.

La GUI di FullPalette è molto intuitiva. In cima alla finestra si trovano alcuni gadget per eseguire azioni come "Copia" o "Scala"; sotto c'è un gadget palette per scegliere l'elemento della palette da modificare, e un gadget ciclico per specificare se si vuole che il colore corrente sia "Libero" o "Bloccato".

Ci sono anche due indicatori testuali con i numeri logico e fisico del colore corrente. Il numero logico ("Colore schermo") è l'indice del colore nella palette dello schermo corrente, mentre il numero fisico ("Colore palette") si riferisce sempre all'indice del colore nella palette a 256 colori completa.

Tre slider permettono di modificare le componenti di rosso, verde e blu

del colore selezionato, e i gadget nella parte bassa della finestra offrono l'opzione di salvare, usare o annullare le impostazioni correnti.

È possibile aggiungere alcuni tool type nell'icona di FullPalette (o keyword sulla linea di comando):

SCREEN switch per far aprire FullPalette su uno schermo proprio

FONTNAME=<name> nome del font per la finestra dell'editor

FONTSIZE=<size> altezza del font per la finestra dell'editor

WINDOW=<x,y,w,h> posizione e dimensione iniziali per la finestra

REDBITS=<num> numero di bit per rappresentare il rosso (1-8, 0=auto)

GREENBITS=<num> numero di bit per rappresentare il verde (1-8, 0=auto)

BLUEBITS=<num> numero di bit per rappresentare il blu (1-8, 0=auto)

Inoltre l'editor riconosce i normali tool type per le preferenze, come

EDIT, SAVE, USE e CREATEICONS=<YES|NO>.

A partire dalla versione 40.14, FullPalette permette di scegliere la precisione della rimappatura dei colori per le immagini di sfondo del Workbench.

Si può selezionare la precisione voluta all'interno del menu "Opzioni" ("Options"); se si sceglie "Ignora" ("Ignore") FullPalette non interferirà con la rimappatura.

Notare che qualsiasi modifica ha effetto solo quando lo schermo Workbench viene riaperto.

1.7 Comportamento alla partenza

Comportamento alla partenza

Per default, il demone FPPrefs quando parte imposta immediatamente i colori del Workbench secondo le vostre preferenze. Durante il boot, ciò ha l'effetto collaterale di aprire lo schermo Workbench se esso non è già aperto.

Si può dirgli di aspettare finché lo schermo Workbench si apra da solo impostando la variabile d'ambiente "ENV:FullPalette/Action".

Con il comando "SetEnv FullPalette/Action IMMEDIATE" si dice a FPPrefs di impostare immediatamente i colori quando viene lanciato, aprendo in tal modo lo schermo Workbench se questo non è già aperto. Questo è il default.

Con il comando "SetEnv FullPalette/Action DEFERRED" si dice a FPPrefs di aspettare finché lo schermo Workbench si apra da solo prima di impostare i colori.

Una volta impostata la variabile, assicuratevi di copiarle in ENVARC:

con, ad esempio, il comando "Copy ENV:FullPalette/#? ENVARC:FullPalette"

(la directory ENVARC:FullPalette deve venire prima creata).

Nota: il comportamento "ritardato" è sperimentale, normalmente funziona bene ma pare che ogni tanto possa bloccare lo schermo durante il boot. Se dovesse succedere ciò, basta fare un reset manuale (CTRL-Amiga-Amiga). Se sul vostro computer accade troppo spesso, ritornate al comportamento di default (impostazione immediata) cancellando semplicemente la variabile.

1.8 Il modo colore

Il modo colore

Si può impostare la variabile d'ambiente "ENV:FullPalette/ColorMode" per scegliere come FullPalette debba rimappare la palette completa (fisica) a 256 colori sulla palette corrente dello schermo Workbench, se questa ha meno di 256 colori.

Con il comando "SetEnv FullPalette/ColorMode WORKBENCH" si dice a FullPalette di impostare la prima metà della palette corrente con i colori all'inizio della palette completa, e la seconda metà con i colori alla fine.

In altre parole, uno schermo Workbench a 32 colori deriverà i suoi primi 16 dai primi 16 della palette a 256 colori, e i suoi secondi 16 dagli ULTIMI 16 della palette a 256 colori.

Con il comando "SetEnv FullPalette/ColorMode LINEAR" si dice a FullPalette di impostare la palette corrente con i primi colori della palette completa, ad eccezione degli ultimi 4 colori che verranno sempre ricavati dalla fine della palette completa.

In questo modo uno schermo Workbench a 32 colori deriverà i suoi primi 28 dai primi 28 della palette a 256 colori, e i suoi ultimi 4 dagli ultimi 4 della palette a 256 colori.

In entrambi i casi, questo è compatibile con IPrefs, che utilizza per i colori il famoso schema "primi 4/ultimi 4".

1.9 Copia dei colori

Copia dei colori

Benché non sia davvero necessario (si può fare manualmente), a partire dalla versione 40.18 FullPalette offre la copia automatica degli ultimi quattro colori della palette sui secondi quattro (colori 4-7). Per ottenere ciò, basta impostare la variabile d'ambiente "FullPalette/CopyColors" a

"TRUE".

Viene letta solo al momento del lancio, quindi perchè abbia effetto occorre prima fare reboot; inoltre la copia avviene solo per quei colori che sono "Bloccati" tra quelli di destinazione (4-7).

Nota: in questa modalità le impostazioni per i colori 4-7 mostrate nell'editor FullPalette vengono ignorate.

1.10 Caricamento di una palette da un file di immagine

Caricamento di una palette

A partire dalla versione 40.21 FullPalette permette di caricare la palette di un file di immagine. Selezionando la voce "Carica palette..." nel menu Edit apparirà un file requester che può essere usato per scegliere l'immagine la cui palette si vuole caricare.

Si può caricare qualsiasi formato di immagine per il quale si abbia un datatype; per esempio si potrebbe caricare un vecchio file di preferenze palette.ilbm 2.x.

Se l'immagine ha un numero di colori diverso da quello dello schermo corrente, essi verranno rimappati in base allo stato della variabile d'ambiente **FullPalette/ColorMode** .

Notare che il caricamento di una palette preserva le impostazioni per il bloccaggio delle penne.

1.11 Note

NOTE

====

Al momento FullPalette non ha una ruota dei colori (color wheel) e probabilmente non l'avrà mai, dato che sarebbe impossibile allocare tutte le penne necessarie per disegnarla dalla stessa palette che verrebbe poi modificata proprio usando la ruota.

In base alla mia esperienza personale, comunque, la ruota dei colori è abbastanza inutile in un programma come questo (un editor di palette per lo schermo Workbench).

Inoltre al momento manca anche una modalità HSB alternativa a quella RGB; se riceverò abbastanza richieste la implementerò sicuramente.

Importante: se il gadget ciclico dell'editor mostra "Free" questo NON significa che il colore selezionato sia correntemente libero, ma solo

che non verrà mai bloccato da FullPalette o da FPPrefs!

È comunque possibile sapere quali penne sono correntemente libere o allocate: premendo un qualsiasi tasto SHIFT mentre si seleziona (facendo click con il mouse) un colore della palette, se la penna corrispondente è allocata si vedrà lampeggiare lo schermo.

1.12 La storia di FullPalette

LA STORIA DI FULLPALETTE

=====

40.21 Bug-fix:

- Ora FPPrefs libera sempre le penne che ha bloccato quando viene terminato con CTRL-C oppure lanciandolo una seconda volta.
- La documentazione ora cita il tool type WINDOW, che è sempre stato disponibile.

Nuovo:

- L'editor FullPalette è ora in grado di caricare la palette da qualsiasi file di immagine per il quale si abbia un datatype.
- Tre nuovi tool type che permettono di specificare quanti bit debbano essere usati per rappresentare le componenti del rosso, del verde e del blu negli slider dell'editor.
- La finestra dell'editor ora ha un hook custom per il backfill che la riempie con la penna background invece che con il colore 0 (utile per chi cambia la penna background con VisualPrefs).
- Finalmente è stato incluso uno script di installazione.
- Ora la documentazione è in formato AmigaGuide.

40.20 Versione speciale inclusa in alcuni archivi beta di VisualPrefs.

40.19 Alcuni bug-fix:

- Corretto un bug nell'editor, non lasciava sempre abbastanza spazio per i numeri di livello degli slider (di nuovo :-).
- Ora il blocco dello schermo Workbench durante il boot dovrebbe verificarsi molto più raramente, ammesso che accada ancora.

40.18 Bug-fix:

- Aggiunto un "workaround" per un bug della gadtools.library V39 riguardante la visualizzazione del contenuto degli indicatori del numero di colore. Spero che funzioni!
- Il menu "Speciale->Rimappatura WBPatten" ora viene aggiornato correttamente quando si seleziona "Ultimi valori salvati" dal menu "Editor".

Nuovo:

- Aggiunta "Ignora" alle opzioni per la rimappatura dello sfondo.
- Una nuova variabile d'ambiente permette ora di avere la copia automatica degli ultimi quattro colori della palette sui colori 4-7.

40.17 Bug-fix:

- Corretto un bug nell'editor, non lasciava sempre abbastanza spazio per i numeri di livello degli slider.

Nuovo:

- Aggiunta la possibilità (ancora sperimentale) di ritardare l'impostazione dei colori durante il boot, in modo da evitare l'apertura indesiderata dello schermo Workbench.

40.16 Portata la revisione a 16 per il rilascio su Aminet

40.15 Bug-fix:

- Il file .catalog italiano era errato! Due menu venivano chiamati con lo stesso nome ("Opzioni"). Ora il menu più a destra viene chiamato "Speciale".

Nuovo:

- Ora l'editor si alloca da solo lo stack necessario.

40.14 Bug-fix:

- Ora FPPrefs dovrebbe funzionare meglio insieme a NewIcons.

Nuovo:

- Aggiunta un'opzione (sperimentale) per scegliere la precisione della rimappatura degli sfondi del Workbench. Fatemi sapere se funziona!

40.13 Alcuni bug-fix:

- Ora FPPrefs non modifica un elemento della palette se questo non è stato salvato come "Bloccato" ("Locked").
- Ora FPPrefs non fa niente quando OpenWorkBench() è chiamata con lo schermo Workbench già aperto.
- L'editor FullPalette ora salva e carica solo i colori che sono bloccati.

40.12 Prima beta release pubblica

1.13 Conclusione

CONCLUSIONE

=====

Uso FullPalette sul mio sistema ormai da alcuni anni e non mi ha mai

creato alcun tipo di inconveniente. Tuttavia questo non significa necessariamente che sia privo di bug.

Quindi, se doveste incontrare qualsiasi problema con FullPalette, non esitate a contattarmi.

Per qualsiasi commento, suggerimento o segnalazione di bug riguardo a FullPalette, scrivete a:

Massimo Tantignone

Via Campagnoli, 4

28100 Novara (NO)

ITALIA

E-mail: tanti@intercom.it

Non posso garantire una risposta immediata a tutti, ma certamente leggerò tutti i vostri messaggi.

1.14 Alcune informazioni sull'autore di FullPalette

INFORMAZIONI SULL'AUTORE

=====

Massimo Tantignone

Via Campagnoli, 4

28100 Novara (NO)

ITALIA

E-mail: tanti@intercom.it

WWW: <http://www.intercom.it/~amigaws>
