



Paintstar per Apple II

di Valter Di Dio

Usare le pagine grafiche dell'Apple per disegnare è sempre stato il desiderio di tutti, ma d'altra parte, un buon programma grafico costa diversi soldoni e spesso necessita di speciali accessori anche questi dal costo non indifferente.

In genere poi le software house tendono a vendere oltre al software, facile preda dei pirati, anche un minimo di hardware che rende inutile la copia del programma.

La Horizontal Line Software invece fornisce solo il programma Paintstar su disco. Il joystick necessario al funzionamento del programma può essere uno qualsiasi già in possesso del 'pittore'.

La confezione del Paintstar contiene il

dischetto del programma e il manuale d'uso, che come riportato dal timbro sulla confezione è in italiano. Il manuale, molto probabilmente realizzato con un Macintosh, è un fascioletto con riportate tutte le funzioni presenti sul menu, compreso il disegno associato, e una breve descrizione di quello che si può fare con detta opzione.

All'inizio del manuale, dopo la garanzia che promette la sostituzione del disco nel caso si logorasse per l'uso, viene specificata la configurazione minima del sistema. Questo deve essere un Apple IIe o IIc con un Drive e un joystick, e, se si desidera, una stampante grafica. Per i possessori di un vecchio Apple II eurolus è invece necessa-

rio aggiungere l'espansione di memoria da 16K o la Language Card, infatti il Paintstar risiede proprio negli ultimi 16K di memoria e utilizza tutto il resto della memoria per contenere il disegno e i dati necessari alle varie opzioni.

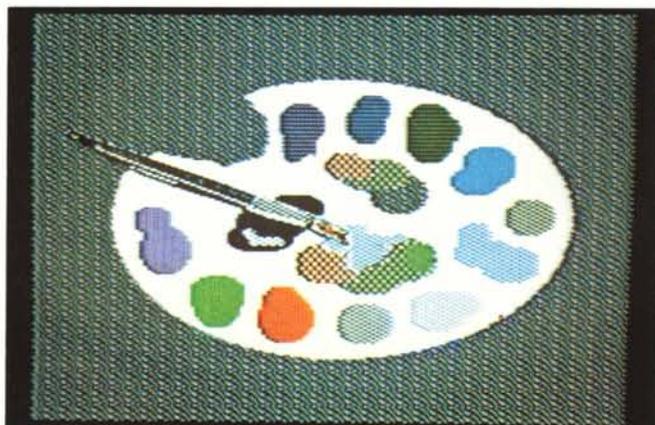
Se si dispone della stampante il Paintstar può anche effettuare una copia su carta del disegno corrente. Un secondo Drive, opzionale, si rivela però particolarmente comodo in quanto le immagini non possono essere salvate sullo stesso disco del Paintstar, e, del resto, il disco originale deve essere presente nel drive per alcune opzioni: Hard copy, scelta del set di testo e operazioni su file.

Come si usa

Una volta inserito il joystick nella porta del computer e il dischetto Paintstar nel drive basta accendere la macchina per trovarsi davanti il menu principale.

Il menu è particolarmente facile da usare per le piccole immagini che danno subito un'idea del funzionamento dell'opzione selezionata. Sulla destra dello schermo compare il set di 'pennelli', quello selezionato appare in reverse, il pennello di default, il più piccolo, è grande un solo punto, seguono due dimensioni di poco più grandi e quindi due barre, una verticale e una orizzontale, molto comode per ampie zone da 'verniciare'. Gli ultimi tre tipi sono già delle piccole figure; possono essere usate sia come pennello, e in tal caso lasciano una scia piuttosto grande, oppure si possono sparare come singole immagini per fare ad esempio le stelline di un albero di natale.

Appena alla sinistra dei pennelli si trova la tavolozza dei colori. È questa un'opzione particolarmente utile, infatti l'Apple II ha di serie solo quattro colori (oltre al bianco e al nero ovviamente) e per fare della 'pittura' sono un po' pochini. Il Paintstar permette di avere 12 (dodici) colori divisi in due gruppi; questa divisione deriva da una caratteristica hardware dell'Apple che non può avere colori appartenenti a gruppi diversi nello stesso byte. Questo spiega la presenza di due Neri e due Bianchi, per evitare problemi conviene infatti usare il bianco o il nero della stessa colon-



Il menu del Paintstar presenta delle piccole immagini, dette icone, che descrivono graficamente il funzionamento dell'opzione. Per selezionarla basta portare il cursore sopra l'icona e premere il tasto sul joystick. Nella foto di destra l'insieme dei colori disponibili con il Paintstar.



na del colore che si stava usando. Delle due caselle U1 ed U2 parleremo dopo in quanto fanno riferimento ad una particolare opzione del Paintstar.

Le opzioni del menu

La prima opzione da selezionare è la KILL PICTURE (con il disegno di un teschio) questa cancella il disegno con il colore in uso, oltre che per cancellare si usa quindi anche per definire un fondale su cui lavorare. La pagina grafica al lancio del programma è ancora sporca e occorre pulirla prima di iniziare il lavoro. Per disegnare si parte di solito con l'opzione Pencil che trasforma il joystick in una matita: premendo il tasto si abbassa la matita sul foglio e si possono tracciare delle linee a 'mano libera'.

Molto comodo è il fatto che oltre che dal joystick il cursore può essere mosso anche dai tasti I,J,K,M (maiuscole) in modo da poterlo posizionare con precisione in qualsiasi punto. La velocità di movimento col joystick può essere variata premendo un numero da zero a nove (0 = veloce) in modo da adattarsi al tipo di disegno che si sta realizzando.

Oltre che come una matita il cursore si può usare per tracciare linee rette, in tal caso l'opzione DRAW LINE trasforma la matita in una specie di righello. Particolarmente comodo il fatto che, una volta fissato il primo punto con la pressione del tasto, una sottile riga mantiene il collegamento con il cursore indicando come sarà la riga finale.

Più o meno simile il tracciamento di riquadri (DRAW FRAME) e scatole (BOX) in questo caso tra il primo punto fissato e il cursore compare un sottile riquadro, alla

Produttore:
Horizontal Line Software
Via Dalmazia, 2 - 27029 Vigevano (PV)

Distributore:
E.M.S.
European Society of Medical Software
Via Dalmazia, 2 - 27029 Vigevano (PV)

Prezzo:
L. 69.900 più IVA

pressione del pulsante di conferma il riquadro si fissa e, se si tratta di una scatola, si riempie in un attimo del colore selezionato.

Una cosa strana succede invece se desideriamo tracciare circonferenze. Infatti ci aspetteremo di fissare il centro e vedere il raggio che segue il cursore, invece il comportamento è identico al caso dei riquadri, infatti, per ragioni di velocità il Paintstar traccia la circonferenza o l'ovale inscritto nel riquadro visualizzato. Se è così possibile tracciare con un'unica opzione cerchi ed ellissi, è in verità piuttosto difficile tracciare un cerchio perfetto e anche il tracciamento risente un pochino di questa scelta trasformando i cerchi molto piccoli in ottagoni. Forse sarebbe stata comoda un'altra opzione per tracciare cerchi perfetti magari a velocità ridotta.

Ultima opzione tra quelle classiche è la PAINT che permette di riempire un'area circoscritta di un colore qualsiasi. Anche questa opzione è stata implementata con una routine particolarmente veloce, tanto che forme strane che occupano quasi tutto lo schermo vengono campite in pochi attimi. Un po' di attenzione va prestata però nel suo uso. Infatti dovete vedere la funzione Paint come della vernice che viene versata nel disegno: se ci sono dei buchi la vernice esce e sporca tutto. In pratica, per

motivi interni dell'Apple, le uniche linee continue sono quelle bianche (sempre) e quelle dei quattro colori originali solo in verticale. Capitano quindi molto spesso fughe di vernice e a questo punto risulta utilissima la prossima opzione.

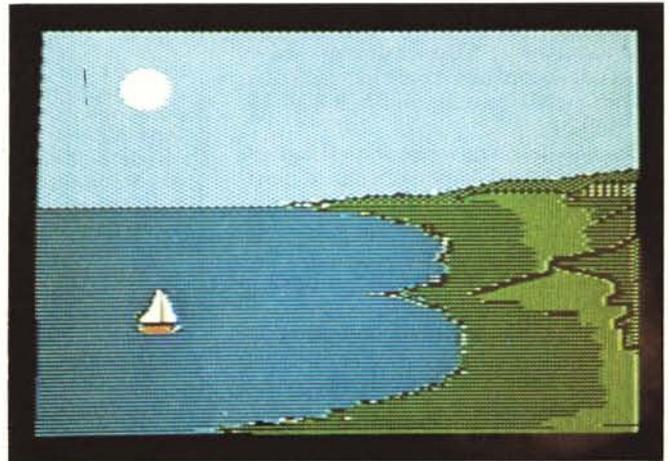
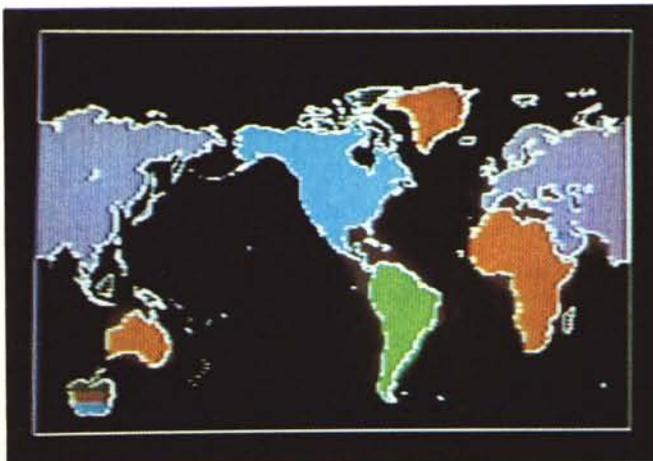
La OOPS permette di annullare l'effetto sul disegno di tutto quello che si è fatto con l'ultima opzione; in pratica si torna col disegno nelle condizioni precedenti all'ultima scelta del menu. Questo, eliminando la paura di sbagliare, come al solito fa commettere meno errori e rende più veloce il lavoro.

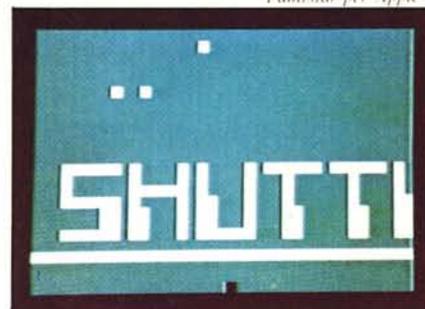
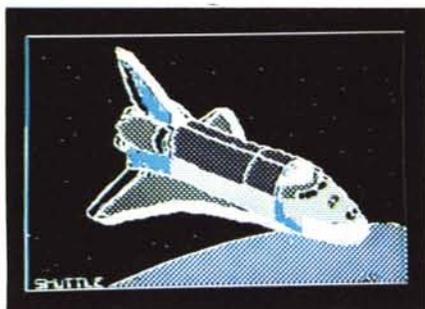
Ultima opzione di disegno vero e proprio è la SPRAY, alla vista di questa opzione mi ero illuso che fosse come la Spray del Macpaint che permette di ombreggiare le figure per ottenere un effetto tridimensionale, purtroppo invece la Spray non fa altro che rendere intermittente la traccia lasciata dal joystick e quindi tanto più rapido è lo spostamento tanto maggiore sarà la distanza tra i punti. La Spray si può usare con un po' di esperienza per ombreggiare, ma l'effetto è di solito più disastroso che utile.

Per effettuare dei lavori di precisione, ad esempio un'ombreggiatura, è molto meglio usare il Magic Zoom che ingrandisce di sette volte l'immagine (naturalmente una parte di questa). Con lo Zoom è possibile accendere e spegnere singoli punti dello schermo e questo si rivela molto utile in fase di rifinitura del disegno.

Le utility

Sempre senza lasciare il menu principale è possibile accedere ad alcune utili opzioni che, pur riguardando il disegno, non sono proprio delle opzioni grafiche.





La funzione Paint permette di riempire molto velocemente aree chiuse. La presenza di fori, come nel caso della foto di sinistra tra il cielo e la terra, lascia uscire il colore che campeggia anche la terra (foto centrale). Nella foto a destra il particolare della scritta ottenuto con la funzione Zoom.

La prima è la TYPE che permette di scrivere sul disegno usando la tastiera e un set di otto stili che si trovano sul disco. Un grosso limite di questa opzione è il fatto che si può solo scrivere in orizzontale e a grandezza fissa. Se servono scritte particolari o si disegnano punto per punto con il Magic Zoom oppure si salva il disegno senza scritte e si aggiungono poi con un altro programma (ad esempio quello della tavoletta grafica di MC).

La seconda utility è la TAKE OBJ. che permette di copiare parti del disegno in un'altra zona, anche parzialmente sovrapposte. Con la Take obj. si possono anche togliere completamente parti del disegno da un posto per portarle in un altro.

La terza utility di disegno è senza dubbio la più originale, permette infatti di definire un 'pattern' e di utilizzarlo come tredicesimo colore; appunto U1 ed U2.

Un pattern è un insieme di punti accesi e spenti che compongono una matrice di 8 punti per otto righe. È proprio con pattern particolari che si ottengono a partire dai sei colori fondamentali tutte le tinte utilizzate nei disegni, questo fa sì che in pratica il numero di colori utilizzabili con il Paintstar sia ben superiore ai dodici visualizzati nel menu. Oltre alle tinte con la User Define Pattern è possibile anche creare quelli che i disegnatori chiamano retini, ossia una serie di righe o quadretti o (volendo) fiorellini con cui riempire delle aree. Proprio con la Def U.Pat è stato realizzato il fondale del disegno della tavoletta.

La stampante

Il Paintstar è predisposto per effettuare automaticamente l'Hard copy grafica su tre tipi di stampante: Apple Image Writer, Apple Dot Matrix e Epson FX/RX 80/100 con APL.

Quando dal menu si seleziona la figurina dell'Hard copy il disco si mette in movimento e compare il menu di scelta del tipo di stampante, della interfaccia usata e del tipo di copia che si desidera. La copia può essere normale o in inverso e normale o ingrandita due volte.

Purtroppo il programma non memorizza la configurazione sul disco per cui questa tiritera è necessaria ogni volta che si desidera una copia.

Conviene di solito salvare il disegno su un disco e, usciti dal Paintstar, ricaricare i

disegni e usare i normali comandi di Hard copy.

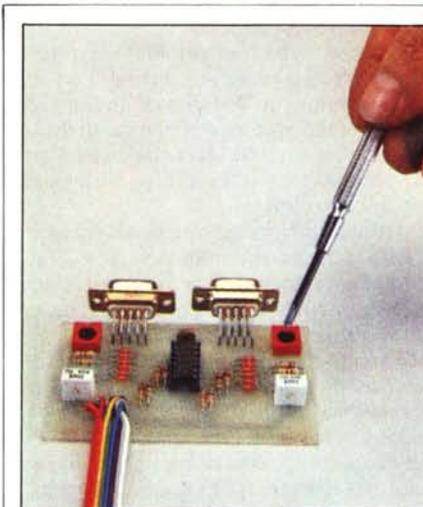
Per quanto riguarda il salvataggio su disco del disegno questo avviene come un normale DUMP della pagina grafica (34 settori) con il nome che preferite; si possono quindi preparare immagini sia per programmi che vogliono nomi tipo PIC.NOME sia NOME.PIC o nomi senza prefissi.

Conclusioni

La principale caratteristica di questo programma è la incredibile velocità di esecuzione, soprattutto delle routine di riem-

pimento di aree; questo permette di preparare un disegno in tempi molto brevi e di poter anche effettuare prove e riprove senza dover attendere svariati minuti ogni volta che si colora una figura. L'uso del joystick come elemento di lavoro si rivela poi oltremodo comodo ed economico, non è neanche necessario usare un joystick originale in quanto il Paintstar controlla solo se la leva si trova al centro o no. Il menu con le icone aiuta enormemente in quanto non occorre decifrare il significato delle abbreviazioni, ma basta cercare la figurina giusta, posizionarcisi sopra e premere il pulsante; insomma la filosofia del Mac sull'Apple II.

MC



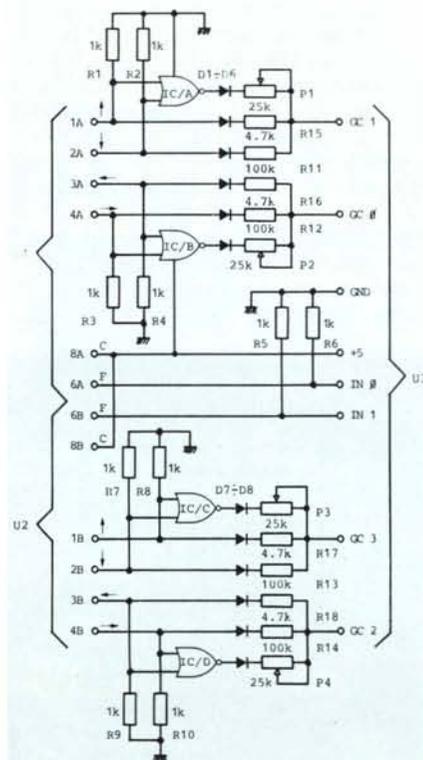
Joystick economici per Apple II

Dal momento che molti programmi commerciali non sfruttano realmente le possibilità del joystick originale, alquanto costoso, ma considerano solo le otto direzioni della leva senza badare ai valori intermedi, è possibile realizzare, ad un costo modesto, una interfaccia che consente di attaccare alla porta giochi di un Apple due joystick economici sul tipo di quelli che la Spectravideo ha realizzato per il Commodore 64.

Per realizzare l'interfaccia (presentata sul numero 29) bastano pochi componenti e un minimo di pratica con il saldatore, per semplificare il lavoro e ridurre la possibilità di errori abbiamo preparato un circuito stampato con la serigrafia dei componenti, ordinabile presso la redazione al prezzo di 9500 lire IVA compresa.

Elenco componenti

- da R1 a R10 = 1 kohm ¼ watt
- da R11 a R14 = 100 kohm ¼ watt
- da P1 a P4 = 25 kohm lineare
- da D1 a D12 = 1N4148
- IC1 = SN 74 LS 02
- U1 e U2 = Cannon maschi a 9 poli
- U3 = zoccolo per I.C. a 16 pin



Schema elettrico dell'interfaccia Joystick.



MASS STORAGE SOLUTIONS

...se al vostro Personal Computer:

IBM
olivetti
Italtel Telematica
ERICSSON
 TEXAS
 INSTRUMENTS
 SPERRY PC
Panasonic

apple computer
VICTOR sirius
EPSON
SANYO
NCR modello 4
ITT X TRA
 apricot

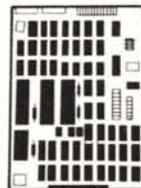
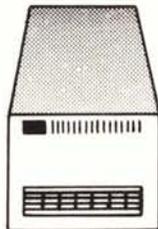


Aggiungete

ADD-ON

Espansione esterna con unità autoalimentate da 10-20-30 megabytes tecnologia **Winchester** con o senza back-up su streamer/floppy complete di:

- Adattatore
- Unità autoalimentate 220VAC
- Cavi di interconnessione
- Documentazione in italiano
- Programmi di utilità



ADD-IN

Espansione interna con unità **Winchester** da 10-20-30 megabytes complete di:

- Controller residente
- Unità a disco **Winchester**
- Kit di montaggio
- Documentazione in italiano
- Programmi di utilità

Otterrete un nuovo più potente sistema, perfettamente compatibile con quello originale, "massimizzando" la memoria e "minimizzando" l'investimento.

L'ampliamento di memoria avviene in ambiente di estrema affidabilità, con prestazioni superiori, utilizzando i leggendari prodotti XEBEC, "the zero defect company", leader mondiale nella progettazione e realizzazione di Controllers e Memorie di massa.

Caratteristiche particolari:

- Parcheggio testine su zona priva di dati.
- Correzione automatica degli errori.
- Back-up automatico.
- Boot strap diretto da hard-disk.

Le "soluzioni" FORVM sono garantite per un anno dall'installazione.

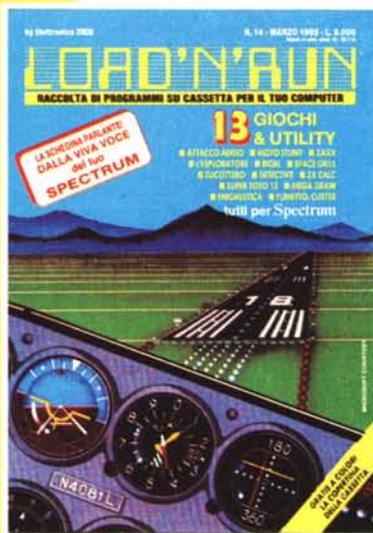
Distribuzione per l'Italia:

TRE PIU'
 INFORMATICA VIDEO TELEMATICA

Via Asmara, 58 - 00199 Roma
 Tel. 06/8395766-8394458 - TLX 616130

PER IL TUO COMPUTER

GIOCHI E UTILITY SU CASSETTA!

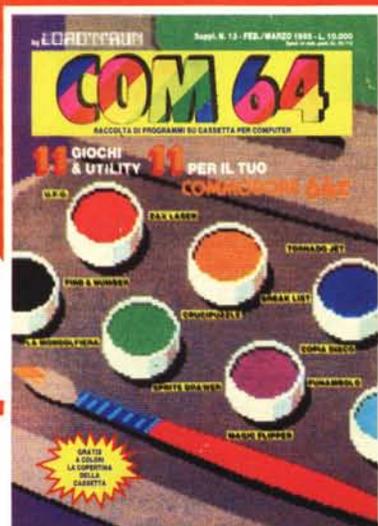


Se hai lo
spectrum

in
edicola



l'hardware



Raccolta
Speciale **NUOVA!**

commodore 64

UNA FANTASTICA COMPILATION

DELTA: IL DATABASE DI FIDUCIA!

Volete gestire le informazioni in modo facile, veloce ed accurato? Il database DELTA è la sola risposta a tutti questi attributi. DELTA vi permette di creare qualsiasi tipo di record e soddisfare le vostre esigenze!

DELTA è un generatore di applicazioni ed è ideale per archivi del personale, ospedalieri, agenzie viaggio, libreria, magazzino, fatturazione, laboratorio, studio avvocati e mille altri!

DELTA è completamente in ITALIANO (manuale e dischetti). E' facilissimo da usare! Non richiede la conoscenza di linguaggi di programmazione. Il menu principale guiderà l'utente passo dopo passo. Ideale per l'uomo d'affari, DELTA è usato ogni giorno anche da esperti programmatori in piccole o grandi aziende in tutta Europa!

Con DELTA è possibile selezionare, classificare, elaborare, produrre prospetti, etichette ecc. e persino inviare lettere personalizzate! DELTA è capace di trasferire dati su/da altri programmi quali Multiplan, Lotus 1-2-3, Wordstar ecc.

DELTA è in grado di ricordare una serie di diverse operazioni e ripeterle poi quante volte lo si desidera. L'utente potrà così creare il proprio menu di opzioni automatiche!



Compsoft Plc, Hallams Court,
Shamley Green, Nr Guildford,
Surrey, England GU4 8QZ

Telefono: 0044-483-898545
Telex 859210 CMPSFT

Elisabetta M. Orlandini Micklewright

Disponibile su:
IBM PC/XT
Olivetti M24/M21
Rainbow 100/100+
Hp150
Victor/Apricot
Wang PC

Distribuito da:
IBM Italia attraverso la rete di concessionari
Olivetti/Syntax SpA Tel. (02) 87 74 44
Digital Equipment SpA Tel. (02) 617 96 417
Hewlett Packard Italiana SpA Tel. (02) 92 36 91
Harden Italia SpA Tel. (02) 82 43 741
Wang Italia SpA Tel. (02) 25 04 021