



## Modelli di espressione grafica

di J. P. BLANGER

Edizioni E.P.S.I.

Distribuzione: ETMI

Via Basilicata

20098 S. Giuliano Milanese (MI)

Pagine: 232 ca. - Formato: 17 x 24

Brossura cucita - ISBN 88.7688.005.4

Lit. 20.000

L'argomento Computer Grafica vanta ormai una biblioteca vastissima in cui si possono distinguere testi di origine scientifica in cui i problemi vengono trattati in maniera matematico/geometrica lasciando al lettore la realizzazione dei relativi programmi. Esistono poi i libri che privilegiano l'aspetto "programma" che forniscono cioè soluzioni preconfezionate che non costringono il lettore a diventare un esperto in geometria analitica.

Esistono poi libri che affrontano i singoli argomenti da tutti e due i punti di vista, fornendo quindi trattazioni teoriche e soluzioni pratiche. Il libro "Modelli di espressione Grafica" pubblicato dalla casa specializzata "Editoriale Per le Scienze Informatiche" appartiene a questa categoria, e quindi, al di là del titolo un po' fantasioso, contiene una robusta raccolta di problemi fondamentali della Computer Grafica, con relative spiegazioni e soluzioni e con altrettanto re-



lativi programmi e illustrazioni. È organizzato in tre gruppi di argomenti.

Il primo gruppo comprende la trattazione degli Elementi Grafici di base e cioè Punti, Vettori, Poligoni, Circonferenze, ecc. Il secondo gruppo, il più sintetico, tratta i Grafici di Espressioni

Matematiche e descrive quindi "come si fa a disegnare" le funzioni matematiche. Il terzo gruppo di argomenti, definiti Strumenti per l'Espressione Grafica, comprende una serie di problemi tipici della Computer Grafica e cioè Rotazioni, Traslazioni, Ingrandimenti, Riempimenti, Linee Nascoste, Curve di Interpolazione, ecc.

Il libro ha un basso livello d'accesso, ovvero al lettore non è richiesto nessun prerequisito di conoscenza, in quanto l'esposizione dei vari argomenti è piana e si avvale di numerosi disegni e diagrammi di flusso. È destinato cioè anche ai principianti che partendo dai primi programmi (i più facili) seguendo via via i vari argomenti arriveranno ad affrontare problemi e programmi più complessi.

I più esperti è probabile che possano trovare comunque spunti di interesse ad esempio su tematiche non ancora affrontate, come le Curve di Bezier per il tracciamento di raccordi tra punti, oppure l'eliminazione delle linee nascoste in caso di sovrapposizione di figure piane, oppure il riempimento di poligoni comunque complessi.

Il fatto che i programmi sono scritti in Apple-soft, che è il Basic dell'Apple II, agevola indubbiamente chi lavora con questa macchina, ma data la semplicità e la chiarezza con cui sono trattati i vari argomenti anche chi li vuol tradurre in altri dialetti o linguaggi lo potrà fare facilmente.

Francesco Petroni

## Computer Crazy

di Daniel Le Noury

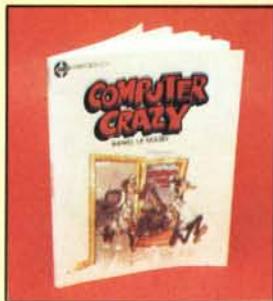
Ed. Sybex

2344 Sixth Street, Berkeley

CA 94710

Edizione USA: 1984

96 pagine, 5,95 dollari



Per una volta consentiteci di recensire un libro insolito in maniera altrettanto insolita. Daniel Le Noury è l'illustratore della Sybex, quello che inventa le copertine originali (delle versioni americane) dei libri che tutti conosciamo. Stavolta, però, Daniel il libro se lo è fatto da solo: con 90 vignette in 96 pagine, tutte brillantissime, divertenti, dal tratto sicuro e spigliato. Per meglio illustrarvene l'irresistibile comicità ve ne mostriamo due, una senza testo e una con la traduzione italiana: la scelta, credeteci, è stata davvero ardua!

Leo Sorge

Lei dice che il suo computer può rimpiazzare la mia segretaria...

