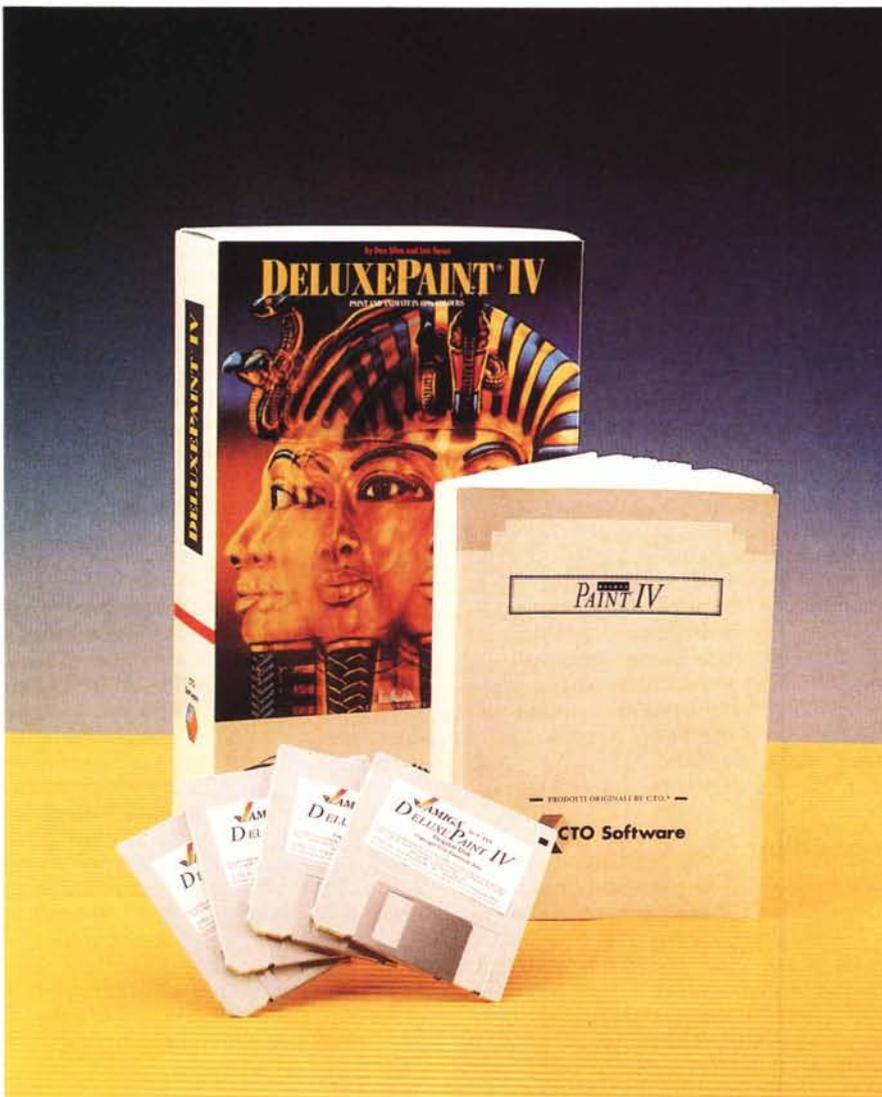


DeLuxe Paint IV

di Bruno Rosati

L'evoluzione della specie continua. Dal primo Deluxe Paint, in pratica un «semplice» generatore di videogame che la Electronic Arts usava per l'elaborazione dei suoi ludici gioielli, alle più recenti versioni che oltre alle funzionalità di painting aggiungono anche quella dell'animazione, il DPaint-IV mira a migliorare ulteriormente la gestione grafica e ad aggiungere nuove e tali caratteristiche di versatilità da tendere ormai al limite ideale del Desktop Video System



La confezione del DPaint-IV preparata dalla CTO è essenziale. Racchiusi in un contenitore piuttosto voluminoso (che lascia presagire chissà quali e quanti gadget a corredo) troviamo soltanto i quattro dischi che formano il set applicativo: Program Disk, Art Disk 1 e 2, Utils Disk; più un manuale di duecentocinquanta pagine. Scritto in italiano da un inglese finalmente anche interpretato e non solo tradotto, il volumetto si apre con una breve introduzione essenzialmente dedicata a chi ancora non conosce il DPaint (e a cui viene naturalmente consigliato di seguire l'intero iter esplicativo del manuale) per poi andare subito al sodo, indicando la strada da seguire a chi, di DPaint, è già esperto. Il rimando è ad un capitolo dall'eloquente titolo: Cosa c'è di nuovo in DPaint-IV... a cui, e senza altri indugi, è il caso di saltare.

Le voci che leggiamo scritte in neretto riguardano novità e miglioramenti in genere che suonano a conferma di quanto annunciammo nelle News apparse sul numero 110 di MC e in cui, oltre ad un generico restyling grafico all'interfaccia grafica, si parlò anche dell'introduzione delle tecniche HAM, un

DeLuxe Paint IV

Produttore:

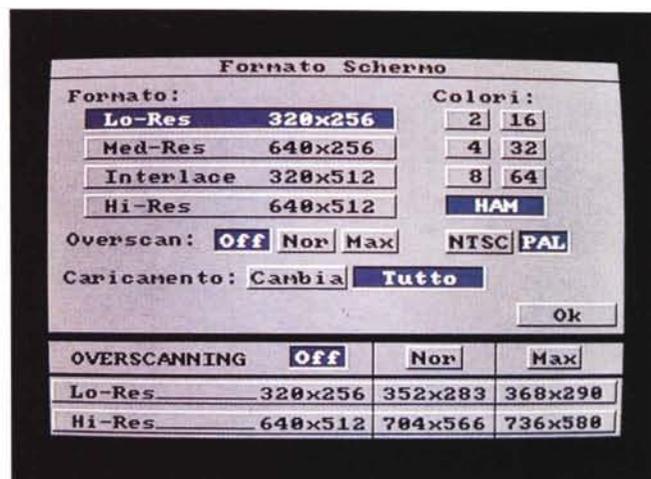
Electronic Arts -1820 Gateway Drive,
San Matteo CA 94404 USA

Distributore:

CTO SpA -Via Piemonte 7/F,
Zola Predosa (BO)

Prezzo (IVA compresa):
lire 190.000

Figura 1 - La nuova Finestra di Formato Schermo più un memo per i valori «video» delle funzionalità di Overscan settabili in DPaint-IV.



mixer-palette più funzionale, nuove caratteristiche di ANIMazione, loading di immagini ad 8bit-colore, etc. Furono subito fatte una serie di considerazioni e lavorando nel buon vecchio DP-III, si sarà sicuramente fantasticato sulle migliori che avremmo trovato ad attenderci nella nuova versione. Come spesso accade, arrivato finalmente il momento di caricare ed installare, con una rapidissima procedura autogestita dal software stesso, la realtà supera la fantasia. A tal punto che, come nel corso dell'articolo sarà più volte annunciato, non è possibile presentare il «IV» senza dare appuntamento per una serie di «incontri videografici» nei mesi a seguire. Le novità sono tante e tali che in questo articolo possono solo essere sommariamente introdotte e spiegate.

Tante novità quindi, con le prime ad apparire subito alla vista appena caricato il pannello relativo al preset del Formato di Schermo. Accanto alle solite amighevoli risoluzioni, compreso nella lista dei modi-colore disponibili, c'è il riquadro dedicato all'HAM, richiamabile come modalità di lavoro e al pari di tutti gli altri modi grafici, con tre differenti profondità di overscan: OFF, NORmale e MAX. A secondo del livello settato a tale importantissima funzione video-produttiva, subito si adeguano i rapporti in pixel di tutte le risoluzioni selezionabili (fig. 1).

HAM

Prescelto il modo HAM, che risponde solo alla selezione dei modi LoRes e VidRes, entriamo in DPaint trovandoci subito innanzi al box multicolore, denominato come Indicatore del Colore, alla

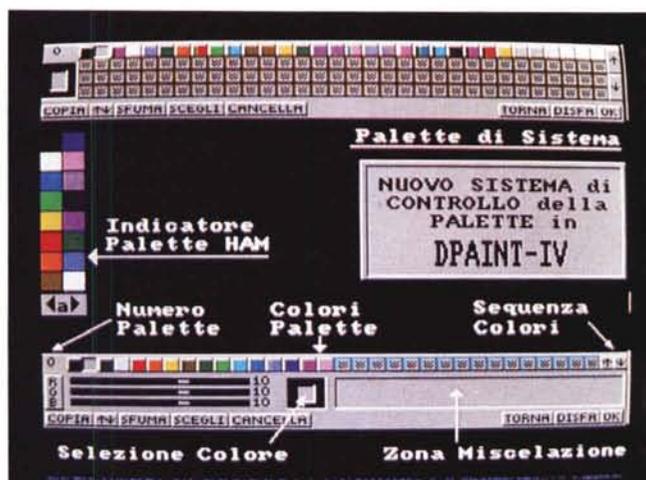


Figura 2 - Collage relativo al nuovo concetto di Palette. L'indicatore, il Pannello principale e il Mixer-palette.

cui classica composizione è stato ora aggiunto un piccolo boxetto color grigio su cui spiccano un indicatore numerico e due frecce-cursore sinistra/destra, con cui è possibile spostarsi fra i 16 raggruppamenti cromatici a disposizione della tecnica. Il gruppo «a» rappresenterà l'effettiva palette, gli altri quindici la Sequenza Cromatica dei colori a cui l'HAM farà riferimento per le operazioni di modifica ai componenti RGB. In parole povere, la palette individuata dall'indice «a» corrisponde ai 16 registri che l'Hold And Modify userà congiuntamente al V e VI bit-plane. La modalità HAM, così come ci informa il manuale, è resa praticabile con tutte le funzioni che tradizionalmente DPaint mette a disposizione dell'utente nelle normali modalità operative. Unendo a ciò altre caratteristiche — come quelle rappresentate dagli effetti Trasparenza e Processo (so-

vrapposizione di filtri colorati ad un'immagine già realizzata per produrre una fusione cromatica) — è facile immaginare a quali livelli, attraverso le potenzialità del DPaint-IV, assurge la tecnica dei 4096 colori.

Palette

Strettamente legato al discorso dei colori è anche il tipo di modifica apportata al requester della Palette che cambia nella forma (il classico riquadro ripizionabile è sostituito da una grossa barra che sistemata sulla parte bassa del piano di lavoro, corre per tutta la larghezza dello schermo) e nella sostanza. Oltre alle solite funzioni di sistema, classiche per tutte le versioni del DPaint, nel IV è stato difatti aggiunto un Mixer-Palette con cui è ora possibile operare la miscelazione dei colori. Ri-



Figura 3 - Secondo collage dedicato al richiamo della funzione di Metamorfofi, la finestra MUOVI e il Pannello di Controllo dell'ANIMazione.

dettaglio, la struttura del pull-down menu «ANIM» è caratterizzata dalle opzioni di: Pennello Animato, Carica, Salva, Muovi, Celle, Controllo e Metodo.

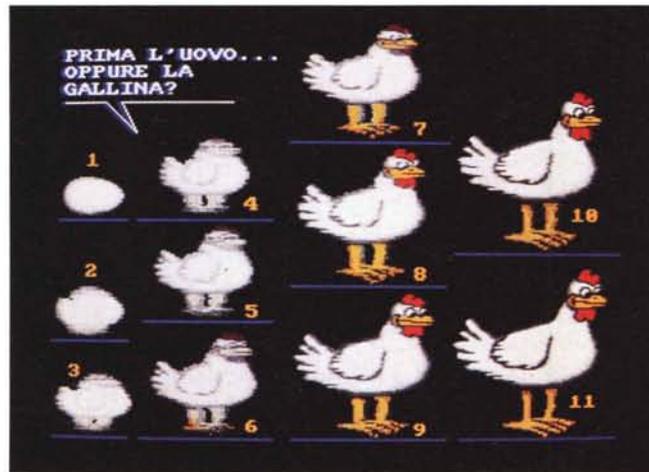
La dicitura generica di «Pennello Animato» con cui viene distinto il primo sub-menu, è quella legata al più «inglese» ANIMbrush con cui, all'avvento del DP-III, si prese confidenza con il metodo di animazione. Non più un semplice brush bensì un insieme di fotogrammi tutti attinenti allo stesso oggetto ma di cui, frame-by-frame, portano una particolare variazione dinamica. L'informazione è chiaramente di tipo complesso e, conseguentemente, comporta l'adozione di una serie di funzioni particolarmente potenti al fine dell'utilizzo e della manipolazione degli oggetti ANIMati.

Nel DPaint-IV, le funzioni preposte a tale procedura sono a conferma di quelle già presenti nel «III»: Carica, Salva, Preleva, Parametri, Usa e Libera che, s'èppure tradotti in italiano, svolgono le stesse funzionalità di quelle relative alla versione precedente.

Notevoli miglioramenti vengono invece portati nel potente sub-menu del Move/Muovi. Capace di definire un percorso animato e tridimensionale, la finestra del Muovi (una volta stampato un pannello sullo schermo nella sua posizione iniziale) può ora garantire una più flessibile e fluida gestione del movimento con rotazioni ed angolazioni sui tre assi, unitamente ai calcoli necessari per degli effetti di Accelerazione e Decelerazione ben distribuiti nell'arco di fotogrammi prestabiliti. Dei processi di Move, è comunque probabile che sia stata rivista la routine di ricalcolo, perché la produzione attraverso il Muovi è decisamente più elastica e gradevole che in passato.

Sulle estesissime funzionalità del sub-menu in questione, non potendole dimostrare in poche righe di articolo (con tutte le altre cose ancora da evidenziare ci vorrebbe metà rivista...) torneremo comunque con un articolo dedicato.

Figura 4 - Esempificazione pratica dell'uso e resa dell'effetto di Metamorfofi. Dall'Uovo alla Gallina...



spetto al passato è anche possibile il salvataggio di una determinata palette come pura informazione e senza la presenza di un documento.

Se a questo punto cominciamo ad osservare la figura 2 (resa composta grazie all'uso del Grabbit e relativa ad un collage dei principali requester apribili in DPaint-IV) è possibile verificare visivamente di quanto e come mutano le potenzialità grafiche dell'applicativo. Nel caso particolare del Mixer della Palette vengono anche specificate le funzionalità dei singoli gadget funzionali.

Animazione

Il terzo, grande e graditissimo intervento dei programmatori della Electronic Arts avviene poi sull'intero menu

dedicato al procedimento di ANIMazione. Confermato il metodo standard della gloriosa Sparta Inc. nella versione 5.0, restyling, miglioramenti ed aggiunte varie apportate al menu rendono ormai questo più simile a un «programma nel programma» che ad un semplice s'èpur potente ANIM-menu applicativo.

Tutto ciò ancor più avvalorato dall'introduzione, nei pull-down di lavoro «Pennello» ed «Effetti», di funzioni potentissime come quella di Metamorfofi e di Tavola Luminosa o del cosiddetto Pannello di Controllo dell'ANIMazione.

Molto simile a quello che si è conosciuto in DVideo III, quest'ultimo è l'introduzione del concetto dell'interattività che, dai più classici Sistemi di Authoring, viene ora introdotto direttamente nel Painting-Animato. Scendendo nel



Figura 5 - Tutte le potenzialità di manipolazione del DPaint sono finalmente praticabili anche con la tecnica HAM.

Dicevamo prima del Pannello di Controllo dell'Animazione. Questo è richiamabile dal sub-menu Controllo (o tramite un comando da tastiera: Alt-a) e contiene al suo interno, oltre ad una larga barra dedicata al controllo «Scorrimento Fotogrammi» una serie di 15 tasti-funzione per la gestione Remote delle animazioni che, in pratica, sono la riproduzione di opzioni presenti sui menu Anim ed Effetti che per maggiore praticità d'uso e di intervento possono essere selezionate premendo i rispettivi «bottoni».

Altre particolari funzioni a cui si è accennato poc'anzi sono quelle di Metamorfosi e Tavola Luminosa. La prima è relativa all'implementazione che i programmatori della Electronic Arts rendono ai creativi delle funzionalità di In-Beetwing. Il metodo disneyano è uno straordinario generatore di effetti speciali che rendono le forme di un generico pennello «A» in quelle diverse e distinte di un pennello «B». Il manuale e gli example presenti sui dischi del programma citano e dimostrano la procedura attraverso l'esemplificazione pratica de «L'Uovo e la Gallina» che è possibile osservare anche in figura 4.

Senza sperderci nella dimostrazione pratica del processo grafico (dalle parole ai fatti...) è opportuno darci appuntamento per un ulteriore articolo dedicato. Non solo per l'applicazione pratica del procedimento di Metamorfosi, ma anche per quella relativa alle funzionalità della Tavola Luminosa che, a sua volta, altro non è che la versione (by EA) dello strafamoso metodo dell'Onion Skin disneyano.

Indubbiamente siamo di fronte non più ad un semplice Metodo di Animazione, ma un più articolato «Sistema» (così com'è il titolo dato alla figura 5).

Modifiche (e miglioramenti) generali

Raggruppati in un rapido excursus infine, la serie di miglioramenti che, più

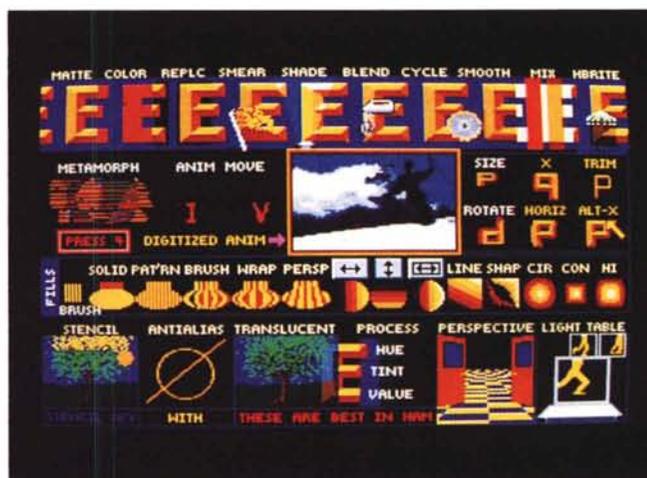
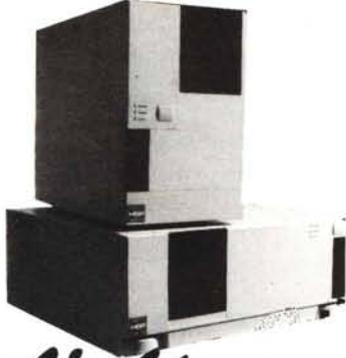


Figura 6 - Insieme delle funzionalità ora usufruibili in DPaint-IV un vero e proprio DTV-System.

in generale, sono stati apportati agli algoritmi relativi alle funzioni di: Tessitura, più veloce e precisa che in passato con i suoi tipi di sfumature lineari, direzionali e radiali a disposizione dell'utente; Antialiasing, disponibile con tre differenti livelli di sfumatura automatizzati; Maschera, capace ora di creare l'effetto relativo anche in HAM; Tastiera, ovvero l'equivalenza di combinazione/tasti e richiami via-mouse, arricchiti e completati dell'intera gestione del PullDown Anim e soprattutto in relazione al sub-menu dei Controlli (anche la velocità è ora gestibile, in accelerazione e decelerazione, attraverso l'uso dei tasti!).

Oltre a ciò, oltre quindi alle caratteristiche proprie del DPaint-IV cambia e migliora anche il «contorno». Ovvero la qualità e la quantità delle utility presenti

sui dischetti. Oltre al DPaint-IV effettivo difatti, il «Sistema-IV» è fornito con la funzione ColorText della InterActive Softworks per l'uso dei font colorati; e il programma Player (presente sul DP- Art2) capace di eseguire le animazioni a prescindere dal DPaint-IV e di realizzare veri e propri Autobooting Slide Show. Ulteriore regalo è quello dell'Instant SlideShow e del DVPlayer che la EA, prelevandoli dal set relativo al DVideo-III, ha ora inserito in DPaint-IV. E ciò proprio a conferma del fatto che il Paint, dopo esser diventato anche un Animato-Program, viene ulteriormente potenziato e fatto tendere all'effettivo limite del DeskTop Video System di cui si è accennato nel cappello.



COMPUTER HSP COMPUTER



L'Alternativa alle grandi marche

DESIGNER - 21

AT 16/21 MHz
da L. 429.000

512K FDD 1.44 RS232 PRINTER

PROCAD-33

386 33 MHz
da L. 969.000

1MB FDD 1.44 RS232 PRINTER

IPERCAD-SX

486 SX 20 MHz
da L. 1.270.000

1MB FDD 1.44 2RS232 PRINTER

COPROCESSORI

I VERI SALDI!!!

80287-10	L.	119.000
80387-SX	L.	239.000
80387-25	L.	249.000
80387-33	L.	249.000
487 SX	L.	850.000

HARD DISK

52MB IDE 11ms QUANTUM	L.	359.000
105MB IDE 11ms QUANTUM	L.	590.000
120MB 3,5" IDE	L.	590.000
210MB 3,5" IDE	L.	949.000
330MB 5,25" SCSI	TELEF.	
660MB 16ms 5,25" SCSI	TELEF.	
1200MB 16ms 5,25" SCSI	TELEF.	

CD ROM INTERNO
L. 499.000

SCHEDE GRAFICHE

ANGOLO DEL CAD

VGA 16 BIT 512K	L.	99.000
-----------------	----	--------

UVGA 32.000 COLORI ET 4000 AX
1MB TSENGLAB L. 219.000

UVGA 740.000/CEG L	L.	270.000
UVGA TMS 34010 50 MHz	L.	790.000
UVGA TMS 34020 2MBite	L.	3.990.000
UVGA COMP 8514/A FASTER	L.	990.000

MODEM

SK. 300/1200/2400	L.	134.000
EST. 300/1200/2400	L.	174.000
SK. 300/1200/2400 MNP5	L.	178.000
EST 300/1200/2400 MNP5	L.	249.000
SK MODEM/FAX 9600 63	L.	290.000
V.32 9600 BAUD		
HIGH SPEED MNP 5	L.	890.000

DESIGNER SX

386 SX 20 MHz
da L. 675.000

512K FDD 1.44 RS232 PRINTER

PROCAD-40

386 40 MHz
da L. 1.069.000

1MB FDD 1.44 RS232 PRINTER

IPERCAD-486

486 33 MHz
da L. 1.590.000

1MB FDD 1.44 RS232 PRINTER

STAMPANTI

CITIZEN

TUTTA LA GAMMA A PREZZI INCREDIBILI

120D+	L.	259.000
124 D 80C 150 CPS	L.	359.000
SWIFT 24 X 136C 192 CPS	L.	739.000
SWIFT 24 E COLORI	L.	569.000
NEC		
P20 80C 216S 24A	L.	529.000
EPSON		
LQ 570 80C 225 CPS	L.	649.000
LX 1050 136 C 190 S 9A	L.	649.000
LQ 400 80C 150S 24A	L.	490.000
LQ 1070 136 C 225 CPS 24A	L.	899.000
EPL 4100 A4 6PPM LASER	L.	1.450.000
EPL 7500 A4 6 PPM PostScript	TELEF.	
LX 400 80C 150CPS 9A	L.	309.000

VARIE

- SAMSUNG 80C 300S 9A	L.	360.000
- TEXAS LASER 6PPM	L.	1.890.000
- MANNESMANN MT 904	L.	1.590.000
- MANNESMANN MT 82	L.	550.000
- STAR LS04 LASER	L.	1.490.000
- STAR LC 200 COLORE	L.	550.000

MONITOR

UVGA MONO 1024x768	L.	175.000
VGA MONO PW PHILIPS	L.	199.000
UVGA COLORI 14" PHILIPS	L.	640.000
UVGA 14" COL. 1024x768 0,28 DP	L.	489.000
UVGA 17" COL. 1024x768 0,28 DP	L.	1.490.000
19" COLORE 1024x768 I	L.	1.790.000
NEC 3FG	TELEF.	
NEC 4FG	TELEF.	
NEC 5FG	TELEF.	
PHILIPS 20" COLORI 1280x1024	L.	2.200.000

OFFERTISSIMA
S.G.UVGA 16 BIT 1MByte
32.000 COLORI
+ MON. 14" 1024x768 0.28
L. 649.000

NOTEBOOK
A4 kg. 2.8

386 SX 20 MHz 2MB
HD 40 MB L. 2.590.000
HD 60 MB L. 2.790.000
FDD. 1.44 RS232+ PRINTER

ZENITH DATA SYSTEM

SlimPORT 1.44 HD20 WGA	L.	2.490.000
Slim PORT 286 1.44 HD30 WGA	L.	2.850.000
MastersPORT 286 1.44 HD30 WGA	L.	2.790.000
MastersPORT 386 sx 1.44 HD60 WGA L.	L.	4.290.000

STAMPANTE 24 AGHI OMAGGIO

ACCESSORI

OFFERTISSIMA MOUSE COLORATI
L. 39.000

TAVOLETTA 12"x12" W/STILO	L.	290.000
TAVOLETTA 18"x12" W/STILO	L.	520.000
PLOTTER ROLAND A3 → A0		
DA L. 1.490.000		

SCANNER A4 MONO FLATBED	L.	1.990.000
SCANNER A4 COLORI GT 6000	L.	2.990.000
HANDY SCANNER COLORI	L.	890.000
DISCHETTI 1.44	L.	1.200
DISCHETTI 720K 3.5"	L.	585

FAX PHILIPS da L. 590.000

STREAMER 250MB USA L. 790.000

LOGITECH

MOUSE	da L.	75.000
SCANNER	da L.	229.000

GRANDI SALDI!!!

HARD DISK REMOVIBILE 44 MB
SYQUEST da 739.000



CONCESSIONARIO SU ROMA

CENTRO ASSISTENZA
TECNICA PC.
PROGETTAZIONE
RETI LOCALI

Via Endertà 13 - 00199 Roma
Tel. (06) 8315076/8315083/8315093
dal Lun. al Sab. 9.00-13.00/15.30-19.30
GARANZIA 12 MESI - PREZZI IVA ESCLUSA