

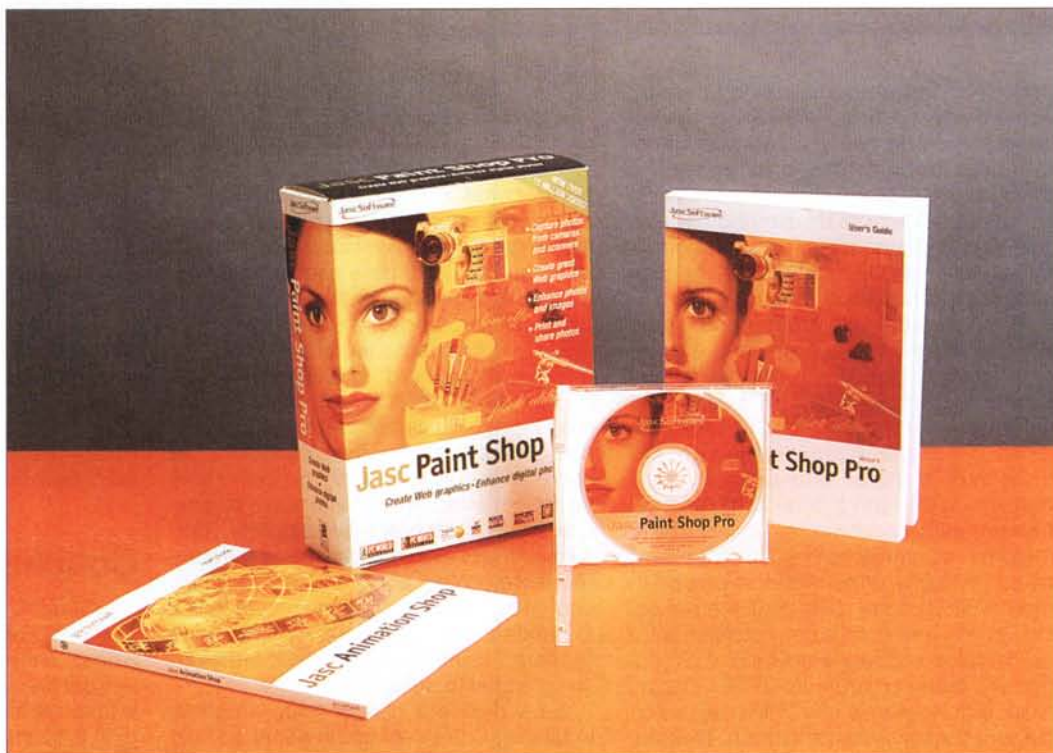
Paint Shop Pro 6

di Raffaello De Masi

Per uno che come me, alle scuole medie, riusciva sì è no a fare la O col bicchiere, ereditare da AdP periodicamente la rubrica di Digital Imaging è come ricevere, in pieno deserto del Sahara, una tavola da surf. Andrea de Prisco, vi posso assicurare, non è una persona cattiva, solo che ha un pessimo difetto; telefona a qualunque ora del giorno e della notte per "ordinare" e non ammette che qualcuno possa in quel momento avere qualche altra cosa da fare.

Oltretutto, adesso che sta portando avanti la sua bella gatta da pelare, con la rivista PCImaging, è diventato ancora di più intrattabile. È sempre nervoso, "piccioso", si arrabbia per un nonnulla, ha perso l'appetito, insomma è diventato la larva di se stesso (e che schifo! n.d.a.d.p.). Non che la cosa, per questo, mi dispiaccia molto; sto pensando di approfittare della sua debolezza per organizzare, con due miei fidi bravi di Atripalda, un colpo di stato ai suoi danni, cosa che finalmente mi porterà a sostituirlo nella sua comoda poltrona di comando alla Pluricom. E finalmente potrò togliermi dalle caviglie i ceppi di bronzo con cui mi incatenò una ventina di anni fa, incurante delle lacrime che mamma mia versava inconsolabile davanti alla sua porta.

Finalmente noi schiavi potremo rialzare la testa, fieri del nostro riscatto, e guardare negli occhi l'odiato padrone. Ma, nel frattempo, mi tocca subire, far buon viso a cattivo gioco, e cercare di contenere i danni. Ma voi, amici lettori, tenete d'occhio questa rubrica; quando vedrete sparire il suo nome dalla riga "a cura di..." significherà che l'era della riscossa è cominciata.



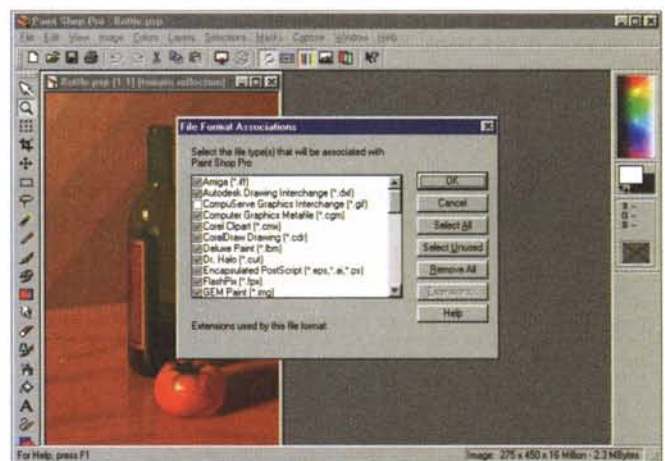
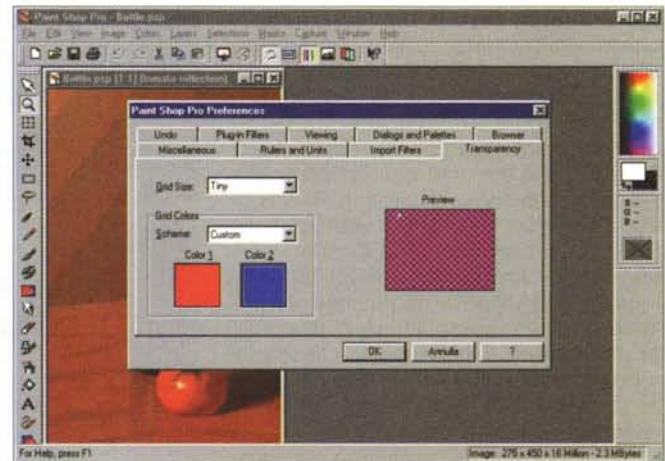
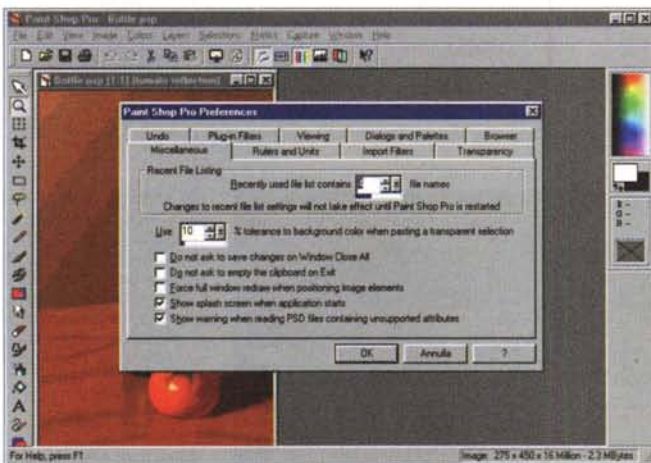
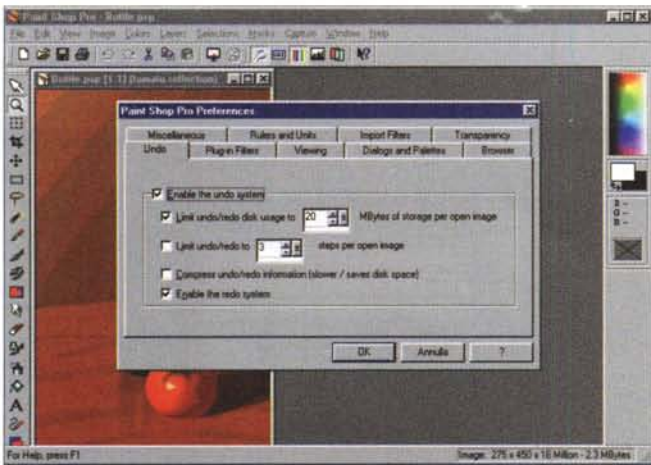
Credo, comunque, che il mio Capo abbia da qualche tempo subodorato qualcosa, e cerchi di fiaccarmi con richieste sempre più pesanti. Giù botte da orbi, quando si tratta di comandare e, poiché dalle mie parti si dice che "o cummannà è cchiù ddoce d'o'...", anche stavolta non si è smentito, e mi ha comunicato, giusto dodici ore prima, che questo mese mi toccava ancora una puntata di DI. E per di più la prova di un pacchetto impegnativo come Paint Shop Pro.

Piccoli capolavori crescono

Negli ultimi quindici anni, giusto un'era in campo informatico, il punto di riferimento del ritocco e dell'elaborazione digitale dell'immagine è stato Adobe

Photoshop. Cocolato anche dagli altri costruttori, che gli hanno dedicato a piene mani add-on e filtri, è oggi davvero un ambiente di gran qualità, con prestazioni del tutto impensabili solo pochissimi anni fa.

Eppure, all'ombra di questo grande fratello che ha, di fatto, monopolizzato l'ambiente, e in cui neppure il grande Bill osa avvicinarsi, si sono susseguiti una piccola serie di costruttori, che hanno tentato non di contrastare la supremazia (dove c'è forza, ragion non vale!) ma di offrirsi come più o meno valida alternativa. Alcuni di questi programmi sono da tempo scomparsi, altri si accontentano di ruoli da comprimario, magari giocando la carta del minor prezzo, altri ancora cercano di conquistare il loro posticino al sole facendosi veicolare da programmi più consolidati sul mercato. PSP ha scelto la strada più difficile, quella dell'alternativa parallela che, pur



Paint Shop Pro 6

lasc Software, Inc. USA
<http://www.jasc.com>

Distribuito in Italia da:
 ITALSEL srl
 via Lugo, 1 - 40128 Bologna
 Tel. 051320409
<http://www.italsel.com>

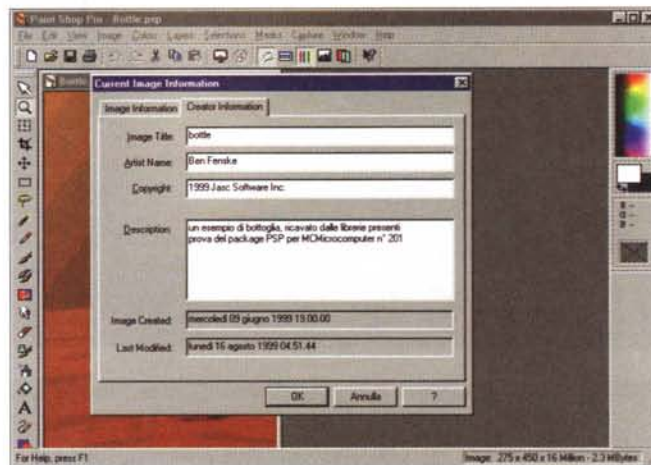
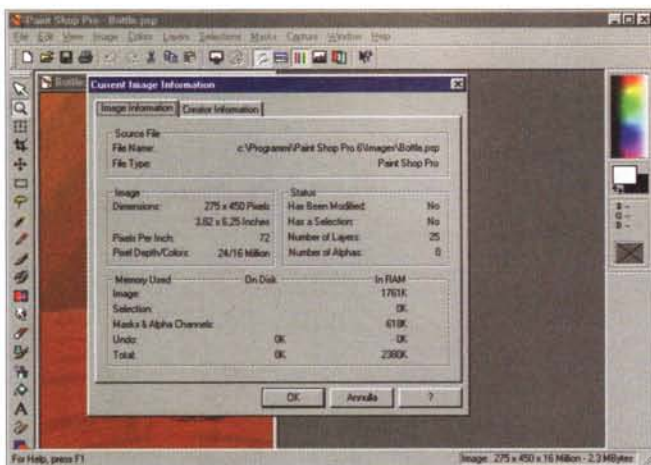
Prezzo iva inclusa L. 239.000

I numerosissimi livelli di preferenze da settare, capaci di tagliare un ambiente di lavoro a perfetta richiesta dell'utente.

non essendo uno scontro frontale, ci assomiglia tantissimo.

Quali le carte a disposizione del nostro? Prezzo accattivante, anzianità di servizio sufficiente a garantire una buona esenzione da bug e sorprese d'uso,

facilità d'uso, interfaccia intuitiva, anche a prezzo di una maggiore semplificazione, insomma gioco al roditore che attacca il colosso rosicando le fondamenta. Ci riesce? Non avete che da leggere questa prova (d'altro canto, anche se

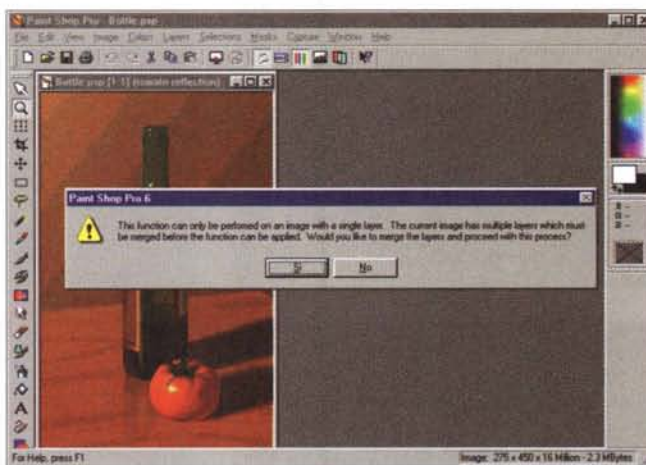


Il programma fornisce una descrizione e individuazione dettagliata dell'immagine corrente, che si aggiorna automaticamente a ogni azione durante il lavoro.

non vi interessa, fatelo lo stesso; vi godrete in ogni caso la prova di un pacchetto dalle caratteristiche più che discrete, senza contare il piacere di scorrere l'affascinante prosa del redattore).

E andiamo a incominciare. PSP è rigorosamente solo per Windows, 95 o 98 o NT che sia, gira con un semplice Pentium, abbisogna di almeno 75 MB di memoria sull'HD, di 32 MB liberi di RAM, di un monitor a 256 colori con una risoluzione minima di 800x600. Ma i valori di RAM e di risoluzione vanno adeguatamente ampliati se si desidera avere prestazioni rispettabili, e lo spazio su disco sale a 200 MB in caso di utilizzo di tutti i tool e anche solo di parte delle librerie contenute sull'HD.

Le prestazioni dell'ambiente sono impressionanti; opzioni d'utilizzo in formato vettoriale, gestione di trasparenze multiple e di gradienti di tinta separati, filtri ed effetti speciali, browser di ricerca e gestione dei file sofisticato ed elegante, modulo di cattura dello schermo,



Un esempio di come sia necessario, in diverse occasioni, trasformare una immagine da multilivello a single layered. L'operazione è irreversibile, ma non crea, a livello di risultato finale, alcuna differenza con l'originale.

zato, ivi compresa la disponibilità a colloquiare con altri programmi in maniera trasparente. Per chi già conosce o possiede la versione 5, diremo che questa nuova

operazioni di Redo multiple, funzionalità dei tool di palette organizzate in gerarchia. Il prodotto è stato migliorato nei rapporti d'integrazione con l'esterno, con gestione originale dell'animazione e supporto di formati esterni molto avan-

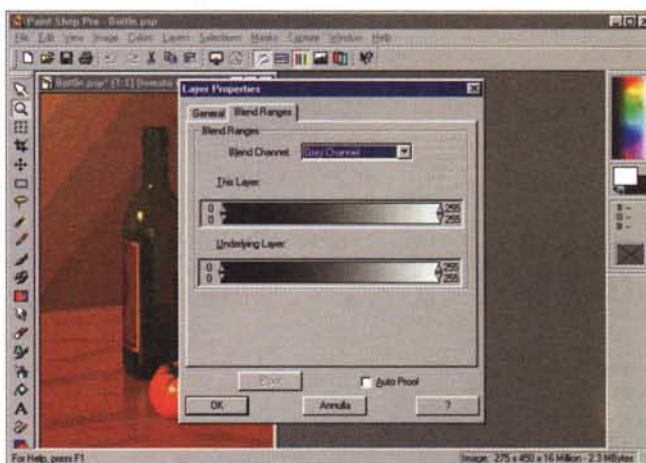
offre numerose migliorie, come possibilità di utilizzare il pacchetto come programma di grafica vettoriale, tool per la creazione e il salvataggio di gradienti di colore e tinte personalizzate, presenza di più moderne e funzionali palette del tipo "roll-up" e nuove "ruote dei colori" (color picker), perfetta integrazione tra i due pacchetti presenti nella confezione (Paint Shop Pro e Animation Shop), testo sempre editabile, che può essere sistemato lungo "percorsi" (path, linee curve, visibili e invisibili tracciate sull'area di lavoro); e ancora, possibilità di aggiungere un "watermark" (immagine pseudo-filigranata sul fondo e dietro il disegno principale), uso di layer (pellecole da sovrapposizione) singole e a funzione multipla, per stampare diverse immagini sulla stessa pagina. Finalmente, come accennavamo prima, c'è un miniambiente di cattura dello schermo, integrato nel programma principale, di tipo OLE (e quindi capace di dialogare ed esportare immagini in pacchetti compatibili con tale standard). Sono sta-

Jasc Animation Shop 2

Lo spazio non ci consente di dire molto riguardo a questo accessorio, che ha, a tutti gli effetti, dignità di vero e proprio pacchetto. In breve, Animation Shop è un potente e amichevole ambiente di animazione che, partendo da una o più immagini grafiche, offre un'ampia varietà di effetti e transizioni. Usato come pacchetto "standalone" o come complemento di PSP, Animation Shop, giunto qui alla seconda edizione, permette di creare, tra l'altro, bottoni, banner ed effetti animati senza alcuno sforzo e, sovente, senza la necessità neppure di utilizzare il manuale utente.

Difficile dire di più, con questo piccolo spazio a disposizione, di un pacchetto che meriterebbe ben altra dignità di menzione. Racconteremo solo che le caratteristiche di questa nuova versione sono esaltate dalla presenza di un wizard, per la creazione guidata di prodotti finali, dall'uso di due ambienti diversi di creazione, transizione ed effetti, che permettono di separare al meglio il lavoro e di riunire le fasi in un prodotto finale più organico ed efficace, da un'ampia varietà di gestione e modifica dei fotogrammi, dal completo supporto di formati, anche complessi, come Autodesk FLC, animazioni FLI e video Microsoft AVI.

A costo di ripeterci, anche questo pacchetto punta sulla familiarità e sulla piacevolezza d'uso, ma dietro l'angolo di una finestra pur ben ricca di tool si nasconde un ambiente di editing e di animazione del tutto avanzato, con controllo pressoché completo su ogni fase del lavoro e completa possibilità di manipolazione del prodotto finale. In particolare ci è piaciuta la rapidità e la facilità d'uso nella produzione di un banner, con applicazione di effetti speciali al testo e un sistema di organizzazione dei tempi di scorrimento originale e di rapido utilizzo. Insomma, un di più che vale metà del pacchetto.

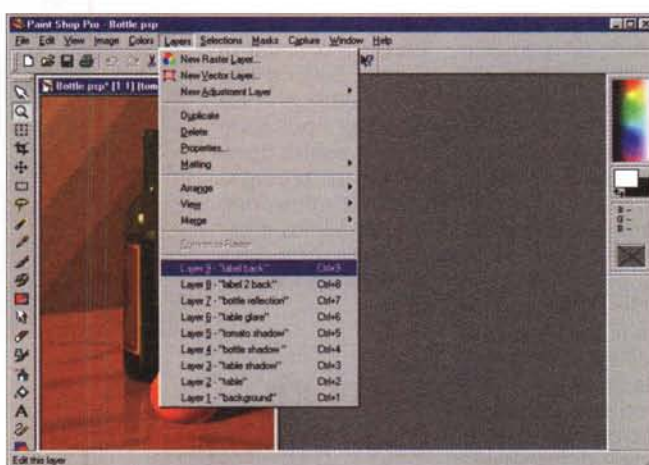


ti aggiunti numerosi effetti speciali e sono supportati più di 120 modelli di fotocamere digitali.

Conosciamo Paint Shop Pro

Innanzitutto una definizione del programma, visto che è sempre bene conoscere rapidamente cosa ci sta di fronte. PSP è un pacchetto che contiene tutti i tool necessari per creare, editare e ritoccare un'immagine. Piacevole e rapido da usare da parte di un utente occasionale, ma potente abbastanza da soddisfare le esigenze di un professionista, in questa versione è fornito corredato di Animation Shop, un pacchetto di animazione grafica per oggetti Web, presentazioni e pubblicazioni multimediali. I due pacchetti sono fortemente integrati, tanto che è possibile creare un'immagine, trasferirla all'ambiente di animazione, ritornare all'editing e ancora al precedente in maniera e in numero di volte indefinito, semplicemente con un click del mouse.

La prima volta che si lancia il programma compare una finestrina di dialogo che ci chiede le dimensioni dell'immagine su cui si lavorerà (niente paura, i valori possono poi essere cambiati a piacimento). Immediatamente ci troviamo di fronte alla finestra di lavoro, contenente tool per creare, editare, stampare ed esportare immagini. Come già noto in altri ambienti, non tutte le palette sono visibili, ma una semplice chiamata a menu ci permetterà di disporre, in un momento, di quelle che ci occorrono. E di palette ce ne sono davvero molte, a cominciare dal Toolbar (che può essere arricchito o ridotto nei suoi componenti con una semplice tecnica di editing dello stesso) per passare alla



Sempre a proposito di layer, due finestre che ne investigano le proprietà e un esempio di come un'immagine possa esserne composta da diversi. La figura a lato mostra come un'immagine finale possa essere composta da diversi livelli sovrapposti.

Le tecniche di manipolazione del numero dei colori in un'immagine

Mentre aumentare il numero di bit/pixel di un'immagine è operazione immediata, visto che non richiede alcuna manipolazione sull'originale, le tecniche di riduzione, che poi si riflettono puntualmente sulla qualità del prodotto di partenza, abbisognano di una serie di scelte o, quanto meno, di aggiustaggi per permettere che il risultato sia, per quanto possibile, prossimo all'originale. La cosa non è sempre possibile e costringe, sovente, a una serie di compromessi e di scelte obbligate e, in ogni caso, a un'inevitabile perdita di qualità. A questo tentano di ovviare diverse tecniche o metodi che intervengono per preservare, per quanto possibile, l'aspetto originale.

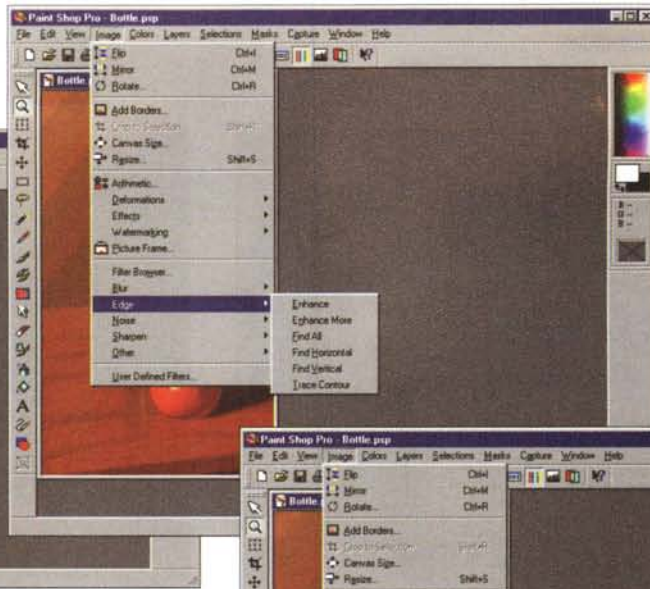
Occorre far presente che, quando si tenta di diminuire la qualità dell'immagine, è necessario trasformarla, preventivamente, in una di un solo livello (vale a dire eliminare, fondendoli tra loro, tutti i layer esistenti). Quest'operazione, irrinunciabile, viene preavvisata da PSP; ovviamente non è possibile passare più, successivamente, da un'immagine "piatta" a una multilivello.

Appena si tenta di trasformare un'immagine a "spessori" inferiori a 24 bit, Paint Shop Pro genera automaticamente una palette contenente tutti i colori presenti nell'immagine stessa (dopo la conversione). Le immagini così ridotte sono indicate, in gergo, come immagini "palettate". A questo punto subentra la necessità di adottare un metodo per ridurre i colori. Nel caso di riduzione di un'immagine a 16 bit per pixel, PSP usa il metodo del "colore più prossimo" o quello della "diffusione ordinata", mentre riducendo la codifica del colore a 8 bit o meno, l'unica possibilità è quella di usare l'algoritmo di diffusione dell'errore.

La prima tecnica (metodo del colore più prossimo) è la più semplice e intuitiva; al momento della trasformazione dell'immagine, abbiamo già detto che viene creata una nuova tavolozza dei colori più rappresentativi dell'immagine. Tutti i colori non rappresentati in essa vengono approssimati al più vicino.

Nel secondo caso (diffusione ordinata), pixel adiacenti di diverso colore vengono organizzati e trasformati in un terzo colore, intermedio tra i due e presente sulla tavolozza. Il metodo può dare buoni risultati, ma può portare a differenti distribuzioni dei chiaroscuri e delle ombre.

Il terzo metodo è il più drastico (anche in considerazione della ridotta disponibilità di tinte di una codifica a 8 bit); il pixel viene trasformato nel colore più prossimo a quello disponibile in palette, ma il livello d'errore generato, la discrepanza tra la tinta originale e quella nuovamente assegnata, viene "comunicata" ai pixel circostanti, che ne terranno conto nella modifica del loro colore. Il processo si distribuisce a macchia d'olio e viene ripetuto per ogni pixel presente nell'immagine.



Fantasie di effetti speciali; occorre aggiungere solo pazienza e fantasia.

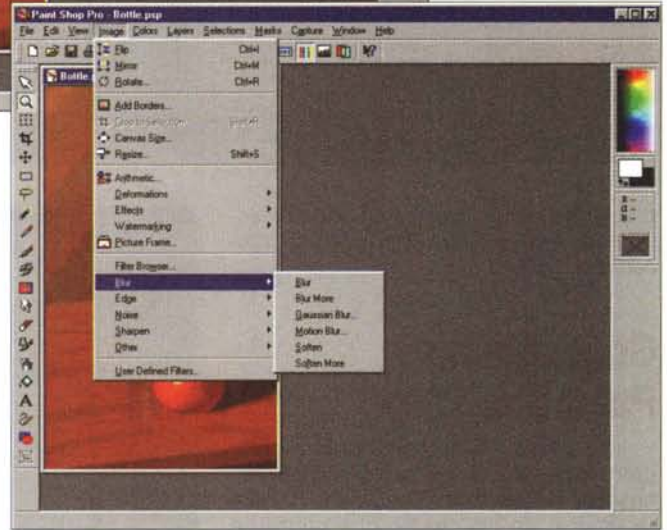
palette dei tool aggiuntivi, che, accanto agli "attrezzi" già ben noti, dal pennello alla bacchetta magica, dalla gomma alla bomboletta spray, ne mostra altri meno diffusi, come il "deformer", il "color replacer", e il selettore di oggetti vettoriali. La cura offerta nel fornire tool professionali accurati è dimostrata dalla presenza di cursori alternativi a quello di sistema (questi permettono selezioni e spostamenti molto più precisi di quelli ottenibili con la normale "freccina") e dalla completa gestione di tavolette grafiche aggiuntive (con relativo trattamento della pressione della penna). I colori sono gestiti da palette ad hoc, tra cui un comodo pannello dei colori attivi, separati ordinatamente in colori di fore-background.

Finalmente una buona gestione dei layer, che sono riuniti tutti assieme in una finestra che ne permette la gestione, l'organizzazione e l'uso in maniera pressoché istantanea. Non manca una finestra a istogramma, dove è riportata la distribuzione dei colori RGB (red, green and blue) e i valori di luminescenza di un'immagine sotto forma di grafico. Inoltre la finestra principale mostra, dislocate in una serie di posizioni diverse, numerose utili informazioni, come stato dell'area di lavoro, coordinate dell'hot point del cursore, grandezza dell'immagine e informazioni sulla memoria utilizzata e disponibile, e numerosi box di preview relativi alle funzioni più o meno in uso in quel momento. Inoltre molti effetti dispongono di un "Autoproof", pulsante che consente di visualizzare l'effetto gestito sull'immagine prima di applicarlo definitivamente. Come accennato anche prima esiste un miniambiente di cattura schermo, forse non superprofessionale (tre sole le opzioni, Full Screen Capture, Client Area e Window Capture), ma utilizzabile anche dall'interno di altre applicazioni, purché

compatibili con OLE (la tecnica di Object Linking and Embedding). Le immagini possono essere aperte utilizzando un browser interno, ricorrendo al Drag&Drop e utilizzando una lista degli ultimi file visitati.

Lavorare sulle immagini

La tecnica d'uso di PSP non è molto dissimile da quella del suo più noto fratello; i tool sono tutti lì, a portata di mano, visualizzabili o meno secondo le preferenze; tra le particolarità più interessanti, la possibilità di inserire nell'immagine (quando salvata in formato PSP) una ricca serie di informazioni, quale titolo originale, nome del creatore, informazioni sul copyright, commenti, oltre che la solita data di creazione e di ultima modifica. Anche interessante è la finestra di watermark vera e propria, in cui verranno visualizzati sigla del creatore, anno del copyright, attributi va-



ri dell'immagine. L'immagine può essere salvata tal quale o in forma compressa; i due metodi di compressione usati garantiscono, in ogni caso, che non ci saranno perdite di qualità o di informazioni sull'immagine. PSP adotta due metodi di compressione; l'RLE (Run Length Encoding), che è abbastanza rapido e comprime immagini multilayered (a molti livelli di trasparenze sovrapposte) fino al 75% della grandezza origina-



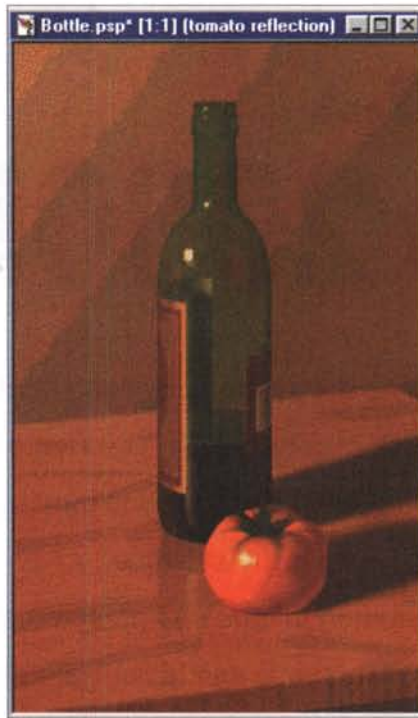
La pratica utility di cattura dello schermo; comoda la possibilità di inserire un ritardo nella cattura.

le. L'alternativa è l'Z77, più lento del primo, ma che può comprimere immagini fotorealistiche fino all'85/90% della propria grandezza.

Nell'uso dei colori la somiglianza delle tecniche con Photoshop si fa più prossima; la scelta di fase si fa sullo "jasc", il box di dialogo dei colori di Windows, rappresentato dai classici quarantotto colori di base; in alternativa si può usare la altrettanto classica ruota, che permette selezioni più accurate, ma richiede maggiore padronanza del mezzo. Ovviamente tutto dipende dal cosiddetto "color depth", la profondità di colore, che poi sarebbe il numero dei colori che un pixel (e la sua immagine) riesce a mostrare. Molte delle caratteristiche e dei tool di PSP possono essere adottati e usati solo lavorando con immagini con "profondità" a 24 bit, corrispondenti a 16.7 milioni di colori visualizzabili. PSP contiene, ovviamente, tutti i tool per diminuire o aumentare il depth dell'immagine (ne parliamo nel riquadro). Il manuale, in proposito, è estremamente accurato nel descrivere tutti i processi e i relativi metodi di applicazione.

Ovviamente, dopo l'organizzazione e la gestione dei colori non può mancare un'intera sezione sulla manipolazione e l'aggiustaggio degli stessi. Anche qui il programma offre numerose tecniche d'utilizzo professionale ed è supportato da un capitolo, nel manuale, chiaro e disponibile anche nei confronti dei neofiti. Ovviamente, la palette dei tool di disegno è fornitissima, come d'altro canto era ovvio aspettarsi, con tutta una serie di tool le cui finestre d'uso appaiono, tra l'altro, originalmente realizzate. Una amplissima sezione è dedicata ai layer (e non poteva essere altrimenti, data l'importanza, talvolta sottovalutata, di questa potente caratteristica) e alle tecniche di selezione di parte dell'immagine e al lavoro sulle stesse. Ma se questo è quanto ci aspettavamo, ovviamente, gradita sorpresa è stata trovare un'ampia sezione dedicata al disegno vettoriale, che, in caso di pacchetti del genere, è vista come la corda in casa dell'impiccato.

Invece questa sezione, nuova di zecca per il pacchetto o, più in generale, per lo meno poco curata in programmi di tal fatta, si basa su una serie di palette abbastanza ricca e, cosa che più importa, ben coordinata con la sezione "pittorica" del programma. Le palette, in pratica, sono tre, racchiuse nella stessa finestra, e offrono caratteristiche e prestazioni di un certo interesse, come scrittura lungo una curva, editing del path delle lettere alfanumeriche, tra-



Due immagini tratte dalle librerie presenti.

sformazione vettoriale di scritte, manipolazione avanzata dei nodi. Ritornando all'ambiente principale, troviamo una buona sezione di editing di mask, una potente applicabilità di filtri (ovviamente supportati tutti quelli adatti a Photoshop) e di effetti speciali (tra cui, totalmente o parzialmente inediti, sono lo "stratificato", il "vetrificato" e il "caleidoscopio"), che possono essere applicati anche a una selezione, e talora elusivi di questa. Molto ricco è anche il parco dei formati in esportazione e importazione (nel primo caso è possibile applicare al disegno un certificato di origine che ne renda ineliminabile la patronimicità).

Conclusioni

Pacchetto di grande potenza e versatilità, PSP si offre come degno avversario del pacchetto per antonomasia, Pho-



Animation Shop 2 in azione; intuitiva la tecnica, basata su fotogrammi successivi. L'uso è amichevole e diviene rapidamente familiare.

toshop. E' piacevole e immediato da usare, amichevole più dell'altro, dotato di caratteristiche di pregio, e dotato di un accessorio, Animation Shop, che ne rappresenta un indiscutibile utile complemento. Il costo più accessibile e la sua avanzata interfacciabilità con gli altri programmi di grafica del settore (come pure la adattabilità degli innumerevoli filtri Photoshop) ne fanno, di fatto, un protagonista, utilizzabile con profitto anche da professionisti di palato fine.

MAC