

0000

Copyright © Copyright 1995, 1996 Cloanto Italia srl

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> 0000		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY		January 16, 2023	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	0000	1
1.1	Cloanto - The Kara Collection - Plaquegrounds	1

Chapter 1

0000

1.1 Cloanto - The Kara Collection - Plaquegrounds

Plaquegrounds

Questa è una raccolta di immagini utilizzabili per sfondi e tramature. Segue un elenco di tutti i "materiali digitali", i cui nomi possono essere selezionati per vedere degli esempi:

- Adobe
- Brass (Brushed)
- Copper Patina
- Granite
- Marble (Gray)
- Marble (Pink)
- Sand-Stone
- Wood

Le immagini sono disponibili in diverse proporzioni (per schermi NTSC e PAL) e dimensioni (di seguito indicate in pixel):

	NTSC	PAL
Schermo	752 \times 480	752 \times 580
Dimensione A	638 \times 93	638 \times 113
Dimensione B	638 \times 125	638 \times 152
Dimensione C	638 \times 173	638 \times 210
Dimensione D	638 \times 397	638 \times 481

Le immagini non contengono semplici tramature, ma forme di vario stile e con bordi tridimensionali: rotonde, quadrate e a cornice (cornice semplice e targa). Le immagini possono ovviamente essere usate solo per ritagliarne la tramatura, scartando i bordi. La forma più grande si trova nelle immagini di dimensione D (il formato più ampio). Le dimensioni A, B e C sono sufficientemente piccole da rientrare in una sola pagina, per questo si trovano sempre in un unico file.

I Plaqueground originali, di alta qualità, sono quelli in standard NTSC, memorizzati in formato IFF a 24 bit. Il termine "24 bit" indica che il colore di ogni pixel è stato memorizzato utilizzando 8 bit di informazione

per le tre componenti cromatiche (rossa, verde e blu): con questa codifica è possibile rappresentare più di 16 milioni di colori. Le versioni PAL delle immagini sono state generate automaticamente, ridimensionando opportunamente le immagini NTSC. Per questa operazione sono stati usati strumenti accurati e professionali: probabilmente nemmeno un esperto è in grado di notare differenze qualitative tra le versioni NTSC e PAL. Le tramature "naturali" delle immagini non solo sono state perfettamente ridimensionate, ma si prestano efficacemente anche ad essere compresse con minima perdita di qualità. Il formato di memorizzazione JPEG può codificare immagini a 24 bit in uno spazio assai ridotto, rispetto agli equivalenti file IFF. La conversione JPEG usata per il CD-ROM The Kara Collection ha permesso di ottenere file da 7 a 10 volte più corti dei corrispondenti file IFF, pur mantenendo una qualità pressoché identica tra le immagini dei due formati. Un effetto collaterale del formato JPEG è che, in seguito alla conversione, la zona nera attorno alle forme può includere pixel di colore leggermente diverso.

Dal momento che il CD-ROM ha sufficiente spazio per contenere i file IFF a 24 bit (non inclusi nell'edizione originale di Kara Computer Graphics), si raccomanda di usare le versioni JPEG solo per una eventuale installazione su disco rigido. Una volta letti da programmi a 24 bit, i file JPEG producono bitmap identiche (per dimensione e consumo di memoria) a quelle dei corrispondenti file IFF. Non vi è quindi alcun vantaggio nell'usare il formato JPEG, se non il risparmio di spazio su disco.

Il CD-ROM contiene anche versioni dei Plaqueground a 256 e a 16 colori, generate applicando tecniche professionali di riduzione colori ai dati a 24 bit. Queste immagini sono direttamente utilizzabili negli ambienti grafici operanti a meno di 24 bit - per esempio con tavolozze (palette) di 16 o 256 colori. Il primo colore (colore 0) delle palette così calcolate è sempre nero, ed è usato solamente per l'area esterna alle placche, che può quindi essere facilmente isolata per cambiare il colore di sfondo, o per applicare effetti di trasparenza.

Poiché gli oggetti Plaqueground variano per forma e dimensione, il CD-ROM include corrispondenti "maschere" per i vari formati. Queste sono memorizzate in file-maschera in formato IFF. Le maschere sono particolarmente utili per isolare le forme dallo sfondo che le circonda, ad esempio per "pulire" le zone attorno alle forme dopo una decompressione dal formato JPEG.

La memorizzazione di 8 materiali in 13 combinazioni di dimensioni e forme, in formati NTSC e PAL e in 4 diverse qualità ha prodotto più di 800 file. Per un accesso veloce e razionale, le immagini sono ordinate sia per materiale che per stile (dimensione o forma). Ad esempio, è possibile elencare velocemente tutti i file "Wood" (legno), in ogni dimensione e forma, oppure isolare uno specifico stile (ad es. dimensione D, tondo) e avere una lista dei materiali in quello stile.

L'uso dei Plaqueground con i programmi Amiga: istruzioni generali

Nelle diverse dimensioni e numero di colori, i Plaqueground di The Kara Collection possono essere usati senza bisogno di istruzioni specifiche con qualsiasi programma che sia in grado di leggere immagini. Questa sezione propone alcuni suggerimenti e consigli per un uso ottimale delle immagini. Si consiglia tuttavia di consultare la documentazione dei programmi

utilizzati, per quanto riguarda argomenti come la trasparenza, le maschere e i pennelli.

Dopo aver letto un'immagine Plaqueground, è possibile usare la maschera corrispondente per cambiare il colore dello sfondo senza modificare gli oggetti. Programmi come Personal Paint dispongono di un comando per invertire la maschera attiva, al fine di "proteggere" alternativamente gli oggetti o l'area circostante. Le maschere sono anche utili per "pulire" lo sfondo delle immagini memorizzate in formato JPEG (formato non adatto a codificare forme con bordi netti), e per copiare pennelli lasciando trasparente lo sfondo.

Le dimensioni degli oggetti in pixel (riportate in queste istruzioni) possono essere usate per creare una griglia (se il programma prevede questa funzione), per facilitare la definizione e il posizionamento dei pennelli.

Gli oggetti possono essere usati per dare un maggiore impatto a schermate grafiche o di titolazione. Effetti di sovrapposizione possono aggiungere senso di profondità alle immagini. Ad esempio, un oggetto di dimensione D potrebbe fare da sfondo ad una forma più piccola, ad esso sovrapposta (il tutto arricchito da un effetto ombra).

Un effetto "scalinata" può essere ottenuto copiando un oggetto di grandi dimensioni in un pennello (con lo sfondo trasparente), rimpicciolandolo gradualmente e costruendo una piccola piramide.

Gli oggetti non devono necessariamente restare nei confini dello schermo, ma possono sconfinare da questo, restando parzialmente visibili. Si può anche rendere trasparente parte di un oggetto, rivelando un'immagine sottostante.

Un interessante effetto "pinacoteca" può essere ottenuto con un'oggetto di dimensione D, sostituendone la parte inferiore con un'immagine qualsiasi.

Ovviamente è sempre possibile usare congiuntamente ColorFont, AnimFont e Plaqueground. In alcuni casi può essere necessario qualche adattamento, visto che alcuni font Kara (ad es. KaraGothicSerif) sono illuminati da una sorgente luminosa posta in basso a destra, diversa da quella che illumina i Plaqueground (in alto a sinistra). L'illuminazione dei font può essere modificata semplicemente invertendo l'ordine dei colori. In alternativa è possibile cambiare il tipo di illuminazione dell'oggetto Plaqueground, capovolgendolo orizzontalmente e verticalmente. Altri tipi di rotazione possono produrre diversi effetti interessanti.

Se usati in combinazione con i Plaqueground in un ambiente a 24 bit, i ColorFont possono essere leggermente sfocati per creare morbide transizioni di colore.

L'uso dei Plaqueground con i programmi Amiga: Personal Paint

Anche se le immagini Plaqueground vengono già fornite in formati a 256 e a 16 colori, Personal Paint permette di creare nuove versioni delle immagini in un diverso numero di colori (ad es. 8, 32 o 64). Per ottenere i migliori risultati si raccomanda di usare come sorgente le immagini a 24 bit e di attivare le opzioni di adattamento colori "Floyd-Steinberg" e

"Qualità ottimale". Se oltre alla riduzione colori si effettua anche una riduzione delle dimensioni dell'immagine, è importante attivare anche l'opzione "Rimodellamento con media". Il formato destinazione (numero di colori e dimensioni) può essere impostato nel quadro "Formato immagine", prima di leggere l'immagine a 24 bit. Quando la funzione "Leggere immagine" visualizza il quadro di selezione del formato, sarà sufficiente confermare il formato attuale.

Quando ColorFonts, AnimFonts e Plaqueground vengono usati assieme, può essere necessario dedicare al font alcuni colori della tavolozza (di solito 5 o 8, per i Kara Font). Dopo aver opportunamente usato la funzione "Ridurre numero colori", i colori inutilizzati vanno spostati all'inizio della tavolozza (quadro "Definizione colori") e l'aspetto dell'immagine va ripristinato con un ricalcolo dei colori.

L'uso dei Plaqueground con i programmi Amiga: Deluxe Paint

Quando si usa un nuovo pennello o un nuovo ColorFont in un ambiente con oggetti Plaqueground, occorre utilizzare la funzione di rimappatura per ripristinare i colori dell'immagine. Ulteriori riorganizzazioni dei colori possono essere effettuate nel quadro di editazione colori. Se i colori del blocco 7 sono liberi, questi possono essere dedicati ai colori del pennello o del font. Per verificare se un colore è utilizzato o meno, è possibile regolare i gadget proporzionali RGB e osservare se parti dell'immagine cambiano colore.

L'uso dei Plaqueground con i programmi Amiga: Video Toaster

Le dimensioni delle immagini sono state sin dall'inizio scelte per conformità alle risoluzioni di alcuni programmi di editazione video, come Video Toaster.

Per definire un pennello con un oggetto Plaqueground, selezionare l'opzione "No Background" ("Nessuno sfondo") nel menu "Brush" ("Pennello"), quindi usare lo strumento forbici/rettangolo per delimitare l'oggetto.
