



Indice

Benvenuto a Organic Art!

Organic Art è un sistema potente per creare delle immagini tridimensionali e un display infinitamente variegato con una grafica con bordo in avanti. Speriamo che tu, come noi, ti diverta a utilizzarlo.

Questo file guida ti aiuterà a installare Organic Art sul computer e ad avviarlo il più velocemente possibile. E a coloro che desiderano andare più in profondità, insegneremo come personalizzare le opzioni di Organic Art e a utilizzare l'applicazione Designer per creare le proprie scene.

Avvio

[Requisiti di sistema](#)

[Installazione sopra la versione dimostrativa](#)

[QuickStart?](#)

[Installazione](#)

[Come installare una modalità video a 256 su Windows 3.1](#)

[Coesistenza con altre applicazioni e Server](#)

Lo screen saver

[Accesso alla configurazione dello screen saver](#)

[Opzioni di configurazione](#)

[Protezione con la password \(Windows 3.1\)](#)

Il Designer

Concetti fondamentali

Quick Start con il Designer

Il Menu File

Il menu Options

Opzioni Saving (Salvataggio)

Opzioni Wallpaper (Sfondo)

Opzioni Mutate (Muta)

Opzioni Advanced (Avanzate)

Il menu Lighting (Luce)

Il menu Generator

Il menu Scenes (Scene)

Il menu Control (Comandi)

Il menu Help (Guida)

La finestra Tool (Strumenti)

La barra di stato

Consigli generali sull'interfaccia

Il disinstallatore

Problemi tecnici

SHARE su Windows 3.1

Windows a 16 bit supporta solo le modalità video a 256 colori

Problemi con l'impostazione della modalità video a 256 colori su Windows 3.1

Problemi dopo l'installazione della modalità a 256 colori

Altri problemi con Win32s

Spazio libero su disco insufficiente

Impossibile trovare ORG16.SCR

Coesistenza con la versione dimostrativa

Problemi dovuti a scarsa memoria virtuale

Problemi dovuti a scarsa RAM fisica

Problemi di velocità

Colori della tavolozza nella finestra Tool

QuickRes

Se dimentichi la Password

Assistenza tecnica

Titoli

La storia di "Organic Art"

Ringraziamenti

Requisiti di sistema

Per eseguire Organic Arts hai bisogno di un PC con Microsoft Windows. Per ottenere le prestazioni migliori consigliamo un Pentium con 16 MB di RAM con Windows 95 o Windows NT. Un processore più veloce e una maggiore quantità di RAM renderanno le animazioni più scorrevoli e sarà possibile utilizzare una videata più grande. Inoltre Windows 95 o Windows NT rendono più semplice l'installazione più semplice e supportano più colori sulla videata.

Il minimo richiesto è un processore 486/66 con 8 MB di RAM con Windows 3.1. Organic Art è stato ideato in modo che offra buoni risultati su un sistema minimo, tuttavia se vuoi rendere le animazioni più veloci e utilizzare meno memoria, puoi utilizzare una "viewport size" (dimensioni finestra) inferiore (vedi Configurazione dello screen saver).

Windows 3.1 supporta solo le modalità video a 256 colori. Se non stai utilizzando una modalità a 256 colori, consulta la sezione Come impostare una modalità video a 256 colori su Windows 3.1.

[Importante: se il tuo sistema è molto veloce e hai per esempio un Pentium Pro a 200 MHz con 32 MB di RAM o superiore, potrai impostare la finestra sulle dimensioni massime oppure Organic Art girerà *troppo* veloce (per ulteriori informazioni, vedi Configurazione dello screen saver). Se Organic Art gira a una velocità pazzesca, puoi farlo andare più lento utilizzando la finestra di dialogo Advanced Options nel Designer].

OptAdvanced*Installazione sopra la versione dimostrativa*

Se hai una versione dimostrativa di Organic Art installata, ti consigliamo di disinstallarla prima di installare la versione completa. Se non hai disinstallato la dimostrazione, vedi [Coesistenza con la versione dimostrativa.](#)

QuickStart?

Se stai eseguendo un sistema consigliato, inserisci il CD, aspetta che si attivi l'Esecuzione automatica (o esegui Setup.exe) e continua a premere Invio per accettare le scelte predefinite. In questo modo Organic Art si installerà automaticamente nel giro di pochi minuti.

Se stai eseguendo un sistema minimo, ti consigliamo di leggere la sezione Installazione per ulteriori informazioni.

Se dovessi avere dei problemi, consulta la sezione Problemi tecnici.

Topic18*Installazione*

Avvio della videata Welcome (Benvenuto)

Windows 95 e Windows NT 4.x

Organic Art può essere attivato con l'esecuzione automatica; questo significa che quando inserirai il CD nell'unità per la prima volta, dopo pochi secondi apparirà la videata Welcome.

La videata Welcome non apparirà se hai già installato Organic Art (poiché potresti inserire il CD per eseguire l'audio digitale) o se la tua unità CD-ROM non supporta l'Esecuzione automatica (per esempio un multi-CD).

In questo caso, apri l'unità CD-ROM in Risorse del computer o Windows Explorer ed esegui Setup.exe.

Windows 3.x e Windows NT 3.x

Esegui Setup.exe sull'unità CD-ROM e:

Avvia il File Manager, seleziona l'unità CD-ROM e clicca due volte su Setup.exe oppure:

Dal Program Manager, apri il menu File scegli "Esegui...". Invia "d:\setup.exe" (se necessario, cambia "d:" con la lettera dell'unità CD-ROM).

Su Windows NT, apparirà la videata Welcome e potrai continuare alla sezione successiva.

Su Windows 3.x, potranno esserci delle fasi ulteriori. Setup potrà aver bisogno di installare le estensioni Win32s Microsoft per permettere al sistema di eseguire applicazioni a 32 bit (Organic Art è completamente a 32 bit). Può darsi che prima del lancio dell'installazione Win32s, Setup abbia bisogno di fare dei piccoli cambiamenti alla configurazione del sistema, in particolare accertarsi che "SHARE" sia caricato. Se sono stati fatti dei cambiamenti, Setup ti chiederà di riavviare il sistema.

Se non hai già installato Win32s o hai installato una versione meno recente, il programma setup Win32s verrà lanciato. Segui le istruzioni sullo schermo e, dopo che il sistema si sarà avviato, esegui di nuovo Setup.exe e apparirà la videata Welcome.

La videata Welcome e il programma di installazione

La videata Welcome ti dà una breve introduzione e ti mostra i pulsanti per continuare l'installazione, visualizzare del testo guida e annullare.

Per lanciare l'installazione principale, clicca su "Install" (Installa) o premi Invio.

Quindi dovresti essere in grado di cliccare sul pulsante "Next" (Prossimo) (o premere Invio) per copiare Organic Art sul tuo computer.

Importante: dopo che l'installazione sarà completata, Setup ti chiederà se vuoi utilizzare Organic Art come screen saver predefinito. Se hai un Windows 3.1 o Windows 95 e non avevi attivato nessun screen saver, i cambiamenti non avranno effetto finché non riavvierai Windows. In alternativa, puoi impostare manualmente lo screen saver selezionando Organic Art da Proprietà Desktop (Win 95) o dal Pannello di controllo (Win 3.1).

Come utilizzare Organic Art

Dopo che l'installazione sarà completata, appariranno le seguenti opzioni:

Prova Organic Art: avvia immediatamente lo screen saver.

Configura Organic Art: imposta le tue scelte per lo screen saver.

Designer Organic: esegue l'applicazione per il disegno, che ti consente di visualizzare le scene predefinite e crearne di nuove.

Note dell'ultimo minuto: per ottenere informazioni supplementari o dell'ultimo minuto.

Disinstallatore: elimina Organic Art dal tuo computer.

Come impostare una modalità video a 256 colori su Windows 3.1

Per girare su Windows 3.x, Organic Art richiede una modalità video a 256 colori. Questa sezione spiega come cambiare questo allestimento. Potrai aver bisogno dei dischetti di installazione originali Windows o dal dischetto driver accluso alla scheda video. Se dovessi avere dei problemi, consulta la sezione Problemi tecnici.

Avvia "Windows Setup" da Principale nel Program Manager.

Seleziona "Opzioni" e quindi "Cambia impostazioni di sistema".

Prendi nota dell'impostazione attuale per lo schermo: mostra il nome del driver, la risoluzione e il numero di colori.

Fai scendere la casella dello schermo e scegli un'impostazione appropriata per lo stesso driver ma con 256 colori.

I driver e i font verranno installati: potresti aver bisogno dei dischetti di installazione originali Windows.

Ti verrà chiesto di riavviare Windows, affinché le nuove impostazioni vengano applicate.

Coesistenza con le altre applicazioni e i server

Alcuni screen saver (come il 3D OpenGL di Windows NT) utilizzano molto tempo del CPU e rallentano i compiti dello sfondo, rendendoli particolarmente inadatti per i server. Organic Art gira a una priorità molto bassa, in modo da non rallentare altri compiti del computer. Inoltre, se la memoria virtuale è bassa, Organic Art si spegnerà automaticamente finché non sarà disponibile maggiore memoria.

Accesso alla configurazione dello screen saver

Puoi configurare e controllare lo screen saver nel solito modo, utilizzando la casella dello screen saver in Proprietà Desktop in Windows 95 o Desktop nel Pannello di controllo di Windows 3.x.

Inoltre, puoi utilizzare le icone installate per visualizzare e configurare direttamente Organic Art.

Vedi inoltre la sezione successiva [Opzioni di configurazione dello screen saver.](#)

Opzioni di configurazione dello screen saver

Active Scenes/Inactive Scenes (Scene attive/ scene inattive)

La lista Active Scenes contiene i nomi di tutte le scene di Organic Art che verranno eseguite dallo screen saver. Ci sono più di 100 scene diverse e ne possono essere aggiunte delle altre e ognuna di esse produce un numero infinito di variazioni casuali. Le scene inattive vengono saltate dallo screen saver, ma possono essere visualizzate nel Designer.

Puoi scegliere le scene tra le liste Active e Inactive, premendo i pulsanti "<<" e ">>".

Consiglio: puoi scegliere più di una scena alla volta:

spostando il mouse

tenendo premuto il tasto Maiusc. e cliccando per estendere la selezione

tenendo premuto il tasto Contr. e quando clicchi per aggiungere delle linee singole alla selezione.

Puoi selezionare l'intera lista cliccando sulla prima voce, quindi premi e tieni premuto il tasto Maiusc. e premi il tasto "End".

Change Every (Cambia ogni)

Quando lo screen saver è attivato, Organic Art prende la lista delle scene attive e le mette in un ordine casuale. Quindi ne esegue una alla volta. L'impostazione Change Every, regola il tempo che ogni scena rimane sullo schermo prima di passare a quella successiva.

Viewport Size (Dimensioni finestra)

Inizialmente lo screen saver è impostato sulle dimensioni di 640x480. Se le dimensioni del desktop sono più grandi, Organic Art girerà su una finestra 640x480 in mezzo alla videata. Utilizzando questa impostazione potrai essere sicuro che le animazioni saranno scorrevoli anche su una macchina più lenta e di mantenere minimi i requisiti di memoria.

Se hai un sistema consigliato, puoi aumentare questa impostazione per ottenere un visualizzatore più grande. Organic è "indipendente dalla risoluzione" e quindi le scene tridimensionali verranno disegnate secondo le dimensioni della videata e non disegnate piccole e ingrandite progressivamente, quindi l'immagine sarà sempre nitida e non a puntini (pixel).

In alternativa, se hai dei problemi con l'esecuzione con 640x480 o vuoi ridurre la quantità di memoria utilizzata da Organic Art, puoi ridurre la finestra su un'impostazione inferiore.

L'impostazione Full Screen utilizza l'intera videata, indipendentemente dalle dimensioni del desktop.

[Ricorda che se Viewport size è impostato su una regolazione più grande del tuo desktop, si ridurrà automaticamente per adattarsi alle sue dimensioni].

Disable Backdrops (Disattiva sfondi)

Questa opzione disattiva gli sfondi nelle scene di Organic Art. Utilizzala come un'altra variazione o per salvare un po' di memoria.

Disable Still Scenes (Disattiva scene fisse)

Organic Art contiene delle scene complesse chiamate Stills (Scene fisse). Queste producono dei disegni più complicati delle scene animate e visualizzano una variazione completamente nuova ogni pochi secondi. Puoi disattivare queste scene per scelta o per ridurre la quantità di memoria utilizzata (il disegno di scene complesse richiede un po' più di memoria RAM).

Show Caption Bar (Mostra barra immagine)

La barra immagine è una linea in fondo alla videata, che mostra il nome della scena e altre informazioni utili come la data e l'ora. I nomi delle scene ti consentono di identificarle per visualizzarle nel designer o spostarti nella lista di gioco Active/Inactive e anche per mostrarti come le ha chiamate il suo creatore.

Ignore Mouse Movements (Ignora movimenti mouse)

Se questa opzione è attivata, lo screen saver verrà disattivato solo se premerai un pulsante del mouse o un tasto della tastiera e non quando muoverai il mouse.

Play CD Audio (Esegui audio CD)

Il CD originale contiene alcuni brani di musica di sottofondo che accompagna Organic Art. Se viene selezionata questa opzione, la musica si attiverà quando apparirà lo screen saver e si fermerà quando lo screen saver si disattiverà.

Ricorda che potrai inserire un'altro CD e ascoltare dell'altra musica. Se non hai

inserito nessun CD, se c'è un CD-ROM nell'unità o se stai già eseguendo un altro CD, questa opzione verrà ignorata.

Protezione con la password (Windows 3.x)

Su Windows 3.x, c'è un pulsante che si chiama "Password...". Questo ti consente di proteggere lo screen saver con una password, in modo tale che non possa essere disattivato tranne che con l'invio della password attuale.

Su Windows 95 e Windows NT la protezione della password è incorporata al sistema operativo e potrai accederci da Proprietà schermo (o Pannello di controllo su NT 3.x).

Impostazione di una nuova password

Questa finestra di dialogo ti consente di inviare una nuova password. Inizialmente lo spazio della password sarà vuoto e quello della vecchia Password sarà grigio. Invia la parola da utilizzare come password nella casella della nuova password e riinviala nella casella che serve per confermarla (tutto il testo inviato nello spazio della password viene visualizzato con *'s).

Quando hai inviato una password, dovrai riinviarla come "vecchia password" per cambiarla (così nessun altro potrà farlo).

Come inviare la password

Se hai impostato una password e la casella per attivare la protezione con la password aveva un segno di spunto, allora la prossima volta che lo screen saver si attiverà, prima di poter ritornare al Windows, dovrai inviare la password.

Se vuoi abbandonare la casella della password e continuare a far girare lo screen saver, premi invio senza inviare niente.

Come misura di sicurezza ulteriore, la finestra di dialogo password registra quanti tentativi falliti (non quelli in cui non è stato inviato niente) sono stati fatti per inviare la password ogni volta che è stata attivata.

Concetti fondamentali

L'applicazione designer ti consente di creare le tue scene, che verranno aggiunte a quelle predefinite e diventeranno parte di una lista di esecuzione per lo screen saver. Una scena è composta dai seguenti elementi:

Backdrop (Sfondo)

Un'immagine o colore dello sfondo.

Vedi le immagini in miniatura degli sfondi nel file [Guida Grafica](#).

Lighting Model (Tipo di luce)

Il tipo e le posizioni delle luci (ad es. dall'alto, dal basso, colorate).

Generator

Genera la geometria Organic, che determina la forma delle tue creazioni tridimensionali e come queste si muoveranno. Il Generator crea una nuvola di puntini nello spazio tridimensionale e su ognuna di esse viene posizionata una sagoma.

Vedi le immagini in miniatura utilizzando ogni Generator nel file [Guida Grafica](#).

Sagome

Blocchi di costruzione: sono delle semplici forme colorate o con dei motivi 3D, che il Generator sceglierà per eseguire la forma. Le puoi vedere nelle due finestre dimostrative nella finestra tool a destra della videata.

Hanno le seguenti caratteristiche:

Reticolo tridimensionale (sfera, cubo, anello, cono, ecc.)

Colore/Motivo

Draw Style (Tipo di disegno) - Wireframe (Reticolo), Flat Shaded (Ombreggiatura a facce), Gouraud Shaded (Ombreggiatura Gouraud).

Scale (Scala) - Le loro dimensioni.

Flow (Movimento motivo) - La velocità con cui il motivo si muove sulla superficie.

Puoi vedere le immagini delle forme e dei motivi nel [Guida Grafica](#).

Parametri

Speed (Velocità della forma): la velocità della forma o "infinite" (infinito) per cambiarla completamente ad ogni immagine.

Branches (Ramificazioni): controlla il numero di Branches, se il Generator ha delle ramificazioni.

Ribs (Rigatura): controlla il numero di righe Ribs, se il Generator ha delle rigature (di solito sì).

Effetti

Shadows (Ombreggiature): crea delle ombreggiature per sottolineare l'effetto tridimensionale.

Trails (Scie): quando si muovono, le forme si lasciano dietro delle scie tridimensionali.

Designer Quick Start

Come visualizzare le scene predefinite

Dal menu Scenes, scegli i nomi delle scene dai sottomenu a comparsa che appariranno.

Come creare una scena: istruzioni principali

Dal Menu File, scegli "New Scene" (Nuova scena).

Per ottenere una scena a caso, clicca sul Pulsante Mutate (Muta). Continua così finché non otterrai una che ti piace. Utilizza i comandi del Menu Lighting e la Finestra Tool (Attrezzi) finché non avrai finito di regolare quello che desideri.

Dal menu File, scegli "Save Scene As..." (Salva scena con nome...) e dai un nome alla scena.

Ecco fatto. Adesso questa scena sarà nel menu Menu Scenes, sotto a Utente (su Windows 3.1) o al nome dell'utente (su Windows 95 e NT). Inoltre verrà aggiunto alla lista di esecuzione degli screen saver, che potrai vedere tramite Configura Organic Art.

Il Menu File

New Scene (Nuova scena)

Crea una nuova scena con al centro una piccola forma che gira come punto di riferimento. Da qui crea la scena desiderata utilizza i menu e i comandi della finestra tool o utilizza il Pulsante Mutate per creare la scena a caso.

Save Scene As... (Salva scena con nome...)

Quando avrai creato una nuova scena o modificato una esistente, questa opzione la salverà sul disco fisso. Puoi salvare la nuova versione salvandola sopra quella precedente utilizzando lo stesso nome o un nome diverso per creare un'altra scena. Le nuove scene verranno aggiunte automaticamente al Menu Scenes e alla lista di esecuzione degli screen saver.

Il nome delle scene viene preceduto dal nome dell'utente Windows per raggrupparle. [Questo significa che non puoi scrivere sopra a scene predefinite, ma puoi modificarle, salvarle sotto un altro nome e utilizzare la lista di esecuzione degli screen saver se vuoi disattivare la versione originale.]

Le definizioni delle scene utilizzano poco spazio sul disco fisso: sono meno di 500 byte (o circa 1/2000° di un megabyte), poiché registrano semplicemente le scelte che hai fatto per le varie impostazioni.

Revert To Saved (Ripristina impostazione precedente)

Utilizza questa opzione se hai modificato una scena e vuoi ripristinarla alle sue impostazioni precedenti (caricandola dall'ultima versione salvata).

Delete Current Scene (Cancella scena attuale)

Cancella la scena attuale, rimuovendola dalla memoria. Utilizza la lista degli screen saver se vuoi disattivare una scena senza cancellarla del tutto. [ricorda che puoi cancellare permanentemente solo le scene che hai creato].

Save Image As... (Salva immagine come...)

Salva un'immagine su disco come file .BMP (la locazione predefinita è la directory "Images" (Immagini) in cui hai installato Organic Art).

L'immagine non viene copiata dalla finestra ma viene ridisegnata in memoria secondo le dimensioni impostate nelle Opzioni Saving (Salvataggio) a colori a 16 bit e l'opzionale anti-aliasing per dare un'alta qualità all'immagine. Tuttavia, questo può occupare molta memoria e un po' di tempo per impostazioni superiori.

Ricorda che le immagini con Trail acceso non possono essere salvate in questo

modo (a causa del modo in cui funziona il sistema grafico, le scie non possono essere salvate da nessuna parte).

Consiglio: Puoi interrompere il salvataggio premendo il tasto Esc.

Consiglio: puoi catturare le immagini delle scie copiando il contenuto della finestra sul portapuntini premendo Alt e "Prt Sc" sulla tastiera e incollando l'immagine del portapuntini in un pacchetto pittura.

Consiglio: puoi utilizzare le immagine salvate o altre immagini come nuovi sfondi o motivi convertendole nel formato .GIF e quindi mettendole nelle directory Backdrop o Textures. Per funzionare nelle modalità a 256 colori, gli sfondi dovrebbero essere ridotti a 32 colori e i motivi a 16 colori (modalità a 16 bit non hanno restrizioni). La larghezza e l'altezza dei motivi devono essere una potenza di 2 (... , 64, 128, 256,...). Ricorda che non possiamo garantire che la nuova grafica funzioni: è successo che le immagini tridimensionali si siano bloccate con l'utilizzo di motivi importati, soprattutto con più di 16 colori.

Save Red/Green 3D... (Salva con occhiali tridimensionali verde/rosso)

Come sopra, solo che viene creata immagine stereoscopica per vedere con gli occhiali tridimensionali.

Ricorda che questa funzione utilizza la quantità doppia di memoria e impiega il doppio del tempo di disegno di un'immagine normale (vedi Saving Options).

Siccome monitor e occhiali 3D diversi hanno delle tinte leggermente diverse, per ottenere un buon effetto tridimensionale, dovrai andare a tentativi. Quando visualizzi l'immagine con gli occhiali, chiudi un occhio a turno e dovresti essere in grado di vedere solo un'immagine, con poca o nessuna ombra dell'immagine nell'altro colore. Per ottenere i migliori risultati, prova occhiali diversi o regola la luminosità/contrasto dello schermo.

Consiglio: evita di utilizzare scene con dei colori primari forti (rosso, verde, blu) per stereo, poiché non saranno visibili da un occhio. Utilizza motivi in bianco o in bianco e nero. Prova Talismans/Silver (Talismani/Argento) e Webs/RingWeb (Ragnatele). Vedi l'immagine campione Silv3D.bmp nella directory Images (Immagini) di Organic Art.

Consiglio: se i colori non si abbinano bene con i tuoi occhiali 3D, puoi utilizzare un pacchetto pittura per regolare i componenti RGB (Rosso/verde/blu) nell'immagine.

Save As Wallpaper (Salva come wallpaper)

Salva l'immagine nella directory Windows (come Organic.bmp) e verrà impostata

automaticamente come sfondo. Il predefinito salva una piccola immagine e la riproduce producendo un effetto interessante e allo stesso tempo non utilizza molta memoria e impiega solo pochi secondi.

[Ricorda che salvando il desktop con le dimensioni massime, soprattutto se l'anti-aliasing è acceso, utilizzerai molta memoria virtuale. Non farlo con un sistema con requisiti minimi].

Per ulteriori informazioni, vedi Wallpaper Options (Opzioni Wallpaper).

Exit (Esci)

Ti fa uscire dal Designer di Organic Art. Se hai cambiato la scena attuale, ma non l'hai salvata, questa verrà salvata automaticamente e ricaricata la volta successiva che caricherai Organic Art. Puoi cambiare questo procedimento dalla casella di dialogo Advanced Options (Opzioni avanzate).

Menu Lighting (Luce)

Questo menu ti consente di scegliere tra dei tipi di luci. Utilizzando diversi tipi di luci puoi dare degli effetti alla tua immagine. Ricorda che l'utilizzo di luci colorate richiede molta più energia di elaborazione e rallenterà un po' la scena.

I tipi di luce sono:

"Default" (Predefinita)

Luce moderata con una forte luce bianca in alto a destra. Un buon modello standard.

"BBC style" (Stile BBC)

Come Default ma con una luce in alto di metà intensità. Rende i colori più intensi, sottolineando maggiormente la tridimensionalità degli oggetti. Vedi "Stills/Snakes" (Scene fisse/Serpenti)

"Metallic" (Metallica)

Luci forti in alto a destra e al centro-sinistra. Personalizza il modello di luce per dare agli oggetti un aspetto metallico (facendo in modo che le ombreggiature attorno agli oggetti sfumino in nero molto più velocemente). Un'immagine molto intensa. Vedi "Talismsans/Silver" (Talismani/Argento).

"Multi-coloured RGB" (Multicolore rosso/verde/blu)

Luci rosse, verdi e blu rotanti, che provengono da tutte le direzioni. Utilizzando queste veloci scene animate si otterrà un effetto discoteca (Geometric/Asteroid Dance - Danza geometrica/asteroidale). Puoi ottenere un effetto molto più delicato utilizzando delle forme scure (Geometric/Geometry, Dark/Dark 'Pod - geometrico/Geometria/Scuolo/Sfondo scuro).

Otterrai un effetto interessante utilizzando Trails, poiché i colori cambieranno (Dark/Deep Sea, Dark/Sea Worm - Scuro/Alto mare, Scuro/Verme marino).

Le luci colorate interagiscono anche con i motivi contenenti lo stesso colore primario, dando un effetto "risplendente" (vedi Single/Heart - Singolo/Cuore).

"Multi-coloured YCM" (Multicolore giallo/grigio azzurro/magenta)

Come RGM, ma con l'utilizzo di luci Yellow (Gialle), Cyan (Grigio-azzurro) e Magenta. Vedi "Mono/Hypno".

"Purple-Green" (Viola verde)

Un altro modello di luci colorate rotanti, con l'utilizzo di due luci: viola e verde. Dà un effetto più delicato. Vedi "Dark/Triangles" (Scuro/Triangoli) e "Faces/Black Abyss" (Facce/Abisso buio).

"Uplit" (Luce dal basso)

Una luce singola dal basso. Dà un effetto strano e surreale. Vedi "Weird/EyeBall" (Strano/Globi oculari) e "Faces/Abyss" (Facce/Abisso).

"Top down" (Dall'alto in basso)

Una luce dall'alto a destra da utilizzare con le ombreggiature. Vedi "Titles/Demo Titles" (Motivi/Motivi dimostrativi).

"Top and left" (In alto e a sinistra)

Come Top down, ma con una luce al centro sinistra. Vedi "Titles/New Titles" (Motivi/Nuovi motivi).

Il menu Generator

Seleziona la forma e il movimento da utilizzare nella scena. Il miglior modo per esplorare questa impostazione è di selezionare due forme semplici, impostare Ribs e Branches a una regolazione abbastanza bassa e provare diversi Generator per vederne gli effetti. In alternativa, puoi aprire Mutate Options (Opzioni Muta), selezionare solo il Generator e quindi utilizzare il Pulsante Mutate per scorrerle a caso.

Vedi le scene campione utilizzando ognuno dei generator nel file Guida Grafica: sono possibili molte variazioni diverse con un singolo generator modificando il numero di Branches e Ribs, utilizzando l'effetto Trails e così via.

Il menu Scenes

Il menu Scene consente di visualizzare tutte le scene di Organic Art. Tutte le scene che crei verranno aggiunte automaticamente su questo menu sotto il nome utente Windows (o "Utente" in Windows 3.1). Ogni scena supplementare che installi, verrà aggiunta automaticamente.

Questo è organizzato in una serie di sottomenu, in modo che possa essere raggruppato un grosso numero di scene (e il menu non arrivi in fondo allo schermo!). Una sbarra "/" nel nome di una scena la separa in un nuovo sottomenu. Le scene predefinite utilizzano solo un sottomenu, ma puoi averne di più; ad esempio "User/My New Ones/Squirly Thing" (Utente/Le mie creazioni/Cosa contorta) avrebbe due sottomenu.

Il Menu Control (Comandi)

Animate/Stop Scene (Anima/Ferma la scena)

Questa opzione mette e toglie la pausa al movimento della scena principale. È un punto d'arresto: la scena non viene più aggiornata e non verrà fatta nessuna modifica finché non toglierai la pausa.

Organic Art andrà automaticamente nella modalità Stop, ogni volta che ne uscirai, quindi l'applicazione principale non subirà un rallentamento.

Consiglio: Se vuoi fermare il movimento della scena, ma mantenere i comandi "attivi", imposta il cursore Speed su zero.

Animate/Stop Tool Window (Anima/Ferma Finestra Tool)

Questa opzione mette e toglie la pausa al movimento rotatorio degli esempi delle forme nella Finestra Tool. Fermandole, la scena principale girerà alla massima velocità, consentendoti di regolare il ritmo di una scena con il cursore Speed.

Show/Hide Tool Window (Mostra/Nascondi Finestra Tool)

Rimuove e visualizza la Finestra Tool, consentendoti di eseguire la scena sull'area completa della finestra Designer.

Menu Help (Guida)

Contents (Indice)

Attiva la guida in linea (o premi F1).

Generator/Mesh/Texture/Backdrop Graphics (Grafica generator/reticolo tridimensionale/motivo/sfondo)

Avvia il file Guida Grafica mostrando le immagini in miniatura degli elementi grafici disponibili.

About (A proposito)

Fa apparire la casella about, mostrando il numero della versione di Organic Art e altre informazioni di sistema.

Opzioni Saving (Salvataggio)

Questa casella contiene impostazioni per il salvataggio di un'immagine da Organic Art utilizzando File Save Image As o File Red/Green 3D.

Window Size (Dimensione finestra)

Salva l'immagine con la dimensione della finestra.

Specific Size (Dimensione specifica)

Salva l'immagine con una determinata dimensione. Il massimo è 1280x1024.

Anti-aliasing

Attivando questa opzione, otterrai una migliore qualità dell'immagine, unendo i pixel insieme per evitare contorni irregolari. Tuttavia il salvataggio utilizza molta più memoria e impiega molto più tempo.

Memory Required (Memoria richiesta)

Questa indica la memoria virtuale richiesta per salvare un'immagine con delle determinate impostazioni.

Quando salvi un'immagine da Organic Art, non salverai quello che vedi sullo schermo, l'immagine ridisegnata secondo la risoluzione fornita, a una forte tonalità di colori e con le altre opzioni qualità immagini accese.

Siccome l'immagine viene ridisegnata, è richiesta della memoria extra, che può essere elevata, soprattutto se l'anti-aliasing è acceso. Salvando in Red/Green 3D stereo, utilizzerai una quantità doppia di memoria.

All'inizio, accetta le impostazioni predefinite e controlla i requisiti di memoria quando le aumenti. Se il computer impiega molti minuti a salvare un'immagine più grande o appare un messaggio che indica che la memoria è esaurita, dovrai ridurre queste impostazioni.

Consiglio: puoi anche copiare il contenuto della finestra attuale sul portapunti premendo Alt-Prn Sc. e quindi incollare l'immagine nel pacchetto pittura.

Opzioni Wallpaper (Sfondo)

Questa casella contiene opzioni per File Save As Wallpaper.

Tile Wallpaper (Riproduci motivo sullo sfondo)

Seleziona questa opzione per salvare una piccola immagine e ricoprire lo schermo riproducendola più volte. Ricopri lo schermo riproducendo l'immagine orizzontalmente e verticalmente.

Centre Wallpaper (Centra wallpaper)

Questa opzione renderà lo sfondo un'immagine singola al centro dello schermo. Seleziona "Desktop Size" per riempire tutta la videata o invia le dimensioni desiderate per l'immagine.

Ricorda che "Area del desktop" può utilizzare molta memoria per creare l'immagine, controlla l'indicatore della memoria richiesta.

Consiglio: con Windows 95 Plus Pack, NT 4.x (o versioni più recenti di Windows) hai l'opzione per estendere lo sfondo del desktop su tutta la videata con "Plus!" di Proprietà schermo, che può essere utilizzata per estendere un'immagine piccola su tutta la videata.

Gamma Correction (Correzione gamma)

Windows 95 e Windows NT dopo la versione 3.5 non visualizzano una grafica per punti alla luminosità corretta, ma una più luminosa di quella visualizzata, per esempio, in un pacchetto di pittura. La correzione gamma ti consente di correggere questo problema, oscurando il file .BMP prima che venga utilizzato come sfondo. Il predefinito su Windows 95 e Windows NT è 0.8, mentre è 1.00 su Windows 3.1 (che non presenta questo problema).

Inoltre, puoi utilizzare questa opzione per rendere l'immagine dello sfondo più chiara o più scura. Prova valori come 0.2 per rendere l'immagine più scura.

Anti-aliasing e memoria richiesta

Sono simili alle opzioni Saving (Salvataggio).

Opzioni Mutate

Questa casella controlla quali elementi di una scena vengono selezionati a caso premendo il Pulsante Mutate. Prova a selezionarne la maggior parte per trovare un punto di inizio interessante e quindi spegni Mutate per ogni elemento di cui sei soddisfatto, cambiando gli altri.

Consiglio: su Windows 95 o Windows NT, potrai accedere a queste opzioni cliccando con il pulsante destro del mouse sul Pulsante Mutate.

Opzioni Advanced (Avanzate)

Questa casella contiene opzioni per utenti più avanzate. I pulsanti predefiniti riportano ogni impostazione al suo valore originale (logico).

Le opzioni modificate in questo stadio influenzano lo screen saver (quando applicabili).

Global Speed (Velocità globale)

Questa opzione aumenta o diminuisce la velocità delle animazioni di Organic Art. Per esempio se selezionerai 2.0, la velocità sarà doppia e se imposterai su 0.5 la velocità verrà dimezzata. Ricorda che questo non influenzerà la velocità dei fotogrammi, ma solo l'intervallo del movimento tra un fotogramma e l'altro.

Se hai un sistema molto veloce, potrai voler ridurre questo valore per impedire che Organic Art giri troppo veloce.

Field of View (Campo visivo)

Questa opzione controlla lo zoom della telecamera. Per esempio diminuendola su 0.2, renderai tutto più grande, mentre aumentandola su 0.8 vedrai tutto da una maggiore distanza.

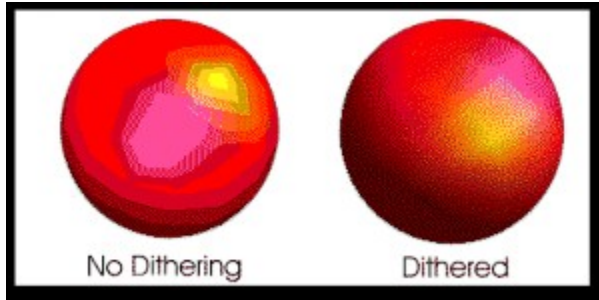
Questo non influenza gli sfondi.

Consiglio: per far girare più veloce le scene dello screen saver, invece di diminuire le dimensioni della finestra, puoi impostare il Field of View su 0.8 in modo che gli oggetti tridimensionali siano più piccoli, ma che lo sfondo rimanga alle dimensioni massime.

Dither Coloured Lights (Rappresentazione video on/off a soglia con luci colorate)

Nelle modalità a 256 colori le scene con luci colorate possono avere delle righe (vedi Figura). Questo può migliorare le immagini di queste scene, ma le renderà più lente.

Questa opzione non è necessaria in modalità a colori a 16 bit.



Dither White Lights (Rappresentazione video on/off a soglia con luci bianche)

Si possono manifestare delle righe anche con luci bianche, ma questo non è un problema serio e quindi è un'opzione separata. Ricorda che utilizzando questa opzione rallenterai l'immagine.

Force Short Scene Filenames (Abbreviazione dei nomi file delle scene)

I nomi di file corti sono il predefinito in Windows 3.1. Su Windows 95 e Windows NT, il predefinito prevede che venga utilizzata il nome della scena completo come nome di file. Impostando questa opzione, farai in modo che i file di definizione scena (.scn files) vengano creati con dei nomi di file compatibili DOS anche su Windows 95 e NT. Utilizza questa opzione per creare dei file di scene che siano compatibili con Windows 3.1 (per esempio per poter scambiarli con altri utenti).

Per convertire un nome di file scena lungo con uno corto, seleziona questa opzione e salva di nuovo questa scena.

Unsaved Scenes (Scene non salvate)

Se fai delle modifiche a una scena, apparirà un "*" accanto al suo nome sulla barra del titolo. Queste opzioni controllano la situazione nel caso in cui tu esca senza salvare la scena:

Reload it next time (Ricarica la prossima volta): la scena viene salvata automaticamente e ricaricata la volta successiva che avvii il Designer. Per cancellare questa "Unsaved Scene", utilizza "Delete Current Scene" (Cancella scena attuale) nel menu File o utilizza "Save Scene As" per salvarla.

Ask whether to save it (Richiesta di salvataggio): ti viene chiesto se vuoi salvare la scena prima di abbandonare (utilizzando la finestra di dialogo "Save Scene As").

Discard any changes (Ignora i cambiamenti): devi salvare sempre una scena che vuoi tenere o i cambiamenti non verranno salvati.

Ricorda che viene salvata solo la scena attuale: tutti i cambiamenti fatti alle altre

scene che hai visualizzato non verranno salvati, a meno che tu non le abbia salvate prima di abbandonarle.

Preview Window Backdrops (Finestre dimostrative sfondi)

Secondo il predefinito, nelle modalità a 256 colori le finestre dimostrative nella Tool Window hanno uno sfondo grigio e nelle modalità a 16 bit hanno uno sfondo scuro tridimensionale. Queste impostazioni ti permettono di modificare queste opzioni.

Si sconsiglia l'utilizzo di uno sfondo nella finestra dimostrativa in una modalità a 256 colori, poiché potrebbe far lampeggiare la tavolozza, a meno che non venga utilizzata un numero limitato di colori (per es. 4).

Lo sfondo a 16 bit può essere uno qualsiasi, ma potrai risparmiare della memoria se utilizzi un'immagine a bassa risoluzione, poiché verrà sempre visualizzata piccola (l'immagine predefinita è 256x192).

Status Bar Style (Stile della barra di stato)

Scegli le tue preferenze per l'indicatore di avanzamento della Barra di stato.

Potrai modificare le altre impostazioni per l'Advanced Configuration (Configurazione avanzata) modificando i file registry/ini.

La finestra Tool (Strumenti)

Pulsante Mutate

Esegue automaticamente a caso ciascuna impostazione. Puoi controllare quali impostazioni vengono cambiate utilizzando la casella di dialogo "Mutate Options". Potrai trovarla nel menu Options o potrai accederci rapidamente cliccando sul pulsante stesso con il pulsante destro del mouse (solo su Windows 95 e NT).

Consiglio: innanzitutto muta la maggior parte delle impostazioni delle scene per ottenere qualcosa di completamente nuovo e quindi disattiva le impostazioni che vuoi eliminare. Quindi utilizza i comandi individuali per ridefinire ciascuna impostazione come preferisci.

Il pulsante Mutate ti consente di ottenere variazioni, portandoti su punti d'inizio che altrimenti non avresti mai scoperto.

Pulsante Restart (Riavvia)

Questo pulsante fa "avanzare velocemente" la scena facendoti saltare su una posizione diversa (come Infinite Speed, ma solo una volta). Utilizza questo pulsante con scene animate o scie per ottenerne delle variazioni.

Backdrop (Sfondo)

Scegli uno sfondo da questa lista a tendina (per farla apparire, cliccaci sopra). Per scorrere la lista, puoi utilizzare i tasti cursore e premere il pulsante destro del mouse per la scelta casuale (vedi Consigli generali sull'interfaccia).

Inoltre, vedi gli esempi di tutti gli sfondi nel file Guida Grafica.

Speed (Velocità)

Imposta la velocità del movimento della scena. Se è attivato "Infinite Speed", questo comando apparirà in grigio.

Consiglio: se vuoi vedere quanto veloce girerà la scena sullo screen saver, interrompi le animazioni degli esempi della finestra tool (Menu Control) e ridimensiona la finestra utilizzando più o meno le dimensioni date allo screen saver.

Infinite Speed (Velocità infinita)

Per le Still, utilizza velocità "infinite" per fare in modo che la scena assuma una variazione diversa ogni volta che viene ridisegnata. Può essere utilizzata anche con Trails (vedi Weird/Eggshell - Strano/Guscio d'uovo).

Branches (Ramificazioni)

Specifica il numero di Branches che il Generator utilizzerà. Se il Generator non avrà Branches, questa opzione sarà in grigio.

Ribs (Rigature)

Specifica il numero di Ribs che l'attuale Generator utilizzerà. Se il Generator non avrà Ribs, questa opzione sarà in grigio.

Shadows (Ombreggiature)

Attiva le ombreggiature. Se utilizzato nel modo giusto, questo può migliorare di molto l'effetto tridimensionale "nella", piuttosto che "sulla" scena. Prova a selezionare "Crystals/Sky Crystals" (Cristalli/Cristalli stellari) o "Titles/Demo Titles" (Motivi/Motivi dimostrativi) e accendi e spegni le ombreggiature.

Utilizza un tipo di luce semplice (come ad esempio "Default" o "Top Down") oppure appariranno ombreggiature dappertutto. Ci vuole molto tempo per tracciare ombreggiature, quindi ti consigliamo di utilizzarle nelle scene in cui ci sono pochi oggetti.

[Ricorda che le ombreggiature potranno venire tagliate se si troveranno a un'altezza di circa 3/4 sullo schermo].

Trails (Scie)

Quando l'effetto scie è attivato, gli oggetti che si muovono sulla videata si lasciano dietro delle copie di se stessi, costruendo così una scultura.

L'effetto Trails è completamente tridimensionale ("Z-buffered"), in modo che le scie si sovrappongono correttamente.

Per avere degli esempi vedi "Trails" nel Menu Scenes.

[Ricorda che le immagini "Trail" non possono essere salvate con "Save Image As..."].

Finestre dimostrative sagome

Questi due set di comandi ti consentono di impostare le sagome Primarie e Secondarie che vengono utilizzate per creare la scena. Alcuni Generator hanno solo una sagoma, quindi la forma in fondo alla finestra può non venire utilizzata.

Per ulteriori consigli sull'utilizzo di questi comandi, vedi Consigli generali sull'interfaccia.

Shape (Forma)

In alto a destra c'è una casella con una lista dei reticoli tridimensionali di base utilizzati per questa sagoma. Puoi anche selezionare "<none>" (nessuno) per disattivare una o due sagome nei Generator che ne utilizzano due.

Per vedere le figure dei reticolati tridimensionali disponibili, vedi il file Guida Grafica.

Texture/Colour (Motivo/Colore)

Scegli una tinta unita o motivo per l'oggetto.

Per vedere i motivi tridimensionali disponibili, consulta il file Guida Grafica.

Draw Style (Stile di disegno)

Le forme possono essere tracciate a reticolato, "senza una fonte di luce" (appariranno perciò piatte), piatte con ombreggiature sfaccettate o con ombreggiature Gouraud.

[Ricorda che alcuni oggetti rimangono sfaccettati anche con un'ombreggiatura Gouraud, come ad esempio Dodec].

Scale (Scala)

Controlla le dimensioni degli oggetti.

Utilizza per la maggior parte impostazioni basse: le scale più alte vengono utilizzate per Generator come "Single".

Flow (Flusso)

Questo controlla il "mutamento del motivo", che fa fluttuare il motivo sulla superficie di un oggetto, creando un bell'effetto e molte variazioni.

Le visuali con lo zoom

La grafica è una visuale della sagoma nella scena ingrandita con uno zoom. Puoi iniziare a fermare l'oggetto rotante dal menu Control.

La barra di stato

La barra di stato ti fornisce delle informazioni su cosa sta facendo in quel momento il Designer.

La casella a sinistra ti mostra l'attività attuale, per esempio apparirà "Running" quando si sta svolgendo l'animazione della scena o "Drawing" durante la creazione di una scena complessa.

L'area centrale indica l'andamento di attività prolungate.

L'area a destra mostra la velocità delle animazioni in fotogrammi al secondo o, nelle scene complesse, il numero di secondi impiegati per la creazione di ogni fotogramma.

Consigli generali per l'interfaccia

Cliccare due volte su una scena

Effettua una scelta casuale della posizione di una scena, come il pulsante Restart nella Finestra Tool.

Cliccare con il pulsante destro sulle caselle Lista

Su Windows 95 e Windows NT puoi cliccare con il pulsante destro sulle caselle lista (sfondi, forme, motivi) per avere delle impostazioni casuali.

Cursore nelle caselle Lista

Clicca una volta sulle caselle lista (sfondi, forme, motivi) per far scendere la lista e clicca di nuovo per chiuderla. Il comando rimane selezionato e puoi utilizzare i tasti cursore su e giù per scorrere le voci della lista.

Aspettare che il disegno sia terminato

Quando lavori su una scena complessa o utilizzi il Pulsante Mutate, guarda la Barra di stato per vedere come sta procedendo la scena. Ogni volta che cliccherai con il mouse o utilizzerai la tastiera, il disegno della scena ricomincerà dall'inizio, quindi non dovrai toccare i comandi fino a che la scena complessa non verrà visualizzata.

Cancellare la videata

Se per qualche motivo, la scena non viene disegnata perfettamente o la tavolozza non è stata aggiornata, tieni premuto il tasto Maiusc. e clicca sulla finestra: in questo modo cancellerai la videata.

Interruzione dei salvataggi

Operazioni prolungate, come ad esempio il salvataggio di immagini su disco, possono essere interrotte premendo il tasto "Esc.

Uninstaller (Disinstallatore)

L'uninstaller cancellerà Organic Art dal computer. Tutti i suoi file verranno cancellati e le icone rimosse.

I nuovi file creati, come per esempio i file delle scene o quelli delle immagini, *non* verranno cancellati. In questo caso, questi file e le loro directory non verranno toccati e l'uninstaller potrà far apparire il messaggio: "not all elements could be removed" (impossibile rimuovere tutti gli elementi).

Durante la disinstallazione appariranno dei messaggi riguardo DLL condivisi che non sono più in uso con nomi della forma RLxxxx.DLL. Questi file sono parte di Reality Lab 2.0, il disegnatore RenderMorphics 3D Microsoft utilizzato da Organic Art. Questi file possono essere rimossi, sempre però che tu non abbia altre applicazioni che utilizzano Reality Lab 2.0.

È poco probabile che ci siano altre applicazioni che utilizzano questi DLL, poiché la versione 2.0 di Reality Lab non è facile da trovare e i messaggi che li riguardano che non sono più in uso, vengono generati solo se non ci sono altre applicazioni registrate con il sistema come loro utilizzatrici. Se le togli e un'altra applicazione non gira, reinstalla quell'applicazione o reinstalla Organic Art. Se decidi di disinstallare Organic Art, non scegliere di cancellare questi DLL quando apparirà il relativo messaggio sullo schermo.

Questi file occupano circa 4 MB di spazio sul disco fisso.

Windows 95/Windows NT

Le informazioni registry verranno rimosse.

[Ricorda che gli utenti avanzati possono aggiungere informazioni registry per controllare opzioni, come indicato nella configurazione avanzata. I nuovi tasti aggiunti non verranno disinstallati].

Windows 3.1

Win32s

Win32s non verrà disinstallato. Win32s viene installato da un programma setup Microsoft, (non dal programma di installazione di Organic, che non ha questa funzione).

Con Win32s installato non utilizzerai molto spazio sul disco (meno di 4 MB) e non viene attivato se non è necessario, quindi non utilizza memoria o risorse di sistema. Inoltre, consentirà al tuo sistema di far girare alcune applicazioni a 32 bit e non solo Organic Art.

Tuttavia, se vuoi, puoi rimuovere Win32s.

Lista degli screen saver nel Pannello di controllo

Dopo aver disinstallato Windows 3.1, Organic Art rimarrà nella lista degli screen saver nel Pannello di controllo. Questo è necessario, altrimenti Windows 3.1 genererà dei messaggi di errore. Dopo che avrai selezionato uno screen saver diverso, puoi togliere Organic Art dalla lista cancellando il file "Org16.scr" dalla directory di sistema (ricorda che questo file è molto piccolo, meno di 20 k).

SHARE su Windows 3.1

Sintomi

Il programma Setup riporta che SHARE non è caricato, anche dopo che hai scelto di sistemarlo automaticamente e riavviato il sistema.

Quindi il programma Setup si blocca sulla barra della percentuale se vengono ignorati gli avvertimenti.

Spiegazione

Affinché Win32s giri correttamente (e quindi Organic Art), bisogna che l'opzione per l'utilizzo comune dei file sia attivata. Su Windows per Workgroups 3.11 o su un sistema Windows 3.1 in collegamento, molto probabilmente questo sarà già attivato.

Su un sistema Windows 3.1 non in collegamento, il file sharing potrà non essere attivato e per attivarlo sarà necessario caricare un modulo MSDOS chiamato "SHARE". Questo dovrà essere aggiunto al tuo file AUTOEXEC.BAT.

Il Setup di Organic Art saprà se il file sharing non sarà attivato e ti chiederà di installare SHARE automaticamente. Se il problema persiste, significa che per qualche motivo l'installazione automatica non ha funzionato.

Soluzione

Innanzitutto, aspetta che il setup si ricarichi dopo l'esecuzione dell'installazione automatica, altrimenti i cambiamenti non verranno implementati.

Se il problema non è stato risolto, modifica il file C:\AUTOEXEC.BAT e vai alla fine del file. Dovresti vedere le seguenti righe:

```
rem Added by Organic Art setup  
SHARE.EXE /L:500 /F:5100
```

Se la riga SHARE.EXE non c'è, aggiungila. Se invece c'è, allora il tuo PATH (PERCORSO) potrebbe essere impostato in modo incorretto: controlla che la sua regolazione (anche nell'AUTOEXEC.BAT) comprenda le directory DOS e Windows.

Windows a 16 bit supportano solo le modalità video a 256 colori

Sintomi

Quando avvii Organic Art, appare il messaggio sopraindicato.

Spiegazione

Il sistema di disegno 3D di Organic Art supporta solo modalità a 256 colori su Windows 3.1. Devi attivare una modalità a 256 colori.

Soluzione

Consulta la sezione Come impostare una modalità video a 256 colori su Windows 3.1 (in alternativa, se possibile esegui Organic Art da Windows 95 o NT, poiché supportano tutte le Tonalità di colori).

Problemi con l'impostazione della modalità video a 256 colori su Windows 3.1

Sintomo

Non c'è una modalità video a 256 colori elencata per il tuo driver attuale.

Spiegazione

Potrai aver bisogno di installare un driver video specifico per la tua scheda. Questo dovrebbe essere stato accluso su dischetto con il tuo computer.

In alternativa, schede video più recenti possono installare i loro pannelli di controllo, che dovresti utilizzare al posto del Setup Windows.

Soluzione

Trova il disco driver Display per la tua scheda video e segui le istruzioni accluse.

Se non ci sono istruzioni, da Windows Setup, scegli Opzioni, fai scendere la casella Schermo, scegli l'ultima voce, che si riferisce a un altro schermo, e inserisci il disco driver nell'unità A.

Problemi dopo l'installazione della modalità a 256 colori

Sintomo

Hai selezionato la modalità a 256 colori e adesso Windows non si avvia o lo schermo è bloccato.

Spiegazione

L'impostazione scelta non era il driver corretto per la scheda video o per qualche ragione la modalità non è supportata.

Soluzione

Dal prompt di DOS, digita "setup" per eseguire il Setup Windows nella modalità DOS e cambia il driver video con qualcos'altro o ripristina l'allestimento originale se non funziona niente.

Se non hai un driver a 256 colori che funzioni, dovrai richiederlo al tuo distributore. Se la tua scheda video non supporta la grafica a 256 colori, non puoi eseguire Organic Art.

Altri problemi con Win32s

Sintomi

Dopo la disinstallazione di Organic Art, Win32s causa dei problemi con il tuo sistema e appaiono degli errori contenenti "Win32s" o "w32s.386".

Spiegazione

Non dovrebbe essere necessario rimuovere Win32s, poiché utilizza poco spazio sul disco (meno di 4 MB) e praticamente nessuna memoria se non è attivo (ad esempio per il supporto di un'applicazione a 32 bit). Ricorda che se Organic Art non è l'unica applicazione a 32 bit sul tuo sistema, *non devi* rimuovere Win32s, altrimenti le altre applicazioni non potranno girare e dovranno essere reinstallate.

Soluzione

Per rimuovere Win32s, segui la seguente procedura:

Rimuovi la linea Win32s VxD dal file SYSTEM.INI Windows nella sezione [Enh386]:

```
device=<SYSTEM>win32s\w32s.386
```

Modifica la seguente linea dalla sezione [BOOT] nel file SYSTEM.INI:

```
drivers=mmsystem.dll winmm16.dll
```

come segue (togli WINMM16.DLL, lasciando gli altri DLL della linea):

```
drivers=mmsystem.dll
```

Cancella i file WIN32S.INI, W32SYS.DLL, WIN32S16.DLL e WINMM16.DLL dalla directory <SYSTEM> e tutti i file nella sottodirectory <SYSTEM>\WIN32S.

<WINDOWS> è nella directory di installazione di Windows, come C:\WINDOWS. <SYSTEM> è la directory di sistema Windows che può essere su un'unità in collegamento e una sottodirectory della directory <WINDOWS>. Se stai per rimuovere Win32s dal tuo computer, non devi togliere i file condivisi (in <SYSTEM> e <SYSTEM>\WIN32S). Prima di togliere questi file dall'utilizzo in collegamento, controlla che tutti gli utenti di Win32s abbiano tolto i riferimenti dal file SYSTEM.INI.

Riavvia Windows.

Spazio libero sul disco insufficiente

Sintomi

Il programma di installazione ti comunica che non hai abbastanza spazio libero sul disco fisso, sulla directory di sistema Windows o sull'unità su cui stai cercando di installare.

Spiegazione

Per poter installare il DDL per il disegnatore 3D RenderMorphics Microsoft e installare il screen saver, Organic Art richiede spazio sull'unità in cui si trova la directory di sistema Windows. Queste non gireranno da nessun'altra locazione e richiedono circa 4 MB. Se il programma di installazione ti chiede la locazione dei file, si riferisce ai file dati (sfondi, motivi, forme) e ai programmi di applicazione per il Designer. Questi possono essere messi su una qualsiasi unità o directory disponibile e rappresentano la maggioranza dello spazio richiesto.

Soluzione

Se hai bisogno di più spazio nella directory di sistema Windows, dovrai cancellare alcuni file da quell'unità o spostare alcuni file su un'altra unità.

Cerca vecchi file nella directory TEMP, che potrebbero essere stati lasciati da applicazioni bloccate e cancellali per ottenere spazio libero.

Per quanto riguarda i file dati principali, libera lo spazio sopra o utilizza il pulsante Sfoglia quando il programma di installazione ti chiede dove vuoi installare Organic Art e metti il gruppo di file su un'altra unità.

Impossibile trovare ORG16.SCR

Sintomo

Il messaggio sopraindicato apparirà quando lo screen saver sta per attivarsi.

Spiegazione

Qualche volta l'allestimento automatico di Organic Art come screen saver predefinito non funziona correttamente su Windows 3.1.

Soluzione

Imposta Organic Art come screen saver da Desktop sul Pannello di controllo.

Coesistenza con la versione dimostrativa

Sintomo

Hai installato la dimostrazione, quindi la versione completa e poi disinstallato la dimostrazione.

Adesso la versione completa non gira correttamente o non gira affatto.

Spiegazione

La versione completa e quella dimostrativa di Organic Art condividono alcuni file con lo stesso nome. Disinstallando la dimostrazione cancelli alcuni file che erano stati aggiornati e utilizzati dalla versione completa.

Soluzioni

Innanzitutto disinstalla la versione dimostrativa e quindi reinstalla quella completa.

In alternativa puoi evitare di disinstallare e reinstallare e semplicemente cancellare le icone associate con la versione dimostrativa e in particolare Uninstall, poiché gli sarà già stato scritto sopra. Su Windows 95 e NT, dovresti cancellare anche "Organics.scr" dalla directory di sistema Windows, poiché nella versione completa è stato chiamato "Organic Art.scr".

Problemi dovuti a scarsa memoria virtuale

Sintomi

Appare il messaggio che ti dice che sei senza memoria o la memoria virtuale è scarsa.

Lo screen saver non si avvia quando clicchi due volte sull'icona prova, ma la finestra di dialogo di configurazione funziona.

Potresti avere questo problema quando hai una o più delle applicazioni più grandi aperte.

[Ricorda che è poco probabile che tu abbia questo problema su Windows 95, poiché la memoria virtuale viene aumentata automaticamente. Anche Windows NT lo fa, ma prima riporta un messaggio di avvertimento].

Spiegazione

Organic Art può utilizzare molta memoria, poiché gira ad alta risoluzione e crea alcune scene tridimensionali complesse.

Servono due buffer dello schermo, uno per visualizzare e uno per disegnarci sopra e un altro come Z-buffer, che registra la "profondità" di una sezione della scena tridimensionale. Ecco la quantità di memoria virtuale approssimativa utilizzata:

400x300, 256 colori:	469 k
640x480, 256 colori:	1.2 MB
800x600, 256 colori:	1.8 MB
800x600, 65536 colori:	2.8 MB
1024x768, 256 colori:	3.0 MB
1280x1024, 65536 colori:	7.6 MB
1280x1024, colori a 24 bit:	10.2 MB

Inoltre bisogna tener conto dello spazio supplementare richiesto per memorizzare i dati sulla posizione di ogni forma nella scena 3D, più altri dati generali.

Non confondere la memoria virtuale con la RAM fisica. La memoria virtuale è lo

spazio totale disponibile per l'utilizzo di tutte le applicazioni che ti servono e comprende le dimensioni dello swapfile Windows sul disco fisso. La RAM fisica consente a molti più elementi di stare nella memoria reale e quindi rende il sistema più veloce, poiché ci sono meno parti delle applicazioni e dei loro file aperti che devono essere scambiati su e da disco. Se hai troppa poca memoria virtuale, alcune cose si arresteranno, mentre se avrai troppa poca RAM fisica questo non succederà (a meno che sia veramente scarsa) e il tuo sistema andrà solo un po' lento.

Soluzioni

Aumenta le impostazioni della memoria virtuale del tuo sistema. Devi farlo dal Pannello di controllo (in Windows 3.1 è l'icona "386 Avanzata", in Windows NT è "Sistema" e quindi "Memoria virtuale").

A seconda della risoluzione e della tonalità colori dello schermo potresti dover aggiungere circa 20 MB (circa 20,000 KB) alle tue impostazioni attuali. Seleziona Guida dal Pannello di controllo e, per ulteriori informazioni, cerca "Memoria virtuale".

Prova a impostare dimensioni più piccole per la finestra nella configurazione di Organic Art.

Puoi disattivare sfondi e scene Still complesse dalla configurazione dello screen saver per salvare un po' più di memoria.

Problemi dovuti a scarsa RAM fisica

Sintomi

Organic Art gira, ma:

Impiega molto tempo ad avviarsi o a chiudersi.

Alcune scene e particolarmente le scene Stills complesse, impiegano molto tempo a generarsi.

Di tanto in tanto si spegne.

C'è molta attività disco quando Organic Art è operativo.

Spiegazione

Organic Art e tutte le altre applicazioni aperte utilizzano molta più RAM di quella disponibile. In questo caso Windows "scambierà" dati tra RAM e il swapfile sul disco. Questo è normale, ma se la RAM è molto bassa, lo scambio può diventare eccessivo e il sistema diventa molto lento con molta attività disco evidente (questo viene chiamato "trashing").

Organic Art ha una funzione che provoca la chiusura automatica quando la memoria disponibile è scarsa.

Soluzioni

Per girare, Organic Art richiede un *minimo* di 8 MB. Se non c'è molta RAM libera, Organic Art rallenterà considerevolmente. Se stai utilizzando altre applicazioni allo stesso momento, potrebbero utilizzare quasi tutta la memoria, lasciandone poca libera quando lo screen saver deve avviarsi.

Prova a seguire uno o più dei seguenti procedimenti finché le prestazioni non migliorano:

Imposta la Viewport Size nella configurazione screen saver su una regolazione inferiore.

Se hai un Windows 95 o NT e stai eseguendo una modalità video a colori 16 bit o colori a 24 bit o 32 bit, prova a diminuire il numero di colori.

Spegni la wallpaper o i motivi del desktop e utilizza una tinta unita.

Attiva "Disable Still Scenes" (Disattiva scene fisse) nella configurazione dello screen saver, poiché le scene fisse complesse utilizzano molta più memoria di altre scene.

Attiva "Disable Backdrops" (Disattiva sfondi) nella configurazione dello screen saver.

Se hai un Windows 3.x, se possibile, utilizza un swapfile permanente e un accesso disco a 32 bit. Vai sul Pannello di controllo, seleziona Guida e, per maggiori informazioni, cerca la voce "memoria virtuale".

Infine, considera la possibilità di acquistare della RAM extra: la maggior parte delle applicazioni Windows girano molto più veloce con 12 MB o più di memoria installata.

Problemi di velocità

Sintomi

Organic Art gira molto lentamente e le animazioni non sono molto scorrevoli. Hai 16 MB di RAM e non c'è molta attività disco, quindi non è dovuto a una scarsità di RAM.

Spiegazione

Per generare le scene tridimensionali, è necessaria molta elaborazione. Perfino la modalità 640x480 richiede un'attività 4 volte maggiore di quella 320x200 utilizzata da molti giochi DOS (una modalità 1280x1024 utilizza un'attività 20 volte maggiore) e una modalità a 16 bit ne utilizza il doppio. Inoltre il 3D è "reale" ed esegue calcoli che altrimenti verrebbero eseguiti solo in sequenze tridimensionali pregenerate, la luce a tempo reale, le luci colorate e Effetti speculari.

Il minimo per il CPU è 486/66, ma un 486 potrebbe avere problemi a eseguire alte risoluzioni, numeri di colori o scene molto complesse.

In alternativa, se stai utilizzando un Pentium e una modalità a colori a 24 o a 32 bit, Organic Art girerà molto più veloce che con una modalità a 256 colori o una a 16 bit (65536 colori). Il sistema di creazione tridimensionale di Organic Art funziona al meglio con modalità video a 8 bit (256 colori) e a 16 bit. Utilizzando la modalità colori a 24 o 32 bit avrai una qualità video migliore e le ombreggiature più scorrevoli, ma il sistema girerà a una velocità dimezzata.

Soluzioni:

Riduci la Viewport size nella configurazione dello screen saver su una impostazione inferiore (640x480 o 400x300).

Cambia la modalità colori a 24 o 32 bit con una a 256 o 65536 colori.

Attiva "Disable Still Scenes" nella configurazione screen saver per evitare scene molto complesse.

Attiva "Disable Backdrops": le scene si generano un po' più lentamente se devono ridisegnare lo sfondo.

Se, per qualche ragione, non hai installato Organic Art direttamente sul sistema, forse la versione non è ottimizzata per il tuo CPU. Il CD di installazione comprende due versioni, una ottimizzata per il Pentium e una per il 486: se utilizzi quella giusta ci potrebbe essere una grossa differenza. In circostanze normali, la versione corretta verrà installata automaticamente.

Infine, considera la possibilità di acquistare una sostituzione Pentium Overdrive per il tuo 486, che può raddoppiare la velocità della tua macchina.

Colori della tavolozza in Tool Window

Sintomi

Gli esempi di sagome nella finestra Tool qualche volta hanno dei colori strani.

Spiegazione

Questo dovrebbe succedere solo in una modalità video a 256 colori, soprattutto quando hai selezionato "Stop Tool Window Animating" (Interrompi l'animazione di Tool Window). È molto più probabile che succeda in Windows 3.1.

Quando le finestre dimostrative non sono in animazione, non vengono aggiornate e quindi non vengono sempre animate con i colori corretti. Questo impedisce che subiscano un rallentamento o che entrino in conflitto in alcun modo con la scena principale.

Soluzione

Premi il tasto Maiusc./clicca sulla finestra per ripristinarla. Se questo non funziona, ridimensiona leggermente la finestra del Designer, ne ripristinerai il contenuto. Oppure riavvia l'animazione delle finestre dimostrative dal Menu Control.

QuickRes

Sintomo

Organic Art si confonde se hai utilizzato QuickRes su Windows 95 per cambiare i colori della videata. Potrebbero apparire dei messaggi di errore.

Spiegazione

Nella maggior parte dei casi Organic Art non dovrebbe avere problemi quando QuickRes cambia le modalità video, ma qualche volta potrebbe confondersi.

Soluzione

Chiudi Organic Art e riavvialo.

Se dimentichi la Password

Se dimentichi la password e non puoi uscire dallo screen saver, dovrai resettare la macchina. Quindi puoi cancellare la password cancellando "Password=" in Organics.ini (nella directory di sistema Windows).

Assistenza tecnica

Se hai dei problemi che non sei riuscito a risolvere leggendo la sezione Problemi tecnici, puoi contattare il servizio di assistenza tecnica della Time Warner Interactive allo 0171 391 4323/4345 (Internazionale +44 171 391 4323/4345).

Puoi consultare il sito Computer Artworks Web all'"<http://www.artworks.co.uk>", da cui potrai ottenere ulteriori informazioni di carattere generale, scene extra e aggiornamenti software che potrebbero essere necessari.

Configurazione avanzata

Alcune di queste opzioni configurazione possono essere controllate modificando informazioni registry (NT e Win 95) o aggiungendo informazioni a Organics.ini (Win 3.x). La modifica di queste impostazioni non dovrebbe essere necessaria e vengono fornite come informazioni per l'utente avanzato.

La modifica di questi dati non è supportata e lo farai a tuo rischio e pericolo: alcuni valori potrebbero causare il cattivo funzionamento di Organic Art. Se hai un Windows 3.1, dovresti fare una copia di riserva di Organics.ini e utilizzarla in caso di problemi. Se hai un Windows 95 o NT, dovresti cancellare i tasti che hanno causato dei problemi (o addirittura tutti), in modo che vengano utilizzati i predefiniti del programma di installazione in HKEY_LOCAL_MACHINE o quelli impostati dal programma.

[Questa sezione è incompleta in questa versione del file Guida!]

Titoli

Prodotto alla Computer Artworks Ltd., Londra, Gran Bretagna.

Grafica computer

- William Latham.

Disegno software & programmazione, Disegno forme 3D & programmazione (Generator), Disegno grafica, Composizione scene, Sfondi 2D, Redazione Manuale & Guida

- Mark Atkinson.

Grafica sfondi 3D, Modelli 3D, Programmazione supplementare

- Chris Jones

Time Warner Interactive

Produttore

- Steve Sargeant

Marketing

- Liz Morris

Pubbliche relazione su riviste specializzate

- Deirdre Murphy

Pubbliche relazioni Talkloud

Pubbliche relazioni consumatori, eventi

- Jasmine Joseph, Sheryl Seitz, Addie Churchill

StyloRouge

Disegno confezione, Disegno Logo e tipografico

La storia di "Organic Art"

Computer Artworks Ltd è andata oltre lo sviluppo dello stile di Organic Art di Latham e ha attuato una fusione tra arte e scienza con il computer, creando una tecnologia avanzata e un linguaggio esclusivo in una vasta gamma di media. Computer Artworks è una azienda indipendente fondata da William Latham e Mark Atkinson.

Lavori recenti comprendono la produzione di animazioni per Sony PlayStation, la grafica per la copertina dell'album degli Shamen, "Axis Mutatis", e i singoli "Destination Eschaton", "Transamazonia" e "Heal the Separation". Computer Artworks ha anche collaborato alla regia dei video di questi singoli, producendo tutte le animazioni 3D computerizzate. All'inizio del 1996 ha prodotto la grafica della copertina del singolo di Robert Miles, "Children" su etichetta Deconstruction.

William Latham è nato nel 1961 e ha studiato all'Università di Oxford e al Royal College of Art, prima di diventare un ricercatore al Centro scientifico IBM UK. Tra il 1987 e 1994 all'IBM, Latham ha imposto il suo caratteristico stile artistico e ha iniziato a lavorare con il matematico dell'IBM Stephen Todd. La sponsorizzazione dell'IBM, ha condotto allo sviluppo di Todd del sistema geometrico "FormGrow", che è stato ideato per creare le strane forme organiche concepite dall'artista. Il frutto di questo lavoro di grafica e animazione è famoso in tutto il mondo ed è comparso in molti giornali e riviste (compresi Wired, Mondo 2000, New Scientist, Scientific American, The Independent, Ashahi Shimbun, Financial Times) e programmi TV (Beyond 2000, Tomorrow's World, Horizon); inoltre è stato menzionato da molti libri di testo sulla grafica computerizzata. Il linguaggio organico di Latham è stato esibito con notevole successo in Gran Bretagna, Giappone, Germania, Australia, Spagna, Francia e Honk Kong.

Mark Atkinson ha lavorato nel campo del disegno e progettazione software per 17 anni, iniziando su un codice macchina 6502 all'età di 11 anni. Ha partecipato alla creazione di famosi giochi per computer durante gli anni 80 e all'età di 16 si è iscritto alla facoltà di Informatica all'Università di Glasgow. Dopo la laurea con lode, ha iniziato uno studio nel campo dell'intelligenza artificiale e degli algoritmi genetici applicati all'industria, creando sistemi software avanzati per una serie di compagnie internazionali. Il suo continuo lavoro di ricerca in queste aree e altre

come la grafica 3D, le reti neurali e Vita Artificiale, è adesso proiettato alla creazione dei giochi più avanzati, con sofisticati ambienti virtuali ALife.

Chris Jones ha studiato Ingegneria civile all'università di Dundee dove ha introdotto l'utilizzo di grafiche computerizzate nelle applicazioni scientifiche. Approfondendo questo interesse ha conseguito un master in Computer Aided Graphical Technology Applications all'università di Teesside. Nel 1994 ha lavorato in collaborazione con Stephen Todd all'IBM UK Laboratories. Ha effettuato la prima nuova versione di "FormGrow" in C++ e OpenGL. Chris è anche un bravo designer 3D e animatore in Alias, SoftImage, Prisms e 3D Studio. È il creatore di molte delle immagini tridimensionali di Organic Art.

È possibile ottenere ulteriori informazioni sulla storia e le tecniche utilizzate per questa opera nel libro "Evolutionary Art and Computers", di Stephen Todd e William Latham, Academic Press 1992, ISBN 0-12-437185-X.

Ringraziamenti

Stephen Todd del Centro scientifico IBM UK, per il suo contributo e la sua paziente assistenza e consulenza, in modo particolare nei primi stadi dello sviluppo del sistema Organic Geometry.

Servan Keondjian, Kate Seekings e in modo particolare Dave Hodgson della RenderMorphics, per lo straordinario lavoro di creazione tridimensionale a tempo reale e il servizio di assistenza ultra-rapido.

Liz Morris, Deidre Murphy, Steve Sargeant della Time Warner Interactive, per aver pubblicizzato e prodotto Organic Art e Dan Thompson per aver accettato il progetto.

Addie Churchill, Jasmine Joseph e Sheryl Seitz alla Talkloud che grazie alle loro idee ingegnose hanno fatto conoscere Organic Art in tutto il mondo.

Andy Campbell alla Alias per la sua consulenza riguardo l'hardware Silicon Graphics e il software Alias.

Eric Matthews della Bitmap Brothers per le sue parole sagge.

Tutti i collaudatori beta sul sistema di consultazione CIX per aver controllato che tutto funzioni e per aver apprezzato il nostro lavoro (Douglas Armand, Gordon Coulter, Jon Honeyball, Johnathan Hurwitt, John Pavel, Mac Roche, Mark Woollard, Philip Elphick, Paul Monckton, Paul Ockenden, Piers Cawley, Simon Cleland, Simon Pride, Steve Palmer, Steve Rencontre, Stuart Ranson, Richard Wasp).

Ringraziamenti speciali di William a Belinda, Daisy, Emmanuel e Dilys.

Vedi anche [Ulteriori citazioni](#).

Ulteriori citazioni

Harley Davis (davis@ilog.fr) per Imogenes; Serge Moes (serge@cix.compulink.co.uk) per fractals iceblue.gif e tangles.gif; Justin Fischer (misc335@cantva.canterbury.ac.nz) per jf-13.gif, e Alienbg.gif (preso da Alien-TC .wad); Kevin Burfitt (zaph@torps.apana.org.au) per Cthugha; Hari Kunzru (hari@wired.co.uk) per "Cosmic Ringos"; Ben Wharton per "Blue Connected Triangles".

Non supportato

Alcune funzioni supplementari, contenuto o opzioni per utenti avanzati non sono garantite e non sono coperte dall'assistenza tecnica.

Generator

I moduli di Organic Art che producono le forme e i movimenti esclusivi delle scene.

Vedi anche gli esempi in miniatura delle scene utilizzando ciascun Generator nel file [Guida Grafica](#).

Sagome

Le forme che vengono utilizzate per costruire le scene.

Disegno

Il processo di creazione di una scena tridimensionale e il disegno della scena 2D che esegue.

Risoluzione

La risoluzione di un'immagine è il numero di puntini o "pixel" che contiene. Un'immagine ad alta risoluzione è molto nitida, mentre una a bassa risoluzione è molto più "squadrata", poiché puoi vedere i singoli pixel.

Tonalità colori

Il numero massimo di colori in un'immagine o quello che lo schermo può visualizzare secondo le sue impostazioni. Una modalità a 8 bit (256 colori) offrirà una buona velocità di animazione, ma occasionalmente ha una qualità di immagine scarsa. Le modalità video a 256 colori passano a set di colori diversi (la "tavolozza") man mano che l'immagine visualizzata cambia. Questo può essere visualizzato con il lampeggio di colori e a volte gli oggetti possono essere visualizzati in "falsi colori".

Una modalità a 16 bit ha fino a 65536 colori ed è l'allestimento raccomandato per Organic Art. La qualità dell'immagine è alta e la velocità raggiunge quasi gli 8 bit.

Una modalità a 24 o 32 bit può visualizzare più di 1.600.000 di colori e offre la migliore qualità d'immagine. Tuttavia, è molto lenta da animare delle modalità a 8 o a 16 bit.

[In Windows 95 puoi cambiare la tonalità dei colori da Impostazioni di Proprietà schermo nel Pannello di controllo].

Anti-aliasing

Nella creazione di un'immagine, l'armonizzazione dei colori e lo smussamento degli angoli per dare una migliore qualità all'immagine. Può migliorare le immagini a bassa risoluzione.

Ottenuto calcolando l'immagine a una risoluzione più alta del necessario, quindi fondendo gruppi di pixel nell'immagine ad alta risoluzione per armonizzare i colori dei pixel nell'immagine a bassa risoluzione. Per esempio, un pixel su un bordo bianco/nero diventerebbe grigio, smussando così il bordo.

Correzione gamma

Processo di compensazione per ottenere degli effetti di luminosità diversi da dispositivi diversi (ad esempio monitor diversi).

Buffer schermo e doppi buffer

La tecnica dell'utilizzo di un'area della RAM del tuo computer per disegnare un'immagine, prima di trasferirla sullo schermo. "Double Buffering" utilizza due di questi cattura-immagine, in modo che uno possa essere visualizzato mentre l'altro disegna, in modo che possano essere scambiati velocemente, favorendo un'animazione scorrevole.

Z-buffer

Un z-buffer è collegato a un'immagine di una scena 3D e registra la "profondità" di ogni pixel della scena. In questo modo, quando un oggetto deve essere disegnato in una scena, può essere disegnato correttamente davanti, dietro o intersecato con gli elementi esistenti.

Reticolo tridimensionale

Una rappresentazione di una forma tridimensionale, che descrive le coordinate di ogni vertice e il modo in cui i vertici sono uniti per formare le facce. Può essere visualizzato come "reticolato". Per vedere i reticolati tridimensionali disponibili in Organic Art, consulta il file [Guida Grafica](#).

Motivo

Un'immagine 2D con la grafica per punti che viene dipinta sulla superficie di un oggetto tridimensionale.

Per vedere le grafiche per punti disponibili in Organic Art, consulta il file [Guida Grafica](#).

Effetti speculari

I punti bianchi di luce riflessa che vedi su oggetti lucenti, soprattutto quando sono illuminati da delle "fonti di luce", come lampadine (piuttosto che da una luce diffusa).

Nella grafica 3D, gli effetti speculari rendono gli oggetti più realistici.

Immagine stereoscopica 3D rosso/verde

Un processo che crea un'immagine composita, che contiene un'immagine rossa per l'occhio sinistro e una blu/verde per l'occhio destro. Il cervello, vedendo un'immagine diversa in ciascun occhio, la interpreta come un'informazione di profondità. Questo è dovuto alla "disparità stereoscopica": qualcosa di molto vicino al tuo occhio ha un'immagine diversa in ciascun occhio, qualcosa più lontano è quasi lo stesso in ciascun occhio (per vedere questo, prova a chiudere un occhio a turno).

3D in tempo reale

Grafica generata esclusivamente "al momento", quindi non puoi mai prevedere come si evolverà la scena (Organic Art o veloci ambienti di gioco tridimensionale).

Deve girare molto velocemente, in modo che l'intera immagine possa essere generata circa 30 volte al secondo.

Opposta alla grafica "pre-disegnata", che è stata generata nel giro di ore o giorni e poi registrata; questo significa che è sempre la stessa (e deve essere eseguita dal CD).

Win32s

Estensioni a 32 bit Microsoft su Windows 3.1, che consente l'esecuzione di alcune applicazioni a 32 bit (se gli sviluppatori hanno assicurato un funzionamento corretto: Win32s ha alcune limitazioni).

Swapfile Windows/Memoria virtuale

La quantità di memoria disponibile per le tue applicazioni quando sono aperte.

Siccome questo spazio può essere più ampio della tua RAM installata, un po' dello spazio è sul disco fisso nello swapfile. Aumentando la tua memoria virtuale puoi eseguire più applicazioni alla volta. Tuttavia, ci vuole del tempo per trasferire i dati su e dallo swapfile, quindi aggiungendo dell'ulteriore RAM alla tua macchina eviti che ne venga scambiata una quantità minore nel disco, rendendo tutto più veloce.

Sistema consigliato

Un Pentium a 75 MHz con 16 MB di RAM su Windows 95 o Windows NT. Ancora meglio è un P100 o superiore e 32 MB.

Sistema minimo

Un 486/66 con 8 MB di RAM su Windows 3.1.

Scene fisse

Scene complesse che coinvolgono forse migliaia di sagome che generano una variazione ogni pochi secondi, opposte all'animazione continua.

Pulsante Mutate

Effettua una esecuzione automatica e casuale delle impostazioni. Puoi controllare le impostazioni che vengono mutate utilizzando la casella di dialogo Opzioni Mutate. Questa si trova nel menu Opzioni oppure puoi accederci velocemente cliccando con il pulsante destro del mouse sul pulsante stesso (solo Windows 95 e NT).

Il pulsante Mutate può essere utilizzato per numerose variazioni, portandoti a punti di inizio che altrimenti non avresti mai scoperto.

Trails

Quando l'effetto trails è acceso, gli oggetti che si muovono nella scena si lasciano dietro delle copie di loro stessi, generando una scultura.

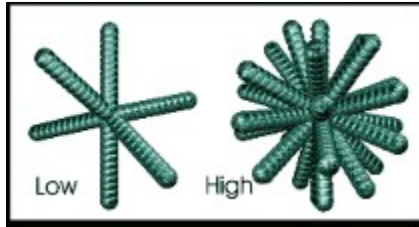
L'effetto Trails è completamente 3D ("Z-buffered"), quindi le scie che si muovono correttamente sopra e sotto di loro.

Per avere degli esempi, vedi le scene di "Trails" nel Menu Scenes.

[Ricorda che Trails" non può essere salvato come "Save Image As..."].

Branches

Alcuni Generator hanno delle "ramificazioni". Le ramificazioni sono un'operazione geometrica utilizzata da Organic Art, che replica ogni ramo; come ad esempio una serie di Ribs e le fa ruotare generando un motivo sferico.



Ribs

Una serie di Sagome in una sezione di una forma.



Guida Grafica File

Un file guida supplementare, che contiene immagini in miniatura di tutti i generator, i reticoli tridimensionali, i motivi e gli sfondi di Organic Art. Puoi accedervi con la relativa icona/voce di Menu Avvio o dal Menu Help.

