



**CRITERI DI CLASSIFICAZIONE DEL
SOFTWARE GRAFICO**

Rapporto Interno C89-41

P. PALAMIDESE

Introduzione a SUPER PAINT

due tipi di disegni

1

disegni o "forme" che sono insiemi di punti
(painting)

2

oggetti geometrici che sono insiemi di linee e vertici
di cui il programma conosce le coordinate (drawing)

DIPINGERE QUALCOSA

painting

dipingere (painting) significa coprire una superficie con punti (colorati); e' anche possibile togliere punti

dipingere forme precise

- 1- rettangoli
- 2- rettangoli con spigoli arrotondati
- 3- ovali
- 4- cerchi
- 5- poligoni
- 6- a mano libera
- 7- linea
- 8- linee perpendicolari
- 9- arco

dipingere con la matita:

la matita lascia punti bianchi se si parte da un fondo nero e punti neri se si parte da fondo bianco; e' utile per correggere disegni ingranditi

dipingere con il pennello:

il pennello lascia cadere il "colore" che e' stato selezionato;

1-il pennello puo' avere diverse dimensioni

2-il pennello puo' lasciare una traccia

trasparente sui punti bianchi

3-puo' dipingere solo sul nero

dipingere con lo spray:

lo spray spruzza il "colore"; uno strato pesante se si sposta lo spruzzatore lentamente, uno strato leggero se lo si sposta velocemente

cancellare con la gomma:

la gomma cancella tutti i punti che incontra

versare colore con il cestello:

qualsiasi area chiusa puo' essere riempita di "colore" versato dal cestello; se l'area non e' chiusa, il "colore" fuoriesce.

dipingere una scritta:

si possono scrivere testi e ci sono diversi attributi per i caratteri come fonti, dimensioni del carattere, grassetto, etc.

MODIFICARE QUELLO CHE SI E' DIPINTO

selezione

mediante il rettangolo di selezione

mediante il lasso

modifica

spostare la parte scelta

spostare una copia

lasciare una traccia di copie

invertire bianco e nero

trasformazione speculare orizzontale e verticale

ruotare in senso orario o antiorario di 90 gradi

distorsione

ci sono operazioni che distorcono la figura e i pattern di riempimento, soprattutto se sono ripetute diverse volte

1- rotazione libera

2- stretch

3- distort

4- slant

5- perspective

DISEGNARE

drawing

a differenza dei dipinti i disegni sono basati su vettori o linee e sono definiti tramite coordinate in un sistema di riferimento o da espressioni matematiche

i disegni quando vengono inviati alla stampante danno risultati migliori dei dipinti

disegna i seguenti oggetti

- 1- rettangolo
- 2- rettangolo arrotondato
- 3- cerchio
- 4- poligono
- 5- ovale
- 6- arco
- 7- a mano libera
- 8- linee
- 9- testi

seleziona

seleziona un oggetto con la freccia

seleziona diversi oggetti contemporaneamente

raggruppa piu' oggetti

modifica

muovi la selezione (trascinamento)

cambia le dimensioni

duplica la selezione

cambio le dimensioni di un arco e di un poligono

allineo gli oggetti

trasparenza

gli oggetti si sovrappongono come le carte su un tavolo; e' possibile portare avanti la carta che sta dietro (back to front, front to back)

COMANDI COMUNI

**creo un documento
apro un documento
salvo un documento
stampo il documento**

**scala
lente
griglia
edit pattern**

documenti LaserBits

**la risoluzione di un dipinto e' 72 dots per inch (dpi);
e' possibile "allargare" il dipinto o una parte
selezionata a 300 dpi.**

**lo schermo puo' mostrare solo 72 dpi quindi solo 1
dot su 16 di un LaserBit e' mostrato**

i LaserBit sono mostrati completamente su stampante

le parti "LaserBits" sono conservate su disco e occupano piu' spazio dei dipinti normali

questi oggetti si possono modificare con i comandi dei due menu (painting, drawing); alcuni comandi non sono permessi