

Valter Toni

Vuota il cestino

Introduzione al Mac
per studenti di grafica



FaraEditore

Imprinting 2
Vuota il cestino

Valter Toni
Vuota il cestino
Introduzione al Macintosh
per studenti di grafica

© Fara Editore 1998
via Emilia, 1609
47822 – Santarcangelo di Romagna
e-mail: fara@jfk.it
<http://www.jfkit/fara/fara.html>
Progetto grafico: *KalEidon*, Rimini
e-mail: kaleidon@jfk.it
<http://www.jfkit/kaleidon>



FaraEditore

*Come sempre e come ogni cosa
a Lisetta, Sofia e Aurora.*

○

Il mio Mac è un onnivoro alambiccò
è ingordo e non ha problemi di linea 🍏 una fame d'altritempiuoghi
lo ho la mia retina 🍏 quella per le farfalle
non abbisogno d'altro 🍏 mi sporgo sulla mia vita continuamente
raccolgo di tutto 🍏 roba che si muove e che sta ferma
suoni del cuore fruscii e rumori di fine millennio
pensieri ad alta e bassa risoluzione
sogni di una vita ed intuizioni di un batterciglia
cannibalizzo, scavo, rubo 🍏 accatato materiali per la sopravvivenza
e poi scarico tutto nella sua pancia tra topi che cliccano
robe morbide che si incantano 🍏 a volte bombano
caratteri irruenti che spesso bitmappano
dischi rigidi che non suonano e non volano ma si lasciano tatuare
conservano 🍏 molto trasportano
poco dimenticano.

Il mio Mac è un campo da battaglia
da decollo 🍏 una rampa 🍏 un luogo di trasfigurazioni
di metamorfosi, di effetti speciali e filtri magici
succhi gastrici e onde magnetiche
raffiche di vento 🍏 milioni di colori e stupefacenti passi indietro
ha un sacco di programmi 🍏 di piani per il futuro 🍏 mille caratteri
pannelli di controllo che la Nasa invidia
si porta appresso più estensioni dei Fantastici Quattro
il Negozio di fotografia 🍏 il Regista e la Mano Libera, l'Illustratore,
il Dopo Effetto, l'Anteprima, il Debabelizzatore, l'Espresso
stanze magiche 🍏 misteriose
camere da gioco per eterni bambini nascoste nelle cartelle della scrivania
cucina 🍏 fucina 🍏 fantasia.

Antetutto

Il mio Mac 🍏 è una favola
si è fatto da sé e molti lo snobbano
i puristi delle ore passate a spaziare un times
i barbosi non lo degnano di uno sguardo
i paurosi “che la grafica la possono fare solo i grafici”
i convertiti a metà che lo sfruttano a ore
quelli che continuano a chiamarlo strumento imbecille 🍏 senza mente.

Ma lui si è portato tutto un mondo appresso
ha travolto canoni estetici e professioni
cambiato i giochi dei mezzi di comunicazione
si è collegato ad una rete
non ama essere definito 🍏 si trasforma continuamente
camaleonte di silicio 🍏 finestra 🍏 corrente
si è preso la responsabilità di riportare la televisione ad un evento sociale
come bere o fumare 🍏 e mille occhiali per chi non se ne è accorto.
In lui c'è un germe 🍏 di una diversa democrazia
una libera espressione 🍏 che tutto il resto si porta via.

Il mio Mac 🍏 ma ogni altro Mac in fondo
sulla strada 🍏 più di ogni altro professore, libro, opera
più delle conferenze di grafici che vanno e vengono
mi ha insegnato e pensare liberamente
a gettarmi nella mischia
affrontare il fantasma del bello del brutto del nuovo
ad ogni viaggio 🍏 forma la mente 🍏 l'esperienza e l'errore
stimola la mia intelligenza 🍏 l'occhio 🍏 il coraggio.

andrea. steinfl

Erano gli inizi degli anni Ottanta quando, studente all'ISIA di Urbino, sentii parlare per la prima volta in un seminario tenuto da Mauro Salvemini di computer grafica: capii che dietro termini ancora incomprensibili come *bit*, *software* e *hard disk* si nascondeva qualcosa di molto affascinante.

Tutto sembrava ancora fantascienza fino a quando, un paio d'anni dopo, in un altro seminario con il Prof. Alberto Bernini, venne presentato uno strano oggetto, buffo nella forma, che aveva una simpatica mela colorata come simbolo. Macintosh Plus era il suo nome, Apple il suo cognome. Di lì a due anni saremmo diventati compagni di lavoro... quasi un terzo socio, oltre a me e Franz, dello studio Kaleidon.

Era il 1988, quando, primi dalle nostre parti, facemmo la scelta del computer come strumento di lavoro. Non vi erano ancora *service* di fotocomposizione in grado di soddisfare le nostre esigenze, ma scegliemmo comunque una strada che dopo dieci anni si è dimostrata giusta. Una scelta che potrebbe sembrare dettata dalle esigenze di un mercato che comprime sempre più i tempi di lavoro; ma non è solo questo. Non è solo il frutto di una sollecitazione del Prof. Barboro che diceva: “State svegli e non commettete l'errore dei monaci amanuensi dopo l'invenzione della tipografia”.

Io, con il computer, lavoro divertendomi. Come forse si è divertito lo stesso Gutenberg con i suoi caratteri tipografici mobili. Come mi sono divertito in camera oscura, con l'aerografo o semplicemente con la fotocopiatrice quando ero studente.

Mi diverto a fare cose che avrei potuto fare in altri modi (impaginare, ritoccare foto, disegnare), ma mi diverto moltissimo a fare cose che in nessun'altra maniera si potrebbero fare (realizzare CD-ROM, navigare in Internet, usare il computer stesso come video e strumento di comunicazione).

Solo che il divertimento ha un prezzo. Chiunque volesse divertirsi a suonare uno strumento musicale deve necessariamente passare per la strada del solfeggio e ripetere scale su scale. Così è per il computer. Benché la mela colorata ci abbia aiutato a rendere più simpatico un mondo fatto sostanzialmente di numeri, anche per utilizzare un Macintosh è necessario avere almeno una conoscenza di base di come è strutturato e funziona.

Non bisogna essere laureati in informatica, perché sarebbe come dire che per essere un buon violinista si deve essere anche un buon liutaio. Ma conoscere lo strumento, con che materiale è fatto, che regole stanno dietro il suo funzionamento, questo sì. Troppe persone sono rimaste deluse dal concepire il computer come un robot che automatizza le operazioni che non piacciono. Se usato male il computer, più che comprimere i tempi, diventa un vero e proprio perditempo.

Con i suoi cambiamenti, aggiornamenti, evoluzioni ci mette continuamente alla prova: al divertimento si aggiunge una sfida che può non piacere.

Quando siamo consapevoli di questo possiamo permetterci il gusto di giocare anche con un elaboratore elettronico facendolo apparire non più come tale, ma come una scatola magica alla quale possiamo chiedere cose strabilianti, spesso impensabili. Merito di tutto questo va al gran numero di informatici che continuamente aggiungono possibilità alle macchine che usiamo. Ma soprattutto va ai due Steve (Jobs e Wozniac) che, dando vita nel 1976 al primo Apple, hanno creato una filosofia tutta nuova per utilizzare il computer.

Proprio per conoscere meglio la mela colorata ho scritto questo testo: un glossario dei termini informatici più usati – presi qua

e là, tra aiuti in linea, articoli di giornale – condito da qualche considerazione personale che spero potrà essere utile ai grafici che intendono avvicinarsi al computer come strumento di lavoro.

È un'introduzione per chi il mouse non lo ha quasi mai usato, tenendo sempre presente che non esiste manuale, testo scritto che possa sostituire l'unico modo per imparare ad usare il computer: utilizzarlo.

Non potrò dire quasi nulla per quanto riguarda il mondo al di fuori di questa mela perché non ho alcuna competenza in merito. Di UNIX conosco solo la potenza, di Windows so qualcosa in più perché lavorando nella multimedialità è un obbligo conoscere questo ambiente che rimane (sigh!) il più diffuso.



Steve Wozniak, the Apple I, e Steve Jobs.

Intendiamoci!

nota introduttiva di Alessandro Ramberti

Per comunicare qualcosa in maniera efficace è importante non solo condividere un codice, un linguaggio, e trovarsi in una condizione in cui il livello di “rumore” non pregiudichi la comprensione degli elementi distintivi che ci portano a individuare le unità significanti e i concetti a cui essi rimandano, ma è anche necessario che emittente e ricevente attribuiscono a queste unità, almeno a quelle principali, un significato che sia il meno ambiguo e il più definito possibile.

La struttura del Glossario che segue permette al lettore di verificare in più punti la coerenza del discorso e di arrivare a una definizione dell'area di significato dei concetti chiave sufficientemente chiara e evidente.

All'interno di ogni voce, le parole (non è importante se al singolare o al plurale) che vengono definite o spiegate altrove sono in corsivo. Se è particolarmente importante fare riferimento al contesto richiamato, alla parola viene aggiunto un “vedi” tra parentesi (v.).

I concetti chiave sono dunque “linkati” ad altri contesti in cui occorrono (ovviamente non a tutti) e ciò aiuta il lettore a meglio definire l'area del cosiddetto mondo reale (fatto non solo di oggetti, ma anche di eventi, fatti, emozioni) a cui tali concetti si applicano.

È importante infatti, per capirsi, per evitare nei limiti del possibile equivoci, che le parole (i termini, i concetti) non abbiano una eccessiva oscillazione di significato, che è la relazione esistente tra ciò che la parola attiva nel nostro cervello (il concetto) e una porzione più o meno definita di mondo reale (un oggetto, un

fatto, un evento, una sensazione). Tale oscillazione, entro certi limiti inevitabile, potrebbe infatti – una volta che tali limiti fossero superati – generare confusione e magari rendere incomprendibile il senso del discorso.

Nella Cina del V secolo a.C., a un sovrano che gli chiedeva cosa dovesse fare per governare con efficacia il suo regno, Confucio rispose: “Rettifica i nomi!”

Se le parole diventano ambigue, se per te hanno un senso diverso da quello che attribuisco loro io, se il loro significato è dunque instabile, se non indicano più chiaramente quello che dovrebbero indicare, come saranno infatti rispettate le leggi e gli stessi ordini del sovrano?

Così lo scopo di queste pagine, che è quello di introdurre gli studenti di grafica all’ambiente Macintosh, non potrebbe dirsi raggiunto se le parole, i termini, venissero usati con una libertà che ne pregiudicherebbe appunto la *definizione*. I collegamenti multipli e incrociati ai luoghi di occorrenza delle varie voci del Glossario, ci porta, man mano che procediamo nella lettura, che può da subito essere non lineare (anzi forse è questo il modo migliore di consultarlo), ad aver sempre più chiara l’area di applicazione di ciascun termine.

Per quanto possibile si è evitato di essere troppo succubi dell’inglese (americano), lingua imperiale di questa fine millennio in particolare nel mondo dell’informatica, ma si è voluto al tempo stesso evitare di tradurre termini oramai di uso generalizzato. In alcuni casi, come quello della coppia antonimica “proteggere” vs “sproteggere” si sono introdotti neologismi che forse potranno inizialmente non convincere, ma che hanno almeno il vantaggio di risultare immediatamente comprensibili.

Glossario

A

ActiveX

Marchio di Microsoft che identifica varie tecnologie, soprattutto dedicate a Internet che permettono di aggiungere funzionalità ai programmi mediante la chiamata di componenti già pronti, che appariranno come parte integrante del programma. In Internet o nelle *intranet* i controlli ActiveX possono essere collegati a una pagina *Web*, per permetterle di funzionare come un programma lanciato da un *server* (se la pagina viene scaricata da un *browser* abilitato al loro uso).

ADB



Apple Desktop Bus (ADB) è un circuito incorporato al computer che serve per collegare una *tastiera*, un *mouse*, una sfera di cursione (trackball), le tavolette grafiche, i lettori di codici a barre e altri dispositivi di ingresso. Le porte ADB sono identificate da questa icona.

ADN

L'**Advanced Digital Network** è una linea telefonica dedicata, cioè ad uso esclusivo di una utenza, capace di trasportare i dati con una velocità pari o superiore a 56 Kbit al secondo.

Alias

L'**alias** è un'icona che sostituisce l'*icona* di un *documento*, *applicazione*, *cartella* o *disco*. Non si tratta di una copia del documento originale, ma di un documento che 'rimanda' al documento originale.



ISIA Urbino



ISIA Urbino

Pertanto, quando si apre un alias, in realtà si apre il documento originale. L'alias ha la stessa icona del documento originale, ma il nome (che puoi modificare) appare in corsivo.

Gli alias sono particolarmente utili per accedere rapidamente ai dischi condivisi e per gli elementi che desideri tenere nel *menu Apple* (🍏).

Per creare un alias utilizza il comando “Crea Alias” nel *menu* (v.) “Archivio”. Per trovare l'originale di un documento (a cui un alias rimanda), devi utilizzare il comando “Mostra Originale” nel *menu* “Archivio”. Se il documento originale si trova su un disco collegato al computer, l'icona del documento originale verrà visualizzata e selezionata. In caso contrario, apparirà un messaggio.

Quando sei nel *Finder*, puoi assegnare un altro nome al *file*, facendo clic sul nome sotto l'icona e scrivendo il nome nuovo.

Se non riesci ad aprire un alias:

- puoi aver eliminato il documento originale;
- puoi aver spostato il documento originale su un altro disco;
- puoi aver assegnato un nuovo nome al disco su cui si trova l'originale;
- il documento originale può essere su un disco condiviso che al momento non è accessibile.

Analogico

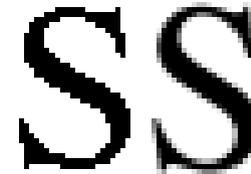
Termine riferito alla rappresentazione e misurazione per mezzo di una variazione continua di entità fisiche (luminosità, colore, spazio, ecc.), come ad esempio lo stendersi di una molla che muove le lancette dell'orologio per simulare il passare del tempo. In informatica si contrappone a *digitale* (v.)

Anteprima

Comando che consente in molte applicazioni di visualizzare la pagina prima della stampa. In numerosi *scanner* permette di fare una scansione preliminare dell'intera superficie da trattare.

Anti-Alias

Metodo per far apparire più regolari i contorni di un'immagine attraverso l'aggiunta di *colori* intermedi lungo i bordi.



Apple System Profiler

Applicazione che si trova nel *menu* “Apple” e fornisce informazioni dettagliate sull'intero sistema.

Apple Video Player

Se sono state installate le schede di espansione appropriate, puoi utilizzare il *monitor* come video e utilizzare tutte le altre funzioni audio/video (AV). A questo scopo, utilizza il *software* Apple Video Player fornito con il computer o con il software di sistema.



Per impostare la risoluzione dell'ingrandimento, fai clic sulle frecce piccole.

Il software Apple Video Player, che ti consente di utilizzare le caratteristiche AV del computer, si trova nel *menu* “Apple” (🍏).

AppleScript

È un linguaggio che consente di automatizzare le operazioni. Per esempio, puoi creare uno script che crei delle copie di riserva (*backup*) dei documenti modificati nell'ultima settimana. Il computer viene fornito con una serie di script che ne dimostrano le potenzialità. Puoi utilizzarli così come sono, modificarli o scriverne altri. Per utilizzarli, apri il *menu* “**Apple**”, scegli “Comandi Automatici”, quindi scegli dal sottomenù l'elemento desiderato. Con l'applicazione Script Editor puoi creare o modificare degli script. Script Editor si trova nella cartella AppleScript, all'interno della cartella Apple Extra.

AppleShare



È un componente del *software* di sistema che consente il collegamento ad altri computer in *rete* e l'accesso a *dischi* e *cartelle* condivise.

Questo software può essere utilizzato anche per condividere cartelle e dischi sul tuo computer.

Applet

Piccola applicazione *Java* (v.) inserita all'interno di una pagina Web per includervi funzioni avanzate, come ad esempio animazioni. Viene scaricata dal *browser* (v.) e utilizzata immediatamente.

AppleTalk

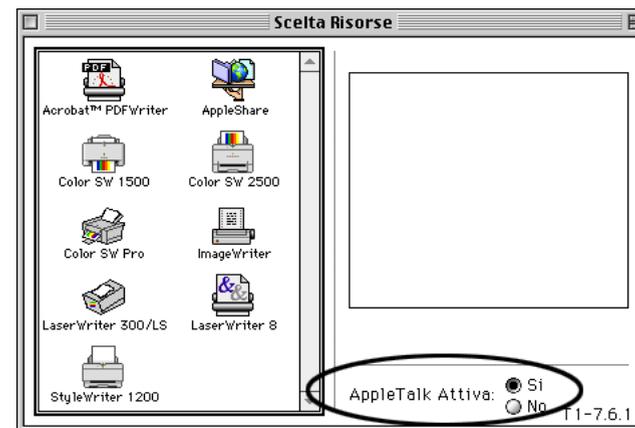
È un software di *rete* incorporato in tutti i computer basati su *Mac OS*. Per utilizzare i servizi di rete come stampanti e dischi condivisi, l'opzione AppleTalk deve essere attiva in Scelta Risorse. Con il controllo AppleTalk puoi invece scegliere la *porta* di connessione: *Porta Stampante*, *Porta Modem*, *Ethernet*.



Una zona AppleTalk è un gruppo di computer, stampanti e altro *hardware* che fa parte di una *rete* più grande. Non tutte le reti hanno delle zone.

Attivare AppleTalk

AppleTalk può essere attivata o disattivata velocemente in *Scelta Risorse*.



Nella sezione “AppleTalk Attiva” in basso a destra in Scelta Risorse, fai clic su “Si” o “No”.

Applicazioni

Un'**applicazione** (o programma) è un set di istruzioni che descrive le azioni che un computer deve eseguire per effettuare determinate operazioni.



I programmi o applicazioni, possono essere suddivisi in due categorie: le applicazioni utilizzate per lavorare con il computer (elaboratori di testo, fogli elettronici, *database* e programmi di grafica), e il software di sistema che gestisce tutte le funzionalità del computer.

Per creare dei *documenti*, bisogna utilizzare i programmi applicativi. Alcune applicazioni possono trasmettere comandi ad altre applicazioni, anche su altri computer in rete. Questa funzionalità è chiamata "program linking".

Per esempio, da un foglio elettronico è possibile richiedere dati ad un documento di elaborazione testo di un altro computer collegato (per sapere se l'applicazione può utilizzare questa funzionalità, consulta la documentazione fornita con il programma).

Il computer viene fornito con alcune applicazioni già installate, ma è indispensabile acquistarne altre.

Molte applicazioni vengono fornite con un *installer* che consente di copiare facilmente le applicazioni sul *disco rigido*.

Applicazioni native

Sono i programmi applicativi specifici per l'utilizzo del *microprocessore* PowerPC. Queste applicazioni non funzionano su computer che non siano PowerPC.

Chiudere una applicazione

Puoi chiudere un'applicazione aprendo il menu "Archivio" e scegliendo il comando "Esci", in inglese "Quit".

Appunti

È un'area nella *memoria* del computer che custodisce temporaneamente l'ultimo elemento tagliato o copiato. Le informazioni contenute negli Appunti possono essere incollate nei *documenti*.

Aprire un elemento

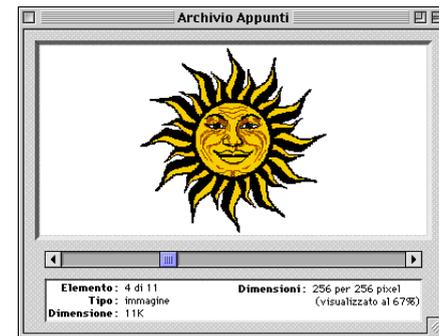
È possibile aprire un elemento in vari modi:

- se si tratta di un pulsante, fai clic su di esso;
- se si tratta di un'icona, fai su di essa un doppio clic veloce, senza spostare il puntatore, oppure fai clic sull'icona per selezionarla, quindi scegli "Apri" dal menu "Archivio".

Archivio appunti

L'Archivio Appunti si trova nel *menu* "Apple".

Tramite la barra di scorrimento puoi visualizzarne il contenuto.



Per copiare, eliminare o registrare gli elementi dell'Archivio Appunti, utilizza i comandi del menu "Composizione". Puoi trascinare il contenuto dell'Archivio Appunti in un *documento* o registrarlo come documento d'archivio trascinandolo sulla *scrivania*, su un *disco* o sulla *cartella*.

ASCII**American Standard Code for Information Interchange**

È lo standard internazionale per memorizzare un testo nel computer nella comunicazione tra diverse periferiche. Ad ogni carattere di testo viene assegnato un numero binario unico.

ARPANet**Advanced Research Projects Administration Network**

È il nucleo originario di *Internet*; una rete sperimentale sviluppata alla fine degli anni '60 negli Stati Uniti, a cura del Dipartimento della Difesa, per verificare la possibilità di un collegamento tra computer, distribuiti su una vasta area geografica, capace di sopravvivere ad una guerra termonucleare.

B**Background**

È la capacità del sistema operativo di elaborare attività minori mentre il computer è utilizzato per altro lavoro. Un esempio tipico è quello della stampa in **background**.

Backup

È una copia di riserva dei tuoi documenti. In caso di problemi con il disco rigido, il **backup** ti assicura la copia dei documenti, delle applicazioni e di altro software importante. Puoi copiare documenti singoli su un altro supporto, come per esempio un dischetto o su un *disco* condiviso in rete. Oppure puoi utilizzare un'applicazione che svolga automaticamente il backup con modalità molto spesso configurabili ad hoc.

Barra di scorrimento

Barra rettangolare posta al lato destro o alla base di una *finestra* (v.). Trascinando la barra si fa scorrere il documento nella direzione voluta.

Baud

Nei sistemi di telecomunicazione esprime la velocità di trasferimento dei dati, pari a un 1 *bit* (cioè a un'unità di informazione) per secondo. Dal nome del fisico francese J. Baudot.

BBS

Bulletin Board System: una "bacheca" elettronica, gestita da un computer, che permette agli utenti ad essa collegati di pubblicare annunci, di partecipare a conferenze, inviare e ricevere *documenti*.

Beep

Segnale acustico che il computer emette quando visualizza un messaggio di attenzione o quando si tenta di effettuare un'opera-

zione non consentita. Puoi modificare la resa sonora di questo segnale. Quando il volume del segnale di attenzione è disattivato, invece del suono si vedrà lampeggiare la barra dei *menu*.

Beta

È la fase di prova di ogni *applicazione* quando viene testata da utilizzatori professionisti, giornalisti ed esperti per individuare difetti, eliminare eventuali incompatibilità e aggiungere miglioramenti.

BinHex

BINARY HEXadecimal. Un procedimento per la codifica dei dati, che converte i *file* di tipo binario in documenti Ascii, indispensabile per veicolare la posta elettronica su *Internet*.

Bit

Contrazione di **Binary digit**, cifra binaria. Un bit è il dato più piccolo che il computer può elaborare.

Il valore del bit può essere 1 o 0 e rappresenta uno dei due possibili stati acceso/spento, vero/falso. Le informazioni, costituite da insiemi di bit, sono interpretate dal computer come istruzioni o elaborate come dati.

Bomba (vedi *Crash*)

Browser

Applicazione specializzata, di tipo *client* (v.), che viene impiegata per accedere ai diversi tipi di risorse disponibili su *Internet*. Netscape ed Explorer sono i browser più diffusi.

Bug

Un errore di programma che ne impedisce il funzionamento previsto. L'espressione si dice risalga ai primissimi tempi dei computer, quando una tarma provocò un cortocircuito nel connettore di un computer grande quanto una stanza.

Bus

È un circuito utilizzato dal computer per trasmettere informazioni attraverso i componenti del *sistema*. Per esempio, il computer utilizza il **bus** SCSI per trasmettere le informazioni dal/al disco rigido.

Byte

È un insieme di 8 *bit* (v.). La quantità di informazioni che può essere registrata su un disco e la quantità di memoria che il computer utilizza per elaborare le informazioni sono misurate in byte, kilobyte (KB), megabyte (MB) e gigabyte (GB).

Il valore dei multipli del byte va calcolato in base alla numerazione binaria:

kilo equivale a $2^{10} = 1.024$,

mega equivale a $2^{20} = 1.048.576$,

giga equivale a $2^{30} = 1.073.741.824$.

C

C

Linguaggio di programmazione ad alto livello che non dipende dall'*hardware* per cui risulta utilizzabile su diversi sistemi.

Cache memory (v. Memoria temporanea)

Cache deriva dal francese *caché* che significa nascosto.

CAD

Computer Aided Design, ovvero utilizzazione della tecnologia computerizzata per il disegno industriale.

Cambiare il nome ad un documento

Quando sei nel Finder, puoi assegnare un altro nome a un documento, facendo clic sul nome e scrivendo il nome nuovo. Assicurati di fare clic sul nome e non sull'*icona* stessa. Quando il nome viene selezionato, compare intorno un riquadro.

Se non appare alcun riquadro quando fai clic sul nome, significa che il nome non può essere cambiato. L'elemento potrebbe essere protetto, condiviso o il nome potrebbe essere impostato dal *software* di sistema.

Se l'elemento è un dischetto (o un disco removibile), o se è conservato in un dischetto (o in un disco removibile), assicurati che il dischetto (o il disco removibile) non sia protetto perché non è possibile assegnare un nome nuovo ad un *file* conservato su un *disco* protetto, finché questo non viene sprotetto.

I *CD-ROM* (v.) non possono essere sprotetti. Quindi non è possibile cambiare il nome di un elemento archiviato su un CD-ROM.

Se l'elemento è condiviso, devi disattivare la condivisione (nel controllo "Condivisione Documenti") prima di potergli assegnare un nome nuovo.

Cartella



È un contenitore di *documenti*, *applicazioni* e altre **cartelle**. Puoi utilizzare le cartelle per organizzare i documenti. Per creare una nuova cartella devi aprire il *menu* "Archivio" e scegliere "Nuova Cartella". Quando apri una cartella, appare una finestra che ne visualizza il contenuto. La rappresentazione dell'icona della cartella collegata a un cavo, indica che il contenuto della cartella è condiviso con altri utenti in rete. La cartella a sola scrittura è una cartella condivisa in rete. Gli utenti possono accedervi per inserire documenti e cartelle, ma solo il proprietario può aprirla per visualizzarne o modificarne il contenuto.

Cartella Avvia Con



È possibile impostare il computer per compiere dei lavori automaticamente. Per esempio, gli elementi inseriti nella **cartella Avvia Con** vengono aperti automaticamente all'avvio del computer. Puoi fare in modo che un elemento venga aperto automaticamente all'avvio del computer inserendo il suo alias nella cartella Avvia Con.

Cartella Menu Apple



Cartella che contiene tutti gli elementi visualizzati nel menu "Apple" (in alto a sinistra sullo schermo). Per far apparire un elemento nel menu "Apple", devi collocare l'elemento nella **cartella Menu Apple**.

Cartella Apple Extra

Cartella che contiene *programmi* e *documenti* che puoi utilizzare per accrescere le funzionalità del computer. Questa cartella viene posta sul *disco* rigido durante l'installazione del software del *sistema operativo*. Gli elementi all'interno di questa cartella variano a seconda del modello Macintosh.

Cartella Applicazioni

Il *software di sistema* crea automaticamente una cartella chiamata Applicazioni sul *disco di avvio*. Puoi utilizzare questa cartella per i *programmi*. Questa operazione è utile perché puoi utilizzare la voce “*Controlli Generali*” del Pannello di Controllo per proteggere la cartella Applicazioni in modo che il contenuto non possa essere modificato.

Cartella Documenti

Nel *Pannello di Controllo* la voce “*Controlli Generali*” ti permette di specificare che un *documento* venga sempre registrato nella **cartella Documenti** (a meno di scegliere una posizione diversa). Puoi usare questa cartella per registrare il tuo lavoro (se elimini la cartella Documenti il sistema ne crea una nuova, ma non registra i documenti precedentemente registrati in essa).

Cartella Font



La **cartella Font** si trova all'interno della *cartella sistema* e contiene tutte le *font* (tipi di caratteri) disponibili sul computer. Per rendere disponibile una nuova font, devi aggiungerla a questa cartella, oppure usare applicazioni specifiche per la gestione dei caratteri come Suitcase o ATM Deluxe.

Cartella Sistema



È la cartella che contiene il *software di sistema* utilizzato dal computer per avviarsi, aprire le *applicazioni*, comunicare con le unità disco e gli altri dispositivi ed eseguire altre operazioni base. La **Cartella Sistema** contiene inoltre diverse cartelle con documenti di un certo tipo. Quando trascini uno di questi documenti (per esempio una *font* o un *controllo*) sull'*icona* della Cartella Sistema, l'elemento viene automaticamente registrato nella cartella corretta.

CD-ROM

Compact Disc, Read-Only Memory. Un disco CD-ROM, identico dal punto di vista estetico ad un CD audio, può memorizzare più di 500 mb (megabyte) di dati. Questi dischi sono spesso usati per memorizzare informazioni che richiedono molto spazio, come per esempio audio e video digitali. Poiché il CD-ROM è predisposto per la “sola lettura”, non puoi modificare o registrare un documento, non è neppure possibile inizializzarlo o creare partizioni su di esso. Un CD-ROM è fisicamente identico a un CD audio: è quindi necessario manipolarlo con cura.

Se hai un lettore CD-ROM Apple, puoi utilizzarlo per ascoltare i CD-audio comuni (quelli venduti nei negozi di dischi).

Non tutti i CD-ROM hanno registrate le informazioni allo stesso modo. Per utilizzare un disco specifico, il software di sistema del computer deve poter lavorare con il *formato* di documento del disco. Un computer con un drive CD-ROM installato o collegato ad un drive CD-ROM Apple esterno può utilizzare parecchi formati standard di documenti, elencati di seguito.

Formati CD

I formati standard di documenti CD-ROM includono:

- HFS (Hierarchical File System) – il formato standard usato dai computer Macintosh;
- ISO 9660 – il formato International Standards Organization è stato adottato da molti produttori di CD per rendere i dischi compatibili con la maggior parte dei computer;
- il formato High Sierra, fa parte del formato ISO 9660;
- compact disc audio (CD audio);
- Photo-CD.

Altri formati di documenti CD-ROM includono CD-ROM XA, CD+G e CD+MIDI. Per utilizzare questi formati, deve essere installato il software corrispondente. Per utilizzare un CD audio, utilizza “AppleCD Audio Player”, disponibile nel menu Apple (🍏). Trascinando l'icona di una traccia audio da un CD audio a un dischetto o

disco rigido, l'icona viene copiata ma non è utilizzabile. È possibile comunque copiare tracce audio utilizzando un programma che supporta Quick Time, come ad esempio MoviePlayer.

Multisessione

La capacità totale di un CD-Rom può essere suddivisa in modo da avere più partizioni del disco. Con questa modalità, detta **multisessione**, sulla scrivania appariranno tante icone di CD-Rom quante sono le partizioni. Questa operazione è particolarmente utile quando non si hanno dati a sufficienza per riempire un CD-Rom di archivio, ad esempio *PhotoCD*, che in momenti successivi potrà essere completato con l'aggiunta di nuovi file.

Cerca

Se non riesci a trovare un'icona, segui questa procedura:

- sposta la *finestra* aperta trascinando la barra del titolo (la parte superiore della finestra);
- ingrandisci la finestra usando il cursore di dimensionamento (nell'angolo in basso a destra della finestra);
- visualizza gli elementi nascosti della finestra facendo clic sulle frecce di scorrimento (lungo il bordo destro e inferiore della finestra).

Se cercando nelle finestre che appaiono sullo schermo, non riesci a trovare l'elemento, usa il comando "Cerca Documenti" nel menu "Apple". (Per la ricerca puoi anche usare il comando "Cerca" del menu "Archivio").



Puoi scegliere di effettuare la ricerca:

- su tutti i dischi collegati al computer;

- solo sui dischi condivisi (chiamati "server attivi");
- su tutti i dischi locali esclusi i dischi condivisi
- su un disco specifico.

Iniziando dal menu a comparsa a sinistra, scegli la descrizione degli elementi che vuoi cercare. Quindi inserisci a destra il testo da ricercare.

Fai clic su "Altre Opzioni" o su "Meno Opzioni" per aggiungere o togliere criteri di ricerca.

Puoi specificare fino a dieci criteri di ricerca. Definisci gli altri criteri con i menu a comparsa, dopo aver definito il primo.

Nella finestra Elementi Trovati vengono visualizzati solo gli elementi che rispondono a tutti i criteri di ricerca.

Fai clic su un elemento dell'elenco "Elementi Trovati" per conoscere la sua posizione. La posizione dell'elemento viene visualizzata nella sezione inferiore della finestra.

Fai doppio clic sull'elemento per aprirlo.

Se nessun elemento risponde ai criteri di ricerca, il computer emette un suono di avviso o visualizza un messaggio.

Se non riesci a individuare un documento con il comando "Cerca":

- puoi avere inserito un nome sbagliato;
- l'elemento può essere su un disco scollegato;
- puoi avere eliminato il documento.

Cestino



Per eliminare un elemento, trascinalo sul **Cestino**. Gli elementi restano nel Cestino (e continuano a occupare spazio su disco) fino a quando non apri il menu "Altro" e scegli "Vuota Cestino".

È possibile estrarre un elemento dal Cestino. Apri il Cestino, seleziona l'elemento e quindi scegli "Rimetti a Posto" dal menu "Archivio". L'elemento viene rimesso nella posizione dove era prima di essere trascinato nel Cestino. Puoi inoltre spostare l'elemento dal Cestino in qualsiasi altra posizione.

Chip

È un componente del computer basato su silicio che contiene circuiti microscopici integrati. Molti **chip** sono stati progettati per specifiche funzioni. Per esempio, la CPU (Central Processing Unit o Unità di Elaborazione Principale) è un chip e il contenuto della RAM (Random Access Memory, o Memoria ad Accesso Casuale) è pure registrato su chip.

Classi

Le *icone dei documenti* possono essere ordinate in **classi** visualizzandole con colori diversi.

Per assegnare un colore ad una icona apri il menu “Archivio” e scegli “Classe”, quindi scegli la classe e il colore che desideri assegnare. Se non hai selezionato un’icona, il comando è in grigio. Per modificare le classi e i colori che compaiono nel sottomenu Classe, devi utilizzare la *finestra* di dialogo *Preferenze* nel menu “Composizione” del Finder.

CISC

Complete Instruction Set Computer.

Processore usato sia da Intel che da Motorola nella vecchia versione 680xx. Oggi i microprocessori Motorola usano *RISC* (v.).

Clic

Premere il pulsante del mouse.

“Shift-click” è una tecnica per selezionare più elementi in una *finestra*. Tieni premuto il tasto “shift” e fai clic sugli elementi che desideri selezionare.

Client

Attributo che designa una vasta categoria di *programmi*, utilizzati per entrare in comunicazione con un determinato *server* (v.), residente su un computer, in *rete* locale o geografica, al fine di ricavarne dei dati.

Clock speed

Velocità del processore nello svolgere le funzioni basilari. Serve ad indicare la capacità di risposta dell’elaboratore.

Colori

Per visualizzare il colore sullo schermo (monitor), è necessario un *monitor* a colori. I monitor a livelli di grigio visualizzano solo immagini e testo a livelli di grigio. Il numero di colori o livelli di grigio visualizzabili dipende dalle capacità video del dispositivo utilizzato.

È possibile incrementare tali capacità installando una scheda di espansione. Il colore visualizzato sugli schermi e dalla maggior parte degli scanner è il risultato di una combinazione di rosso, verde e blu (*RGB*). Quello prodotto dalla maggior parte delle stampanti è una combinazione di ciano, magenta, giallo e nero (*CMYK*).

Monitor e stampanti utilizzano modalità di produzione del colore differenti, quindi può risultare difficile far coincidere i colori visualizzati sullo schermo con quelli prodotti in stampa (il software ColorSync, v. qui sotto, risolve tali problemi).

Metodo additivo

Il metodo additivo utilizzato dal modello *RGB* crea il bianco aggiungendo o combinando del colore. Combinando tutti i colori al 100% si ottiene il bianco, mentre combinandoli allo 0% si ottiene il nero. I colori creati da luce trasmessa utilizzano il metodo additivo.

Metodo sottrattivo

Il metodo sottrattivo crea il bianco sottraendo, per riflessione o trasparenza, del colore. Combinando tutti i colori allo 0% (quindi in assenza di colore) si ottiene il bianco, mentre combinandoli al 100% si ottiene il nero. I colori creati da luce riflessa sono i colori utilizzati nella stampa.

Profondità di colore

Video (*monitor*), *scanner* e schede video vengono forniti con differenti profondità di colore. Maggiore è la profondità di colore, più colori, o livelli di grigio, possono essere visualizzati.

Monitor in bianco e nero hanno una profondità di colore uguale a 1: ogni pixel può essere acceso (bianco) o spento (nero). Un monitor solitamente può raggiungere una profondità fino a 24, dipendentemente dalla scheda video installata a cui è collegato il monitor: ogni pixel può assumere varie sfumature.

Il numero di colori o livelli di grigio che una scheda video a 4 bit può visualizzare è 16 (2^4), una scheda video a 8 bit ne può visualizzare al massimo 256 (2^8) e una scheda a 24 bit può visualizzare un massimo di 16 milioni di colori (2^{24}).

ColorSync

È il software di gestione del colore fornito con il computer. ColorSync funziona in *background* per assicurare la corrispondenza tra i colori visualizzati e riprodotti su più dispositivi (per esempio da un monitor a una stampante). L'estensione ColorSync viene fornita con il software di *sistema* e si trova nella cartella "Estensioni" (contenuta nella "Cartella Sistema").

Comandi abbreviati

Sono comandi da tastiera, cioè una combinazioni di tasti che servono per inviare un comando al computer, e hanno la stessa funzione di scegliere un elemento da un *menu* o fare clic su un *pulsante*. La combinazione comprende il tasto "command" (primo tasto a sinistra qui sotto, siglato anche come ) o un altro modificatore ("shift", "option", "control").



I **comandi abbreviati** da tastiera possono essere usati in sostituzione di molti comandi da menu. Premendo il tasto  (chiamato tasto Comando) abbinato a una lettera si ottiene lo stesso risul-

tato del comando da menu. Per esempio, quando si è all'interno di una applicazione, premendo contemporaneamente la combinazione " -Q" si ottiene lo stesso effetto del comando "Esci" selezionato dal menu "Archivio". Per inviare il comando "Cerca" del menu "Archivio" puoi utilizzare il comando da tastiera " -F". Ciascuno di questi comandi abbreviati da tastiera è indicato alla destra del rispettivo comando del menu.

Comando "Annulla"

In molte applicazioni è possibile annullare l'ultima operazione eseguita scegliendo il comando "Annulla" dal menu "Composizione" (puoi anche utilizzare il comando abbreviato " -Z").

Il comando "Annulla" funziona se selezionato subito dopo l'operazione da annullare. Molte **finestre** di dialogo contengono il pulsante "Annulla". Facendo clic su "Annulla", la finestra di dialogo si chiude, ripristinando le condizioni precedenti e qualsiasi scelta effettuata in quella finestra viene annullata. La combinazione dei tasti " -(punto)" annulla spesso l'operazione in corso (per esempio la stampa). Se sposti incidentalmente un elemento dalla sua cartella alla scrivania, puoi rimetterlo a posto scegliendo "Rimetti a Posto" dal menu "Archivio".

Fai clic sull'elemento per selezionarlo, apri il menu "Archivio" e scegli "Rimetti a Posto". L'elemento ritorna nella cartella in cui era posizionato prima che fosse spostato sulla scrivania.

Compatibile

Si dice dei personal computer (PC) che adottano i sistemi operativi della Microsoft DOS e Windows.

Compressore

Programma che trasforma un file in un altro di minori dimensioni e ne permette il ripristino alle dimensioni originali. I **compressori** vengono utilizzati per il trasferimento di grosse quantità di dati, anche su piattaforme diverse. I *file* compressi hanno l'*estensione indicativa* del compressore usato.

Condivisione

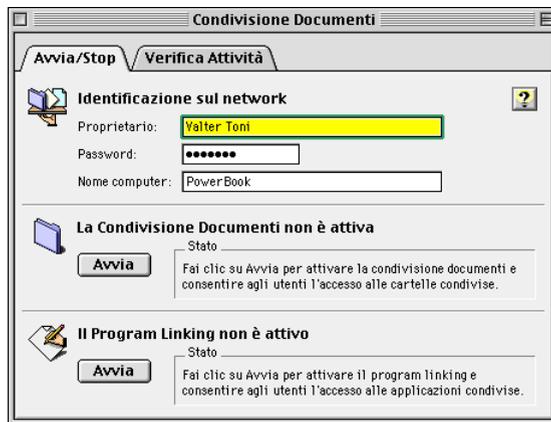
Se il tuo computer è collegato in *rete* locale, puoi utilizzare la funzionalità di condivisione dei documenti.

La condivisione consente di:

- accedere ai documenti del tuo computer da un altro computer;
- accedere ai documenti del computer di un altro utente;
- consentire ad altri utenti di accedere ai tuoi documenti.

Attivare la condivisione

Per attivare la condivisione documenti, devi utilizzare il controllo “Condivisione Documenti”. Puoi specificare chi può accedere al tuo computer e assegnargli una password.



Inoltre, puoi consentire a tutti gli utenti della rete di accedere al tuo computer. Gli ospiti non dovranno inserire la password. Per impostare gli utenti e consentire l'accesso agli ospiti, devi utilizzare la voce “Utenti e Gruppi” del Pannello di Controllo. Puoi specificare le cartelle e i dischi da condividere e i privilegi di accesso per gli elementi condivisi. Dopo aver attivato la condivisione documenti, devi selezionare una cartella o un disco da condividere. Questa operazione è necessaria affinché gli utenti della rete possano accedere al tuo computer: in caso contrario, nessun

elemento presente sul tuo computer sarà disponibile, neppure per gli utenti che hai specificato nella voce Utenti & Gruppi.

Per condividere una cartella o un disco, devi prima selezionarlo, quindi scegliere “Condivisione” dal menu “Archivio”. Puoi condividere solo le cartelle e i dischi. Per condividere un documento, devi collocarlo all'interno di una cartella o disco condiviso.

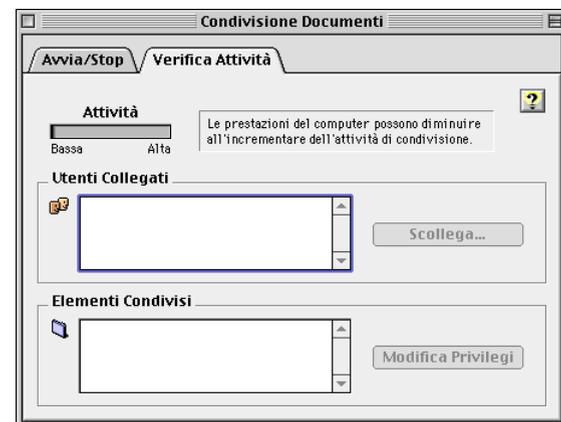
Disabilitare la condivisione

Puoi disabilitare la condivisione utilizzando la voce “Condivisione Documenti” sempre nel Pannello di Controllo. Dopo aver disabilitato la condivisione, il nome del tuo computer non apparirà in Scelta Risorse e nessun utente potrà collegarsi.

Nella *finestra* che appare, inserisci il ritardo (in minuti) prima che la condivisione venga disattivata (per disattivarla immediatamente, inserisci il numero “0”). Se inserisci un valore maggiore di zero, gli utenti che sono collegati al tuo computer riceveranno un messaggio di avviso.

Verifica attività

La sezione “Verifica Attività”, nella voce “Condivisione Documenti” del Pannello di Controllo mostra gli utenti che sono collegati al tuo computer ed elenca gli elementi condivisi.



Ogni utente è elencato secondo il nome che utilizza per connettersi; gli utenti collegati come ospiti sono elencati come "Ospiti". Questa voce serve anche per scollegare temporaneamente gli utenti.

Scollegare un utente

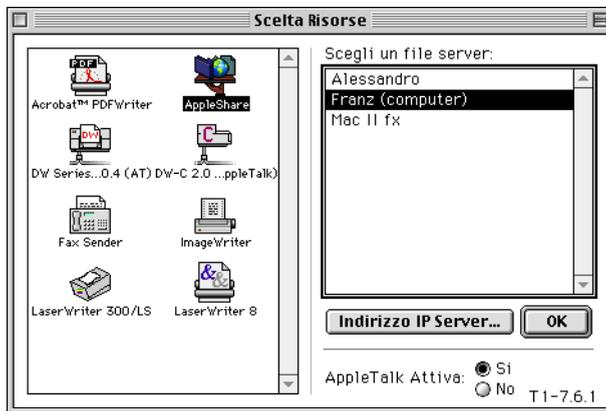
Per scollegare un utente, fai clic sul nome dell'utente e quindi fai clic sul pulsante "Scollega". Inserisci il ritardo (in minuti) nella finestra di dialogo, prima che l'utente venga scollegato. Puoi accedere a qualsiasi programma aperto e continuare a lavorare. Inserendo 0 minuti, l'utente verrà scollegato immediatamente (senza possibilità di registrare i documenti aperti).

Per accedere a documenti condivisi

Per collegarti a un disco condiviso, è necessario sapere:

- se le zone AppleTalk sono attivate;
- il nome del computer o del file *server*;
- il nome del *disco* condiviso;
- il tuo nome e la *password* (se sei un utente registrato).

Se non sei un utente registrato, puoi collegarti ai dischi condivisi che consentono l'accesso agli ospiti. Assicurati che il computer sia collegato in rete e che AppleTalk sia attiva.



In alto a sinistra della finestra Scelta Risorse, fai clic sull'icona AppleShare per selezionarla (se l'icona non è visualizzata, utilizza la barra di scorrimento). In basso a sinistra nella finestra Scelta Risorse, fai clic sulla zona in cui è situato il computer con il quale vuoi collegarti. In alto a destra della finestra di Scelta Risorse, fai clic sul nome del computer e quindi sul pulsante "OK".



Fai clic su "Ospite" o "Utente Registrato" (se l'opzione "Ospite" è in grigio, significa che non è permesso l'accesso agli ospiti).

Se sei un utente registrato, assicurati che il nome sia corretto e inserisci la password. Fai clic su "OK".

Se i dati inseriti non vengono riconosciuti, fai clic su "OK" e inserisci nuovamente il nome e la password (inserisci i dati correttamente, rispettando le maiuscole e le minuscole).

Fai clic sul disco condiviso a cui ti desideri collegare (non puoi accedere ai dischi il cui nome è in grigio).

Se desideri che il collegamento avvenga automaticamente all'accensione del computer, fai clic sul riquadro a destra del nome del disco in modo che sia contrassegnato da una "X". Per accedere velocemente al disco condiviso, puoi creare un *alias* (v.). Quando desideri collegarti a quel disco condiviso, puoi fare doppio clic sull'icona del suo alias (e inserire il nome e la password se sei un utente registrato). A seconda dei privilegi di accesso, puoi copiare i documenti, creare cartelle e usare gli elementi presenti sul disco condiviso come se si trovassero sul tuo computer.

Privilegi di accesso

Quando condividi i *documenti* con altri utenti, puoi impostare i privilegi di accesso in modo che gli altri utenti possano visualizzare e utilizzare i documenti solo nel modo specificato.



I privilegi di accesso per un elemento condiviso sono impostati dal proprietario dell'elemento e dal proprietario del disco condiviso su cui si trova l'elemento. Puoi visualizzare i privilegi impostati dal comando "Condivisione" nel menu "Archivio".

Fai clic sulla cartella o sul disco per selezionarlo. Se l'elemento non è una cartella, fai clic sulla cartella che lo contiene.

I privilegi di accesso di cui disponi sono elencati sotto il tuo nome (se ti colleghi a un disco condiviso come membro di un gruppo, saranno mostrati il tuo nome e i privilegi del gruppo). Tali privilegi ti consentono di:

- vedere Cartelle (puoi vedere, aprire e copiare le cartelle);
- vedere Documenti (puoi vedere, aprire e copiare le cartelle e i documenti);
- fare Modifiche (puoi vedere, aprire, copiare, eliminare, aggiungere e modificare gli elementi).

Puoi condividere l'elemento con un gruppo o con un utente specifico oppure con qualsiasi utente in rete. Inoltre, puoi impostare

un unico set di privilegi per un gruppo o per un utente e privilegi di accesso diversi per ogni utente della rete. Per esempio, puoi fare in modo che qualsiasi utente possa aprire i documenti contenuti in una *cartella* condivisa, ma solo alcuni utenti possano fare modifiche.

Per impostare i privilegi di accesso per te stesso (proprietario), effettua una scelta dal menu a comparsa "Privilegi" del "Proprietario".

Imposta i privilegi per gli utenti o il gruppo selezionato, effettuando una scelta dal menu a comparsa "Privilegi" di "Utente/Gruppo".

Apri il menu a comparsa "Utente/Gruppo" e scegli l'utente o il gruppo di utenti con cui vuoi condividere l'elemento.

Per consentire a tutti gli utenti di rete la possibilità di accedere al tuo computer, devi attivare l'accesso agli ospiti con la voce "Utenti & Gruppi" del Pannello di Controllo.

Imposta i privilegi per tutti gli utenti, gruppi e ospiti, effettuando una scelta dal menu a comparsa "Privilegi" di "Tutti".

Password

Ce ne sono due tipi: quella per collegarsi a un altro computer (come utente registrato) e quella che utilizzi per collegarti al tuo computer (come proprietario) dal computer di un altro utente.

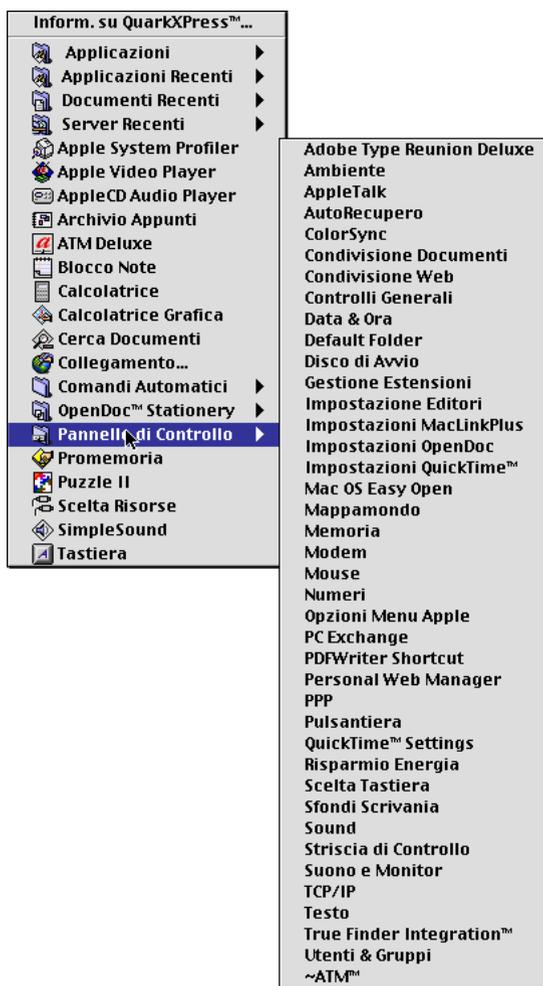
Per modificare la password come utente registrato, devi collegarti al disco condiviso su cui sei registrato come utente. Assicurati di conoscere il nome e la password che ti sono stati assegnati dal proprietario del disco condiviso. Se non inserisci correttamente il nome e la password, non potrai collegarti al disco condiviso e modificare la tua password.

Per modificare la password come proprietario del computer, devi utilizzare la voce "Condivisione Documenti" del Pannello di Controllo.

Controlli



Sono le voci elencate nel Pannello di Controllo; esse consentono di personalizzare o regolare le impostazioni del computer. Sebbene i **controlli** si trovino nella *Cartella Sistema*, puoi facilmente aprirli utilizzando il *menu* “”.



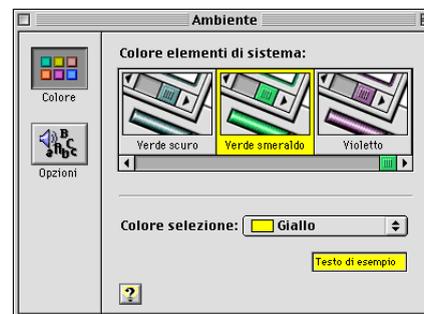
Per aprire un controllo, apri il *menu* “” e scegli “Pannello di Controllo”, quindi scegli la voce desiderata dal sottomenù che appare. I controlli ti consentono di impostare la data e l’ora; modificare il formato di visualizzazione di data, ora e numeri; modificare il colore dello schermo; passare da una rete a un’altra; attivare la condivisione; impostare un disco RAM, ecc.

Se rimuovi un controllo, potresti non essere più in grado di regolare le impostazioni in esso definite. I controlli sono stati progettati per specifici modelli di computer. L’insieme dei controlli per il tuo computer è stato installato in fabbrica. Se reinstalli o aggiorni il software di *sistema*, potresti aggiungere controlli non compatibili con il tuo computer. Quando provi ad aprirne uno, un messaggio comunica che il controllo non può essere utilizzato.

Ambiente



Per modificare il colore usato dal computer per selezionare il testo devi utilizzare il controllo “Ambiente”. Fai clic su “Colore”.



Imposta lo schermo con almeno 16 colori (è necessario eseguire questo passo per poter visualizzare il nuovo colore di selezione).

Se il *monitor* è impostato per la visualizzazione a livelli di grigio, il nuovo colore di selezione avrà effetto impostando il monitor per la visualizzazione di 16 o più colori. Apri il menu a comparsa “Colore selezione” e scegli un colore. Per usare un nuovo colore, scegli l’opzione “Altro...”.

AppleTalk

Con il controllo *AppleTalk* puoi scegliere la *porta* di connessione: *Porta Stampante, Porta Modem, Ethernet*.

ColorSync

Controllo per la gestione dell'estensione ColorSync per una migliore visualizzazione dei *colori*.

Condivisione Documenti

(V. *Condivisione*)

Condivisione Web

Questa voce del Pannello di Controllo ti consente di attivare o disattivare il *server* e di selezionare una *Cartella Web* e una *Pagina Home*. Puoi specificare i privilegi di accesso utilizzati per il server (nello stesso modo della *Condivisione Documenti*).

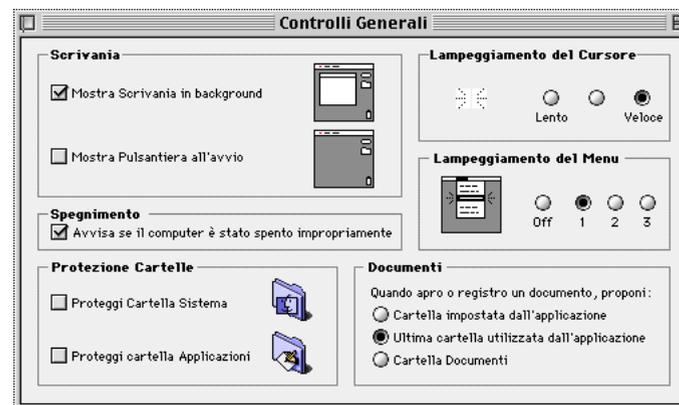


“Condivisione Web” di Mac OS ti consente di creare un tuo server

Web e di condividere documenti con chiunque in *Intranet* o in *Internet*, indipendentemente dal tipo di *browser* (v.) o computer utilizzato.

Assicurati che il computer sia collegato in rete e che *AppleTalk* sia attivato.

Dopo aver impostato il server, aggiunto il contenuto e attivato *Condivisione Web*, altri utenti che conoscono l'indirizzo del tuo server possono visitare il tuo sito personale e vederne il contenuto (a condizione che il computer sia collegato alla rete TCP/IP – *Intranet* o *Internet* – e il server sia funzionante, il contenuto del server è disponibile a tutti gli utenti della rete).

Controlli generali

Il punto di inserimento lampeggiante identifica la posizione in cui verranno inseriti i caratteri digitati sulla tastiera. Puoi modificare la velocità del lampeggio del cursore nel controllo “Controlli Generali”. Fai clic sul pulsante relativo alla velocità del lampeggiamento del menu desiderata.

Usa il controllo “Controlli Generali” per impostare quante volte deve lampeggiare un comando da menu quando viene selezionato. Il lampeggiamento del cursore a sinistra, indica la velocità scelta.

Data & ora



Per impostare la data e l'ora utilizza il controllo "Data & Ora".

Per impostare il fuso orario della tua zona, fai clic sul pulsante "Imposta Fuso Orario" e quindi seleziona una città che abbia lo stesso fuso orario della tua zona. Quindi fai clic su "OK". Abilitando l'opzione "Ora Legale", si modifica l'ora attuale di un'ora.



Per impostare il giorno, il mese o l'anno, fai clic su un numero nella data corrente e quindi utilizza le piccole frecce per modificarlo (oppure inserisci il valore da tastiera).

Disco di avvio



Il disco di avvio è quello che contiene la *Cartella Sistema* attualmente in uso. La sua icona si trova nell'angolo superiore destro della Scrivania.

Se usi più di un disco rigido, puoi specificare con quale disco il computer deve avviarsi utilizzando il controllo "Disco di avvio".

Il disco selezionato deve contenere una *Cartella Sistema* con il software necessario per il funzionamento del computer utilizzato. Al riavvio, il computer userà come disco di avvio quello selezionato.

Gestione Estensioni



Le *estensioni* sono *documenti* (come i *controlli*) che migliorano le capacità del computer.

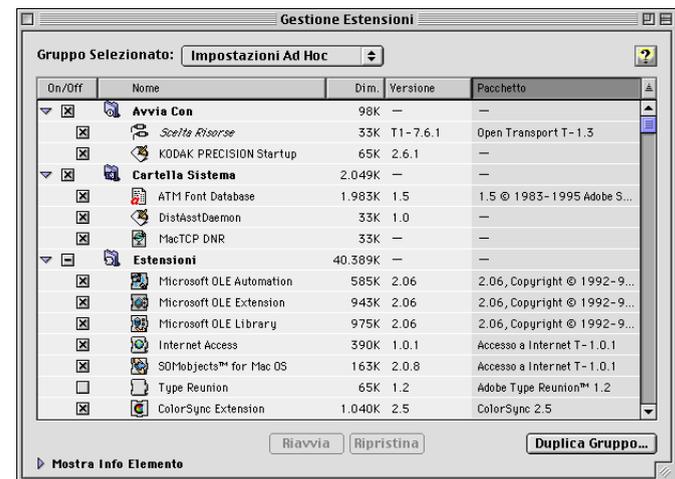
A volte è utile disattivare un'estensione che causa problemi o che non ti serve e utilizza inutilmente una parte della memoria. Per attivare o disattivare le *estensioni*, devi utilizzare il controllo **Gestione Estensioni**. Affinché le modifiche effettuate siano operative, devi riavviare il computer.

Per ottenere informazioni su un elemento elencato nella parte superiore, fai clic sul suo nome. Le informazioni sull'elemento appariranno nella parte inferiore della finestra.

Fai clic sul triangolo "Mostra Info Elemento".

Per creare un gruppo di estensioni basta attivare/disattivare le singole estensioni.

Per attivare o disattivare tutti gli elementi contenuti in una *cartella*, fai clic sul pulsante di scelta della cartella. Per attivare o disattivare tutti gli elementi contenuti nel gruppo selezionato, apri il *menu* "Composizione" e scegli "Abilita Tutto" o "Disabilita Tutto". Per attivare o disattivare le estensioni, fai clic sui pulsanti di scelta nell'elenco.



Mac OS Easy Open



Per aprire e usare documenti anche se non disponi del programma con cui sono stati creati, c'è Mac OS Easy Open.

È un *controllo* col quale puoi impostare la modalità di visualizzazione delle applicazioni quando apri un documento.

Se alcune delle applicaizoni installate sono in grado di aprire il documento, appare una finestra che le elenca o un messaggio indicante l'applicazione in grado di aprire il documento. Seleziona un'applicazione dalla lista e fai clic su "OK".

Per aprire alcuni documenti è inoltre possibile aprire un'applicazione che crea documenti simili, quindi scegliere "Apri" dal menu "Archivio". Appare una finestra di dialogo e un menu a comparsa che mostra i tipi di documenti che l'applicazione può aprire.



Per attivare la traduzione automatica dei documenti DOS, fai clic su "On" poi sulle opzioni per attivarle. Ciò che accade quando apri un documento DOS varierà in base alle opzioni impostate.

Mac OS Easy Open registra i programmi che hai utilizzato per aprire tipi specifici di documenti DOS e, quando è possibile, applica automaticamente le tue scelte. Facendo clic sul pulsante "Rimuovi Preferenze" (quindi confermando facendo clic su Rimuovi), le preferenze vengono cancellate e Mac OS Easy Open inizia a registrare le tue scelte ex novo.

Mappamondo



Per impostare la località in cui risiedi, devi utilizzare il controllo "Mappamondo". Questo controllo consente inoltre di vedere la differenza di fuso orario tra la tua posizione e le altre città del mondo, di aggiungere città o di rimuovere città che hai aggiunto.

Memoria



(V. Memoria)

Mouse



Aprendo il *controllo* "Mouse" puoi modificare due parametri del mouse o della trackball (sfera di cursione):

- la velocità di cursione (la velocità con cui il puntatore si muove sullo schermo rispetto al movimento del mouse o della trackball)
- la velocità del doppio clic (la velocità con cui il computer riconosce i due clic come doppio clic).



Se disponi di un altro dispositivo di puntamento, per esempio un trackpad, cerca il relativo controllo.

La figura del mouse lampeggia due volte per mostrare la velocità selezionata.

Fai clic sull'opzione di tracciamento che desideri.

Se utilizzi una tavoletta grafica o se devi controllare con precisione il puntatore, seleziona "Molto Lenta".

Per modificare il ritardo iniziale prima della ripetizione, trascina il cursore sul ritardo desiderato. Per disabilitare l'autoripetizione, trascina il cursore completamente verso destra.

Per impostare la velocità di autoripetizione dei tasti, trascina il cursore sulla velocità desiderata.

Opzioni Menu Apple



(V. Menu Apple)

PC Exchange



"PC Exchange" è un controllo che consente di scambiare con facilità documenti tra computer Mac OS, Windows e DOS.

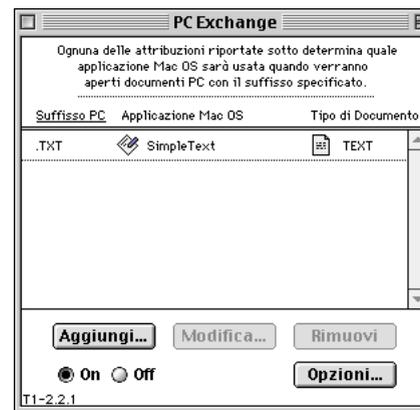
Una volta installato PC Exchange, il computer può leggere e scrivere documenti su un dischetto formattato con altri tipi di computer. PC Exchange consente inoltre di inizializzare un disco con il tuo computer e di utilizzarlo su un computer Windows o DOS.

Con PC Exchange è possibile inoltre impostare il computer per l'utilizzo automatico dell'applicazione scelta per aprire documenti DOS di tipo particolare.

Per registrare documenti su dischi in formato DOS, segui la stessa procedura utilizzata per i dischi Mac OS, scegli il comando "Registra" dal menu Archivio. La maggior parte delle applicazioni consentono di scegliere il formato con il quale registrare i documenti.

È possibile stabilire come avverrà la gestione di un documento DOS alla sua apertura. Da una lista di *applicazioni* disponibili puoi sceglierne una con cui aprire il documento DOS. Oppure puoi

designare un programma Macintosh con cui aprire automaticamente uno specifico tipo di documento DOS.



Macintosh è in grado di riconoscere la maggior parte dei dischi in formato DOS. È sufficiente inserire il disco nell'unità disco. L'icona del disco appare sulla *scrivania*. Per aprire il disco fai doppio clic sulla sua icona.

Se un messaggio comunica che il disco è illeggibile, il disco può essere danneggiato o inizializzato in modo errato. Espelli il disco per evitare di perdere il contenuto in esso registrato.

Per preparare un disco DOS si utilizza la stessa procedura usata per preparare un disco Macintosh.

La procedura di preparazione del disco prende il nome di "inizializzazione" o "formattazione" (v. *inizializzare*).

L'inizializzazione cancella il contenuto del disco.

Inserisci un dischetto o una cartuccia estraibile nell'unità disco. Se appare un messaggio che segnala che il disco è illeggibile, inicializzalo.

Se sulla scrivania appare l'icona standard, il disco è stato inicializzato nel formato Macintosh ed è necessario cancellarlo. Se l'icona del disco è contrassegnata dalla scritta "PC", il disco è già in formato DOS.

PPP

Controllo per il collegamento ad *Internet*. (v. PPP)

Scelta Tastiera

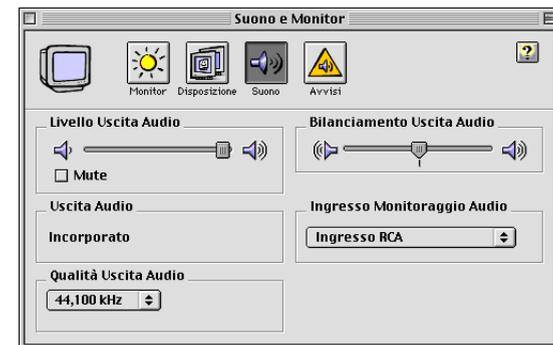
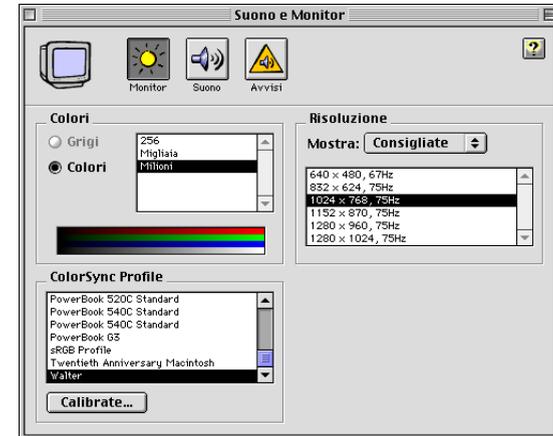
Puoi installare e usare diversi layout di tastiera sul computer. Per installare e rimuovere i layout, devi utilizzare il controllo “Scelta Tastiera”. Per modificare la visualizzazione del testo, l’ordinamento alfabetico e la conversione in maiuscole, devi utilizzare il controllo “Testo”.

**Sfondi Scrivania**

Lo sfondo della scrivania è il motivo di fondo visualizzato sullo schermo. Puoi cambiare lo sfondo utilizzando questo controllo.

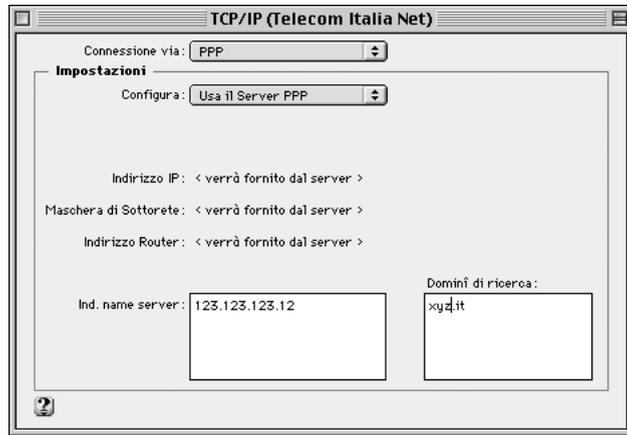
Suono e Monitor

Questo controllo serve per impostare i dispositivi di visualizzazione attraverso monitor e ascolto dei suoni.



TCP/IP

Controllo che consente di impostare i *protocolli TCP/IP* per collegarsi ad *Internet*.

**Utenti & Gruppi**

Controllo che consente di gestire la *condivisione* del proprio computer con altri utenti collegati in *rete*.

Copia e incolla

Puoi copiare e incollare testo, immagini o suoni all'interno di un *documento* o da un documento a un altro. Quando effettui la copia da un documento a un altro, i documenti possono appartenere a *programmi* diversi.

Puoi effettuare la copia di un elemento tra programmi diversi se entrambi i documenti sono aperti contemporaneamente oppure aprendo un solo documento alla volta. Seleziona il testo, l'immagine o un altro elemento che vuoi copiare. Il modo di selezionare l'elemento dipende dall'applicazione che stai usando; se non riesci a selezionarlo, consulta la documentazione fornita con l'applicazione.

Quando un elemento è selezionato, viene evidenziato.

Copiare all'interno dello stesso documento

Tieni premuto il tasto "opt", quindi trascina l'elemento selezionato nella posizione dove desideri copiarlo (quando lo trascini, appare un cursore di inserimento che indica il punto dove sarà copiato l'elemento).

Se l'elemento selezionato non si muove quando lo trascini, significa che il programma che stai usando non consente questo tipo di copia. Puoi copiare l'elemento scegliendo "Copia" dal menu "Composizione". Quindi fai clic nella posizione dove desideri copiare l'elemento e poi seleziona "Incolla" dal menu "Composizione".

Copiare fra documenti diversi

Apri il documento da cui vuoi copiare qualcosa. Quindi apri il documento sul quale desideri copiarlo.

Assicurati che almeno una parte della finestra di ogni documento sia visibile e che il documento da cui effettuare la copia sia in primo piano. Trascina l'elemento selezionato sul secondo documento (quando lo trascini, appare un cursore di inserimento che indica il punto dove sarà copiato l'elemento). Se l'elemento selezionato non si muove quando lo trascini, significa che il programma che stai usando non consente questo tipo di copia.

Puoi copiare l'elemento scegliendo "Copia" dal menu "Composizione". Quindi fai clic nella posizione in cui desideri copiare l'elemento e poi seleziona "Incolla" dal menu "Composizione".

Copiare un documento "archivio"

Trascina l'elemento selezionato sulla scrivania, oppure sulla finestra di un *disco* o di una *cartella*. Appare un nuovo documento il cui nome contiene la parola *archivio*(v.). Il documento archivio contiene una copia dell'elemento che hai trascinato nella nuova posizione.

Se l'elemento selezionato non si muove quando lo trascini, significa che il programma che stai usando non consente questo tipo di copia. Puoi copiare l'elemento aprendo il menu "Composizione" e scegliendo "Copia". Quindi fai clic nella posizione dove desideri copiare l'elemento e poi seleziona "Incolla" dal menu "Composizione". Trascina il documento archivio sul documento aperto (quando lo trascini, compare un cursore di inserimento che indica il punto dove sarà copiato l'elemento). Quando hai trascinato l'elemento nel punto desiderato, rilascia il pulsante. Se l'elemento selezionato non si muove quando lo trascini, significa che il programma che stai usando non consente questo tipo di copia. Puoi copiare l'elemento aprendo il documento originale, selezionando l'elemento da copiare e scegliendo "Copia".

Coprocessore

Si tratta di un *chip* che esegue dei calcoli per l'unità centrale (CPU), aumentando le prestazioni del computer.

Corpo

Dimensione (altezza) del carattere espressa in punti tipografici.

CPU

La **Central Processing Unit** è l'Unità Centrale di Elaborazione del computer, il microprocessore che controlla tutti i componenti del sistema (anche gli altri processori).

Il microprocessore e gli altri componenti basati sul silicio, sono comunemente chiamati chip.

Crash (bomba)

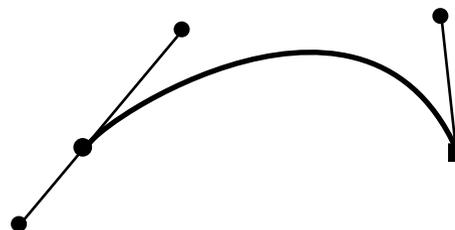


Errore di sistema. Il computer interrompe ogni operazione in modo inaspettato, distruggendo i dati in lavorazione. Sul Macintosh una icona a forma di bomba con miccia segnala di solito un "crash" con un numero che identifica il tipo di errore.

Crenatura (vedi Kerning)

Curva di Bézier

Tipo di curva (il nome deriva da Pierre Bezier) definita matematicamente da due punti estremi, detti punti di ancoraggio, modificabili attraverso maniglie di controlli associate ad ogni punto. Questo tipo di curva è alla base di una immagine vettoriale.



D

Database

Raccolta organizzata di dati in una forma che può essere prontamente manipolata e selezionata. I principali programmi in ambiente Macintosh che gestiscono database sono FileMaker e Microsoft Excel.

Default

Con tale termine si indica un'impostazione o una opzione preimpostata che il computer utilizza finché non si effettua un'altra scelta.

Digitale

Riferito all'uso di segnali discreti (definiti e separati) per rappresentare dati in forma di numeri o caratteri. Contrapposto ad *analogico* (v.).

Directory

Indice alfabetico, cronologico o pittorico dei *file* contenuti in un disco. Talvolta la Directory viene anche chiamata Catalog (catalogo). È utilizzata dal *sistema operativo* per registrare i contenuti del disco.

Dischi

Un disco è formato da una superficie circolare, ricoperta da uno strato magnetico (esclusi i *CD-ROM*). I dati (applicazioni, programmi e altri documenti) sono memorizzati sui dischi come segnali magnetici.

I tipi di dischi più comuni sono: i dischetti, fatti di plastica flessibile e rivestiti di plastica rigida, e i dischi rigidi, fatti di metallo e permanentemente sigillati in un *drive* (v.).

Sicuramente, il tuo computer dispone di un disco rigido interno e di un'unità disco interna per la lettura dei *floppy-disk* da 3,5 pol-

lici. Puoi collegare al computer dispositivi esterni (dischi rigidi, dischetti, CD-ROM o removibili). Ogni tipo di disco è identificato da un'icona.



Lo spazio disponibile in un disco, benché venga misurato in Mbyte non ha alcuna relazione con la memoria usata dal software di sistema e dalle applicazioni (*RAM*). Lo spazio nel disco viene utilizzato per registrare informazioni, applicazioni e documenti da usare in seguito, perché allo spegnimento del computer le informazioni rimangono registrate.

Spazio disponibile su disco

La quantità di spazio disponibile su disco appare sotto la barra del titolo della finestra del disco.



Spazio insufficiente nel disco

Se non c'è spazio sufficiente per registrare il documento sul disco, puoi creare spazio eliminando uno o più documenti (se vuoi conservare questi documenti, creane prima una copia su un altro disco).

Difficoltà a registrare

Se non riesci a registrare sul disco, lo spazio libero potrebbe essere insufficiente, il disco potrebbe essere protetto o danneggiato. Se stai cercando di registrare su un disco condiviso, potresti non disporre dei *privilegi di accesso* (v. condivisione) necessari. Il messaggio di errore che appare quando cerchi senza successo di registrare qualcosa su un disco contiene più informazioni.

Inizializzazione

Prima di potere usare un disco nuovo, devi prepararlo. Questo processo viene chiamato *inizializzazione* (v.) del disco.

Alcuni dischi nuovi sono già inizializzati. Se l'icona del disco appare sulla scrivania quando lo inserisci, il disco è già inizializzato e può quindi essere utilizzato.

Per preparare un disco rigido, utilizza il programma Apple HD SC Setup. Le scelte dei formati nel menu a comparsa "Formato" variano a seconda del tipo e della capacità del disco. In genere, è possibile scegliere tra formati per computer Macintosh o per computer DOS. Non puoi inizializzare un disco di avvio. Non puoi cancellare il contenuto di un disco se la condivisione è attiva per quel disco.

Espellere un disco

Fai clic sull'elemento da rimuovere per selezionarlo.

Puoi espellere un dischetto o altri supporti usando il comando "Espelli" nel menu "Altro".

Per scollegare un disco condiviso o disattivare un disco esterno utilizza il comando "Rimetti a Posto" nel menu "Archivio".

Inoltre, puoi espellere un *supporto* e scollegare elementi condivisi, trascinandone le icone sul Cestino (questa operazione non cancella il contenuto del supporto o degli elementi condivisi).

Copiare un dischetto

Per copiare il contenuto di un dischetto su un altro dischetto, sposta gli elementi dal dischetto al disco rigido, quindi spostali dal disco rigido al secondo dischetto.

Se disponi di più di un'unità disco, puoi inserire entrambi i dischetti, quindi trascinare semplicemente l'icona del dischetto da copiare su quella del secondo disco.

Per creare un esatto duplicato di un dischetto utilizza una *utility*, come Disk Copy.

Nota che una copia del contenuto del dischetto originale potrebbe rimanere anche sul disco rigido.

Proteggere un dischetto

Puoi proteggere il dischetto in modo da visualizzarne il contenuto, ma non cancellarlo o modificarlo.

L'applicazione Drive Setup ti consente di proteggere la maggior parte dei dischi rigidi o removibili.

Per proteggere o rendere di libero accesso un dischetto, devi spostare la linguetta posta nell'angolo in alto a destra (se un dischetto è protetto, non puoi inizializzarlo, registrarvi documenti o spostare il suo contenuto sulla scrivania).

Disco esterno

Se hai collegato un disco esterno al computer ma la sua icona non appare sulla Scrivania, prova a seguire questi suggerimenti:

- verifica che tutti i cavi siano correttamente collegati;
- assicurati di accendere il disco rigido esterno prima di avviare il computer;
- tutti i dispositivi collegati alla *porta* SCSI devono avere un numero ID SCSI che consente al computer di tenere traccia dei dispositivi collegati;
- assicurati che il numero assegnato al disco sia unico e compreso tra 1 e 6 (se il computer dispone di un CD-ROM interno, dovrebbe avere ID 3; per informazioni sull'impostazione del numero ID SCSI, consulta le istruzioni fornite con il disco);
- assicurati che la catena SCSI sia correttamente terminata.

Se l'icona del disco rigido non compare sulla scrivania, il disco può essere danneggiato. Il software di sistema viene fornito con un programma chiamato Disk First Aid, che può essere usato per riparare dischi interni ed esterni.

Alcuni dischi nuovi devono essere inizializzati prima di poter essere utilizzati. Per istruzioni sull'inizializzazione della maggior parte dei dischi rigidi o removibili, apri l'applicazione "Drive Setup", quindi scegli "Guida Drive Setup" dal menu "Aiuto".

Se non disponi dell'applicazione Drive Setup, in alternativa puoi utilizzare l'applicazione Apple HD SC Setup. Scegli un nome e un formato, quindi fai clic su "Inizializza".

Disco illeggibile

Se inserisci un dischetto e compare un messaggio che avverte che il disco è illeggibile, può essere perché:

- non è un disco Mac OS e il controllo PC Exchange è disattivato;
- il disco è danneggiato.

Se il disco non è Mac OS, apri il controllo “PC Exchange” per assicurarti che PC Exchange sia attivato.

Se il disco è Mac OS, puoi eventualmente ripararlo (invece di inicializzarlo o cancellarlo). Il software di sistema viene fornito con l'applicazione Disk First Aid, utilizzata per riparare i dischi. Per ulteriori informazioni, consulta il manuale fornito con il computer o il software di sistema.

Se si verificano dei problemi mentre inicializzi o elimini il contenuto di un disco rigido o removibile, utilizza Drive Setup, che inicializza molti tipi di dischi rigidi e *supporti di memoria* di massa removibili.

Se First Aid non risolve i problemi o se Drive Setup non funziona:

- usa ancora Disk First Aid, talvolta ripetendo la procedura si risolve il problema;
- usa un'altra applicazione per la verifica e la riparazione dei dischi (alcune *applicazioni* possono recuperare informazioni dal disco danneggiato);
- se questi suggerimenti non sortiscono alcun effetto, prova a reinitializzare il disco oppure rivolgiti a un rivenditore Apple;

Per creare un duplicato esatto del dischetto (che può essere utilizzato allo stesso modo del dischetto originale), occorre un'applicazione che possa copiare le informazioni invisibili.

Alcuni computer non supportano Drive Setup. In alternativa utilizza Apple HD SC Setup.

Disco removibile

Viene così definito un disco esterno che, come un dischetto, può essere tolto dal dispositivo di lettura e quindi essere sostituito facilmente con un altri dischi dello stesso tipo. Tra i modelli più diffusi sono da menzionare Syquest, Iomega Zip e Jazz.

Disco RAM

Alcuni modelli Macintosh dispongono del software per l'utilizzo del **Disco RAM**. Per vedere se il computer ne è fornito, apri il *controllo* “Memoria”.

Il Disco RAM è una parte della memoria del computer utilizzata come dispositivo di memorizzazione temporanea. Il Disco RAM è più veloce di un disco rigido o di un dischetto e consuma meno corrente, ma il contenuto viene perso se si verifica un'interruzione di corrente (alcuni computer, inclusi i PowerBook, sono forniti di una batteria di backup che consente di registrare per un certo intervallo di tempo il contenuto del Disco RAM). Occorrono almeno 8 megabyte di RAM per utilizzare un Disco RAM. La memoria usata per il disco RAM non è disponibile per aprire e usare le applicazioni.

A seconda della quantità di memoria RAM disponibile sul computer, dopo aver attivato il Disco RAM potrebbe non essere possibile aprire contemporaneamente lo stesso numero di applicazioni apribili prima dell'attivazione del Disco RAM. Inoltre, alcune applicazioni che utilizzano una grande quantità di memoria potrebbero non funzionare correttamente.

Fai clic su “On” per creare un Disco RAM, quindi trascina il cursore per scegliere la percentuale di memoria disponibile che desideri assegnare al Disco RAM (imposta il valore che maggiormente si avvicina alla dimensione dei documenti che desideri mettere sul Disco RAM).

Il contenuto del Disco RAM viene cancellato allo spegnimento del computer. Per questo motivo, prima di spegnere il computer, devi registrare il contenuto del Disco RAM su un altro disco.

Non archiviare l'unica copia di un documento sul Disco RAM. Tieni una copia di backup su un disco rigido o su un dischetto.

Cancellando il contenuto del Disco RAM non viene rimossa la sua icona o aumentata la memoria disponibile. Per liberare la memoria usata dal Disco RAM, devi rimuoverlo e quindi riavviare il computer. Prima di poter ridimensionare o rimuovere un Disco RAM, devi cancellarne il contenuto.

Disk Copy

Il software di *sistema* viene in genere fornito con l'applicazione Disk Copy, da utilizzare per duplicare un dischetto.

Documento

Un **documento** è una qualsiasi parte di lavoro che viene registrata sul computer. Si creano documenti utilizzando programmi applicativi (v. applicazioni). Ogni documento è rappresentato da una *icona*.

Documento archivio

È un documento contenente testo, immagini, filmati o suoni. Per creare un **documento archivio** devi selezionare parte di un documento, quindi trascinare la selezione sulla Scrivania, su una cartella o su un disco.

Puoi vedere il contenuto di un documento archivio aprendolo. Se un'applicazione supporta la funzionalità di "drag & drop" (trascinamento), puoi copiare il contenuto del documento archivio semplicemente trascinandolo sulla *finestra* di un documento aperto. Seleziona parte del documento, quindi trascina la selezione sulla Scrivania.

Il nome del documento archivio contiene sempre la parola "archivio" e la sua icona appare dentellata ai lati.

Puoi copiare un documento archivio in un documento, se l'applicazione è in grado di "riconoscere" un documento archivio (alcuni programmi non gestiscono questo tipo di documenti).

Dominio

Su *Internet*, il DNS (**Domain Name System**) è una modalità standard che identifica il computer con un nome piuttosto che con un indirizzo numerico (IP). In alcuni casi, il DNS identifica i servizi di *rete* disponibili su computer particolari. I nomi dei domini vengono registrati nei *server*, che fanno corrispondere i nomi agli indirizzi numerici IP. I nomi dei domini sono formati da gruppi di lettere separati da punti (per esempio, jfk.it). Il gruppo di lettere

più a destra è l'identificazione più generica che rappresenta un tipo di organizzazione, per esempio "com" (commerciale), o area geografica, per esempio "it" sta per Italia. Da destra a sinistra il gruppo di lettere diventa sempre più specifico.

DOS

DOS è la sigla di "**Disk Operating System**", uno dei molteplici sistemi operativi per computer, e si riferisce al software di *sistema* usato dai Personal Computer IBM o compatibili. È chiamato anche MS-DOS o PC-DOS.

Download

Operazione mediante la quale si copiano documenti da un computer collegato in *rete* sul proprio personal computer locale.

Dpi

Dots per inch (punti per pollice). Vedi sotto *immagine*.

Drive

Apparato *hardware* per la lettura dei *dischi* magnetici o ottici.

Driver

Programma che collega una periferica al *sistema operativo*.

Contiene le istruzioni necessarie al funzionamento della periferica. Quando a un computer viene aggiunto un nuovo dispositivo hardware, come un lettore di CD-ROM o una stampante, perché questo funzioni occorre installare il relativo **driver**. Al momento dell'utilizzo della periferica il sistema operativo chiama il driver che serve a controllarla.

Driver di Stampa

Il computer utilizza un software per la stampante (chiamato anche "driver di stampa") per comunicare con particolari tipi di stampanti. Acquistando una stampante viene fornito anche lo specifico software di stampa.

Sul computer deve essere installato un driver di stampa specifico per ogni tipo di stampante che vuoi usare. Il software di stampa si trova nella Cartella Estensioni (all'interno della Cartella Sistema, sul disco di avvio).

La maggior parte delle stampanti viene fornita con dischetti che contengono un *installer*. Anche i dischi del software di sistema contengono il software di stampa.

DVD

Digital Versatile Disc (originariamente Digital Video Disc)

Disco ottico ad alta capacità, utilizzato per la memorizzazione di grandi quantità di dati. Simile a un normale CD, richiede un *drive* apposito, che però consente la lettura anche dei CD-ROM tradizionali. I dischi DVD della prossima generazione potranno essere registrati su entrambe le facce e avranno una capacità totale di 8,5 gigabyte (pari a quella di 28 CD-ROM).

La tecnologia DVD ha dato origine a cinque prodotti:

- DVD-Audio, *formato* DVD specifico per la musica e altri contenuti audio;
- DVD-RDVD Recordable, disco ottico scrivibile una sola volta., adatto all'archiviazione, allo sviluppo software e alla distribuzione di dati;
- DVD-RAM, disco ottico riscrivibile, adatto all'archiviazione a breve termine, allo sviluppo software e in generale alla registrazione;
- DVD-ROM, disco ottico a sola lettura, può contenere audio, video e immagini, come un CD-ROM di maggiore capacità;
- DVD-Video, videodisco a sola lettura, contiene film in formato digitale compresso, richiede un apposito lettore collegato al televisore oppure un drive DVD sul computer.

E

E-Mail

Posta elettronica. Comunicazione e scambio messaggi tra computer utilizzando una *rete*, ad esempio *Internet*.

Estensione indicativa

Utilizzando sistemi operativi come *Dos* e *Windows* è necessario indicare attraverso una estensione di tre lettere dopo il nome che tipo di *formato* è il *file*. Ad esempio LETTERA.TXT è un file di testo o FOTO.TIF è una immagine in formato Tiff. Utilizzando il Macintosh non è necessario indicare l'estensione, a meno che non si debba condividere il file con altre *piattaforme*, ad esempio attraverso una rete locale o Internet.

Estensioni

Le **estensioni** aumentano (o "estendono") le funzionalità base del computer. Estensioni diverse, per esempio, forniscono al computer la capacità di collegarsi in *rete* e di riprodurre *CD-ROM*.



Estensioni

Le estensioni vengono collocate automaticamente nelle *cartelle* Estensioni all'interno della Cartella Sistema durante l'installazione del software di *sistema* oppure quando si trascinano sull'icona della Cartella Sistema chiusa.

Ethernet

Rete locale ad alta velocità molto usata nelle comunicazioni.

F

FAQ

Frequently Asked Questions: suffisso normalmente aggiunto al titolo dei *documenti* che danno risposta alle più frequenti domande concernenti uno specifico argomento. Nella maggior parte dei casi questi *file*, che raccolgono il contributo di numerosi esperti o di utenti avanzati, vengono aggiornati ad intervalli regolari e distribuiti gratuitamente al pubblico.

File

Un **file** è un insieme di dati di un certo tipo. Le *applicazioni* e i *documenti* sono due tipi diversi di file.



Ogni file è rappresentato da un'*icona*.

Un documento o una applicazione presenti nel disco possono non apparire se resi invisibili con apposite utilities come ResEdit o FileBuddy.

Finder

È l'applicazione sempre aperta quando utilizzi il computer. Esso visualizza la Scrivania (l'area di *background* sullo schermo), le icone o i pulsanti che rappresentano i *dischi*, le *applicazioni* e i *documenti*. Inoltre, il Finder apre e chiude le *finestre* e tiene traccia di tutti i documenti e le applicazioni presenti sul computer. Quando esegui un'operazione con i documenti (per esempio, spostandoli o copiandoli), stai utilizzando il Finder.

Il Finder è sempre aperto (anche se è nascosto). Per attivare il Finder, selezionalo dal *menu* "Applicazioni" (in alto a destra sullo

schermo) oppure fai clic su un'icona della scrivania o su una finestra che visualizza il contenuto di un disco o di una cartella.

Finder semplificato

I menu nel Finder (dove utilizzi le icone) sono in genere impostati per visualizzare tutti i comandi. Puoi semplificare il Finder, usando menu semplificati che visualizzino solo i comandi usati più frequentemente.

Per usare il Finder semplificato, devi scegliere il comando "Preferenze" nel menu "Composizione".

Finestra

È un rettangolo sul video che mostra il contenuto di un *disco*, di una *cartella* o di un *documento*. Per esempio, facendo doppio clic su una cartella, si apre una finestra che in essa mostra gli elementi contenuti.



Se non riesci a visualizzare una finestra, probabilmente è nascosta dietro altre finestre.

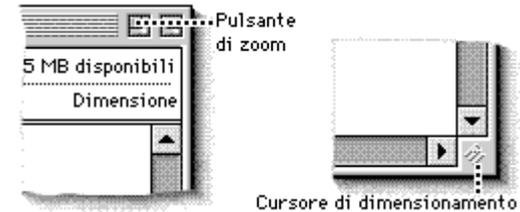
Per agire su una finestra, per esempio per spostarla o ridimensionarla, la finestra deve essere attiva. Puoi avere più finestre aperte contemporaneamente, ma può essere attiva solo una finestra per volta.



Nella barra del titolo della finestra attiva compaiono delle righe. Fai clic sulla finestra, per renderla attiva. Se la finestra è troppo piccola per mostrare tutto il contenuto, compaiono delle barre di scorrimento nella parte inferiore e a destra della finestra.



Per vedere il contenuto della finestra utilizza le barre di scorrimento. Se di una finestra è visualizzata solo la barra del titolo, espandi la finestra facendo clic sul pulsante di contrazione (in alto a destra nella barra del titolo della finestra). Sposta o ridimensiona le altre finestre aperte trascinando la barra del titolo (in alto) o il cursore di dimensionamento (in basso a destra). Chiudi le finestre facendo clic sul pulsante di chiusura (in alto a sinistra della barra) di ciascuna finestra. Apri il menu Applicazioni e scegli l'*applicazione* a cui appartiene la finestra. La finestra verrà visualizzata in primo piano. Fai clic sul pulsante di contrazione, all'estrema destra nella barra del titolo della finestra.



Per espandere la finestra, fai nuovamente clic sul pulsante di contrazione.

Puoi contrarre le finestre in modo che sia visibile solo la barra del titolo. Questa caratteristica è utile quando lavori con molte finestre aperte.

Finestra a comparsa

Apri la *cartella* o il *disco* che vuoi visualizzare come finestra a comparsa. Puoi cambiare qualsiasi finestra (di una cartella o di un disco sul computer) in una finestra a comparsa.

Essa appare come un'etichetta, in basso sullo schermo; facendo clic sull'etichetta la finestra si apre o si chiude.

Poiché le finestre a comparsa sono semplici da individuare e aprire, rappresentano un buon metodo per archiviare elementi che usi spesso.

Apri il *menu* "Vista" e scegli "Come Finestra a Comparsa".

Puoi trascinare la barra del titolo in basso sullo schermo. Quando assume la forma di un'etichetta, rilascia il pulsante del mouse.

Il nome che appare nell'etichetta è il nome della cartella.

Per collocare un elemento in una finestra a comparsa, trascina l'elemento sull'etichetta.

Per aprire la finestra a comparsa, fai clic sull'etichetta.

Per cambiare la finestra a comparsa in una finestra standard, trascina l'etichetta della finestra in alto sullo schermo, quindi rilascia il pulsante del mouse.

Finestra di dialogo

È una finestra che il computer visualizza per comunicare dei messaggi. Le finestre di dialogo hanno dei pulsanti, per esempio “OK” o “Annulla” sui quali è necessario fare clic per continuare.

Finestra Apri e Registra

Apri e Registra sono due tipi frequenti di finestre di dialogo che compaiono quando occorre:

- registrare un documento per la prima volta;
- creare un'altra versione del documento (aprire il menu “Archivio” e scegliere “Registra col nome”);
- aprire un documento.

Le finestre di dialogo Apri e Registra possono differire a seconda dell'*applicazione* in uso, ma mantengono le stesse caratteristiche.

Sulla sinistra appare l'elenco dei documenti e delle cartelle contenute nella *cartella* o *disco* il cui nome appare nel *menu a comparsa*. Per aprire o registrare un documento specifico, utilizza il menu a comparsa e l'elenco.

Nelle finestre di dialogo Registra, sotto l'elenco dei documenti, si trova un campo di testo dove inserire il nome del documento.

Pulsanti delle finestre di dialogo del catalogo:

- il pulsante “Espelli”, per espellere un dischetto;
- il pulsante “Scrivania”, per passare al livello superiore;
- il pulsante “Nuova Cartella”, per creare e assegnare un nome a una nuova cartella nell'attuale catalogo.

Floppy Disk

Nome comunemente utilizzato per indicare i dischetti. Deriva il nome dal vecchio disco da 5,25 pollici chiamato floppy perché contenuto in un astuccio flessibile. I dischetti utilizzati dal Mac possono memorizzare 800 o 1400 kbyte a seconda del tipo. Per essere utilizzato un floppy disk deve essere *inizializzato* per il *sistema operativo* sul quale verrà utilizzato. Il Macintosh riesce comunque a leggere anche i dischetti per PC.

Font

Una **font** è un insieme di caratteri e simboli caratterizzato da un particolare disegno tipografico.

ABCDEFGHIJ
KLMNOPQRS
TUVWXYZ
1234567890* & %

**ABCDEFGHIJKLMN
OPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmno
pqrstuvwxyz
1234567890* & %**

La possibilità di avere centinaia di caratteri immediatamente disponibili all'uso è stato uno dei fattori che hanno determinato il successo e quindi la scelta del computer nella progettazione grafica, evitando così i lunghi tempi di attesa della fotocomposizione tradizionale, o l'imprecisione dell'utilizzo dei trasferibili.

Il computer utilizza tre tipi di font: *font bitmap*, *font outline* e *font TrueType*.



Helvetica 12

Le FONT BITMAP (chiamate anche “font a dimensione fissa”) appaiono solo in alcune dimensioni, perché ogni carattere è composto da una matrice di punti (da cui il nome *bit-map*). Pertanto questo tipo di font non permette una stampa ad alta risoluzione, a meno che non vengano associate le font corrispondenti di tipo vettoriale chiamate PostScript (v.sotto).



AdobeSerMM

Le FONT OUTLINE tipo PostScript sono la rappresentazione *vettoriale* di un carattere, che per essere richiamate nel menu e quindi utilizzate hanno bisogno che la corrispondente font di tipo bitmap sia correttamente installata.

PostScript è il nome assegnato da Adobe Systems Incorporated per indicare il linguaggio che descrive una pagina. Le applicazioni utilizzano PostScript per specificare a una stampante PostScript come stampare una pagina di testo o grafica.



Helvetica

Le FONT OUTLINE chiamate TrueType sono descritte matematicamente e quindi possono avere qualunque dimensione.



Helvetica

Le FONT BITMAP e TrueType si trovano organizzate in valigette all'interno della cartella “Font”, nella “Cartella Sistema” sul disco di avvio.

Con il computer viene fornita una serie di font. Puoi vedere le font installate utilizzando l'accessorio di scrivania Tastiera nel *menu* “” (Apple).

Installare e rimuovere Font

È possibile installare tutte le font che la memoria del computer può supportare. Per ottimizzare la memoria, puoi rimuovere le font non abitualmente utilizzate.

Trascina le font che desideri rimuovere fuori dalla cartella Font. Prima di rimuovere le font, devi uscire da tutte le *applicazioni* aperte (tranne il Finder).

È possibile installare le font mentre le applicazioni sono aperte, ma puoi utilizzare le nuove font soltanto quando apri nuovamente l'applicazione.

Trascina la font che vuoi installare sull'*icona* della Cartella Sistema (non sulla finestra della Cartella Sistema).

La cartella Font contiene i documenti delle font (singole font) e le valigette di font (famiglie di font).

Per rimuovere un singolo font da una famiglia di font, apri la valigetta. Una famiglia di font include documenti separati per ciascuna dimensione (per esempio, 12 punti) e stile (per esempio, grassetto) di font.

Fate attenzione quando utilizzate font che non sono TrueType perché, come già detto, sono necessarie sia la font bitmap per la visualizzazione che la font outline per la stampa.

Per una installazione ordinata delle font senza appesantire la cartella sistema è consigliabile utilizzare programmi come *Suitcase* o *ATM Deluxe* (v.).

Menu tastiera

Per vedere i caratteri disponibili nelle font installate, puoi usare l'accessorio di scrivania Tastiera.

Formato del documento

Il **formato del documento** si riferisce alla sua modalità di codifica ossia al modo come è stato registrato sul disco. Formati standard di documenti sono per esempio testo, PICT (un tipo di formato grafico, v. sotto), suono e filmati QuickTime.

Alcune applicazioni possono aprire solo documenti registrati in uno specifico formato. Altre applicazioni riconoscono molteplici formati di documenti e ti consentono di registrare i documenti in diversi formati.

AIFF

Audio Interchange File Format. Formato per scambio di suoni nelle applicazioni.

BMP

È il formato standard di immagini *bitmap* di Windows su computer DOS e Windows compatibili. Se state utilizzando Photoshop e volete salvare un'immagine in questo formato, potete specificare il formato Microsoft Windows o OS/2 e una profondità per l'immagine compresa fra 1 bit e 24 bit. Per le immagini a 4 bit e a 8 bit potete scegliere di usare la compressione Run-Length-Encoding (RLE). Questo tipo di compressione non elimina il dettaglio dall'immagine.

GIF

CompuServe **Graphics Interchange Format** è il formato di file comunemente usato per visualizzare grafica e immagini in scala di colore in documenti HTML su World Wide Web e altri servizi online. GIF è un formato compresso sviluppato per ridurre al minimo il tempo di trasferimento dei file sulle linee telefoniche. Adobe Photoshop 4.0 può salvare immagini bitmap, in scala di grigio o in scala di colore in formato CompuServe GIF.

Quando salvate un'immagine come GIF, potete specificare come l'immagine apparirà mentre viene scaricata.

Selezionate Interlacciato per visualizzare l'immagine gradual-

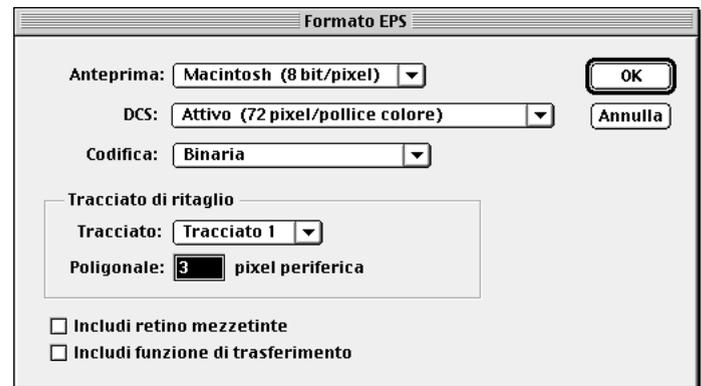
mente, aumentando il dettaglio man mano che viene scaricata.

Il comando Esporta GIF89a permette di specificare l'aspetto di aree trasparenti nell'immagine e salvare un'immagine *RGB* in formato GIF.

EPS

Il formato di file in linguaggio **Encapsulated PostScript** è supportato dalla maggior parte dei programmi di impaginazione e di illustrazione e nella maggior parte dei casi è il formato preferito per queste applicazioni.

Un file EPS può contenere grafici vettoriali, immagini bitmap, oppure entrambi.



Per questo è l'unico formato che puoi utilizzare per esportare da Photoshop immagini con tracciati di ritaglio che permettono di rendere trasparenti le parti scontornate di una immagine bitmap.

JPEG

Il formato **Joint Photographic Experts Group** è usato per visualizzare fotografie e altre immagini a tonalità continua in documenti HTML su *World Wide Web* e altri servizi online. Diversamente dal formato *GIF* (v. sopra), JPEG mantiene tutte le informazioni dei colori in un'immagine *RGB*. Inoltre JPEG utilizza uno schema di compressione che riduce la dimensione del file identi-

ficando ed eliminando i dati non essenziali per la visualizzazione. Quando aprite un'immagine JPEG viene decompressa automaticamente.

Poiché lo schema di compressione JPEG elimina dei dati, viene definito un sistema a perdita di informazioni. Ciò significa che un'immagine, dopo essere stata compressa e decompressa, non sarà identica all'originale. Un livello di compressione maggiore produce un'immagine di qualità inferiore, mentre un livello di compressione minore produce un'immagine di qualità superiore. Nella maggior parte dei casi, la compressione di un'immagine con l'opzione Qualità massima produce un risultato non diverso dall'originale.

Per la visualizzazione in linea, ad esempio sul World Wide Web, le immagini JPEG garantiscono i colori migliori e le dimensioni dei file più piccole. Se l'immagine contiene disegni al tratto oppure deve utilizzare aree trasparenti, usate il *GIF*.

MPEG

Motion Picture Expert Group. Sistema di compressione per filmati video che lavora con parametri stabili, utilizzando le differenze tra i vari fotogrammi per comprimere ulteriormente le immagini.

PDF

Il formato **PDF** è usato da Adobe Acrobat, il software di pubblicazione elettronica Adobe per Macintosh, Windows, UNIX e DOS. Potete visualizzare i file PDF usando il software Acrobat Reader che è distribuito gratuitamente.

Basato sul linguaggio PostScript Level 2, PDF può rappresentare immagini sia vettoriali che bitmap.

Per la rappresentazione delle pagine, le pagine PDF sono identiche alle pagine PostScript, ma i file PDF possono anche contenere funzioni di ricerca e navigazione nel documento elettronico.

I file PDF, ad esempio, possono contenere collegamenti ipertestuali (v. Hypertext) ed un sommario elettronico.

Pict

È un formato largamente usato dalle applicazioni di grafica e di impaginazione di Macintosh come formato di file intermedio per il trasferimento di file fra le applicazioni. Il formato **Pict** è particolarmente efficace per la compressione di immagini che contengono grandi aree di colore a tinta piatta. Questa compressione può essere importante per i canali alfa, che normalmente contengono grandi aree di bianco e nero.

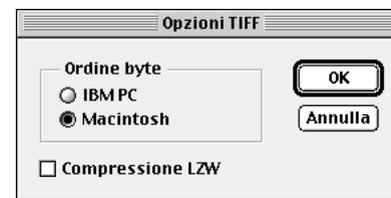
Quando si salva un'immagine *RGB* in formato **Pict**, potete scegliere una risoluzione di *pixel* a 16 bit o a 32 bit. Per un'immagine in scala di grigio o di colore, potete scegliere 2, 4 o 8 bit per pixel. Se usate un Macintosh con QuickTime installato, potete anche scegliere fra quattro opzioni di compressione *JPEG* per il file.

PNG

Il formato **Portable Network Graphic** è un formato nato alla fine del 1997 appositamente per il Web. Come il formato *GIF* comprime senza perdere di qualità, ma supporta 24 bit (milioni di colori) come il formato *JPEG*. Chiaramente, essendo un formato nuovo, non tutti i browser supportano immagini PNG.

TIFF

Il formato **Tagged-Image File Format** è usato per lo scambio di file tra applicazioni e piattaforme diverse. TIFF supporta la compressione LZW, un metodo di compressione senza perdite di dati che non elimina i dettagli dell'immagine.



Quando salvate un'immagine in formato TIFF, potete decidere di salvare in un formato che possa essere letto da computer Macin-

tosh o IBM PC compatibili. Potete anche scegliere di comprimere automaticamente il file ad una dimensione inferiore attivando l'opzione Compressione LZW.

Il formato TIFF non permette l'esportazione di tracciati di ritaglio come il formato EPS. Tuttavia è da preferire rispetto a quest'ultimo soprattutto in due casi: quando, utilizzando un programma di impaginazione come FreeHand o XPress, è necessaria una *preview* ad alta risoluzione e quando si vuole applicare un colore (viraggio) ad una immagine in bianco e nero. Quest'ultima tecnica è frequentemente utilizzata con immagini al tratto, ad esempio marchi, ai quali si vuole applicare un colore particolare, ad esempio Pantone.

Formattare (v. **Inizializzare un disco**)

Fotounità

Dispositivo di *output* per carta fotografica o pellicola ad altissima risoluzione (da 1200 a oltre 3000 punti per pollice).

Frammentazione

La **frammentazione** è una tipica situazione di un *disco rigido* che contiene molti dati in *memoria* e sia stato utilizzato per un lungo periodo, perché i documenti vengono registrati frammentati (in frammenti, a pezzi) nei settori e nelle tracce libere del disco.

Questa è una procedura normale, ma, se l'indice di frammentazione è molto elevato, procura una lentezza nella ricerca dei dati. Ci sono a questo proposito molte utility per la de-frammentazione del disco rigido che risolvono brillantemente il problema, ad esempio, "Speed Disk" delle Norton Utilities.

Freeware

Software messo a disposizione degli utenti attraverso la *rete* in modo assolutamente gratuito. Ad esempio, Acrobat Reader è freeware.

FTP

File Transfer Protocol. Sistema utilizzato per trasferire file tra computer attraverso la rete. Questo protocollo è in grado di scambiare file anche tra PC diversi. Numerosi sistemi, aperti al pubblico, accettano un collegamento FTP di tipo "anonimo", vale a dire che, per guadagnare l'accesso al materiale in essi memorizzato, è sufficiente specificare "anonymous" quale nome dell'utente.

G

Gamma

La **curva della gamma** è la relazione tra l'intensità e la luminosità del colore sullo schermo (v. monitor). La curva della gamma modifica l'immagine visualizzata, provocando la visualizzazione di colori più sbiaditi (gamma bassa) o colori più brillanti con elevato contrasto (gamma alta).

È possibile selezionare una gamma preimpostata a seconda del tipo di monitor oppure modificarla.

Gateway

Meccanismo, *hardware* o *software*, messo in atto per trasformare vicendevolmente i dati che transitano tra due dispositivi, i quali si avvalgono di protocolli di comunicazione differenti. Si considerano **gateway** (di transito) sia i programmi specializzati nella conversione di documenti da un formato originale ad uno standard, sia quei centri di smistamento dei dati che danno accesso ad altre reti.

GB

Gigabyte, unità di misura corrispondente a un miliardo di bytes, o a 1024 megabytes.

H

Hackers

Sono gli **scassinatori** di computer, i pirati del software in grado di togliere la protezione a qualsiasi software.

Hard disk (vedi **Disco**)

Hardware

Roba dura. Tutta la strumentazione elettronica, elettrica e meccanica per computer. Si contrappone normalmente al termine *software* (v.).

Hertz

Abbreviato in **Hz**: l'unità di frequenza di vibrazione o di oscillazione, definita come il numero di cicli per secondo. Il microprocessore 68000 del Macintosh Plus operava a 7,8 Mhz. Oggi (primavera 1998) i microprocessori PowerPC di un Macintosh G3 raggiungono la velocità di 400 Mhz. Questi tempi indicano a quale velocità opera un microprocessore per svolgere una istruzione macchina.

HFS

Hierarchical Filing System. È il sistema di gestione file usato da Macintosh. Si basa su sistema di *directory* collegate e di subdirectory interconnesse in modo gerarchico. HFS può gestire un numero molto grande di file e allo stesso tempo consente all'utente di utilizzare gli strumenti per organizzare i file in modo da poterli facilmente recuperare.

HFS esteso (o plus)

Mac OS 8.1 introduce un nuovo formato per i volumi chiamato Mac OS Esteso (HFS plus). Il formato per i dischi rigidi supportato da Mac OS 8.0 e precedenti ora si chiama formato Mac OS

Standard. Il formato Mac OS Esteso ottimizza la capacità di archiviazione dati su dischi di grandi dimensioni grazie alla diminuzione della dimensione minima dei singoli *documenti*.

Host

Letteralmente **ospite** (nel senso attivo di “colui che ospita”); in informatica elaboratore centrale: ovvero qualunque computer di una rete, che funge da deposito di risorse ed informazioni, oltre ad offrire una varietà di servizi accessibili da altre postazioni locali o remote.

Hostname

Nome univoco con cui un computer viene identificato in una rete. In *Internet* l'**hostname** (o nome del sito) è una sequenza di caratteri (per esempio: jfk.it). Vedi *Dominio*.

HTML

HyperText Markup Language. Linguaggio ideato appositamente per realizzare documenti ipertestuali da utilizzare sui computer collegati al World Wide Web (v.). Il documento creato può essere letto indipendentemente dalla piattaforma usata (Mac, Windows, Unix, ...). Per consultare i documenti HTML sono necessari programmi speciali, come Explorer oppure Netscape.

HTTP

HyperText Transport Protocol. È il metodo più diffuso nel *World Wide Web* per trasportare i documenti ipertestuali su *Internet*, basato sul collegamento tra un programma *client* ed uno *server* (v.).

HyperText

Iper testo: qualunque *documento* contenente dei collegamenti ad altri *file* o parti di file; questi collegamenti, normalmente associati a singole parole od intere frasi, scelte dall'utente, attivano un meccanismo automatico che si incarica di recuperare e visualizzare i documenti corrispondenti.

I

IBM

International Business Machines. Nata per fare macchine da scrivere è diventata una delle più importanti aziende nella produzione di Computer.

Icone

Disegno essenziale che rappresenta un disco, un programma un documento o una cartella.



Puoi lavorare con questi elementi (per esempio aprirli, copiarli o muoverli) utilizzando le relative icone.

Icone personalizzate

Puoi sostituire le icone con altre figure (alcune icone non possono essere modificate). Per sostituire un'icona, copia la figura che vuoi usare nella *finestra* Informazioni di quell'elemento.

Puoi sostituire le icone di alcune *cartelle*, *applicazioni*, *documenti* e *dischi* non protetti. Non tutte le icone possono essere sostituite. Fai clic sull'icona nella *finestra* Informazioni.

Apri il menu “Composizione” e scegli “Incolla”.

Se il comando “Incolla” è in grigio, l'icona non può essere modificata o non è stata copiata alcuna immagine da incollare. Verifica di avere copiato l'immagine, quindi riprova a incollarla.

Se la figura che hai copiato è più grande dell'icona (32 x 32 pixel) quando viene inserita, viene ridimensionata automaticamente.

Puoi copiare e incollare anche un'altra icona. Seleziona l'icona di un elemento, scegli “Informazioni” dal menu “Archivio”, seleziona

L'immagine dell'icona nella finestra Informazioni, quindi scegli "Copia" dal menu "Composizione". Per incollare l'icona, apri la finestra Informazioni di un'altra icona, selezionala e scegli "Incolla".

IDE

I dispositivi IDE (**I**ntegrated **D**evice **E**lectronics) sono UNIT9 periferiche conformi a un gruppo particolare di standard e norme. Tra i dispositivi IDE rientrano gli *scanner*, le *stampanti*, i *dischi rigidi*, ecc. Tali dispositivi vengono talvolta chiamati anche "dispositivi ATA" (le specifiche relative al modo in cui questi dispositivi comunicano con il computer vengono chiamate "norme e standard ATA").

L'applicazione Drive Setup consente di inizializzare, caricare, aggiornare e testare la maggior parte dei dispositivi IDE/ATA.

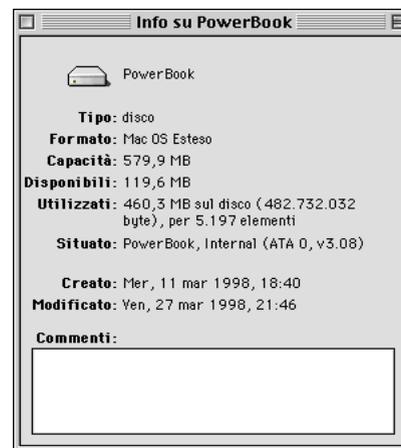
Immagine vettoriale

Le immagini vettoriali consistono di linee rette e curve definite da oggetti matematici chiamati vettori (vedi anche *curve di Bézier*). I vettori descrivono le immagini in base alle loro caratteristiche geometriche. Ad esempio, quando disegni un cerchio di tre centimetri in un programma vettoriale, il programma crea il cerchio basandosi sulla sua forma e sulle sue dimensioni. Potete quindi spostare, ridimensionare o cambiare il colore del cerchio senza perdere la qualità dell'immagine. Le immagini create in Illustrator e in FreeHand sono immagini vettoriali. Esse sono indipendenti dalla risoluzione, non sono cioè definite da un numero fisso di *pixel* e vengono ridimensionate automaticamente in modo da apparire chiare e nitide su qualsiasi unità periferica di output a qualsiasi risoluzione. Ne risulta che le immagini vettoriali rappresentano la scelta migliore per i caratteri e per logotipi, che richiedono linee nitide rappresentabili in scale di diverse dimensioni. Tuttavia poiché i *monitor* dei computer sono costituiti da un retino di pixel, sia le immagini vettoriali che le immagini bitmap vengono rappresentate a video come pixel. I programmi per il

disegno vettoriale convertono le loro forme in pixel per la visualizzazione. Le immagini vettoriali vengono visualizzate o stampate alla risoluzione disponibile per la visualizzazione o per il dispositivo di stampa. Il risultato è che queste immagini vengono ingrandite correttamente e riproducono bene contorni e dettagli.

Informazioni sugli elementi

Per avere informazioni utilizzando il *menu* "Vista", fai clic sulla *finestra* del disco o sulla *cartella* che vuoi visualizzare.



Puoi avere informazioni su un elemento utilizzando il comando "Informazioni" (nel menu "Archivio") o utilizzando il menu "Vista".

La finestra Informazioni fornisce informazioni dettagliate su un singolo elemento, incluso il tipo, la dimensione, la data di creazione e di modifica e la posizione.

Il menu "Vista" consente di visualizzare il contenuto di una cartella o di un disco come elenco (per nome, tipo o altro criterio), come icone o come pulsanti.

Per modificare le informazioni visualizzate, apri il menu "Vista" e scegli "Opzioni Vista". Quindi, fai clic per selezionare opzioni desiderate.

Fai clic su “OK” per vedere le nuove informazioni (potrebbe essere necessario ridimensionare la finestra per vedere tutte le nuove informazioni).

Indirizzo IP

Si tratta di una serie di numeri che serve ad individuare, senza possibilità di equivoci un determinato computer connesso a *Internet*.

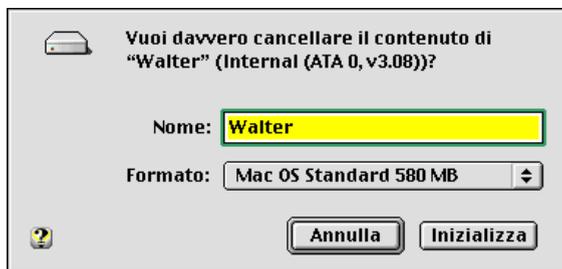
L'**indirizzo IP** è formato da quattro numeri compresi tra 0 e 255 separati da punti. 000.111.123.255. Spesso, in sua vece, si usa far riferimento ad un sistema servendosi del *domain name* (v.), che risulta più facile da ricordare.

Per collegarti a Internet il computer deve avere un indirizzo IP. Inserisci l'indirizzo IP del computer nel *controllo* TCP/IP. Per conoscere l'indirizzo IP, è necessario rivolgersi al *provider*.

Inizializzare un disco

L'inizializzazione è un procedimento di preparazione di un disco vuoto per memorizzare informazioni. Quando iniziizzi un disco, alcuni segnali magnetici sono posizionati sulla superficie del disco al fine di indicare le posizioni per la memorizzazione dei dati. Quando iniziizzi un disco ogni informazione presente sul disco viene cancellata. Se vuoi inizializzare un disco già utilizzato fai clic sull'*icona* del disco.

Anche per cancellare il contenuto di un disco, usa il comando “Inizializza Disco” dal *menu* “Altro”.



Quando si cancella il contenuto di un disco, si perdono irrimediabilmente tutti i dati. Prima di cancellare un disco, assicurati di copiare i documenti che non vuoi cancellare.

Prima di inizializzare un disco che contiene documenti che desideri conservare, creane una copia su un altro disco.

Non è possibile cancellare il disco di avvio che stai utilizzando, i dischetti protetti e i dischi CD-ROM.

Protezione di un floppy

Se il dischetto è nell'unità disco, espelli il disco. Per proteggere un dischetto, fai scorrere verso l'alto la linguetta posta sul retro nell'angolo in alto in modo che il foro sia aperto. Per sproteggere il dischetto, fai scorrere la linguetta verso il basso in modo che il foro sia chiuso.

Riparazione di un floppy

Il computer viene fornito con due applicazioni per la verifica e la riparazione dei dischi: Disk First Aid (per dischi rigidi e dischetti) e Drive Setup (per dischi rigidi e dischi removibili). Queste applicazioni non riparano dischi in formato DOS. Per verificare se l'unità disco ha problemi, segui questa procedura:

- usa un altro dischetto nell'unità disco;
- usa il dischetto originale in un'altra unità.

Se anche con l'altro dischetto ci sono dei problemi o se il dischetto originale funziona con l'altra unità disco, l'unità disco deve essere riparata.

Installer

È un'*applicazione* che permette di installare o aggiornare il software di *sistema* (il software che il computer utilizza per eseguire le operazioni) o aggiungere il software di *rete* e di stampa. Molte applicazioni utilizzano questi programmi di installazione.

Installare un componente del software di sistema

A volte è necessario installare un componente del software di

sistema (*driver di stampa o controllo*) o reinstallare tutto il software di sistema.

I *documenti* del software di *sistema* vengono forniti compressi sia sui dischetti che sul disco *CD-ROM*. Se devi installare un elemento del software presente sui dischetti o sul CD-ROM, devi usare il programma Installer (se trascini un documento compresso sulla Cartella Sistema non viene installato correttamente).

IRC

Internet Relay Chat: una struttura che gestisce simultaneamente il colloquio tra più utenti in tempo reale, attraverso l'instaurazione di "canali" pubblici dedicati. Gli utenti, che desiderano comunicare tra loro in teleconferenza, possono servirsi di appositi canali privati. A livello mondiale, i principali server IRC sono tutti collegati tra loro.

Internet

Come nome proprio, designa il complesso di reti, distribuite nel mondo ed interconnesse tra loro, che utilizzano il *protocollo* di comunicazione TCP/IP. Il nome comune "internet" si utilizza per indicare che due o più reti sono interconnesse tra loro.

Intranet

Il termine sembra sia stato usato per la prima volta su una rivista americana da Morgan Russel. Si tratta di una rete locale basata sul *protocollo* TCP/IP e su mezzi di comunicazione analoghi a quelli utilizzati per *Internet* (HTTP, HTML, ...). Per esempio, si possono utilizzare Netscape, Explorer, Eudora collegandosi attraverso Ethernet ad un *server* basato su software Internet.

ISDN

Integrated Services Digital Network (Rete Integrata di Servizi Digitali). Evoluzione naturale della rete telefonica tradizionale (analogica), che permette la trasmissione di dati in forma *digitale* (v.).

Trasmissione digitale significa che il segnale non viene modulato secondo una determinata onda, ma codificato e inviato lungo la linea come una lunga serie di zero e uno. Le tre caratteristiche principali di ISDN sono:

- elevata velocità di trasmissione pari a 64 kbit al secondo per canale;
- qualità di ascolto per i servizi vocali;
- bassissimo rateo di errore per pacchetti inviati.

Per allacciare un computer alla rete ISDN devono essere utilizzate apposite schede o apparecchiature *hardware* tipo Sagem Geoport.

ISO

International Standard Organization. ISO 9660 è, per esempio, uno standard che definisce l'organizzazione delle informazioni in un *CD-ROM*.

J

Java

È il nome di un linguaggio di programmazione ideato dalla Sun e proposto come strumento di sviluppo per applicazioni pensate per funzionare su reti di calcolatori. Tramite questo linguaggio è possibile sviluppare programmi che possono essere eseguiti senza problemi su qualsiasi computer che soddisfi certi requisiti, indipendentemente dalle caratteristiche particolari del computer stesso: questo significa che, per un programma scritto in Java, non è necessario produrre versioni diverse per i vari computer, ma lo stesso identico programma potrà tranquillamente essere eseguito su un PC, un Macintosh, un computer Unix, ecc. Java suppone di non avere a che fare con un particolare modello di computer, ma con una macchina virtuale (*virtual machine*) dalle caratteristiche standardizzate.

Javascript

È un linguaggio di scripting pensato appositamente per essere inserito in pagine *WWW*. Si tratta in sostanza di un insieme di comandi, abbastanza simile al linguaggio C e a Java, che vengono interpretati in tempo reale dal *browser* ed eseguiti subito dal computer dell'utente. Rispetto a Java, Javascript è molto più semplice da usare, anche se meno potente. Permette tuttavia lo svolgimento di semplici operazioni ad esempio semplici realizzazioni grafiche come quella della scritta che scorre nella barra inferiore del *browser*, visibile in molti siti. È quindi un ideale complemento dell'*HTML*, che permette un incremento della flessibilità per gli autori di pagine Web senza però richiedere l'acquisizione di un linguaggio di programmazione complesso come Java e l'utilizzo di strumenti come compilatori o interpreti.

K

Kerning

Indica lo spazio in punti tipografici tolto o aggiunto tra un carattere e l'altro.

L

Lan

Local Area Network. *Rete* locale che collega i computer e le stampanti fra loro, permettendo agli utenti di condividere l'accesso alle periferiche e la cui estensione è limitata all'area di un edificio o ad una sua porzione.

Laser

Light Amplification by Simulated Emission of Radiation

(Amplificazione di Luce per Emissione Simulata di Radiazione).

LaserWriter

Serie di stampanti con tecnologia laser per la stampa.

LaserWriter 8



Estensione indispensabile per la gestione delle stampanti laser. Deve essere presente nella *cartella Estensioni* della *Cartella Sistema*, e può essere selezionata come risorsa di stampa utilizzando il pannello *Scelta risorse*.

LocalTalk

Designa un sistema di cavi e connettori che collega computer, stampanti e altri dispositivi di *rete* come parte del sistema di rete AppleTalk. Un connettore **LocalTalk** è incorporato in ciascun computer basato su Mac OS.

Login

L'insieme di procedure da eseguire per entrare in un *sistema*. Per estensione, il nome assegnato ad un utente affinché possa accedere ad un *host*.

Lisa

Computer Apple progenitore del Macintosh.

M

Macintosh

Apple Computer Inc., dopo aver introdotto il concetto di **Personal Computer**, inaugura nel 1984 la serie denominata Macintosh. Dal primo modello chiamato Plus, al glorioso MacII (1987), al primo PowerMac (1994) fino ad arrivare ad oggi ai velocissimi G3, la famiglia Macintosh si è arricchita di oltre cento modelli.

Mac OS

Macintosh Operating System (Sistema Operativo per Macintosh). La versione in uso mentre sto scrivendo è la 8.1.

MacIP

È un *sistema* che converte i pacchetti di informazioni inviati nella *rete* TCP/IP, in pacchetti che possono essere inviati in una rete *AppleTalk*.

Il *server* MacIP è un computer che lavora con il software MacIP ed è collegato alla rete AppleTalk. Il server MacIP contiene una lista di *indirizzi IP* e può assegnarli automaticamente agli altri computer in rete AppleTalk.

Mailing List

Termine solitamente utilizzato per descrivere un sistema automatizzato che consente agli utenti di inviare la posta elettronica ad uno specifico indirizzo, nel quale il loro messaggio viene replicato ed inviato a tutti gli "abbonati" della **mailing list**. Tutti i nominativi inclusi in questa lista appartengono a persone che hanno richiesto esplicitamente di partecipare ad una discussione su un particolare soggetto e desiderano essere tenuti al corrente dei messaggi aggiunti dagli altri utenti.

Maschera di sottorete

In genere le *reti* vengono suddivise in sottoreti più piccole, in modo da rendere più facile ed efficiente l'indirizzamento sulla rete. Una **maschera di sottorete** è il numero che identifica la sottorete alla quale è collegato il computer. Questo numero è una impostazione necessaria nel *controllo* TCP/IP.

Memoria

Il termine **memoria** generalmente viene utilizzato per indicare la capacità di un *disco* o di un computer nell'elaborare i dati, cioè la *RAM* (Random Access Memory). La RAM è contenuta in *chip* (circuiti integrati) installati sulla scheda logica principale del computer o su moduli di espansione chiamati SIMM o DIMM.

La RAM è usata dal software di *sistema* e dalle applicazioni per mantenere le informazioni temporaneamente. Allo spegnimento del computer, le informazioni nella RAM si perdono.

I dischi vengono utilizzati per registrare informazioni e *applicazioni*. Per esempio, è possibile registrare un documento su un disco, da usare in seguito.

La memoria viene misurata in kilobyte (KB), megabyte (MB) e gigabyte (GB). Queste misure sono utilizzate come unità di misura per la memoria RAM e le memorie di massa (dischi).

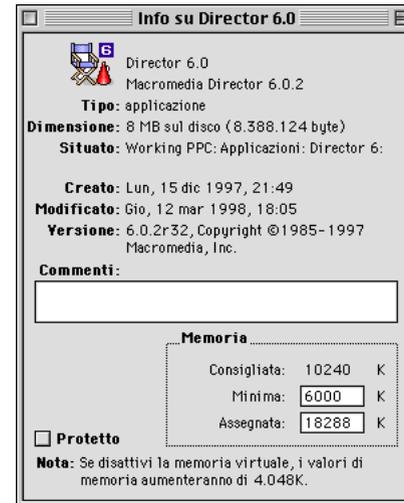
Un megabyte (MB) è formato da 1024 kilobyte (KB), o 1.048.576 byte (un byte è formato da 8 bit). Un kilobyte (KB) è costituito da 1024 byte (un byte è formato da 8 bit).

Memoria assegnata

Quando un'applicazione è aperta, essa occupa una parte della memoria (RAM) del computer. Puoi modificare la quantità di memoria assegnata all'applicazione nella relativa finestra Informazioni. Per lavorare con documenti di grandi dimensioni, puoi aumentare la quantità di memoria assegnata.

Per aprire contemporaneamente più applicazioni, puoi diminuire lo spazio di memoria assegnato a ciascuna applicazione. Fai doppio clic sul riquadro "Memoria Assegnata" e inserisci un nuovo

valore. L'applicazione userà questa quantità di memoria se la memoria disponibile è sufficiente.



Quando l'applicazione è aperta o protetta, non puoi inserire un nuovo valore. Se l'opzione "Protetto" è attivata, fai clic su di essa per disabilitarla.

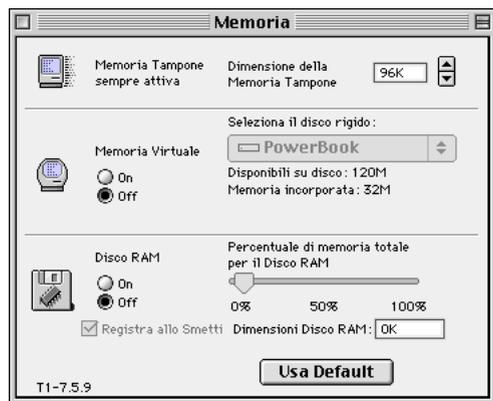
Fai doppio clic sul riquadro della memoria minima e inserisci il nuovo valore. Il programma non può essere aperto se il valore della memoria minima è superiore alla memoria disponibile. La memoria minima deve essere inferiore alla memoria assegnata.

Memoria tampone

È una parte della memoria *RAM* in cui vengono registrate le informazioni usate più frequentemente dal computer. La memoria tampone favorisce un più rapido ed efficace funzionamento delle applicazioni, tuttavia non è disponibile per aprire le applicazioni. Per regolare la memoria tampone, usa il *controllo* "Memoria". Fai clic sulle frecce per impostare la nuova dimensione.

Più piccola è la dimensione della memoria tampone, maggiore sarà la memoria disponibile per aprire i programmi. Più grande è

la dimensione della memoria tampone, più veloci saranno i programmi.



Le modifiche avranno effetto al riavvio del computer.

Memoria virtuale

A volte potrebbe capitare che la memoria *RAM* non sia sufficiente per eseguire una certa operazione. Abbiamo allora tre possibilità per continuare:

- acquistare memoria *RAM* aggiuntiva;
- acquistare un programma che si chiama RamDoublere che virtualmente raddoppia o triplica la memoria via software;
- utilizzare la memoria virtuale.

La memoria virtuale è uno spazio sul disco rigido che il computer utilizza come fosse memoria *RAM*.

Per impostare la memoria virtuale utilizza il controllo Memoria.

Questo spazio su disco non è disponibile per la registrazione dei documenti. Per poter utilizzare la memoria virtuale, è necessario spazio libero su disco equivalente alla quantità di memoria virtuale che vuoi usare, sommata alla quantità di memoria incorporata di cui disponi.

La memoria virtuale è utile per aprire più applicazioni contemporaneamente o per utilizzare applicazioni per il cui utilizzo è

richiesta una grande quantità di memoria. L'utilizzo della memoria virtuale può rallentare il funzionamento del computer. Tuttavia può essere particolarmente utile per i programmi PowerPC Macintosh che richiedono molta memoria.

Aprendo la finestra "Informazioni" del programma, puoi vedere quanta memoria puoi risparmiare per un'applicazione nativa.

Quando la memoria virtuale è disabilitata, la finestra Informazioni specifica la quantità di *RAM* che un programma potrebbe richiedere se la memoria virtuale fosse abilitata.

Quando la memoria virtuale è abilitata, la finestra Informazioni informa di quanta ulteriore memoria il programma avrebbe bisogno se la memoria virtuale fosse disabilitata.

Apri il menu a comparsa "Seleziona il disco rigido" e scegli il disco rigido su cui utilizzare la memoria virtuale.

Come attivare la memoria virtuale

Fai clic su "On" per attivare la memoria virtuale (se appare un messaggio, fai clic su "OK").

Fai clic sulle frecce per impostare il valore totale della memoria che desideri, compresa la memoria virtuale (se non c'è abbastanza spazio sul disco selezionato, non appaiono le frecce).

Aggiungendo più memoria virtuale di quella proposta si provoca il rallentamento della velocità di elaborazione del computer.

Quando attivi la memoria virtuale, sul disco rigido viene creato un documento chiamato "VM Storage". Le dimensioni di questo documento corrispondono a quelle che appaiono nel riquadro "Dopo il riavvio". Lo spazio occupato dal documento "VM Storage" non è disponibile per la registrazione dei documenti fino a quando non si disattiva la memoria virtuale.

La memoria virtuale si attiva dopo il riavvio del computer.

Photoshop e memoria virtuale

Photoshop è un programma che utilizza una propria memoria virtuale indipendente da quella del sistema operativo.

Per *default*, Photoshop usa il disco rigido su cui è installato il

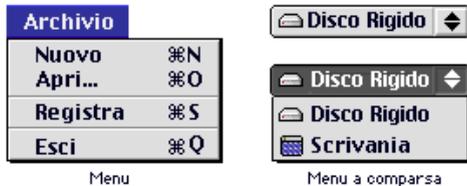
sistema operativo come disco di memoria virtuale principale. È possibile modificare questa impostazione o definire un disco secondario, da usare quando quello principale è pieno.

Il disco di memoria virtuale principale deve essere il disco rigido più veloce e deve essere deframmentato. Per lavorare al meglio, Adobe consiglia di dedicare un intero disco rigido come disco di memoria virtuale.

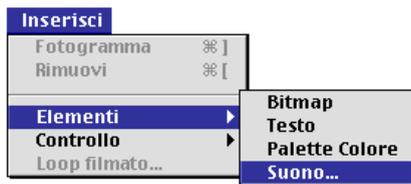
Menu

I **menu** ti consentono di scegliere un comando che il computer deve eseguire. I menu si trovano nella barra dei menu, nella parte superiore dello schermo. Per usare un menu, tieni premuto il pulsante del mouse sul titolo della barra e trascina il puntatore sul comando desiderato.

I menu nelle *finestre* hanno una doppia freccia; il contenuto di questi menu “compare” quando fai clic su di essi.



Alcuni comandi nei menu hanno dei triangoli con la punta rivolta a destra. Scegliendo uno di questi comandi, si apre un sottomenu. Trascina il cursore nel sottomenu e scegli un comando.



Alcuni comandi nei menu presentano tre puntini. Scegliendo uno

di questi comandi, compare una *finestra di dialogo*. Verifica o inserisci le informazioni richieste, quindi fai clic su “OK”.



Se il comando del menu è in grigio, significa che il comando non è disponibile.

Potrebbe non essere disponibile, perché deve essere selezionato un elemento. Per esempio, il comando “Copia” è in grigio fino a quando non scegli l’elemento da copiare.



Per attivare la maggior parte dei comandi dei menu, prima è necessario selezionare qualcosa (per esempio, un’icona o del testo). Prima di scegliere un comando assicurati di selezionare l’elemento che desideri modificare.

Menu Aiuto

Puoi attivare gli aiuti nel menu “Aiuto”. Quando il comando “Mostra Aiuti Veloci” è attivo, puntando su un elemento dello schermo, verranno visualizzate informazioni sull’elemento.

Per ottenere gli Aiuti Veloci per un comando di un menu, apri il menu e posiziona il puntatore sul comando.

Aiuto Mac OS

Aiuto Mac OS fornisce aiuto passo per passo mentre utilizzi il computer.



Aiuto fornisce le informazioni che sono effettivamente rilevanti in un preciso momento. Per esempio, non ti chiederà di aprire un elemento se l'elemento è già aperto. Inoltre, Aiuto può aprire automaticamente un elemento (per esempio un *controllo*).

Aiuto "riconosce" alcune caratteristiche del tuo computer, per esempio se è in grado di supportare la visualizzazione del colore.

Se Aiuto non appare nel menu "Aiuto", assicurati di essere nel Finder (apri il menu "Applicazioni", nell'angolo superiore destro dello schermo e scegli "Finder").

Se non trovi le informazioni che ti interessano, prova in un altro modo. Se in genere utilizzi la vista per Argomenti, prova a fare clic sui pulsanti "Indice" o "Cerca".

Per ritornare all'elenco degli argomenti, fai clic sul pulsante "Argomenti".

Aiuto per le applicazioni

Per ottenere aiuto in una applicazione, devi attivare il programma aprendo il menu "Applicazioni" (sulla destra della barra dei menu) e scegliere il nome dell'applicazione. Quindi, aprire il menu "Aiuto" e scegliere l'elemento che desideri.

Se il menu non contiene comandi di aiuto (per esempio "Per Iniziare" o "Aiuto") il programma potrebbe avere gli aiuti disponibili in un altro menu o non avere aiuti. Per istruzioni, consulta la documentazione fornita con il programma.

Menu Apple (🍏):

Puoi aprire rapidamente un programma, un documento o una cartella, selezionandone il nome dal **menu Apple** (🍏).



Alcuni elementi vengono inseriti nel menu Apple (🍏) durante l'installazione del software di *sistema*.

Per aggiungere elementi al menu Apple (🍏), trascinali nella *cartella* Menu Apple all'interno della Cartella Sistema.



Invece dell'elemento stesso, puoi trascinare il suo *alias* nella cartella Menu Apple. Il nome dell'elemento apparirà nel menu "🍏". Il contenuto del menu "🍏" può essere modificato togliendo o trascinando fuori dalla cartella "Menu Apple" (all'interno della "Cartella Sistema") degli elementi. Inoltre è possibile modificare i sottomenu che appaiono nel menu "🍏". Per eliminare un elemento da Menu Apple trascina l'elemento che vuoi rimuovere fuori dalla finestra Menu Apple. Il nome dell'elemento non apparirà più nel menu "🍏".

Puoi abilitare o disabilitare i sottomenu che appaiono nel menu "🍏" e modificare il numero di elementi che compaiono nei sottomenu che contengono elementi usati recentemente.

Opzioni Menu Apple



Per effettuare queste modifiche, devi utilizzare il controllo “Opzioni Menu Apple”.

Fai clic su “Off” per disabilitare i sottomenu nel menu “

Quando l’opzione sottomenu è abilitata, ogni cartella presente nella cartella Menu Apple (all’interno della Cartella Sistema) appare come un sottomenu. Puoi aprire una cartella selezionandola dal relativo sottomenu.

Fai clic sul pulsante di scelta “Ricorda elementi usati di recente” per disabilitare i sottomenu degli elementi recenti (il segno di spunta viene rimosso).

Per modificare il numero di elementi visualizzati in un sottomenu, inserisci il valore desiderato nei campi “Documenti”, “Applicazioni” e “Server” (dischi condivisi).

Promemoria e Blocco Note



Per scrivere brevi appunti mentre lavori, puoi utilizzare due diverse applicazioni: Promemoria e Blocco Note.

Per sfogliare le pagine del Blocco Note, fai clic nell’angolo in basso a sinistra.

Calcolatrice Grafica



La calcolatrice grafica visualizza automaticamente grafici ed equazioni che tu digiti. Puoi digitare equazioni con due variabili, riproducendo un grafico bidimensionale oppure con tre variabili, per riprodurre un grafico tridimensionale.

Menu “Applicazioni”

L’applicazione attiva è quella con la quale stai lavorando. Puoi avere più applicazioni aperte contemporaneamente, ma può essere attiva solo un’applicazione alla volta.

I menu dell’applicazione attiva appaiono nella barra dei menu e le finestre corrispondenti vengono visualizzate in primo piano rispetto alle finestre di altre applicazioni.

Per sapere quali applicazioni sono aperte, apri il menu “**Applicazioni**” (nell’angolo superiore destro dello schermo). Il nome del programma attivo è contrassegnato da un segno di spunta.

Se mentre usi un’applicazione fai clic inavvertitamente sulla scrivania o su un suo elemento, di solito si attiva il Finder.

Puoi nascondere o mostrare finestre di un’applicazione aperta (compreso il Finder). Inoltre, puoi ridurre qualsiasi *finestra* in modo che sia visibile solo la barra del titolo oppure espanderla partendo dalla barra del titolo.



Apri il menu “Applicazioni” e scegli “Nascondi” (per nascondere le finestre dell’applicazione attiva) o “Nascondi Altre” (per nascondere le finestre delle applicazioni inattive).

Per visualizzare le finestre di tutte le applicazioni aperte, apri il menu “Applicazioni” e scegli “Mostra Tutte”. Puoi inoltre scegliere le applicazioni delle quali vuoi mostrare le finestre.

Se il comando “Mostra Tutte” è in grigio, allora le finestre di tutte le applicazioni sono già visualizzate.

Scegli l’applicazione dal menu “Applicazioni” (nell’angolo supe-

riore destro dello schermo) per renderla attiva. Se il programma che cerchi non è nel menu, significa che non è aperto.

Quando il Finder è nascosto puoi passare da un programma all'altro facendo clic sulla finestra di un documento aperto, o aprendo il menu "Applicazioni" e scegliendo il nome del programma.

Puoi evitare di passare da un'applicazione al Finder "nascondendo" il Finder, utilizzando il controllo "Controlli Generali".

Nella sezione "Scrivania", fai clic sull'opzione "Mostra Scrivania in background" per disattivarla.

Quando il Finder è nascosto, gli elementi della Scrivania non verranno visualizzati in background sulla Scrivania mentre stai lavorando in un'applicazione.

Il Finder rimane nascosto fino a quando non lo selezioni dal menu "Applicazioni" (sulla destra della barra dei menu) oppure abiliti l'opzione "Mostra Scrivania" (in *background*).

Menu contestuale

Posiziona il puntatore su un oggetto in una finestra oppure sulla Scrivania, quindi fai clic tenendo premuto il tasto "ctrl".

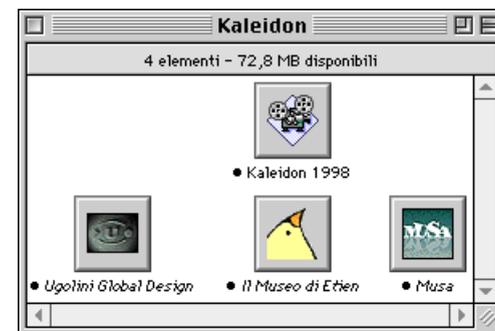
Un **menu contestuale** mostra i comandi disponibili per l'elemento selezionato. I menu contestuali possono apparire per cartelle e per molti altri elementi sulla Scrivania.

In genere, quando trascini un'icona, la sposti. Tenendo premuto i tasti " -opt" mentre trascini, puoi creare un *alias* dell'icona, invece di spostarla. Per scegliere un comando quando il menu è aperto, fai clic sul comando. Per chiudere il menu senza scegliere un comando, fai clic al di fuori del menu.

Menu Vista

Una *vista* è una modalità di visualizzazione del contenuto di una cartella o di un disco. Puoi visualizzare il contenuto di una *cartella* o di un *disco* come *pulsanti* (v. *pulsantiera*, gli elementi appaiono come pulsanti, sui quali fai clic per aprirli) o come *icone* (gli elementi appaiono come icone grandi o piccole, sulle quali fai doppio-clic per aprirle) oppure come elenco (gli elenchi sono

ordinati per nome, dimensione, tipo, classe, data di modifica o versione).



Kaleidon				
4 elementi - 72,8 MB disponibili				
Nome	Data di modifica	Dim.	Tipo	
• Il Museo di Etien	Mer, 18 mar 1998, 18:26	4K	alias	
• Kaleidon 1998	Mar, 10 mar 1998, 10:15	2,6 MB	applicazione	
• Musa	Mar, 10 mar 1998, 10:07	2K	alias	
• Ugolini Global Design	Mar, 10 mar 1998, 10:17	6K	alias	

Il menu Vista ti consente di scegliere la modalità di visualizzazione desiderata, di modificare la disposizione degli elementi nelle finestre e di impostare i tipi di informazione che appaiono nell'elenco.

Microprocessore

Il *microprocessore* è il “cervello” di un computer contenuto in un singolo circuito integrato (v. *chip*). Macintosh utilizza microprocessori Motorola.

Il primo microprocessore utilizzato dal Macintosh Plus si chiamava 68000. Attualmente il Macintosh utilizza microprocessori basati su *RISC* denominati PowerPC “G3”. La velocità di elaborazione di un computer è determinata dalla velocità del microprocessore, misurata in *MHz* (v.). Questa però non deve trarre in inganno perché anche l'architettura con cui è costruito influisce sui tempi di calcolo, e quindi un microprocessore della serie G3 a 233 MHz risulta più veloce di un microprocessore della serie precedente (604) a 300 MHz. In altri termini è come dire che arriva prima una auto che va ai 100 Km/h che fa una strada più corta rispetto ad una che fa i 150 Km/h ma è obbligata a fare una strada più lunga.

Midi

Musical Instrumental Digital Interface: interfaccia standard utilizzata per scambiare dati tra computer e strumenti musicali.

Modem

Modulatore/Demodulatore

È un dispositivo che permette a un computer di comunicare con un altro computer tramite la linea telefonica. Il modem converte informazioni *digitali* in segnali *analogici* che possono essere trasmessi su linea telefonica. I modem possono essere interni (alloggiati all'interno del computer) o esterni.

Possono trasmettere fino a 56.700 bps (bit per secondo).

Monitor

Il **monitor** è un dispositivo di visualizzazione che consente appunto di visualizzare le operazioni del computer e di interagire con esso. Alcuni monitor sono incorporati nel telaio del computer, mentre la maggior parte sono collegati tramite cavi.

I monitor sono tubi catodici (usati con i computer portatili) o schermi a cristalli liquidi (usati con i computer notebook). Con la maggior parte dei computer puoi utilizzare più di un monitor.

Contrasto

Il contrasto misura la differenza in luminosità o colore tra l'immagine a video e l'area nella quale è visualizzata. Maggiore è il contrasto, meglio definita è l'immagine.

Luminosità

La luminosità è riferita all'intensità di luce visualizzata sullo schermo. Più bassa è l'impostazione della luminosità, più scuri appariranno i colori.

Mosaic

Il primo programma reso disponibile, con identica interfaccia, per Macintosh, Unix e Windows, deputato all'accesso del *World Wide Web*. Il codice sorgente di **Mosaic**, successivamente concesso in licenza, è servito per la realizzazione di altre *applicazioni* simili.

Mouse

Dispositivo che controlla i movimenti di un cursore posto sullo schermo.

Multi-tasking

Sistema che permette al computer di assolvere più funzioni contemporaneamente.

N

Name Server

È il nome di un computer di *rete* che lavora con una *applicazione* che contiene la lista degli *indirizzi IP* e i nome associati. Utilizza il **name server** per indicare gli indirizzi di rete per lettera e non per numero.

Generalmente sono gestiti dalle organizzazioni che forniscono i servizi Internet.

Se comunichi frequentemente con utenti di una organizzazione specifica, si consiglia di inserire i name server dell'organizzazione nel controllo TCP/IP.

Netscape

Netscape Navigator (insieme alla versione più completa chiamata Communicator) è uno dei più diffusi ed apprezzati *browser* per il World Wide Web.

Newsgroup

Gruppo di discussione su *Intenet* (v.), che raccoglie gli utenti interessati ad un determinato soggetto.

Nodo

Il **nodo** è un qualsiasi dispositivo, per esempio un computer, che sia fornito di un indirizzo all'interno della rete. Computer, *stampanti*, *modem*, *router* e altri dispositivi collegati alla rete sono tutti nodi. Ogni nodo ha un proprio indirizzo.

NuBus e PCI

Molti computer hanno al proprio interno uno o più alloggiamenti per l'installazione di schede di espansione che incrementano le funzionalità del computer.

NuBus e **PCI** sono due tipi alloggiamento per le espansioni. Essi sono utilizzati per trasferire le informazioni tra le schede di

espansione e la scheda logica principale del computer. Questa circuiteria è nota come *bus* (v.).

Numero di colori

Il numero di colori o livelli di grigio che una scheda video a 4-bit può visualizzare è 16, una scheda a 8-bit ne può visualizzare al massimo 256 e una scheda a 24-bit può visualizzare al massimo 16 milioni di colori (vedi *Pixel*)

O

Object oriented graphics

Tipo di immagine in cui ogni elemento anziché essere rappresentato da punti separati è trattato in un blocco unico. I disegni **object oriented** sono ad esempio i disegni vettoriali, mentre i disegni *bitmapped* sono creati da programmi di tipo *paint* (v.).

OCR

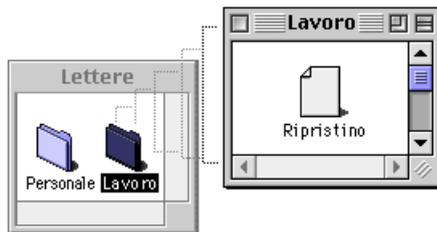
Optical Character Recognition, riconoscimento ottico del carattere. Software utilizzato dagli *scanner* per tradurre in formato testo immagini contenenti caratteri.

Open Transport

È il componente di rete di MacOS che consente di usare tipi diversi di reti, passare velocemente da un tipo di rete all'altra e utilizzare più tipi di rete contemporaneamente.

Organizzare i documenti di lavoro

Per lavorare in modo più efficiente è necessario utilizzare le cartelle per conservare ed organizzare i *documenti*. Puoi inserire una cartella dentro l'altra per creare una gerarchia di documenti secondo una tua logica. Per esempio, potresti creare una *cartella* chiamata "Lettere", dove conservare tutte le lettere scritte. All'interno della cartella Lettere potresti avere altre due cartelle, una chiamata "Personale" e l'altra chiamata "Lavoro".



Puoi creare tutte le cartelle di cui hai bisogno. Per creare una cartella, apri il menu "Archivio" e scegli "Nuova Cartella". Nella finestra attiva appare una nuova cartella (se la finestra non è attiva, la cartella appare sulla scrivania). La cartella appare con il nome "nuova cartella" già selezionato.

Inserisci il nome della cartella nuova (se il nome della cartella non è selezionato, fai clic sul nome dell'icona per selezionarla e quindi inserisci il nome nel riquadro).

Per cambiare facilmente l'organizzazione dei documenti e delle cartelle, il Finder (il programma che mostra la scrivania) deve essere attivo.

Per impostare la visualizzazione degli elementi nelle finestre delle cartelle, devi utilizzare i comandi nel menu "Vista". Puoi vedere il contenuto di una finestra come icone, pulsanti o elenco. Puoi riordinare le icone e i pulsanti oppure ordinare l'elenco, scegliendo uno dei criteri disponibili: per nome, data di creazione o modifica e dimensione del documento.

Puoi trasformare le cartelle in *finestre a comparsa* facilitandone così l'accesso. Le finestre a comparsa appaiono sotto forma di etichette in basso sullo schermo. Sono sempre visibili, indipendentemente dall'applicazione aperta. Per aprire una finestra a comparsa, devi semplicemente fare clic sulla relativa etichetta.

Per trasformare le cartelle in finestre a comparsa, devi utilizzare il menu "Vista".

Un altro metodo per velocizzare l'accesso ai documenti, consiste nella creazione di *alias* (v.). Aprendo un alias, viene aperto il documento originale. Puoi collocare un alias dove desideri, e conservare l'originale in un'altra posizione.

Se sei collegato a una rete, puoi creare alias per documenti o dischi su computer collegati. Quando apri un alias che "punta" ad un file contenuto su un altro computer, ti colleghi automaticamente al computer in cui si trova l'originale.

Puoi utilizzare le cartelle per organizzare i documenti e per condividere i dati con gli altri utenti di rete.

Oltre a conservare gli elementi nelle cartelle o sulla *scrivania*, puoi farli apparire nella *pulsantiera* o nel *menu* “”.

Puoi duplicare un documento o una cartella selezionando l'elemento e scegliendo “Duplica” dal menu “Archivio”.

Puoi copiare un documento o una cartella su un altro disco, trascinando l'elemento sull'icona del disco.

Per registrare o copiare documenti, cartelle e applicazioni all'interno di una cartella, trascina le loro icone sull'icona della cartella.

Quando il contenuto di un disco o di una cartella è visualizzato per nome, puoi visualizzare i nomi di tutti gli elementi contenuti nelle cartelle, facendo clic sul triangolo che si trova a sinistra del nome della cartella.

Per effettuare la copia di un elemento su un altro *disco*, trascina l'elemento sull'altro disco (l'elemento originale non si sposta).

Per copiare un elemento in un'altra cartella sullo stesso disco, tieni premuto il tasto “opt” mentre trascini l'elemento sull'altra cartella.

Le cartelle possono essere aperte automaticamente o “aperte a impulso” quando trascini i documenti su di esse.

Per aprire una cartella a impulso senza copiare o spostare alcun elemento, fai doppio clic sulla cartella senza rilasciare il mouse al secondo clic. Spostando il puntatore su eventuali cartelle interne, anch'esse verranno aperte, fino a quando non rilascerai il mouse.

Per aprire una cartella a impulso puoi anche trascinare un'icona sulla cartella. La cartella si apre. Puoi decidere se lasciare l'icona

lì o trascinarla in un'altra cartella. Dopo aver trascinato un'icona su una cartella, questa cartella rimane aperta. Qualsiasi altra cartella aperta verrà chiusa automaticamente.

Per disattivare la funzione cartelle a impulso, apri il menu “Composizione”, scegli “Preferenze”, quindi fai clic sull'opzione “Usa cartelle a impulso” per rimuovere il segno di spunta.

Utilizza il cursore per il ritardo nella finestra Preferenze per impostare il ritardo prima dell'apertura automatica delle cartelle.

Orologio interno

Il computer dispone di un **orologio interno** (una batteria provvede al funzionamento della data e dell'ora anche quando il computer è spento). L'orologio registra quando i documenti vengono creati e modificati.

Puoi impostare l'ora e la data utilizzando il *controllo* Data & Ora.

Ospite

Un **Ospite** è un utente di *rete* che non è registrato sul computer che ha condiviso il *disco*. Come proprietario di un disco condiviso in rete, l'accesso ai dischi condivisi può essere permesso o negato agli ospiti.

P

Paint

Viene definito **paint** un formato o un programma di grafica *bit-mapped* (mappa di bit).

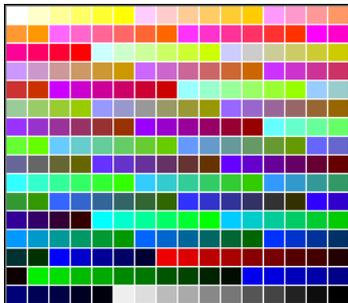
PAL, NTSC e SECAM

Sono segnali televisivi standard:

- **PAL (Phase Alteration Line)** è il formato standard video usato nella maggior parte dell'Europa (tra cui l'Italia) e in Australia;
- **NTSC** è il formato standard video usato negli USA e in Giappone;
- **SECAM** è il formato standard video usato in Francia.

Palette

La tavolozza dei colori disponibili.



Pannello di Controllo

I *controlli* (v.) consentono di personalizzare la configurazione del computer. Puoi modificare le impostazioni per la tastiera, il suono, la disposizione delle icone e molti altri componenti del sistema.

I controlli si trovano nella cartella Pannello di Controllo, all'interno della *Cartella Sistema*.

Pantone

Metodo per la definizione precisa del colore in tutti gli stadi della produzione di uno stampato, basato sulla identificazione numerica.

Partizione

Divisione di un *disco rigido* in vari comparti come fossero più dischi.

PCI

Interconnessione Componenti Periferiche, è un tipo di alloggiamento per le espansioni. Viene utilizzato per trasferire le informazioni tra le schede di espansione e la scheda logica principale del computer. Questa circuiteria è nota come *bus*.

Una scheda di espansione è un circuito installato nello slot di espansione del computer. Le schede di espansione forniscono funzionalità aggiuntive quali l'uso di dispositivi video o la connessione a uno specifico tipo di *rete*.

Periferica

La configurazione di base di un computer comprende tre elementi fondamentali: il processore o *CPU*, la memoria di lavoro o *RAM* e le **periferiche**. Queste sono dispositivi hardware connessi al computer, che consentono l'interazione con l'ambiente esterno: lettori di *dischi*, *memorie* di massa, *tastiera*, *monitor*, *stampante*, *mouse*, joystick o altro.

Photo CD

È la digitalizzazione di una normale fotografia per la visualizzazione al computer. Le immagini digitalizzate vengono registrate su *CD*, chiamati **Photo CD**, che possono contenere un centinaio di immagini ciascuno. La maggior parte dei laboratori fotografici può sviluppare le fotografie in Photo CD.

Per utilizzare Photo CD devi disporre di un lettore di *CD-ROM*.

Per registrare le fotografie come immagini su Photo CD, porta la

pellicola da 35-mm presso un laboratorio fotografico. Alcuni Photo CD sono *multisessione* (v. CD-ROM): se la capacità del disco non è esaurita, è possibile aggiungere altre immagini. Alcuni drive CD-ROM supportano soltanto dischi a sessione singola.

Sulle immagini contenute in un *Photo CD* è possibile effettuare diverse operazioni:

- visualizzare le singole immagini sullo schermo del computer;
- scorrere tutte le immagini sequenzialmente, come se si trattasse di una presentazione;
- stampare le immagini, copiarle e incollarle nei documenti, modificarle con programmi di grafica.

Per utilizzare i Photo CD sul computer, devono essere installate le estensioni QuickTime e Apple Photo Access.

Se il sistema dispone di un'unità CD-ROM incorporata, queste estensioni sono già installate.

Se l'unità CD-ROM viene collegata successivamente, per l'installazione del software consultare il manuale fornito con l'unità.

Piattaforma

Insieme di **hardware** e **software** che individua una precisa tipologia di sistemi informatici con caratteristiche comuni (Macintosh, UNIX, Windows 95, Windows NT ecc.). Ogni piattaforma richiede il proprio software specifico. Il software utilizzabile su più di una piattaforma viene detto cross-platform.

Pixel

Le immagini del computer sono formate da molti piccoli punti. Ogni punto è uno specifico colore o livello di grigio. Un pixel (**picture element**) è il più piccolo punto che il monitor è in grado di visualizzare. I monitor ad alta risoluzione possono visualizzare più pixel rispetto a quelli a bassa risoluzione.

Profondità dei pixel

La profondità dei pixel, o risoluzione in *bit*, calcola quante informazioni di colore sono disponibili per ogni pixel di un'immagine.

Una maggiore profondità di pixel (più bit di informazioni per pixel) indica più colori disponibili e una rappresentazione del colore più accurata nell'immagine digitale.

Ad esempio, un pixel con una profondità di 1 può avere due valori: nero e bianco. Un pixel con una profondità di bit pari a 8 può avere 256 valori (2^8).

Plotter

Periferica che permette di disegnare diagrammi e grafici per mezzo di pennini, i cui movimenti sono controllati dal computer. I **plotter** da taglio sono periferiche per l'incisione di pellicole e altri supporti di plastica con la guida di un computer.

Plug-in

I **plug-in** sono piccole *applicazioni* che per essere utilizzate devono integrarsi con altri programmi. Ad esempio Photoshop usa i plug-in per utilizzare i filtri, o per interfacciarsi direttamente con uno *scanner*. Un altro esempio sono i plug-in utilizzati dai *browser* per vedere filmati *quicktime* o *shockwave*. Una volta installati, i plug-in vengono automaticamente riconosciuti dal programma e le loro funzionalità ne diventano parte integrante.

Porta

È una presa nella quale inserire un cavo per collegare al computer dispositivi quali monitor, dischi rigidi esterni o stampanti. Le porte sono contrassegnate da icone che identificano che tipo di dispositivi possono essere collegati.

Porta SCSI (vedi *SCSI*).

Porta seriale

È una presa per collegare dispositivi che trasmettono e ricevono dati un *bit* alla volta. Alcune *stampanti* e i *modem* usano porte seriali.

PowerPC

Il PowerPC è un tipo di microprocessore *RISC* (v.) introdotto da Motorola nel 1994 in sostituzione della serie 680xx (CISC). I computer basati su PowerPC utilizzano programmi sviluppati espressamente per questo microprocessore, ma anche programmi per processori precedenti senza però sfruttare tutta la potenza del nuovo microprocessore.

PPP

Point to Point Protocol: un *protocollo* di comunicazione, sempre più diffuso rispetto a *SLIP* (v.), che dà modo al computer di sfruttare una normale linea telefonica ed un modem, per realizzare una connessione di tipo TCP/IP ad un nodo di accesso ad *Internet*.

Preferenze

La *finestra* di dialogo **Preferenze** consente di impostare le opzioni che verranno applicate agli elementi presenti nel Finder. Puoi accedere alla finestra di dialogo Preferenze, aprendo il menu "Composizione" del Finder e scegliendo "Preferenze". Ogni applicazione ha a sua volta le proprie preferenze che si riferiscono alle caratteristiche con le quali vogliamo che il programma lavori.

Programmi (vedi **Applicazioni**)

Proteggere (o sproteggere) un documento

Puoi proteggere un documento proteggendo il disco che lo contiene o mettendolo in una delle due cartelle protette (la cartella Applicazioni e la Cartella Sistema).

Se un documento è protetto, puoi aprirlo e copiarne il contenuto, ma non puoi modificarlo o eliminarlo. Se la cartella Applicazioni o la Cartella Sistema sono protette, non puoi rimuoverne o modificarne gli elementi.

Per proteggere l'elemento apri il menu "Archivio" e scegli il comando "Informazioni" poi fai clic sull'opzione "Protetto" (appare un segno di spunta).

Per sproteggere l'elemento fai clic per rimuovere il segno di spunta). Alcune applicazioni non funzionano correttamente quando sono protette.

Se vuoi proteggere il contenuto della Cartella Sistema e della cartella Applicazioni, usa il controllo "Controlli Generali".

Se la protezione è attivata, le applicazioni, i documenti, le cartelle all'interno di queste cartelle non possono essere spostate e i documenti non possono essere modificati.

Se la protezione è attivata:

- non puoi rimuovere gli elementi al primo livello della cartella protetta;
- non puoi modificare i documenti al primo livello della cartella protetta.

Non puoi attivare contemporaneamente la protezione delle cartelle e la condivisione. Quando la condivisione è attiva la protezione si disattiva automaticamente.

Protocolli

Un **protocollo** è un insieme di istruzioni per la comunicazione sulle diverse tipologie di *rete*. AppleTalk e TCP/IP sono due differenti protocolli di comunicazione.

Pulsantiera

È una speciale *finestra* che contiene dei pulsanti che puoi utilizzare per aprire le applicazioni e altri elementi. Per aprire un elemento fai clic sul pulsante che lo rappresenta.

Su alcuni modelli Macintosh, è impostata per aprirsi automaticamente. Se all'accensione del computer non compare, puoi visualizzarla aprendo il controllo "Pulsantiera". Con il controllo "Controlli Generali" attivi o disattivi la Pulsantiera all'avvio del computer.

Q

Quickdraw

Linguaggio di descrizione dello schermo realizzato da Bill Atkinson. Una pietra miliare nella storia del Mac.

QuickTime



QuickTime™ È un'estensione di sistema che fornisce al computer la capacità di utilizzare documenti audio e sequenze video digitalizzate. In commercio sono disponibili diversi programmi che consentono di creare e riprodurre animazioni (Premiere, Videoshop, ecc.) che si basano su questa funzione.

QuickTime è installato nella *cartella Estensioni*, all'interno della Cartella Sistema. A questa estensione sono affiancate altre che ne ampliano le potenzialità.



QuickTime™ MPEG Extension



QuickTime™ Musical Instruments



QuickTime™ PowerPlug



QuickTime™ VR

QuickTime VR

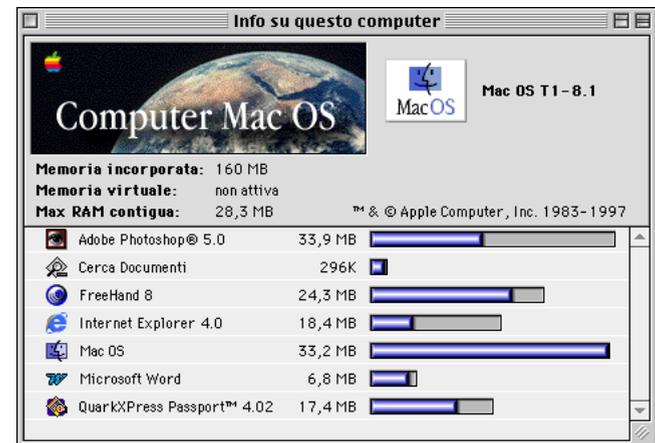
Fra queste particolarmente interessante è QuickTime VR che permette di creare filmati interattivi in realtà virtuale.

R

RAM

(Vedi anche *Memoria*). La **Random-Access Memory** è il circuito elettronico che il computer utilizza per elaborare e memorizzare temporaneamente le informazioni. Il circuito è contenuto in *chip* montati sulla scheda logica del computer o su moduli di espansione (chiamati *SIMM*).

Quando il computer si spegne, il contenuto della RAM viene perso. Le informazioni che si desidera conservare devono essere registrate su disco. La quantità di memoria RAM necessaria al software di *sistema* varia a seconda dell'utilizzo. Maggiore è la memoria RAM, più sono le applicazioni che possono essere aperte, e più velocemente i comandi vengono eseguiti, specialmente se i documenti sono lunghi e complessi. La maggior parte delle applicazioni funzionano con una quantità di RAM che può essere modificata. È possibile verificare la quantità di memoria del computer aprendo il menu "Apple" (🍏) e scegliendo "Info su questo computer". Il numero accanto alla Memoria Totale indica la memoria RAM del computer.



Per avere a disposizione più memoria puoi:

- chiudere tutte le applicazioni che non stai utilizzando;
- riavviare il computer, il che consente talvolta di recuperare memoria (scegli “Riavvia” dal menu “Altro”);
- attivare la memoria virtuale nel controllo “Memoria”;
- utilizzare un software come RamDoublor (anche se software è sempre memoria virtuale);
- se non utilizzi i servizi di *rete*, puoi ottimizzare la memoria disattivando AppleTalk;
- puoi disattivare le estensioni di sistema che non utilizzi e quindi riavviare il computer;
- puoi ottimizzare la memoria disattivando la condivisione, nel controllo Condivisione Documenti;
- se hai aumentato le dimensioni della *memoria tampone* nel controllo Memoria, puoi provare a ridurle.

Puoi ottimizzare la RAM utilizzando il controllo Gestione Estensioni per disattivare le estensioni di sistema che non usi (ricordi di riavviare il computer). Appena disattivi AppleTalk, puoi sfruttare immediatamente i vantaggi di questo risparmio di RAM. Programmi come Premiere avvisano se AppleTalk è attivo.

Se compare un messaggio di avviso mentre utilizzi un’applicazione, chiudi qualche documento aperto per avere più memoria disponibile.

Inoltre puoi assegnare più memoria alla applicazione.

Se la memoria non è sufficiente per lavorare con un’applicazione già aperta o per aprire altre applicazioni e documenti, compare un messaggio di avviso.

Se compare un messaggio di avviso mentre apri un’applicazione o un documento, chiudi tutte le applicazioni che non stai utilizzando. Per ottimizzare la memoria puoi inoltre disattivare le funzionalità di sistema (come quelle di rete) che non stai utilizzando. Se si verifica spesso che la memoria disponibile è insufficiente, considera l’ipotesi di installare memoria aggiuntiva. È possibile inoltre utilizzare parte della memoria del disco rigido attivando la Memoria Virtuale dal controllo Memoria.

RAM parametrica

Porzione della RAM usata per il Pannello di Controllo e altri dispositivi (p.e., *l’orologio*). È alimentata dalla batteria esterna e non perde i dati quando si spegne il computer.

Può essere azzerata premendo i tasti `-opt-R-P` durante il riavvio del computer.

Registrazione un documento

Le *finestre* di dialogo Registra di applicazioni diverse differiscono leggermente, ma hanno comunque alcune caratteristiche comuni. Per registrare un documento o un lavoro, apri il menu “Archivio” e scegli “Registra”. Per specificare dove registrare il documento, usa il *menu a comparsa*.



Quando registri per la prima volta un documento appare una finestra di dialogo che consente di attribuire un nome al documento e di decidere dove registrarlo.

Utilizza il controllo “Controlli Generali” per specificare quale cartella deve comparire nel *menu a comparsa* come default. Puoi specificare:

- la cartella che contiene l’applicazione del documento;
- l’ultima cartella utilizzata dall’applicazione del documento;
- la cartella Documenti.

Dopo aver inserito il nome del documento e specificato dove registrarlo, fai clic su “Registra”.

Sotto l’elenco si trova una finestra di testo, dove inserire il nome del documento.

Per registrare il documento con un altro nome o in una posizione differente, utilizza il comando “Registra col Nome” o “Salva col Nome” (nel menu “Archivio”). In programmi in lingua inglese il comando è “Save as...”

Per specificare una delle cartelle come posizione standard o di *default* per registrare i documenti, utilizza il *controllo* “Controlli Generali” (puoi sempre specificare una posizione diversa nella finestra di dialogo Registra).

Registrare in altri formati

Molte applicazioni consentono di registrare i documenti in altri *formati di documento*. Queste opzioni sono disponibili nella finestra di dialogo Registra col Nome dell’applicazione. Ad esempio, Adobe Photoshop permette di registrare i documenti in formati TIFF o EPS utilizzabili in programmi di impaginazione come Free-Hand o QuarkXPress. In alcuni programmi la possibilità di registrare in altri formati è data dal comando “Esporta”.

Rete

Una **rete** è un sistema di computer, stampanti e altri dispositivi *hardware* collegati da cavi e *software* di rete. Utenti in rete possono condividere posta elettronica, *documenti*, *stampanti* e utilizzare altri servizi.

I servizi di rete comprendono posta elettronica, accesso a *Internet*, *dischi condivisi*, *stampanti*, *modem* e altre componenti hardware e software.

RGB

Red Green Blue. *Colori* (v.) primari della sintesi additiva. In Photoshop è un metodo di lavoro che permette di sfruttare completamente i 16 milioni di colori a disposizione.

Ricerca di documenti

Per cercare (v. anche *cerca*) rapidamente i *documenti*, usa il comando “Cerca” nel menu “Archivio”.

Per effettuare la ricerca sono disponibili diversi criteri, tra cui nome, data e dimensione.

Puoi selezionare un elemento trovato e individuarne la posizione esatta (per esempio, in una o più *cartelle*) e quindi spostare o aprire l’elemento.

Ricostruire la Scrivania

In genere all’avvio, il computer ricorda il modo in cui le icone di documenti e cartelle erano visualizzate prima dello spegnimento e utilizza le informazioni per mostrare le *icone* esattamente nello stesso modo.

Tuttavia, a volte, parti delle informazioni relative alla *Scrivania* possono essere incomplete e alcune delle icone potrebbero venire visualizzate come icone “generiche”.

In genere, per ripristinare le icone corrette degli elementi visualizzati sulla Scrivania, devi “ricostruire la Scrivania” oppure ordinare al computer di verificare gli elementi da visualizzare sulla Scrivania e il modo in cui li visualizza.

Oltre a risolvere il problema delle icone generiche, la ricostruzione della Scrivania aiuta il computer a tenere traccia dei documenti in modo più efficiente, assicurando che le informazioni vengano archiviate in modo corretto. Per queste ragioni, è consigliabile ricostruire la scrivania ogni uno o due mesi.

Per ricostruire la Scrivania, devi tenere premuti i tasti “ -opt” mentre riavvii il computer.

RISC

Reduced Instruction Set Computer

Microprocessore(v.) prodotto congiuntamente da Motorola, Apple e IBM in sostituzione dei processori basati su *CISC* (v.). Di gran lunga più veloci dei precedenti, hanno dato vita alla generazione di Macintosh denominati “PowerPC” o “Power Macintosh”.

Risoluzione del monitor

La **risoluzione** di un *monitor* viene fornita indicando il numero totale di *pixel* dell'area di visualizzazione. Per esempio, una risoluzione tipica dei monitor è 640 pixel orizzontali per 480 pixel verticali.

L'impostazione in pixel del monitor, insieme alla dimensione del monitor stesso, determina la densità del monitor in pixel. Quando si convertono immagini stampate in immagini a video e si traduce la risoluzione dell'immagine nella dimensione pixel, è utile sapere che la risoluzione predefinita di un monitor Macintosh è tipicamente di 72 *dpi*. La risoluzione predefinita di un monitor PC è tipicamente di 96 dpi.

In Photoshop, i pixel dell'immagine vengono tradotti direttamente in pixel del monitor. Questo significa che quando la risoluzione di un'immagine è più alta della risoluzione del monitor, a video l'immagine appare più grande rispetto alle sue dimensioni. Ad esempio, quando visualizzate un'immagine da 1 per 1 pollice, con una risoluzione di 144 *ppi* su un monitor da 72 dpi, l'immagine viene visualizzata in un'area di 2 per 2 pollici. Poiché il monitor può visualizzare soltanto 72 pixel per pollice, necessita di 2 pollici per visualizzare i 144 pixel che compongono un bordo dell'immagine.

Risoluzione della stampante

Se state predisponendo le immagini per la stampa, è importante sapere che la risoluzione della *stampante* (cioè il numero di punti per pollice (*dpi*) prodotto da una fotounità o da una stampante laser) è solitamente proporzionale, ma non uguale, alla risoluzione dell'immagine (cioè il numero di pixel che compongono un'immagine e che determina la dimensione dell'immagine a video). La maggior parte delle stampanti laser ha una risoluzione compresa tra 300 e 600 dpi e produce buoni risultati con le immagini da 72 *ppi* a 150 *ppi*. Le fotounità della fascia alta possono stampare a 1200 dpi, 2400 dpi o più, producendo buoni risultati con immagini da 200 *ppi* a 300 *ppi*.

Risoluzione dell'immagine

Il numero di pixel visualizzato per unità di lunghezza in un'immagine viene chiamato risoluzione dell'immagine, che viene solitamente misurata in pixel per pollice (*ppi*). Un'immagine ad alta risoluzione contiene più pixel, che sono di conseguenza più piccoli, rispetto ad un'immagine delle stesse dimensioni con una risoluzione inferiore. Ad esempio, un'immagine di 1 pollice per 1 pollice con una risoluzione di 72 *ppi* contiene complessivamente 5184 pixel (72 pixel di larghezza x 72 pixel di altezza = 5184).

Poiché le immagini a risoluzione elevata usano un numero maggiore di pixel per unità di superficie, possono riprodurre particolari e transizioni di colore più dettagliati durante la stampa rispetto alle immagini a risoluzione più bassa. Tuttavia, una volta che un'immagine è stata digitalizzata o creata con una determinata risoluzione, l'aumento della risoluzione in Photoshop non produce un miglioramento della qualità in quanto Photoshop deve in effetti distribuire la stessa informazione di pixel tra un numero maggiore di pixel.

La risoluzione da utilizzare per un'immagine dipende da come avete intenzione di visualizzarla o distribuirla. Per un'immagine stampata, l'uso di una risoluzione troppo bassa origina la pixelizzazione, cioè pixel di grandi dimensioni che producono un output molto grossolano. L'utilizzo di una risoluzione troppo alta (cioè pixel di dimensioni inferiori rispetto a quello che può essere riprodotto dalla periferica di output) aumenta la dimensione del file e può richiedere più tempo del necessario per la stampa o la distribuzione.

Dimensione di una immagine bitmap

La dimensione del file di un'immagine digitale viene misurata in kilobyte o megabyte ed è proporzionale al numero totale di pixel nell'immagine. Anche se le immagini con più pixel possono produrre una maggiore precisione del dettaglio ad una data dimensione, creano anche file di dimensioni maggiori.

Un'immagine di due centimetri per due centimetri a 200 *ppi* con-

tiene quattro volte il numero di pixel di un'immagine di due centimetri per due centimetri a 100 ppi, ed il file è quindi quattro volte più grande.

La dimensione del file costituisce un fattore importante per determinare lo spazio su *disco* di cui avete bisogno per memorizzarlo e la velocità alla quale potete modificarlo e stamparlo. La scelta della risoluzione dell'immagine comporta un compromesso tra l'acquisizione di tutti i dati necessari a produrre un'immagine di buona qualità e la riduzione della dimensione del file.

Risoluzione e dimensione del file e output

La dimensione del file di un'immagine fa riferimento alla quantità totale di pixel. Un'immagine di 13 cm ad alta risoluzione contiene un numero maggiore di pixel di un'immagine delle stesse dimensioni a bassa risoluzione e perciò il file ha dimensioni maggiori. In stampa un'immagine ad alta risoluzione fornisce perciò maggiori dettagli della stessa immagine a bassa risoluzione.

In Photoshop un'immagine ad alta risoluzione risulta di dimensioni maggiori sullo schermo. La maggiore dimensione sullo schermo non altera le dimensioni dell'immagine stampata.

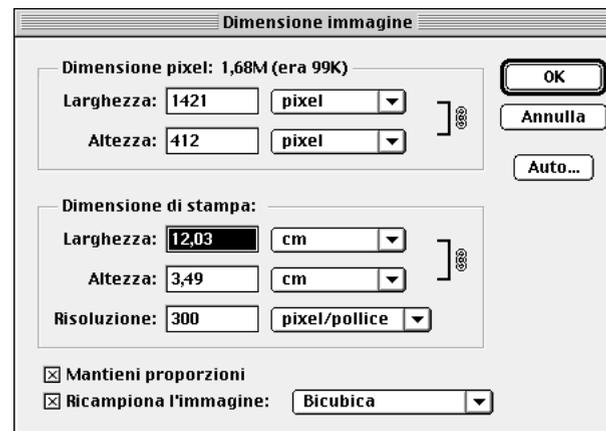
Frequenza di retino e risoluzione dell'immagine

Molte stampanti utilizzando retini mezzatinta, costituiti da punti chiamati celle mezzetinte, per stampare le immagini in retino mezzatinta e le selezioni del *colore*. La frequenza di retino, detta anche retinatura, si riferisce al numero di celle mezzetinte per pollice in un retino mezzatinta, e viene misurata in righe per pollice ("lines per inch" o "lpi").

Il rapporto tra la risoluzione dell'immagine e la frequenza di retino determina la qualità del dettaglio nell'immagine stampata. Come regola generale, per produrre un'immagine mezzatinta della migliore qualità, utilizzate una risoluzione dell'immagine da 1,5 a 2 volte la frequenza di retino. In alcuni casi, tuttavia, a seconda dell'immagine e della periferica di output, l'utilizzo di una risoluzione più bassa consente di ottenere buoni risultati.

Cambiare dimensione di stampa e risoluzione di un'immagine

Quando predisponete immagini per la stampa, è bene specificarne le dimensioni e la risoluzione. Queste due unità di misura determinano il numero totale dei pixel e, di conseguenza, la dimensione del file dell'immagine. Per le informazioni relative alla dimensione in pixel e alla risoluzione, consultate "Risoluzione e dimensioni dell'immagine".



Quando selezionate "Ricampiona l'immagine" nella finestra di dialogo Dimensione immagine, Photoshop vi consente di cambiare la dimensione di stampa e la risoluzione di un'immagine indipendentemente l'una dall'altra. Photoshop cambia il numero totale di pixel dell'immagine tenendo conto della nuova dimensione di stampa o risoluzione. Se deselegate "Ricampiona l'immagine", Photoshop mantiene costante il numero di pixel dell'immagine e regola la risoluzione nel momento in cui cambiate la dimensione e viceversa. Per ottenere la migliore qualità di stampa, risulta generalmente più opportuno cambiare la dimensione e la risoluzione quando l'opzione Ricampiona l'immagine è deselegata. Eseguite il ricampionamento solo se è necessario.

ROM

La **Read Only Memory** è un circuito elettronico che mantiene in modo permanente i programmi e le altre informazioni utilizzate dal computer per funzionare. Il contenuto della ROM viene creato dalla fabbrica e non può essere modificato.

Router

Dispositivo che dirige le informazioni lungo i percorsi di rete più appropriati. È collegato in rete con due o più gruppi di computer e altri dispositivi di rete e contiene una lista che identifica gli *indirizzi* dei computer di ciascun gruppo. Quando un pacchetto di informazioni raggiunge il **router**, quest'ultimo verifica l'indirizzo e lo invia alla parte della rete che contiene tale indirizzo.

Runtime

Versione ridotta di un programma. Serve a far utilizzare l'applicazione, ma non permette l'uso di tutte le funzioni del programma.

S

Scanner

Dispositivo elettronico che permette di digitalizzare una fotografia o una illustrazione o qualsiasi immagine. Il file prodotto può essere registrato in vari *formati* per essere poi importato da *applicazioni* di impaginazione. Solitamente gli **scanner** possono essere gestiti o attraverso un proprio software oppure dall'interno di Photoshop utilizzando il menu Importa. L'interfaccia varia a seconda del software utilizzato, tuttavia i parametri da impostare sono sempre gli stessi: dimensioni dell'immagine, risoluzione e profondità di pixel (numero di colori).

Le dimensioni non sono altro che le misure dell'altezza e della larghezza di una immagine espresse in centimetri, punti, pollici, pixel oppure in rapporto di percentuale rispetto l'originale.

La *risoluzione dell'immagine* deve essere impostata sulla base dell'utilizzo che ne dobbiamo fare. Per un prodotto multimediale, essendo il monitor il fine ultimo, deve essere utilizzata una risoluzione di 72 dpi. Per una stampa a colori o in toni di grigio a livello di bozza 150 dpi sono più che sufficienti, mentre per una stampa di qualità, ad esempio in fotolito (v. *Risoluzione della stampante*), bisogna usare almeno 300 dpi. Anche il soggetto dell'immagine può determinare la scelta della risoluzione, perché un paesaggio ben fotografato dove si possono contare i fili d'erba ha più dettagli, e quindi necessita di maggior risoluzione, dello stesso paesaggio ritratto in una giornata di nebbia.

La *profondità in pixel*, ossia il numero di *colori*, solitamente va scelta tra tre possibilità diverse: al tratto, con tonalità di grigio oppure a colori. Per una descrizione più dettagliata si rimanda all' "Iter del progetto" a pag.157. Sono possibili anche altri tipi di profondità che sono comunque ottenibili in un secondo momento durante l'elaborazione dell'immagine in Photoshop.

Da precisare che una immagine al tratto, essendo priva dell'effetto *anti-alias* che ammorbidisce i contorni, sicuramente darà i

migliori risultati sfruttando la massima risoluzione dello scanner. Anche in questo caso la scelta della risoluzione dipende comunque dalla qualità dell'output di stampa.

Scelta Risorse

È un'applicazione che consente di comunicare al computer i dispositivi da usare (per esempio, quale stampante utilizzare o a quale disco condiviso collegarsi). Con **Scelta Risorse** puoi selezionare i dispositivi collegati al computer o quelli in rete.

Scelta Risorse si trova nel menu "🍏".



Per scegliere una *stampante* per la prima volta, o selezionarne un'altra, devi selezionarla da Scelta Risorse. Sul lato sinistro della finestra Scelta Risorse, fai clic sul tipo di stampante che vuoi usare. In alto a destra nella finestra Scelta Risorse, fai clic sul nome della stampante che vuoi usare (anche se è visualizzato un solo nome).

Scrivania

È lo sfondo su cui utilizzi le icone, le cartelle e i dischi. Il "Finder" è l'applicazione che visualizza la **Scrivania** e tiene traccia dei **documenti** e delle **cartelle**.

SCSI

Small Computer System Interface (si legge "scasi") è uno standard di comunicazione tra il computer e le *periferiche* (dischi rigidi, scanner, unità CD-ROM, alcuni tipi di stampanti alle quali è collegato). Se il computer ha una porta SCSI, puoi utilizzarla per collegarvi fino a sei dispositivi SCSI tra loro correttamente connessi.

Catena SCSI

È una serie di dispositivi SCSI (*dischi* rigidi, *scanner*, unità *CD-ROM*) collegati tra di loro. Il primo dispositivo della **catena** è collegato al computer.

Ogni dispositivo della catena deve avere un numero ID SCSI differente dagli altri (in caso contrario il computer non funziona correttamente). Molte periferiche SCSI hanno sul retro del loro contenitore un regolatore del numero di ID SCSI. I dispositivi al termine della catena devono avere il terminatore SCSI.

Terminatore SCSI

Una catena SCSI necessita di due **terminatori**: uno a ciascuna estremità della catena. Molti computer e alcuni dispositivi SCSI esterni hanno un terminatore incorporato. Dispositivi all'inizio o alla fine della catena SCSI che non possiedono il terminatore interno, devono usarne uno esterno. Per terminare correttamente una catena SCSI, fare riferimento ai manuali che vengono inclusi con i dispositivi.

Numero ID SCSI

Un numero ID SCSI ("identificativo") è il numero assegnato a un dispositivo SCSI (per esempio un disco rigido o uno scanner) collegato al computer. Ciascun dispositivo della catena SCSI deve avere un numero ID unico compreso tra 1 e 6. Il numero 0 è assegnato al disco rigido interno, il numero 7 al computer stesso.

Selezione

L'**evidenziazione** (o **selezione**) è un'indicazione visiva del testo, icona o altro elemento selezionato sullo schermo. L'elemento cambia colore per indicare che è selezionato. Se utilizzi un computer a colori, puoi modificare il colore di selezione nel *controllo* "Ambiente". Ciò che hai selezionato è generalmente l'oggetto dell'azione successiva.

Selezionare

Il modo per selezionare gli elementi dipende dal tipo di applicazione che stai usando. Se non sai come selezionare gli elementi, consulta il manuale fornito con l'applicazione.

Un elemento, quando è selezionato, viene evidenziato.

Trascina l'elemento selezionato nel punto desiderato (quando lo trascini appare un cursore di inserimento che indica il punto dove sarà copiato l'elemento). Se l'elemento selezionato non si muove quando lo trascini, significa che il programma che stai usando non consente questo tipo di operazione. Puoi copiare l'elemento scegliendo "Taglia" dal menu "Composizione". Quindi fai clic nella posizione dove desideri copiare l'elemento e poi seleziona "Incolla" dal menu "Composizione".

Selezionare una immagine

Usando un programma di grafica, seleziona l'immagine (o solo una parte di essa) che desideri copiare. Molte applicazioni di grafica consentono di selezionare un'immagine facendo clic su di essa. Inoltre, può essere disponibile il comando "Seleziona Tutto" nel menu "Composizione", che consente di selezionare l'intera immagine. Alcune applicazioni hanno uno strumento di selezione, per esempio un lazo o un rettangolo, per selezionare parti di un'immagine.

Server

Computer host che fornisce servizi ad altri computer (*client*) connessi ad esso in *rete*, rispondendo a richieste di informazioni.

Un file server è un computer in rete utilizzato solo per registrare documenti condivisi. I computer usati per altri scopi possono comunque condividere documenti in rete.

Sfondo di scrivania

È il motivo di fondo visualizzato sullo schermo. Puoi cambiare lo sfondo utilizzando il *controllo* Sfondi Scrivania.

Shareware

È la formula americana del "prova prima, paghi dopo". Software commercializzato attraverso la distribuzione libera dei programmi e la successiva richiesta di una quota se il programma viene tenuto e usato.

Sillabazione

Suddivisione ortografico-sillabica del testo al fine di ottenere una spaziatura giustificata senza eccessivi spazi bianchi.

Sistema binario

Sistema aritmetico in base due, cioè con due cifre 0 e 1. Qualsiasi numero può essere scritto combinando questi due elementi. Nei computer a queste due cifre corrisponde una delle situazioni possibili: sì/no, apertura/chiusura del circuito, vero/falso.

Sistema operativo

L'insieme dei programmi che gestiscono le risorse del computer per consentire agli utenti di utilizzarlo. L'esecuzione del sistema operativo, sempre presente nel computer dopo la fase di inizializzazione, permette all'unità centrale di interagire con i comandi ricevuti dall'utente. Il Macintosh utilizza un sistema operativo, chiamato *Mac Os* che non può essere utilizzato su altri computer come i PC *compatibili* che utilizzano sistemi *DOS* o *Windows*.

Sito Web

Insieme di pagine Web collegate tra loro per mezzo di collegamenti ipertestuali e collocate su uno o più server connessi a Internet. Gli utenti di Internet possono accedervi per mezzo dell'hostname.

SLIP

Serial Line Internet Protocol: uno dei più vecchi *protocolli* di comunicazione, che si avvale di una linea telefonica e di un *modem* per collegare un computer ad Internet.

Software

“Roba morbida”, immateriale. L'insieme delle applicazioni destinate al computer. Vedi *applicazioni*.

Software di sistema

Software dedicato al funzionamento del *sistema operativo* (v.).

Spegnere o riavviare il computer

Per spegnere o riavviare il computer, è necessario utilizzare sempre i comandi “Smetti” o “Riavvia” dal menu “Altro”. Se il computer viene spento o riavviato con altre modalità, per esempio in caso di caduta di tensione o a causa di un errore di sistema, al riavvio viene visualizzato un messaggio di attenzione.

Il comando “Smetti” spegne il computer automaticamente o visualizza un messaggio che invita a spegnere il computer utilizzando il pulsante di alimentazione (per individuare la posizione del pulsante di alimentazione, consulta il manuale fornito con il computer). Utilizza il pulsante di alimentazione per spegnere il computer solo in casi di emergenza.

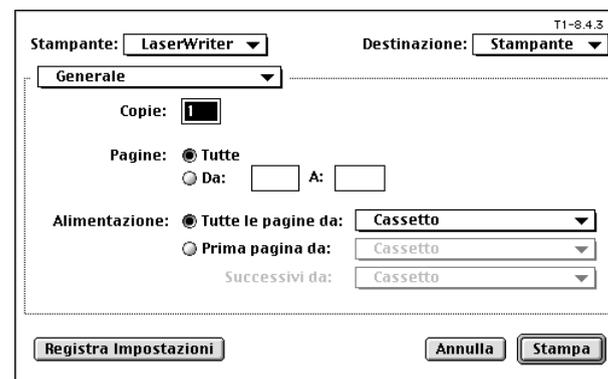
Spostare un elemento

Per **spostare un elemento**, trascinalo sulla *cartella*, sul *disco* o sulla *finestra* che desideri. Se trascini l'elemento su un altro disco, viene creata una copia dell'elemento.

Stampa

Il fine ultimo dell'attività di un progettista grafico è quasi sempre la riproduzione su carta del proprio lavoro. Per questo il comando di stampa è uno con i quali si deve aver più familiarità a prescindere dal programma che si utilizza.

Il comando “Stampa” si trova sotto il menu “Archivio”. La finestra che appare può variare a seconda della stampante e della applicazione utilizzata. Comunque alcune impostazioni, come il numero di copie e quali pagine stampare, sono sempre presenti.



Prima di stampare devi:

- assicurarti che il computer sia collegato a una stampante, direttamente o tramite un collegamento di rete;
- selezionare una stampante in *Scelta Risorse*.

Queste operazioni sono particolarmente importanti perché può accadere, soprattutto quando non si ha ancora familiarità con il computer e si utilizza la *stampa in background* (v. oltre), di appesantire inutilmente la memoria con successivi comandi di stampa perché vediamo la stampante non rispondere al nostro ordine. Con molta probabilità ci si è dimenticati di selezionare la stampante attraverso *Scelta Risorse*, o addirittura di collegare la stampante con gli appositi cavi.

Stampa in background

Funzionalità che consente di utilizzare il computer mentre è in corso una stampa. Per attivare o disattivare la Stampa in background, devi utilizzare *Scelta Risorse* o, in alcuni casi, il menu che appare nella finestra di stampa. Alcune stampanti non supportano questa caratteristica.

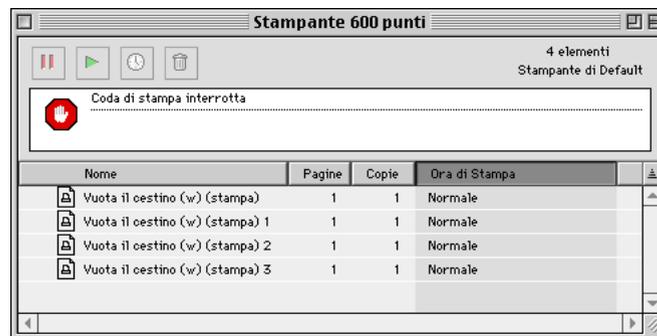
La funzionalità di questa opzione è particolarmente utile, perché quando non è attiva, si deve aspettare che la stampa sia completata prima di poter utilizzare il computer.

Gli unici inconvenienti si hanno con alcune stampanti che non riescono a gestire disegni particolarmente complessi, ma soprattutto quando non si ha ancora una buona conoscenza del computer. L'errore più frequente che mi capita di vedere con gli studenti è quello che vado a descrivere: con l'opzione di background attiva, si procede a dare il comando di stampa. La stampa tarda ad uscire ed allora nuovamente si dà il comando di stampa, pensando che il computer non abbia ben inteso l'ordine impartito. La stampante lampeggia, sembra quindi rispondere quando ecco uscire da questa un lavoro completamente differente. E via allora con un altro comando di stampa: "prima o poi questa benedetta macchina capirà!"

Il nostro amico studente potrebbe andare avanti fino a quando non ha completamente riempito la memoria del computer, che a quel punto si rifiuterebbe di eseguire qualsiasi comando. In questi casi la reazione più frequente è quella di maledire il computer, chi l'ha inventato e chi insegna ad utilizzarlo.

In realtà il problema è semplice, quasi banale. Dato per ovvio che la stampante è collegata al computer utilizzato e correttamente selezionata attraverso *Scelta Risorse*, probabilmente si trattava di pazientare che gli altri studenti avessero finito le stampe date in precedenza da altri computer nella stessa stampante collegata in rete. C'è da dire per di più che quando sarebbe giunto il turno dello studente impaziente questi si sarebbe visto uscire tante stampe per quante volte aveva dato il comando di stampa, tirandosi dietro le maledizioni dei compagni. E non è finita: perché se

il nostro amico avesse spento il computer senza aver completato la stampa, al riavvio successivo, sarebbero partite in serie tutte le stampe rimaste lì in memoria ad aspettare il proprio turno.



Capite bene che in questa maniera, con computer messi a disposizione di numerosi studenti, come facilmente si possa bloccare il normale utilizzo di una aula di informatica, anche perché solitamente questo errore viene fatto da più studenti.

Collegamenti

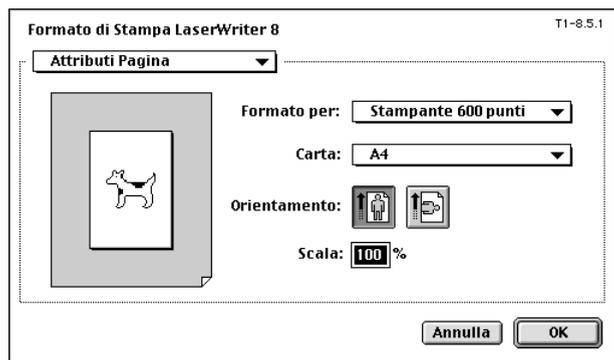
Durante il processo di stampa accade spesso che le immagini impaginate non vengano riprodotte per un semplice problema di collegamento con i file originali. Per una spiegazione dettagliata si rimanda a pag. 160.

Stampa delle finestre del Finder

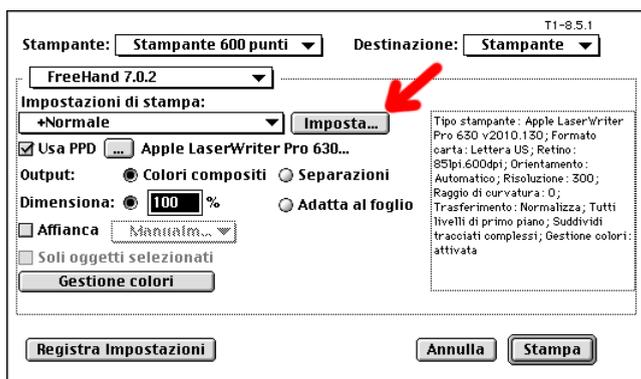
Anche il contenuto di ogni finestra del Finder può essere stampato. Per prima cosa utilizza uno dei comandi nel menu Vista per ordinare o visualizzare gli elementi nel modo migliore, quindi scegli il comando "Stampa Finestra" dal menu "Archivio".

Opzioni di stampa

Si possono cambiare alcune opzioni di stampa, per esempio i margini e la dimensione della carta, utilizzando il comando “Formato di Stampa” nel menu “Archivio” (le opzioni disponibili dipendono dall'applicazione che stai utilizzando).



Se state utilizzando un programma come FreeHand e volete cambiare le opzioni di stampa dovete utilizzare le opzioni che sono nella finestra di stampa.



Striscia di controllo

La **Striscia di controllo** fornisce un modo veloce e facile per controllare e modificare le impostazioni per il risparmio di energia. Per esempio, puoi controllare il livello di carica della batteria e le ore di autonomia rimanenti. Inoltre permette di modificare alcune opzioni come la condivisione e il volume.



Puoi mostrare o nascondere la Striscia di controllo, usando il controllo “Striscia di Controllo”.

Puoi usare la Striscia di Controllo per attivare o disattivare la condivisione di un *documento* e per regolare il volume dell'altoparlante.

Per rimuovere un modulo dalla Striscia di Controllo, trascinalo fuori dalla cartella Moduli di Controllo.

Per aggiungere un modulo alla Striscia di Controllo, trascina il documento del modulo nella cartella Moduli di Controllo. (Per aggiungere un elemento alla Striscia di Controllo, deve essere disponibile un documento speciale per quel modulo).

Al riavvio del computer, nella Striscia di Controllo verranno visualizzati solo i moduli contenuti nella cartella Moduli di Controllo.

S-Video

È il *formato* video utilizzato dalla maggior parte delle telecamere e dei videoregistratori (VCR). Se il computer dispone delle funzionalità video, puoi visualizzare e utilizzare le immagini in formato S-video tramite le porte S-video di ingresso e di uscita.

System



Il documento **System** si trova all'interno della Cartella Sistema e contiene le risorse base utilizzate dal computer per avviarsi e aprire le *applicazioni*. Se apri il documento System, puoi vedere alcune risorse in esso contenute, tra cui i segnali di attenzione e i layout di tastiera.

Puoi rimuovere dal documento System i suoni e i layout che non utilizzi. L'importante è che tu non rimuova l'intero documento System. Eseguendo questa operazione il computer non è in grado di avviarsi. Il documento System contiene dei documenti che il computer utilizza per eseguire le operazioni e per aprire le applicazioni. Puoi aprire il documento System (nella Cartella Sistema) e visualizzare alcuni dei documenti contenuti (quali suoni e layout di tastiera).

Il software di sistema è registrato nella Cartella Sistema. Differenti modelli di computer potrebbero avere differenti versioni di software di sistema.

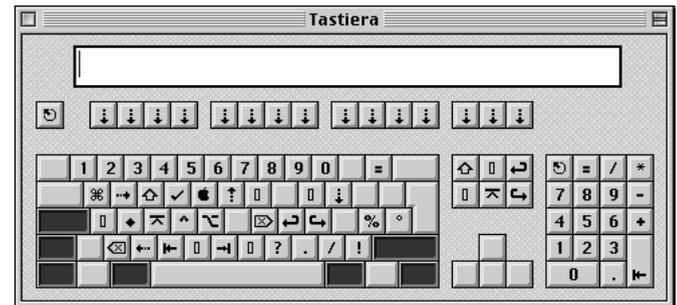
T

Tabulazione

Funzione di incolonnamento di testo e numeri con spazi predefiniti.

Tastiera

Per vedere i caratteri disponibili nelle font installate, puoi usare l'accessorio di scrivania **Tastiera**.



Se inserendo del testo questo non viene visualizzato sullo schermo, assicurati che l'applicazione usata consenta l'inserimento di caratteri oppure che vi sia un punto di inserimento o del testo selezionato (per esempio, nella finestra Aiuto non è possibile inserire del testo ad eccezione che nel riquadro "Cerca"). Se il problema rimane insoluto, assicurati che il cavo della tastiera sia collegato correttamente alla porta *ADB* (v.).

Non scollegare e ricollegare la tastiera, il mouse o altri dispositivi *ADB* mentre il computer è acceso: potrebbe danneggiarsi.

Tasto comando

Detto anche tasto mela. Quando lo si tiene premuto mentre si schiaccia un altro tasto si attiva un comando.

Tasto control

Tasto che, in combinazione con altri tasti, produce un set di caratteri speciali o modifica altre azioni.

Tasto opzione

Tasto “modificatore”, chiamato anche “alt”, che dà un differente significato o azione ad un altro tasto o ad una azione del mouse.

Tasto invio

Nelle *finestre di dialogo*, normalmente c'è un pulsante evidenziato. Questo pulsante rappresenta la scelta standard raccomandata o la scelta più sicura.

Premendo il tasto “invio” si ottiene lo stesso effetto che si otterrebbe facendo clic sul pulsante evidenziato.

TCP/IP

Transmission Control Protocol/Internet Protocol

È un insieme di *protocolli* utilizzato da tutti i computer connessi alla rete Internet per scambiare informazioni indipendentemente dalla tipologia di *processore* o di *sistema operativo* utilizzato. TCP suddivide le informazioni inviate in piccoli pacchetti identificati. IP determina il percorso più efficiente per ciascun pacchetto di informazioni all'interno dei collegamenti di rete.

Nel Macintosh i protocolli sono da inserire in un apposito *controllo*, chiamato appunto TCP/IP.

Telecomunicazioni

Le **telecomunicazioni** si riferiscono al trasferimento di informazioni tra computer, utilizzando la linea telefonica. Per telecomunicare, sono necessari una linea telefonica, un *modem* e il software di comunicazione.

U**Unix**

Sistema operativo multiutente di grande potenza della AT&T Information System. Il sistema UNIX è utilizzabile con Macintosh.

Upgrade

Aggiornamento di *hardware* o di *software*.

URL

Uniform Resource Locator: un metodo standardizzato per fornire l'*indirizzo* di qualsiasi risorsa presente su *Internet* che fa parte del *World Wide Web*.

Un esempio può essere:

<http://www.jfk.it>

V

Versione

Numero progressivo che accompagna il nome del programma e indica il suo eventuale aggiornamento. Prima della distribuzione del software ai punti vendita esistono diverse versioni alfa, *beta* (v.) per il testing.

Video composito

È il formato video utilizzato dai televisori, dalla maggior parte dei videoregistratori (VCR) e dai lettori laser disc. In relazione alla configurazione del computer, è possibile visualizzare e utilizzare le immagini in formato video composito tramite adattatori RCA collegati alle porte composite di ingresso e uscita oppure con un adattatore addizionale, tramite le porte S-video in ingresso ed in uscita.

Virus

Istruzione dannosa che si installa in un computer attraverso un “contatto” fisico o via *modem*.

Visualizzazione dei documenti

Puoi visualizzare il contenuto di una *finestra*:

- graficamente (per icone o pulsanti);
- alfabeticamente (per nome o altro criterio);
- cronologicamente (per data).

Il menu “Vista” ti consente di modificare il criterio di **visualizzazione** delle finestre attive.

Quando il contenuto delle finestre è visualizzato come elenco, puoi fare clic sul triangolo di fianco alla cartella per mostrarne o nascondere il contenuto.

La *finestra di dialogo* Opzioni Vista ti consente di impostare la disposizione degli elementi in una finestra o sulla *Scrivania*.

Le opzioni disponibili dipendono dalle impostazioni scelte nel

menu Vista: come Icone o come Pulsanti per il Finder, oppure come Icone, come Pulsanti o come Elenco per qualsiasi altra finestra.

Volume

Il termine **Volume**, oltre ad indicare il livello di uscita dell’audio, viene spesso utilizzato in informatica per indicare un dischetto o un disco rigido.

VRAM

Video RAM o **VRAM (Video Random-Access Memory)** è la *memoria* del computer riservata alla visualizzazione delle immagini sullo schermo. Maggiore è la VRAM disponibile, maggiore è la risoluzione e la dimensione delle immagini visualizzabili.

A una maggiore quantità di memoria video disponibile sul computer, corrispondono una maggiore risoluzione e un numero superiore di colori o livelli di grigio visualizzabili su un monitor collegato al computer.

Vuota il cestino

Se scegli “Vuota il Cestino” dal menu “Altro” e un messaggio comunica che non può essere vuotato, qualche elemento del Cestino potrebbe essere protetto o in uso. Prova a:

- premere il tasto “opt” mentre selezioni il comando “Vuota il Cestino” (in questo modo anche gli elementi protetti verranno cancellati);
- chiudi tutte le applicazioni aperte. Quindi apri il menu “Altro” e scegli “Vuota il Cestino”.

Per recuperare gli elementi dal Cestino (se non lo hai vuotato) apri il Cestino, seleziona gli elementi, apri il menu “Archivio” e scegli “Rimetti a Posto”. I documenti ritornano nella posizione iniziale. Un altro metodo consiste nel trascinare gli elementi fuori dalla finestra del cestino.

W

WAN

Wide Area Network: una *rete* di computer, che si estende oltre i limiti di un edificio.

Windows

È il *sistema operativo* della Microsoft che, ad imitazione del Macintosh, ha dato ai Personal Computer IBM compatibili una interfaccia che utilizza menu e icone.

WWW

World Wide Web. L'insieme dei server *HTTP* (v.), che consentono di accedere a documenti che includono testi, immagini, suoni, animazioni e sequenze video.

La traduzione letterale è **Rete di Ampiezza Mondiale**.

Z

Zip

È un tipo di compressione (v. *compressore*) utilizzato soprattutto in ambiente *Windows*, che, grazie ad *Internet*, si è diffuso anche tra gli utenti Macintosh. *L'estensione indicativa* è appunto *.ZIP*.

Zip (Iomega)

È il nome dato dalla Iomega ad un particolare *disco* removibile che negli ultimi anni ha riscontrato grande successo, soprattutto per il rapporto qualità/prezzo. Macintosh ultimamente monta di serie il dispositivo *hardware* per la lettura di questi dischetti, simili nella forma a normali floppy, ma con una capacità di 100 Mbyte. Ultimamente la Iomega ha messo in commercio un'evoluzione dello Zip che ha chiamato Jazz dalla capacità di 2 GB.

Zona

Una *rete* in una serie di reti interconnesse.

Zmodem

Protocollo di trasferimento file molto diffuso, evoluzione dei protocolli Xmodem e Ymodem. Trasmette il nome del file, la data e la dimensione prima di inviare i dati, usa blocchi di lunghezza variabile e la modalità di correzione degli errori. In caso di interruzione della trasmissione, al tentativo successivo Zmodem trasmette solo la parte rimanente del file. Questa funzionalità è utilissima quando si inviano grandi quantità di dati su linee disturbate.

L'iter del progetto

Quando incominciasti ad utilizzare il Macintosh, nel 1988, non vi erano ancora service di fotolito che utilizzavano il computer e quindi la computergrafica risultava molto limitata soprattutto se paragonata alle potenzialità di oggi. Ricordo i primi manifesti per i quali ho utilizzato il Mac insieme alla stampante laser quasi fosse un grosso fornitore di trasferibili Letraset, veloce e preciso. I montaggi venivano fatti ancora con la reprocamera.

Un paio di mesi dopo venne un rappresentante da Ravenna che ci parlò della Linotronic. La provai progettando tre copertine da stampare in quadricromia. Tengo a precisare che utilizzavo un MacII con 2 Mb di RAM, disco rigido da 40Mb e monitor in bianco e nero senza neppure i livelli di grigio. I colori me li dovevo immaginare sfruttando quel po' di cultura e tecnologia grafica imparata all'ISIA. Neppure i caratteri di grandi dimensioni risultavano a monitor ben disegnati in quanto non esistevano le font TrueType, né quell'indispensabile utility che si chiama ATM.

Ricordo che quando vidi le prove colore delle tre copertine mi emozionai.

Oggi le cose sono ben diverse. I computer sono sempre più veloci, i monitor lavorano a milioni di colori, in ufficio o a casa si hanno stampanti a getto di inchiostro che hanno l'unico difetto di viziare i clienti nella presentazione dei lavori; gli scanner da poche centinaia di migliaia di lire, se ben utilizzati, si comportano come quelli che qualche anno fa costavano centinaia di milioni. Tuttavia i passaggi salienti sono rimasti gli stessi. Progettista gra-

fico - Service fotolito - Stamperia. Vediamo in dettaglio il classico iter di un elaborato per la stampa.

Una volta che un cliente ha esposto le sue esigenze di comunicazione inizia il lavoro del progettista grafico. In che modo? Si può utilizzare subito il computer o è meglio prima ricorrere alla vecchia matita? La risposta credo sia unica e piuttosto banale. Prima di tutto bisogna usare la testa. Pertanto, se ritenete che la vostra capacità di progettazione sia più fertile con una penna in mano, perché il mouse, e tutto ciò ad esso collegato, vi fa sentire limitati dai problemi tecnici che un computer può presentare non bisogna neppure vederla la tastiera, prima che le idee si siano quantomeno delineate.

Se viceversa vi sentite come dei "jazzisti" del Mac, tanto da riuscire ad improvvisare subito un assolo che rimarrà nella storia, non vedo per quale motivo dovete obbligarvi a scrivere prima la partitura. Questo però, l'ho già detto, necessita di una conoscenza dello strumento piuttosto virtuosa.

Una volta acceso il computer, i passaggi più comuni sono questi. Si inseriscono i testi, che nella migliore delle ipotesi sono stati forniti dal cliente. Al neofita che non ha mai visto un computer può essere poco chiaro anche questo semplice concetto. Inserire un testo può banalmente voler significare scriverlo utilizzando la tastiera come se fosse una macchina da scrivere, oppure, quando fornito con un dischetto, copiarlo all'interno di un programma di impaginazione. Vorrei precisare che anche la semplice battitura non è cosa banale da sottovalutare. Tutt'altro: il più delle volte si vedono testi battuti in maniera grossolana: spazi prima della punteggiatura, ritorni a capo forzati, accenti senza sapere che ne esistono di due tipi, ecc. Niente può essere dato per scontato.

Le immagini

Anche le immagini possono essere fornite dal cliente, quasi mai però lo sono già in forma digitale, ossia su dischetto, Zip o CD-Rom. Tocca a noi l'operazione di scansione, e questa va fatta rispet-

tando precise regole secondo le dimensioni e l'uso che ne dobbiamo fare. Anche qui di errori se ne vedono tantissimi: da immagini troppo poco definite, perciò di bassa qualità, a immagini troppo definite che non fanno altro che rallentare i processi di elaborazione e di stampa. Vi sono delle regole ben precise da seguire. Se ad esempio stiamo impaginando un prototipo che verrà realizzato con la nostra stampante, è del tutto inutile e sner-vante lavorare con immagini ad alta risoluzione. Oppure lavorare con foto a colori, se poi la stampante finale sarà una laser in bianco e nero. Tutta memoria sprecata! Non si tratta di tirchieria fine a sé stessa... dopo qualche prova capirete benissimo di cosa sto parlando.

Occhio anche alle dimensioni. Mi succede spesso di vedere all'opera studenti con file da decine di megabyte solo perché in fase di scansione non hanno prestato attenzione al ridimensionamento. Se ci serve una foto 10x15 perché continuare a elaborarla in formato A4? A volte lo si fa pensando ad un utilizzo futuro, non si sa mai. Personalmente in questi casi io archivio su CD-Rom l'eventuale copia di formato maggiore, ma continuo a lavorare con l'immagine che effettivamente mi serve.

Oltre alla risoluzione e alla dimensione l'ultima cosa di cui preoccuparsi è la cosiddetta profondità di un'immagine. Principalmente si hanno queste possibilità: al tratto, tonalità di grigio, e a colori. Al tratto sono quelle immagini che non hanno possibilità intermedie fra due colori solitamente il bianco e nero. La tonalità di grigio si utilizza per le classiche fotografie in bianco e nero, a colori per le immagini a colori. Queste ultime meritano una particolare attenzione perché possono essere anch'esse al tratto o con un numero definito di colore fino ad arrivare a decine di milioni di tonalità.

Cerco di spiegarmi meglio. Un marchio colorato potrebbe essere il classico esempio di una immagine a colori, ma al tratto; una foto virata, o una immagine cosiddetta posterizzata invece potrebbe avere un numero limitato di colori, per cui sarebbe uno spreco salvarla ad una quantità superiore a 256 colori. Fotografie

a colori, quelle più comuni, garantiscono invece la miglior qualità di immagine se salvate a milioni di colori.

Un altro tipo di immagini che solitamente vengono utilizzate, soprattutto quando si opera con simboli e logotipi, sono le cosiddette vettoriali. La caratteristica di pesare poco (in quantità di memoria) e di essere facilmente elaborabili le fa spesso preferire alle immagini descritte precedentemente anche perché sono completamente indipendenti dalla risoluzione. Ciò che conta è la qualità della stampante.

I collegamenti

Una volta definite le immagini, un problema molto frequente per il neofita che inizia ad impaginare è quello dei collegamenti fra il documento di impaginazione (XPress, FreeHand ecc.) e i documenti delle immagini (TIFF, EPS, ecc. ottenute con altri programmi). Cerco di spiegarvi meglio. Se importiamo un testo in un documento di impaginazione, esso viene completamente integrato nel documento di impaginazione e quindi possiamo anche perdere, o volutamente buttare, il file di testo originale. Quando invece importiamo le immagini, queste, nella maggior parte dei casi, non vengono inserite per intero all'interno del file di impaginazione perché altrimenti si appesantirebbe in maniera eccessiva tanto da rendere lentissima qualsiasi elaborazione. Allora cosa succede?

In realtà quella che noi importiamo è una "preview" ossia una "anteprima" che ci permette di posizionare, ridimensionare l'immagine. Il file che poi verrà utilizzato durante la stampa è quello originale che rimane esterno. Pertanto se questo manca, o è stato collocato in un'altra parte del disco, il file d'impaginazione non riesce più a collegarsi a questo, e quindi non riesce a stampare l'immagine. Da notare che FreeHand avvisa immediatamente all'apertura del documento quando manca l'immagine persa, mentre XPress la visualizza comunque rendendo noto il collegamento perso solo al momento della stampa. Questo avviene perché XPress crea una anteprima interna che conserva anche

quando abbiamo perso il collegamento con il file originale (chiaramente questa operazione aumenta le dimensioni del file di XPress).

Riassumendo: è importantissimo mantenere i file di impaginazione e le immagini insieme nello stesso supporto e ordinate secondo una precisa logica. Per questo l'uso dei floppy disk è ormai divenuto impraticabile. Supporti removibili come Zip (100Mb) o Jazz (2000Mb) sono divenuti senza dubbio strumenti indispensabili.

La stampa

Quando abbiamo completato l'impaginazione e avuto l'approvazione del cliente, dobbiamo portare i file per la stampa presso un service fotolito che ci fornirà gli impianti per la stampa. Se i documenti sono stati realizzati correttamente, il service non deve far altro che eseguire il comando di stampa su pellicola, realizzare una prova a colori e farsi pagare. È probabile che i primi lavori non vengano eseguiti perfettamente per cui si possa andare incontro a sorprese sgradite. Un buon laboratorio fotolito spesso ha la capacità di accorgersi se vi sono errori grossolani (soprattutto nel trattamento delle immagini) e quindi di avvertire il grafico prima della stampa. Gli impianti realizzati verranno forniti poi alla stamperia, solitamente offset, che realizzerà il nostro progetto.

Le applicazioni per la grafica

Un progettista grafico che voglia utilizzare il computer nella sua professione può imbattersi in vari tipi di applicazioni: per scrivere, per disegnare, per ritoccare le fotografie, per impaginare, per la multimedialità. Ognuna di queste ha a sua volta diverse possibilità di scelta a seconda delle personali preferenze che sono per lo più determinate dal programma con cui si inizia. Tipica ad esempio è la “rivalità”, di cui parlerò più avanti, tra due programmi come Illustrator e FreeHand che hanno funzioni molto simili nel disegno cosiddetto vettoriale. Oppure la scelta che un progettista grafico fa tra PageMaker e XPress per la impaginazione editoriale. Diverso è il caso per il ritocco fotografico dove ormai Photoshop è leader incontrastato.

Nelle loro prime versioni i programmi avevano funzioni ben precise e non davano possibilità diverse da quelle per cui erano nati. Ricordo PageMaker 2.0 che serviva solo per impaginare immagini in bianco e nero, oppure FreeHand 1.0 utile per il disegno vettoriale e poco più.

Oggi invece sia i programmi di impaginazione che quelli di disegno vettoriale hanno, per esempio, un comando di correzione ortografica, che un tempo era presente soltanto nei cosiddetti *word processor* come Microsoft Word. I programmi hanno ampliato enormemente le loro funzioni. Un altro esempio: l'ultima versione di XPress (4.0) permette di disegnare le curve di Bézier (vettori).

Tuttavia scegliere il programma specifico per le proprie esigenze rimane ancora la strada migliore.

Impaginare

Una delle principali attività del progettista grafico è l'impaginazione. È chiaro che una cosa è impaginare un manifesto, una cosa un libro. Non solo dal punto di vista strettamente progettuale, ma anche nella scelta del programma adatto. Mentre per il manifesto probabilmente io utilizzerei FreeHand, per un prodotto editoriale quasi sicuramente utilizzerei XPress. Ho detto "probabilmente" e "quasi sicuramente", perché le eccezioni sono sempre ammesse.

La regola comunque può essere considerata valida anche se molto spesso vedo studenti, ma anche professionisti, che utilizzano XPress per progettare un manifesto solo perché non conoscono le potenzialità di FreeHand o Illustrator. Intendiamoci, il manifesto uscirà lo stesso, ma la strada potrebbe non essere la migliore.

Come sarebbe sbagliato elaborare complessi impaginati, brochure di 32 pagine, utilizzando FreeHand. Metodi non corretti che comunque possono ugualmente dare il risultato voluto. È come se usassi un martello per infilare una vite in una tavola di legno: posso riuscirci ugualmente, ma con il cacciavite avrei fatto prima, e soprattutto meglio.

Quando invece vedo utilizzare addirittura Photoshop per impaginare uno stampato definitivo, arrivo direttamente alla conclusione che quella persona non sa usare il computer.

L'ho già detto sopra, conoscenza e strumento adatto prima di tutto: un conto è suonare un pianoforte utilizzando la partitura, un conto, anche se il suono viene prodotto ugualmente, premere i tasti casualmente.

Impaginazione editoriale

I programmi di impaginazione editoriale sono quei programmi nati per realizzare dépliant, giornali, riviste, libri; ossia tutti quegli stampati di un certo numero di pagine in cui il progettista grafico inserisce e organizza testi, fotografie, immagini che probabilmente qualcun altro (copy, illustratore, fotografo) gli ha fornito. Io ho iniziato nel 1988 ad utilizzare Aldus PageMaker, un programma professionale e facile da usare nello stesso tempo. Dopo qualche anno ho preferito QuarkXPress per le maggiori potenzialità.

XPress



QuarkXPress è considerato da qualcuno il software che ha rivoluzionato il mondo dell'editoria professionale. Finalmente, dopo anni di attesa, è uscita la versione 4.0 disponibile sul mercato italiano solo in versione Passport (multilingue).

La precisione negli strumenti tipografici e l'ottima gestione delle immagini fanno di QuarkXPress la miglior scelta per chi deve lavorare nel mondo dell'editoria professionale. Si possono scambiare i documenti tra la piattaforma Windows e quella Mac mantenendo inalterati tutti i parametri, e nel caso che alcune font siano diverse o mancanti, QuarkXPress permette di aggiornarle con quelle installate nel nuovo sistema.

Un'altra funzione utile che risolve tanti inconvenienti è "Raccolta dati per la stampa". Questa funzione permette di raccogliere automaticamente tutte le informazioni legate ad un documento, come font, immagini ed XTensions utilizzate per la creazione, necessarie per poter portarlo a stampare da un service ed ottenere un'uscita corretta.

Tutte le informazioni vengono racchiuse in una cartella definita dall'utente dove vengono copiati tutti i file legati al documento selezionato. Inoltre questo comando permette di ottenere un report del documento, eliminando la possibilità di dimenticare una immagine o una font.

Nella versione 4.0 di QuarkXPress sono state incluse numerose nuove funzioni che rendono il pacchetto sempre più professionale e potente:

Finestre e linee Bézier per creare forme complesse di un layout senza dover ricorrere a speciali programmi di disegno.

Fusione e divisione di forme geometriche per unire e dividere forme geometriche e crearne di più complesse.

Percorsi del testo per far scorrere il testo lungo qualsiasi tipo di linea, comprese le forme geometriche convertite in linee, per creare intestazioni che si snodano su una curva ed altri effetti speciali.

Conversione di testo in finestre per riempire il testo con un'immagine, in modo molto semplice, senza ricorrere a speciali programmi di fotoritocco.

Percorsi di ritaglio per determinare quali parti dell'immagine dovranno essere trattate come trasparenti, questo permetterà di prevenire il temuto "TIFF a gradini" evitando che oggetti o testo vengano oscurati in fase di stampa a causa di sfondi non ritagliati. Il programma era già in grado di "leggere" i percorsi di ritaglio; ora però li può creare. Quark XPress è ora in grado di leggere anche i percorsi di ritaglio contenuti nei file TIFF oltre a quelli contenuti nei file EPS.

Fogli stile carattere per applicare un foglio stile ad uno o più caratteri isolati.

Compilazione di indici analitici consente di automatizzare la procedura inserendo dei "contrassegni" in certe parti del documento. La palette indice analitico di Quark XPress 4.0 provvede a copiare il testo di queste voci contrassegnate, ad applicarvi uno stile e a generare un indice analitico in ordine alfabetico.

Elenchi e indici generali automatici sono formati da un gruppo di uno o più fogli stile e paragrafo scelti dall'utente allo scopo di generare automaticamente un indice generale, basato sul testo contrassegnato da questi fogli stile.

Compilazione di libri per creare un nuovo tipo di file chiamato "libro". Il libro è un insieme di documenti Quark XPress che

utilizzano gli stessi fogli stile, colori, impostazioni S&G, elenchi, tratteggi, strisce e numerare progressivamente le pagine.

Nuove funzionalità di stampa consentono di vedere l'anteprima di stampa, di stampare gruppi di pagine consecutive e non, di creare stili di stampa riutilizzabili, di verificare la densità del retino, l'angolazione, la forma dei punti assegnati a ciascuna lastra, creare separazioni Hexachrome Pantone di sei colori per la stampa a colori ad alta fedeltà.

PageMaker



PageMaker è uno dei programmi per l'impaginazione editoriale più diffusi nel mondo. Deve molto del suo successo alla facilità d'uso oltre che alle indubbie potenzialità. Quando la Aldus (la casa software che lo ha creato) uscì di scena, PageMaker fu acquistato dalla Adobe, che poté così colmare un settore mancante alla ditta famosa per Illustrator e Photoshop. Ho praticamente abbandonato il suo utilizzo alla versione 4.2 quando ancora, nel confronto con XPress, risultava perdente.

Oggi l'ultima versione di PageMaker presenta molti strumenti di controllo che lo hanno potenziato enormemente, come ad esempio la possibilità d'impostare fino a 256 pagine mastro, per specificare diverse impaginazioni in una pubblicazione. Tra le novità rilevanti anche la possibilità di lavorare con i livelli come si fa con i programmi di tipo vettoriale.

Grafica vettoriale

Grafica vettoriale è un termine che ha quel qualcosa di freddo e matematico da farla sembrare più utile ad un ingegnere che ad un grafico creativo. Invece è proprio grazie a questo tipo di immagini che il computer è potuto entrare prepotentemente nella professione del progettista grafico.

FreeHand e Illustrator



Adobe Illustrator per primo e Aldus FreeHand (oggi della Macromedia) sono programmi che, sfruttando le potenzialità del linguaggio PostScript, sono diventati strumenti indispensabili nello studio di qualsiasi grafico. Dalla possibilità di scelta fra questi due programmi molto simili sono nati due schieramenti di fans che difficilmente trovano qualcosa di buono nel programma che non utilizzano. È quasi un secondo conflitto, di portata sicuramente minore, oltre a quello ben più noto tra i fans del Macintosh e di Windows.



FreeHand 1.0 è stato il programma con il quale ho realizzato i primi lavori di Kaleidon, e poiché si dice che il primo amore non si scorda mai, potete capire perché con Illustrator ho poca familiarità.

Premesso che i due programmi sono abbastanza simili e che probabilmente esistono poche cose che si possono fare con uno dei due, che siano assolutamente impossibili con l'altro, mi appresto a descrivere a grandi linee le potenzialità del programma che utilizzo quotidianamente: FreeHand.

Innanzitutto per cosa lo utilizzo? Per disegnare in modo vettoriale (illustrazioni, marchi, logotipi) e per impaginare manifesti, dépliant, calendari, book di immagine coordinata, piante di città.

FreeHand include una architettura espandibile e prestazioni estremamente veloci rispetto ad altri programmi di grafica che impongono vincoli molto forti al proprio modo di lavorare, come ad esempio il dover scegliere tra strumenti Puntatore differenti solo per selezionare un oggetto.

FreeHand consente di semplificare il processo di creazione delle illustrazioni: gli strumenti di disegno, i colori, i livelli e gli stili sono raccolti in una serie di palette, posizionabili liberamente sullo schermo, in grado di facilitare la selezione degli strumenti e degli attributi grafici. È possibile utilizzare una tavoletta grafica sensibile alla pressione. Grazie all'architettura espandibile FreeHand supporta strumenti interattivi *drop-in* oltre ai *plug-in* di Adobe Illustrator.

È possibile miscelare diverse font, dimensioni e stili e controllare ulteriormente la crenatura, l'interlinea e la spaziatura tra lettere e parole in modo veloce e dinamico, soprattutto grazie ai fogli di stile, al correttore ortografico, alle funzioni di ricerca e sostituzione, di tabulazione e di titolazione. Anche le funzioni di disegno sono molteplici, per consentire una più rapida e precisa creazione degli elementi grafici, grazie anche alla disponibilità di 99 livelli di "Annulla".

Si possono importare immagini di tipo bitmap registrate in qualsiasi formato.

La creazione di sfumature multicolore è resa possibile tramite il semplice drag-and-drop, evitando così il processo lungo e laborioso della creazione manuale.

Alcuni strumenti, quale l'effetto "fisheye" ed "EyeDropper" consentono di creare particolari effetti speciali, come la rotazione tridimensionale, la sfumatura dei contorni e la trasparenza.

L'alta precisione nel disegno consente di intervenire sugli elementi con incrementi di 0.0001 di punto.

Ecco le principali funzionalità del nuovo FreeHand 8:

Trasparenza: FreeHand 8 introduce una funzione veramente innovativa per creare degli effetti di trasparenza vettoriali assolutamente naturali e completamente modificabili. Basta semplicemente definire forma, colore e grado di trasparenza per qualunque oggetto disegnato.

Ingrandimenti: una nuova funzione consente di aggiungere in automatico delle viste ingrandite di porzioni del disegno. Funzione particolarmente utile per creare riporti o annotazioni di

parti specifiche del disegno tecnico con la possibilità di vedere l'inserito aggiornato in automatico alle modifiche apportate all'originale e di spostare il centro di riferimento dell'ingrandimento.

Lenti per schiarire, scurire, invertire e rendere monocromatica l'immagine: delle specifiche lenti consentono di sperimentare e applicare tali effetti su aree specifiche del disegno o del testo.

Disegno a mano libera: uno strumento potenziato rende ancora più agevole, flessibile e preciso il disegno di oggetti di forma irregolare, soprattutto con tavolette grafiche.

Integrazione degli strumenti: è possibile selezionare uno o più elementi grafici e ruotarli o ridimensionarli con un semplice doppio clic senza dover cambiare strumento.

Nuovi Xtra: nuove funzioni consentono di applicare e regolare con precisione effetti 3D (effetto rilievo, incisione, ritaglio, ...), ombreggiatura e riflessioni degli oggetti (gli oggetti vengono riflessi e ripetuti attorno agli assi verticale e/o orizzontale o ad un punto centrale per creare degli effetti a specchio o caleidoscopici).

Pattern vettoriale: una nuova funzione per creare dei pattern vettoriali che possono essere "spruzzati" nel disegno con una certa percentuale di variazione casuale che rende più naturale il risultato.

Conversione bitmap diretta: possibilità di trasformare le immagini vettoriali in bitmap direttamente in FreeHand. Migliorata integrazione con altri programmi di grafica e ulteriori possibilità di personalizzare le scorciatoie e le barre degli strumenti utilizzati più di frequente.

Integrazione con il Web: FreeHand 8 facilita inoltre il passaggio delle immagini al Web grazie al supporto incorporato per Macromedia Flash. È infatti possibile esportare illustrazioni con collegamenti URL e animazioni direttamente nel formato vettoriale di Flash. Inoltre la creazione delle animazioni viene facilitata dalla possibilità di spostare su diversi livelli gli oggetti intermedi di una fusione creando così in automatico delle animazioni.

Fotoritocco e controllo delle immagini bitmap

Le immagini bitmap, chiamate anche *immagini raster*, utilizzano una griglia di piccoli quadrati, detti pixel, per rappresentare le immagini. A ciascun pixel di un'immagine bitmap vengono assegnati una posizione specifica ed un valore di colore. Per analogia potremmo paragonare questa tecnica, fatta di punti colorati, ad un lavoro di punto croce, dove l'immagine è composta da tanti incroci di filo colorato. Lavorare con immagini bitmap significa modificare gruppi di pixel invece che oggetti o forme come nelle immagini vettoriali.

Poiché possono rappresentare gradazioni di forme e di colore infinitesime, le immagini bitmap costituiscono lo strumento elettronico più comune impiegato per immagini a tono continuo quali, ad esempio, fotografie o immagini create in programmi di disegno.

Le immagini bitmap dipendono dalla risoluzione, cioè esse rappresentano un numero fisso di pixel. Ne risulta che possono apparire dentellate e sfocate se vengono ridimensionate a video o se vengono stampate ad una risoluzione superiore a quella per cui sono state create.

È necessario tenere presenti diversi parametri quando si esaminano le caratteristiche delle immagini bitmap: la dimensione in pixel, la risoluzione dell'immagine, la risoluzione di output e la frequenza di retino.

Photoshop



Da quando è uscita la prima versione di questo sofisticato programma credo che non sia passato giorno che, utilizzando il computer, non abbia avuto bisogno di aprirlo. PhotoShop offre possibilità creative, di fotoritocco e di controllo del colore illimitate per la produzione e manipolazione di immagini fotografiche, permettendo anche di iniziare una illustrazione da zero.

Suddividendo il lavoro su livelli diversi, è possibile manipolare particolari aree senza alterare l'immagine di sfondo.

In Adobe PhotoShop è possibile importare elementi grafici in vari formati compresi i file vettoriali di FreeHand o Illustrator, generare degli effetti speciali scegliendo tra numerosissimi filtri ed esportare l'intera immagine o una sua porzione verso altri programmi.

Dal punto di vista fotografico, l'immagine può essere ritoccata con vari strumenti per la correzione del colore, se ne possono schiarire o scurire alcune zone, si può agire sulla saturazione o ancora applicare degli effetti luce particolari. Tutto questo può essere applicato all'intera immagine o solo ad alcune zone. È possibile assemblare immagini diverse per la realizzazione di fotomontaggi ed effetti particolari.

Tra le novità di rilievo nella versione 5.0 che è ancora in fase beta, il maggior controllo sul testo che può essere modificato nello stile, carattere, colore, giustificazione semplicemente cliccandoci sopra, in quanto è stato aggiunto un nuovo tipo di livello chiamato appunto Type.

XRes



Programma realizzato dalla Fauve Software per combattere lo strapotere di Photoshop. Utilizza uno speciale formato (.LRG) per gestire file di grandissimo formato con tempi di lavorazione notevolmente ridotti. Dalla versione 2.0 xRes esce con il marchio Macromedia.

Painter



Se è vero che Photoshop dispone di opzioni di disegno mirate soprattutto al fotoritocco, Painter permette di cimentarsi in tecniche pittoriche cosiddette naturali di incredibile qualità per l'enorme quantità di strumenti messi a disposizione: matite, acquerelli, aerografo, tempere, carboncini, pennarelli e altri ancora su un numero quasi illimitato di carte, tele, trame e pattern di ogni genere. Bisogna però dire che si tratta di

un programma assai denso e completo che richiede una certa dose di manualità e l'uso quasi tassativo di una tavoletta grafica pressosensibile, senza la quale le operazioni di painting risultano improvvisate.

DeBabelizer



Programma per convertire automaticamente e in tempi brevissimi immagini bitmap in uno fra i numerosissimi formati grafici supportati. Indispensabile per creare immagini da utilizzare con Macromedia Director.

Streamline



È un programma della Adobe che permette di convertire automaticamente immagini bit-map in immagini vettoriali descritte attraverso il linguaggio PostScript riconosciuto da Illustrator e FreeHand in modo che i documenti, oltre a poter essere modificati, vengono resi indipendenti dal dispositivo di stampa e possono quindi essere stampati a qualsiasi risoluzione.

All'interno di Streamline, è possibile effettuare tutte le modifiche prima di importare la figura in un qualsiasi programma d'impaginazione.

Adobe Streamline, inoltre, fornisce un ampio controllo sull'operazione automatica di ricalco dell'immagine da convertire, permettendo di specificare il tipo di tracciamento, le linee utilizzabili nell'effettuare la conversione (linee curve, segmenti di rette o entrambi), nonché la precisione e lo spessore delle stesse.

L'immagine può essere digitalizzata direttamente da Streamline tramite i normali plug-in per Photoshop.

Altre caratteristiche interessanti riguardano la possibilità di utilizzare tutti gli strumenti classici di un paint (matita, gomma, bacchetta magica) sulle immagini digitalizzate prima di intervenire per la ritraccia, oppure, di intervenire direttamente sulla ritraccia senza dover utilizzare altri software vettoriali.

Creare e modificare font

Fontographer



Un valido strumento per la creazione e la modifica delle font. **Fontographer** (della Macromedia) è un programma per creare in modo facile delle font, liberi da diritti, per la stampa, l'utilizzo in applicazioni multimediali e in documenti per Internet. Consente di estendere facilmente le font esistenti includendo frazioni, simboli, caratteri stranieri e logotipi all'interno di font Type 1, Type 3 e TrueType oppure di creare un intero carattere da zero. Le font create con Fontographer possono essere utilizzate in qualunque programma con un menu di font sulle piattaforme Windows o Macintosh.

Multimedialità

La realizzazione di un'applicazione multimediale presuppone la soluzione di una serie di problemi complessi che possono essere ricondotti a due aspetti fondamentali: la tecnica e il linguaggio. La multimedialità è un settore in continua evoluzione ed è difficile oggi trovare strutture capaci di gestire al meglio sia le problematiche tecnologiche che quelle comunicative.

Nella definizione di un'architettura multimediale molti aspetti importanti vengono ancora confusi, sottovalutati o addirittura ignorati. Ciò che ne deriva è la quantità di prodotti di basso profilo che si trovano attualmente in commercio soprattutto in Italia. Oggetti che vengono concepiti più come opportunità commerciali che come occasioni nuove di comunicazione.

Tradire le aspettative è il peggior modo di comunicare!

Proprio perché ci si aspetta molto da un CD-Rom, la delusione è grande quando scopriamo un prodotto povero nella forma e povero nei contenuti.

Le grandi innovazioni tecnologiche corrispondono ad altrettante concezioni del mondo. L'invenzione della stampa "nasce" insieme alla prospettiva.

Con l'avvento dell'elettricità la rappresentazione pittorica viene messa in crisi e si sperimentano nuovi tipi di "scrittura" della realtà: cinema, televisione, multimedialità.

L'istantaneità della comunicazione elettronica sembra preferire l'immagine alla parola, l'emozione alla riflessione, lo spettacolo alla contemplazione. Alcune invenzioni portano con sé nuove idee sul mondo. Per questo il cinema è diverso dal teatro e la televisione è diversa dal cinema.

Allora, accostarsi a una nuova invenzione non richiede solamente la comprensione della complessità tecnica che ad essa soggiace, ma esige l'appropriarsi della sua forma simbolica e cioè del linguaggio che le è proprio.

Un'applicazione interattiva non è propriamente un testo, la cristallizzazione della parola in un percorso per lo più lineare; non è neppure una mera sequenza per immagini virtuali, né un archivio di documenti facilmente accessibili: è uno "spazio che cambia insieme a chi lo osserva" dove parole, immagini e suoni costruiscono prospettive mentali in cui si può navigar seguendo rotte molteplici: il singolo navigante può scegliere in maniera "personale" le mete che desidera raggiungere.

Non c'è nulla di tangibile nella comunicazione elettronica eppure si ha la sensazione che questa "rappresentazione del mondo" ancora incerta nelle regole e nelle applicazioni contenga qualcosa di molto vicino al nostro modo di pensare. Una nuova concezione del mondo. È ovvio che la vita di una persona non può esaurirsi in una navigazione virtuale, ma questa può essere, se l'applicazione ha una architettura e dei contenuti forti, un nuovo ed efficace modo per trasmettere non solo informazioni, ma anche idee e valori da riversare nella vita "reale".

Francesco Ramberti

Interattività

Era il 1989 quando mi divertivo a fare i primi giochetti interattivi con Hypercard della Apple e mi capitò tra le mani una versione beta di un programma che tutti a quel tempo chiamavano erroneamente "Macromind". Il suo nome vero era VideoWorks trasformatosi nel 1990 in Director (in inglese significa regista), il primo programma veramente multimediale per Macintosh. Macromind era soltanto la casa software destinata a scomparire nel 1992 fondendosi con la Authorware, per dar vita alla Macromedia, senza dubbio una delle realtà più importanti insieme ad Adobe nella creazione di programmi per la grafica.

Director



Director è nato per le animazioni ma è stato successivamente orientato alle presentazioni, alla creazione di simulazioni, ai punti informativi interattivi, al training, alla produzione e postproduzione video, al DeskTop Video. Chiunque debba creare applicazioni multimediali interattive può trovare in Director lo strumento ideale. I vari ambienti operativi utilizzabili all'interno del software consentono ad utenti di ogni livello e conoscenza di realizzare comunicazioni in formato multimediale. Le animazioni generabili da Director vanno dalla semplice generazione di grafici in movimento sino alla costruzione di complesse animazioni e simulazioni corredate di audio sincronizzato, testo, grafica, video analogico o digitale nel formato Quick Time creati con altri programmi come Premiere.

Il linguaggio di sviluppo che permette di rendere interattive le presentazioni multimediali create con Director si chiama Lingo.

Produzione Video

Come è possibile digitalizzare immagini statiche utilizzando un semplice scanner, è possibile digitalizzare anche immagini in movimento collegando il computer ad un videoregistratore o direttamente ad una telecamera. Per fare questo è necessario utilizzare una apposita scheda di espansione oppure un Mac di tipo AV (Audio Video). Una volta acquisiti i filmati e salvati in formato QuickTime esistono diversi programmi come VideoShop o Premiere per modificarli e salvarli secondo l'uso a cui sono destinati: montaggio video, CD-Rom, internet ecc. La produzione video necessita di computer potenti e ben configurati (Microprocessore, RAM, Disco ampio, libero e deframmentato)

Premiere



Dal giorno del suo primo rilascio nel 1991, Adobe Premiere ha aperto la strada alla produzione video e creazioni multimediali di qualità professionale, per la realizzazione di storyboard e sofisticati filmati. Premiere permette infatti di realizzare il montaggio di filmati, con integrazione di elementi grafici ed effetti speciali, direttamente sulla scrivania del Macintosh, senza dover ricorrere alle spese della produzione tradizionale. Solitamente si inizia con il richiamare tutti i filmati in formato QuickTime, i sonori e gli elementi grafici (realizzati da programmi come Illustrator, PhotoShop, ecc.). Quindi si impongono i tempi e le transizioni necessarie per integrare tutti questi elementi: effetti di fusioni, volta pagine, tendine, dissolvenze, zoom con spostamenti, rotazioni, distorsioni ecc. A questo si possono aggiungere filtri per effetti speciali. È possibile assegnare dei filtri temporanei, per poter vedere rapidamente il risultato ottenibile senza dover attendere il tempo necessario al calcolo del filtro stesso.

Il lavoro completato può essere salvato in formato QuickTime, esportato su nastro o digital disk recorder, o convertito in modo da poter essere trasmesso a sistemi di produzione professionali.

Produzione audio

Tutti i Macintosh dal primo nato (Plus) all'ultimo (G3) hanno la possibilità di gestire il suono senza bisogno di schede aggiuntive come avviene nel mondo PC compatibile. Questo ha permesso una grande diffusione in ambiente musicale professionale soprattutto per collegamenti diretti con strumenti musicali attraverso porte Midi.

SoundEdit 16



Programma della MacroMedia per correggere ed applicare effetti sonori a file audio. Ciò che Photoshop rappresenta per le immagini, SoundEdit lo è per i suoni.

Creare pagine Web

Fino a pochi anni fa creare pagine Web per la rete era possibile solo a chi conosceva il linguaggio HTML, considerato semplicissimo dai programmatori, ma un po' difficile (forse per la poca voglia di impararlo) dai progettisti grafici. Infatti questi, piuttosto che imparare il linguaggio hanno atteso con pazienza un programma che avesse fatto per le pagine Web ciò che PageMaker faceva per le pagine di carta.

È nato così **PageMill**, che offre una intuitiva e facile interfaccia per creare velocemente pagine Web, rimanendo tuttavia un po' limitato rispetto alle potenzialità del linguaggio. Oggi esistono parecchi editor HTML, cosiddetti visivi, sicuramente più completi di PageMill, come Golive Cyberstudio, NetObject e Dreamweaver.

Dreamweaver



È un programma della Macromedia veramente innovativo per la creazione di siti Internet che permette di sviluppare le pagine web in modo visivo senza tuttavia rinunciare al controllo completo sulla programmazione HTML.

Dreamweaver non altera il codice HTML sorgente (eventualmente realizzato con altri editor) e genera un codice molto “pulito e semplice”. Grazie a questa caratteristica, non ci si dovrà più preoccupare dell’incompatibilità tra editor HTML diversi e tra piattaforme diverse. La programmazione in HTML manterrà la sua integrità originale, sarà più flessibile e più facilmente accessibile grazie all’integrazione con altri editor HTML.

Dreamweaver supporta Dynamic HTML, con cui è possibile creare livelli e animazioni senza dovere ricorrere all’uso degli script. Inoltre, con i behavior JavaScript (relativi ad effetti rollover, trasmissione dati, esecuzione dei suoni, visualizzazione delle immagini, ecc.) e quelli personalizzati, la realizzazione dei siti web sarà più semplice e immediata.

Un’altra caratteristica innovativa di Dreamweaver è costituita dal fatto che permette di gestire il contenuto di un sito web in senso globale. Le modifiche o gli aggiornamenti apportati ad un oggetto del sito vengono estese a tutte le pagine dell’intero sito che lo contengono. Questa funzione di Dreamweaver snellisce considerevolmente il tempo necessario per la gestione del lavoro.

Table e Frame sono create in Dreamweaver direttamente con il mouse grazie ad appositi pulsanti. Il posizionamento preciso (pixel per pixel) ed il supporto di Cascading Style Sheet, permette un controllo totale sull’aspetto delle pagine HTML, font, linee, spazi, colori, sfondi, tabelle, frame ecc.

NetObject Fusion



Questo programma tratta il sito come una singola entità e non come una serie di file HTML, permettendo quindi di editare graficamente la struttura del sito, di fare cambiamenti su gruppi di pagine e di aggiornare con facilità i link. Le pagine possono avere elementi comuni come fossero inserite in pagine mastro (tipo XPress) aggiornando le quali si modificheranno tutte le pagine. La versione 3 a differenza della precedente edita il codice HTML, supporta il D-HTML ed ha anche la possibilità di creare facilmente effetti in Javascript.

GoLive CyberStudio



Programma apprezzabile per la precisione e completezza è considerato uno dei migliori prodotti per creare pagine Web. Anche CyberStudio tra le novità dell’ultima versione ha la possibilità di editare codice D-HTML e di creare direttamente effetti in Javascript.

Flash



È possibile esportare i disegni di FreeHand in Flash per produrre delle animazioni vettoriali, ridimensionabili senza perdita di qualità e soprattutto scaricabili velocemente in Internet. Con Flash, si possono poi aggiungere suoni ed interattività ai siti per renderli più accattivanti e di sicuro effetto. I browser necessitano di Shockwave per vedere le immagini create con Flash.

Shockwave



Marchio della Macromedia che identifica una serie di estensioni per Internet che permettono di visualizzare documenti realizzati con prodotti della Macromedia, primo fra tutti Director. Infatti proprio grazie a questa tecnologia le animazioni realizzate con Director, con alcuni limiti rispetto al normale uso per CD-Rom, possono essere viste utilizzando un normale browser come *Netscape Navigator* o *Internet Explorer*.

Acrobat



Adobe Acrobat rappresenta un modo veloce per scambiare informazioni senza l’ausilio della carta. È sufficiente produrre i file in formato PDF (Portable Document Format) per ottenere l’efficienza di un accesso elettronico per una facile consultazione e stampa, mantenendo intatte tutte le formattazioni a livello di colore, testo, impaginazione, ecc.

Acrobat si basa sul linguaggio PostScript per la descrizione della pagina, in modo da permettere la visualizzazione a massima risoluzione e la stampa sia a colori che in bianco e nero. Con Acro-

bat, le pagine, trasferite in ambiente Macintosh, Windows, Dos o Unix, mantengono sempre il loro aspetto originale.

Acrobat permette di effettuare delle ricerche sul testo anche su documenti multipli, e di stabilire dei collegamenti ipertestuali tra diverse pagine, diversi file o diverse applicazioni. Acrobat è pacchetto composto da 4 diversi programmi:

Acrobat Reader: programma gratuito per leggere e stampare file PDF. Il fatto di essere gratuito è molto importante perché lo rende libero da licenze e quindi distribuibile sia su CDROM che attraverso la rete.

Acrobat Exchange: programma per modificare file PDF.

Acrobat Distiller: programma per creare file PDF.

Fireworks



Questo nuovo prodotto della Macromedia si presenta con caratteristiche eccezionali per i designer della rete. All'interno di un unico programma si trova tutto ciò che serve per creare immagini statiche, in movimento con collegamenti ipertestuali in JavaScript, subito pronte per la rete.

ImageReady



È un programma della Adobe veramente completo e ricco di risorse per creare facilmente GIF animati. Tra le molte funzioni di questo prodotto, che ha un'interfaccia simile a Photoshop, due sono particolarmente interessanti: la compressione in tempo reale e le funzioni relative all'animazione.

Altri programmi

Vi sono numerosissimi programmi che non rientrano nella specifica categoria d'interesse di un progettista grafico. Tuttavia penso che debbano comunque essere tenuti in considerazione perché possono rappresentare un valido sostegno all'organizzazione e all'ottimizzazione di qualsiasi attività.

Elaboratore testi

Word



Microsoft Word è il più diffuso elaboratore di testi per il sistema operativo Macintosh. Una barra di Strumenti personalizzabile fornisce un accesso immediato ai comandi di uso corrente.

Si avvale di un righello verticale, che consente un rapido posizionamento delle immagini grafiche in qualunque punto della pagina. I livelli multipli di Annullamento Funzione (Undo) mostrano una lista aggiornata di tutte le operazioni effettuate durante la sessione elaborativa (max 100).

La modifica con trascinamento permette di trasferire porzioni di testo e immagini direttamente con il mouse e di riequilibrare la spaziatura tra le parole durante lo spostamento. Inoltre la funzione di AutoCorrezione consente di correggere istantaneamente gli errori di battitura, mentre quella di Glossario trasforma le abbreviazioni in frasi complete. Word include il controllo grammaticale per la lingua italiana: consente di correggere gli errori di sintassi nelle frasi scritte.

Anche la creazione di tabelle è piuttosto semplice: basta un clic del mouse sul pulsante Tabella per l'inserimento di una riga nel documento e un altro clic sulla vetrina delle tabelle per scegliere uno degli undici formati disponibili.

Microsoft Excel è un partner ideale per Word. Per esempio, è possibile muovere i dati da Microsoft Excel in una tabella di Word oppure, se si crea un collegamento, cambiare i numeri in un file Microsoft Excel, aggiornando automaticamente la tabella che li contiene all'interno di Word.

Archiviazione e fogli di calcolo

Utilizzati prevalentemente in ambienti di ragioneria, di segreteria, di archiviazione vi sono applicazioni che risultano utili per la loro grande capacità di organizzare il lavoro utilizzando schemi adattabili alle proprie esigenze.

Excel



Foglio di calcolo conosciuto da chi è abituato a lavorare con numeri, tabelle e diagrammi di vario tipo. Lavora interagendo perfettamente con Microsoft Word.

FileMaker



Filemaker è il database più conosciuto e versatile nel mondo Macintosh. Utilissimo per qualsiasi tipo di archiviazione (io lo utilizzo per catalogare titoli di libri, articoli di riviste, per la fatturazione e per ricordarmi del programma svolto all'ISIA).

Utilities

Le **utilities** sono quei programmi che aiutano ad usare il computer più agevolmente, o per risolvere alcuni problemi che possono nascere con il passare del tempo, come ad esempio la *frammentazione* (v.) della memoria di un disco rigido. In questo elenco mancano quelle utilities che vengono fornite gratuitamente con il sistema operativo come *Disk First Aid* o *Drive Setup*.

ATM - Adobe Type Manager



È una utility per la gestione delle font PostScript. ATM consente di ottenere la massima qualità per la visualizzazione e la stampa di caratteri su stampanti PostScript e non, a qualsiasi dimensione e risoluzione.

ATM Deluxe

ATM Deluxe offre, in più di ATM, la possibilità di gestire le font nel modo ottimale per il vostro lavoro. Dai set personalizzati di font alla creazione di modelli Multiple Master, ATM Deluxe consente il massimo controllo sui caratteri tipografici.

Adobe Type Reunion



È una semplice utility in grado di ordinare alfabeticamente il menu dei font secondo il nome della famiglia e di creare dei sottomenu nei quali sono raccolti differenti stili e varie dimensioni. In questo modo le font appartenenti alla stessa famiglia sono facilmente rintracciabili sotto il nome principale della famiglia. La lunghezza dei menu può essere così ridotta fino all'80%, rendendo la scelta dei caratteri più veloce ed intuitiva. Questa utility supporta non solo le font della libreria Adobe, ma anche quelle di produttori diversi come Agfa Compugraphic, Bitstream, Linotype, Monotype e Casady&Green.

È virtualmente compatibile con qualsiasi applicazione o con le utility per la gestione delle font come Suitcase o Master Juggler.

Adobe Type Reunion Deluxe

ATR Deluxe offre maggiori controlli nella visualizzazione delle font rispetto alla versione semplice. Ad esempio la possibilità di visualizzare la font col proprio carattere.

Suitcase



Utility che permette di organizzare le *font* in valigette esterne alla Cartella Sistema e quindi di attivarle solo quando necessario. Suitcase è compatibile con ATM e ATR. Incompatibile con ATM Deluxe in quanto svolge la stessa funzione per quanto riguarda l'organizzazione delle valigette.

Norton Utilities



Pacchetto completo di programmi per la corretta gestione, controllo e riparazione dei *dischi rigidi*. Spesso indispensabili possono diventare pericolosissimi se usati non correttamente, ad esempio con sistemi operativi aggiornati all'ultima versione e non sopportati appunto da versioni delle Norton Utilities utilizzate.

RamDoubler



Programma di largo utilizzo fino a qualche tempo fa quando il costo di *RAM* aggiuntiva era molto più alto di oggi. Si tratta di una *utility* che permette di duplicare o triplicare la RAM in maniera virtuale, ma senza gravare sul *disco rigido* come farebbe invece la memoria virtuale del sistema operativo. È importante disattivare RamDoubler con quei programmi che richiedono la massima efficienza del computer, come ad esempio *Premiere*.

Indice

<i>Il mio Mac è un onnivoro alambiccio</i>	9
Indendiamoci!	15
Glossario	17
L'iter del progetto	157
Le immagini	158
I collegamenti	160
La stampa	161
Le applicazioni per la grafica	163
Impaginare	164
– Impaginazione editoriale	165
Grafica vettoriale	168
Fotoritocco e controllo delle immagini bitmap	171
Creare e modificare font	174
Multimedialità	175
Interattività	177
Produzione audio	177
Produzione video	178
Creare pagine Web	179
Altri programmi	183
Elaboratore testi	183
Archiviazione e fogli di calcolo	184
Utilities	185

Informazioni sui marchi commerciali

Apple, AppleScript, AppleTalk, ColorSync, ImageWriter, QuickDraw, Macintosh e TrueType sono marchi di Apple Computer, Inc. registrati negli U.S.A. e/o in altri paesi. Adobe, il logo Adobe, Acrobat, il logo Acrobat, Acrobat Reader, Acrobat Exchange, Acrobat Distiller, Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe Separator, Adobe Dimensions, PageMaker, Adobe Premiere, Streamline, Adobe ImageReady, Adobe Type Reunion, Adobe Type Manager, ATM e PostScript sono marchi di Adobe Systems Incorporated. Microsoft, Windows, Windows NT, Excel, Word, sono marchi registrati di Microsoft Corporation negli U.S.A. e/o in altri paesi. Claris, FileMaker, MacPaint, MacWrite e MacDraw sono marchi registrati e Claris Works è un marchio di Claris Corporation. IBM e OS/2 sono marchi registrati di International Business Machines Corporation. Kodak è un marchio registrato e Photo CD è un marchio di Eastman Kodak Company. Netscape è un marchio di NetScape Communications Corporation. QuarkXPress è un marchio registrato di Quark, Inc. UNIX è un marchio registrato negli U.S.A. e in altri paesi, dato in licenza esclusivamente tramite X/Open Company, Ltd. WordPerfect è un marchio registrato di WordPerfect Corporation. Pantone è un marchio di Pantone, Inc. Macromedia, FreeHand, XRes, SoundEdit, Fontographer, Director, Flash, Shockwave, Dreamweaver, FireWorks sono marchi della Macromedia, Inc. Il formato GIF appartiene alla CompuServe Incorporated. Painter è un marchio registrato della MetaCreations. RamDoubler è un marchio registrato della Connectix Corporation. Symantec, il logo della Symantec, Norton Utilities, Suitcase sono marchi registrati della Symantec Corporation. NetObject Fusion è un marchio registrato della NetObject Corp. CyberStudio è un marchio registrato della GoLive Systems, Inc. Debabelizer è un marchio registrato della Equilibrium. FyleBuddy è un marchio registrato Laurence Harrys. Zip e Jazz sono marchi della Iomega Corporation.

Tutti gli altri nomi di prodotti o ditte sono marchi o marchi registrati dei rispettivi possessori.

Le icone utilizzate sono di proprietà dei rispettivi possessori. L'icona del cestino in copertina è di proprietà di Apple Computer, Inc.

Finito di stampare nel mese di luglio 1998
presso la tipografia Varzi
Città di Castello (PG)

TerrEmerse

A. Ramberti, R. Sangiorgi (c.), *Le voci dell'arcobaleno* (Eks&Tra I)
Mohamed Ghonim, *La foglia di fico e altri racconti* (dal paese della Sfinge)
Rosana Crispim da Costa, *Il mio corpo traduce molte lingue* (non solo versi)
R. Sangiorgi, A. Ramberti (c.), *Destini sospesi di volti in cammino* (Eks&Tra IV)

Microbi

Mario Turci, *Della rosa e del serpente* (antropologia del *Piccolo Principe*)
Renato Serra, *Kipling* (postfazione di Marino Biondi)
Lewis Carroll, *Alice nel paese delle meraviglie* (con un saggio di M. Turci)
Robert Louis Stevenson, *Il diavolo della bottiglia* (racconto polinesiano)
Yoseph Colombo (c.), *Pirqè Abôth. I consigli dei figli di Abramo* (massime)
Rosete De Sá, *Indagini in stato di quiete* (racconti con versione portoghese)
Baruch Spinoza, *Dio. Prima parte dell'Etica* (un classico filosofico)
Johan T. Johansson, *La simmetria imperfetta* (un ipertesto dall'Islanda)
R. H. Barham, G. MacDonald, *Due strane storie scozzesi*
Scipio Slataper, *Il mio Carso*
Giosuè Borsi, *Dio in guerra* (ultime lettere e diario spirituale al fronte)

Catai

Lu Xun, *Racconti esemplari* (del maggiore scrittore cinese del '900)
Zhuang Zi, *Acque d'Autunno* (massime taoiste)
Stefano Cammelli, *Tè verde* (tra corpo e anima, tra oriente e occidente)

Linguistica

Alessandro Ramberti (c.), *Riflessioni sul linguaggio* (strumenti per capirlo)
Federica Casadei e altri., *L'italiano che parliamo* (riserva delle sorprese)
Monica Perotto, *Lingua e nazionalità nelle repubbliche postsovietiche*

Francesco Pascucci, *Note con echi lontani* (romanzo giallo-rosa pluripremiato)

Classici di Lingua e Cultura

Paolo Costa, *Della sintesi e dell'analisi* (trattatello filosofico)
 Michele Colombo, *Ragionamento intorno all'eloquenza de' prosatori italiani* (per chi ama le belle lettere)
 Angelo Ferretti, Carlo Mattei, *Völapyk* (la Lingua del mondo)
 Giovanni Pascoli, *Ricordi, pensieri e altro ancora* (dalle *Myricae* con ill.)
 Paolo Costa, *Vita di Dante – Della Elocuzione* (per dantisti e italianisti)
 Alfredo Panzini, *Guida alla grammatica italiana* (con humour)
 Giovanni Vailati, *Alcune osservazioni sulle questioni di parole* (sorprendenti)
 Alfredo Panzini, *La bella storia di Orlando innamorato e poi furioso* (per chi desidera conoscere Bojardo)
 Alfredo Panzini, *Sigismondo Malatesta. Profilo eroico*
 Alfredo Panzini, *Il padrone sono me!* (romanzo atipico)
 Renato Serra, *Il senso del silenzio. Ultime lettere – Esame di coscienza di un letterato* (gli scritti essenziali del cesenate)
 Alfredo Panzini, Renato Serra, *Carducci* (intr. di Mario Pazzaglia)
 Valentina Poggi, *Scozia Controluce. Racconti fantastici del '900*

Con Ciò sia cosa che

Roberta Sangiorgi, *Ebano & Avorio* (storie di coppie miste)
 Antonella Giacon, *Sottopressione* (poesie)
 Leonardo Gazzola, *Raccontetrando d'Africa* (atti etnici)
 Manara Valgimigli, *Lettere a Hilde Savioli*
 Marino Biondi, *Renato Serra. Biografia dell'ultimo anno nel carteggio con Giuseppe De Robertis*
 Bruno Bandini, *I linguaggi della critica* (d'arte)
 AA.VV., *Mosaici d'inchiostro* (Eks&Tra II)
 Mohamed Ghonim, *Il segreto di Barhume*
 A. Ramberti, R. Sangiorgi (c.), *Memorie in valigia* (Eks&Tra III)
 Francesco Gaggi, *L'epilogo rituale* (sul senso dei finali)
 Marino Biondi, *Critica e biografia. Tre studi*
 Orfeo Bartolini, *A noi due, Africa nera!* ((dis)avventure)

Imprinting

Stefano Cammelli, *L'acqua scende a valle. Riflessioni sul turismo*
 Valter Toni, *Vuota il cestino. Introduzione al Macintosh per studenti di grafica* (indispensabile per chi desidera immergersi in questo ambiente).

Vuota il cestino