

# ACDSee32



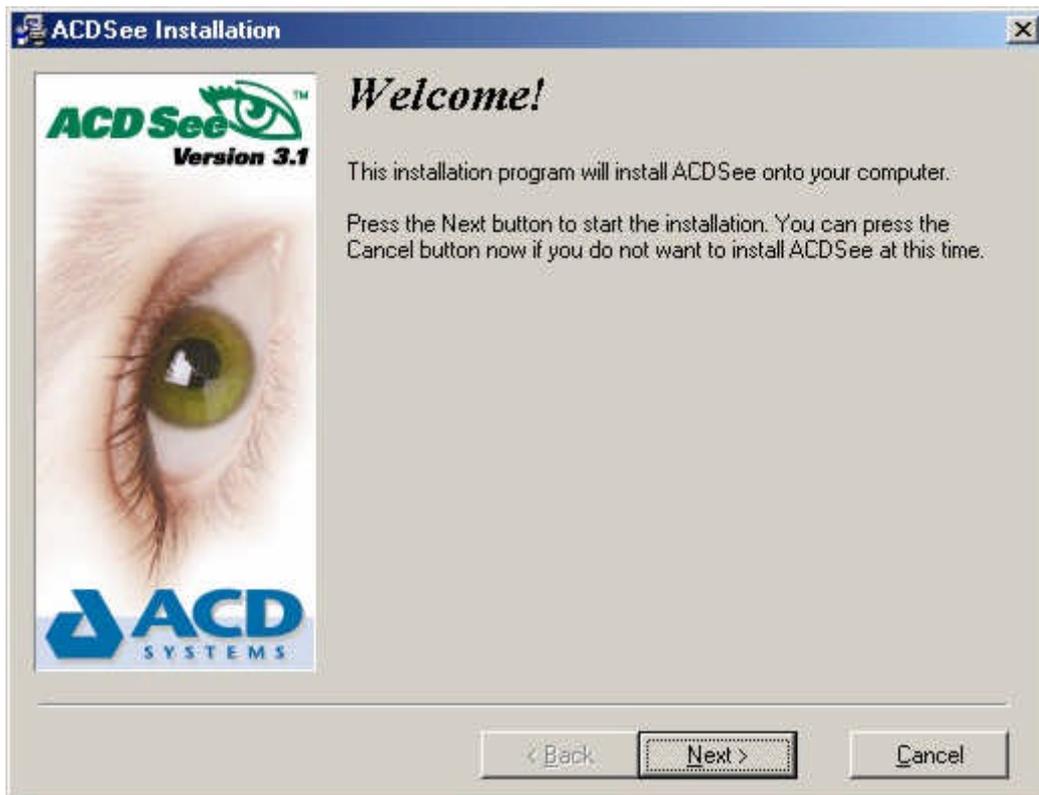
Release 1.0.1

## Introduzione

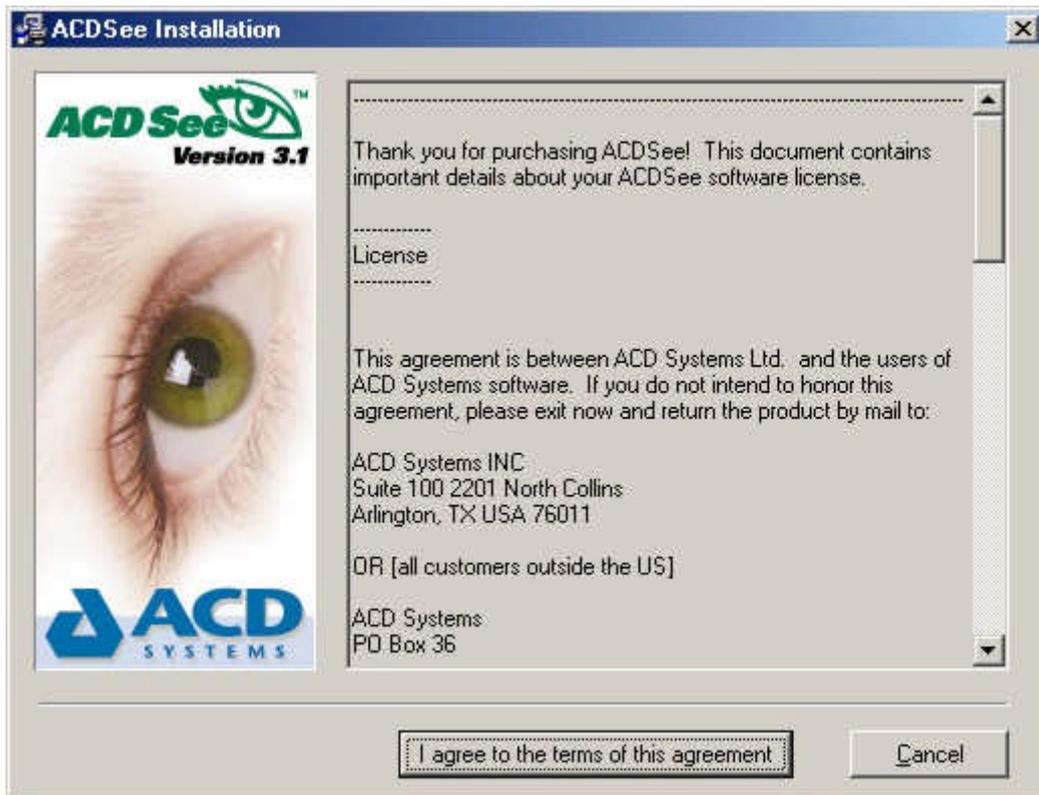
*ACDSee32* è un ottimo (anzi, direi il migliore!) visualizzatore di immagini disponibile in commercio. In queste pagine spiego come installarlo e configurarlo a dovere, poi ognuno scoprirà nei modi e nel tempo che vorrà dedicarvi, tutte le altre camionate di funzionalità che il suddetto programmillo mette a disposizione! Io consiglio di non aver timore di navigare fra i menù, le opzioni, e i pulsanti della toolbar, perché potreste scoprire (come effettivamente è) che *ACDSee32* è uno di quei programmi capaci di risolvervi i problemi più disparati, dalla visualizzazione di un formato grafico ignoto, al suo fotoritocco, alla creazione immediata di uno sfondo per Windows e così via.

## Installiamo?

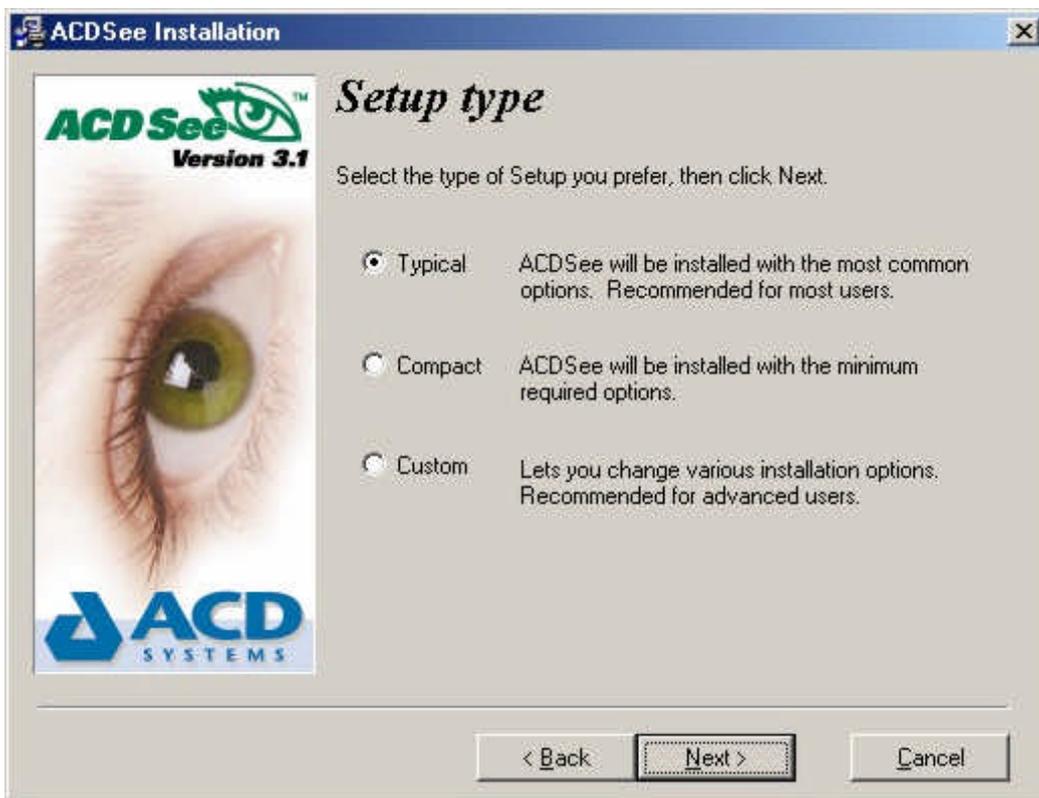
Una volta lanciato l'installer di *ACDSee32*, ci troveremo innanzi alla seguente finestra:



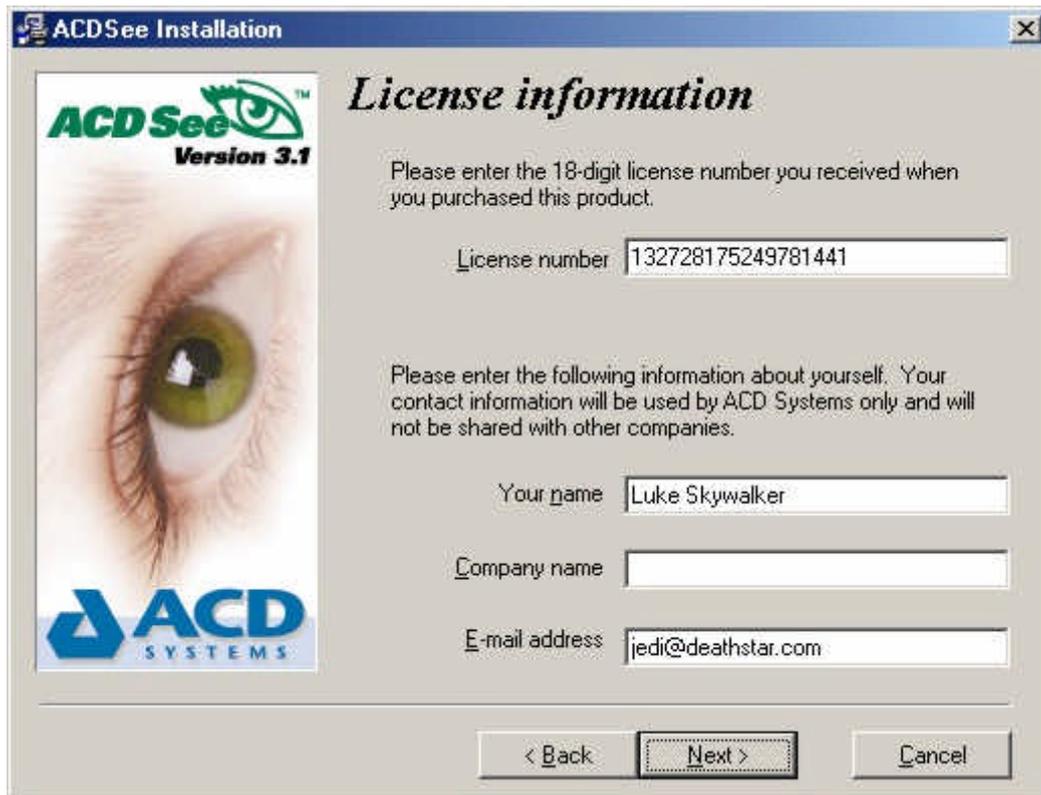
Cliccate sul pulsante **NEXT** e visualizzerete la seguente schermata:



Qui vi viene chiesto se accettate il contratto di fornitura di *ACDSee32*, e voi (seppur pirati nell'animo con già pronto il numero di serie per non pagare la licenza) ciccate sul pulsante "I AGREE TO..."



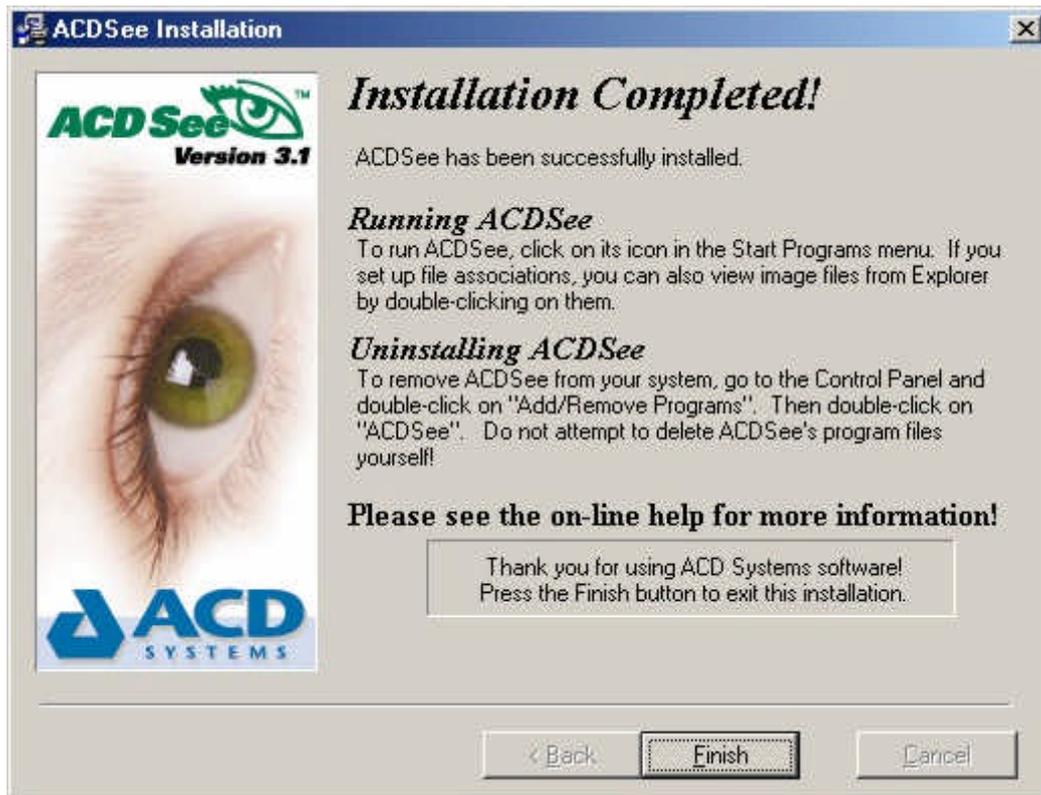
Qui dovete scegliere che tipo di installazione eseguire, la **TIPICA** (*Typical*) oppure la **PERSONALIZZATA** (*Custom*); Se vi ritenete un utente smaliziato io consiglio sempre di fare la personalizzata, così vi rendete effettivamente conto di cosa fa *ACDSee32* mentre si installa, diversamente scegliete tipica.



In questa finestra dovreste inserire i vostri dati (rigorosamente falsi) e il numero di licenza per sbloccare il programma (che vedete scritto nel campo LICENSE NUMBER).  
Resta chiaro che il numero sopra è pirata, pertanto NON potete usare a scopi commerciali o sul posto di lavoro ACDSee32 con la registrazione sopra, perché state violando la legge.. (non potete è una parola grande.. diciamo che non dovreste, poi ognuno è libero di fare come vuole!)



Qui cliccate semplicemente sul pulsante **NEXT** e l'installazione partirà...



Questa schermata vi informa che l'installazione è terminata, cliccate quindi sul pulsante **FINISH** e siete pronti ad avviare il programma.  
Al primo avvio di *ACDSee32*, vi verrà richiesto se aderire o meno al programma **ACD-In-Touch**: poiché trattasi di condividere sul sito di *ACDSee32* delle immagini, resta chiaro che durante la trasmissione di tali immagini, è estremamente facile che *ACDSee32* trasmetta anche altre informazioni, quali il numero i serie o altre amenità, e poiché voi non siete in regola, io vi consiglio fortemente di disabilitare tale funzionalità.. vediamo come!



Cliccate sul pulsante **AVANTI**..



Alla richiesta di accettare i termini del contratto, voi semplicemente rispondete “**NO, I DO NOT AGREE**” e poi cliccate sul pulsante **AVANTI**: comparirà la finestrellina seguente:

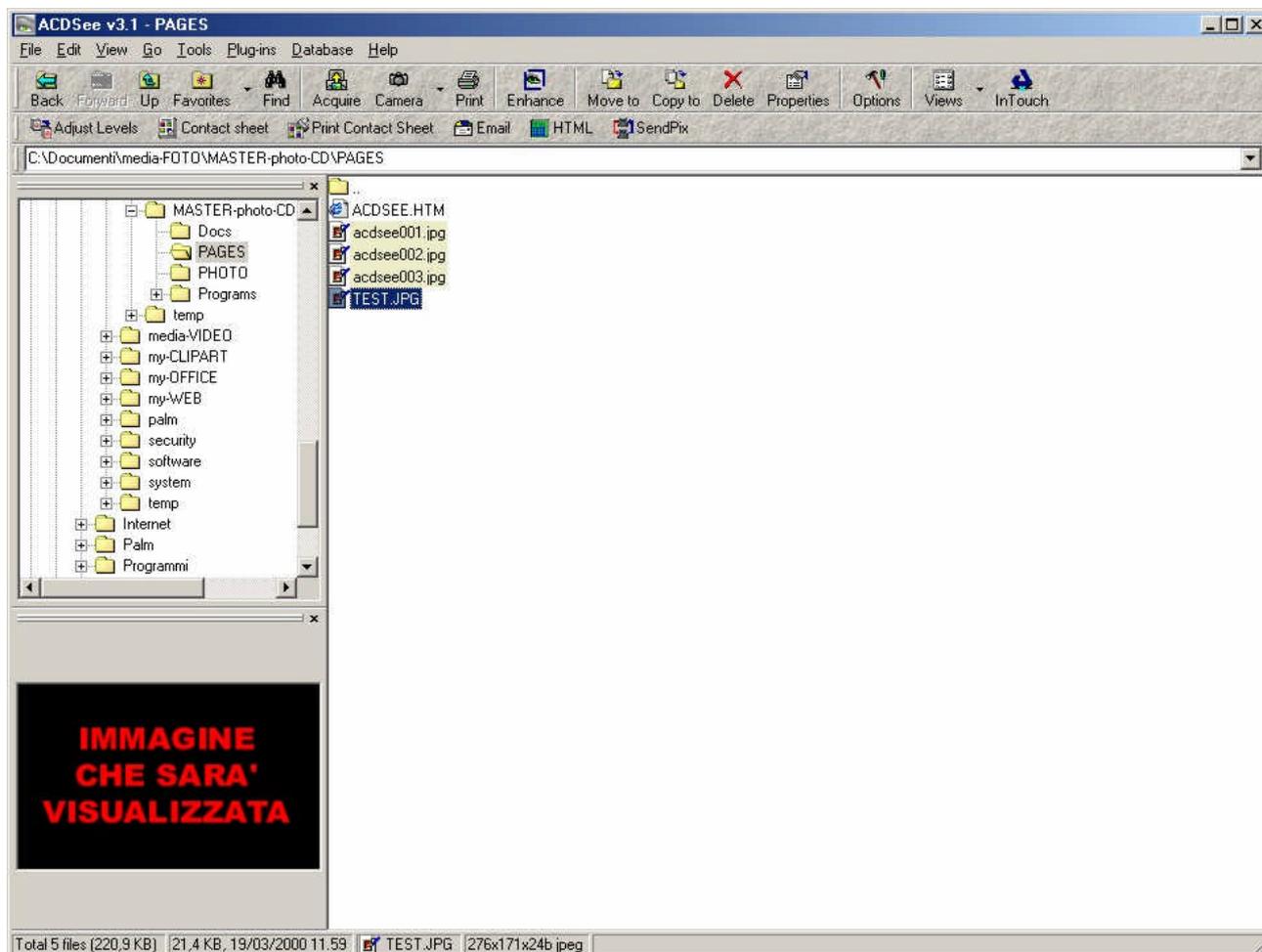


Vi basterà cliccare sul pulsante **OK** per visualizzare la finestra dove si conferma la disabilitazione del servizio:



**E adesso lo avviamo..**

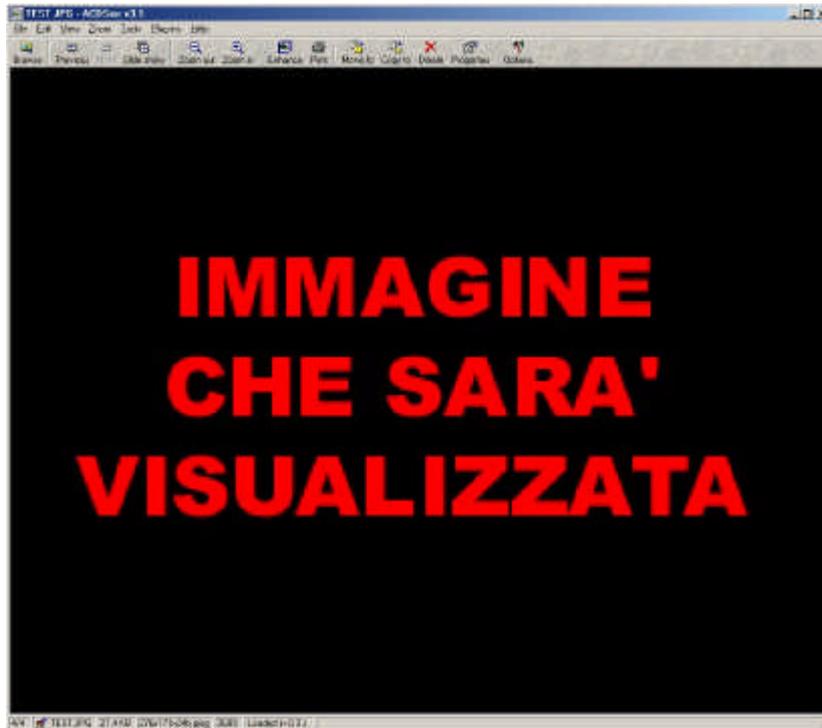
Ora possiamo finalmente avviare il programma e ci troveremo innanzi alla seguente schermata, che rappresenta l'interfaccia grafica di ACDS<sub>ee</sub>32 in modalità "BROWSER"



In tale modalità ACDS<sub>ee</sub>32 ricorda moltissimo Gestione Risorse... è sufficiente andare a cercare nell'albero a sinistra, la directory con le immagini (sia essa sul CD, nell'Hard Disk, su una unità di rete o anche sul Floppy), poi vi basta cliccare una volta sul nome del file che rappresenta l'immagine (nel riquadro di destra) per vedere subito una piccola anteprima nel riquadro in basso a sinistra.

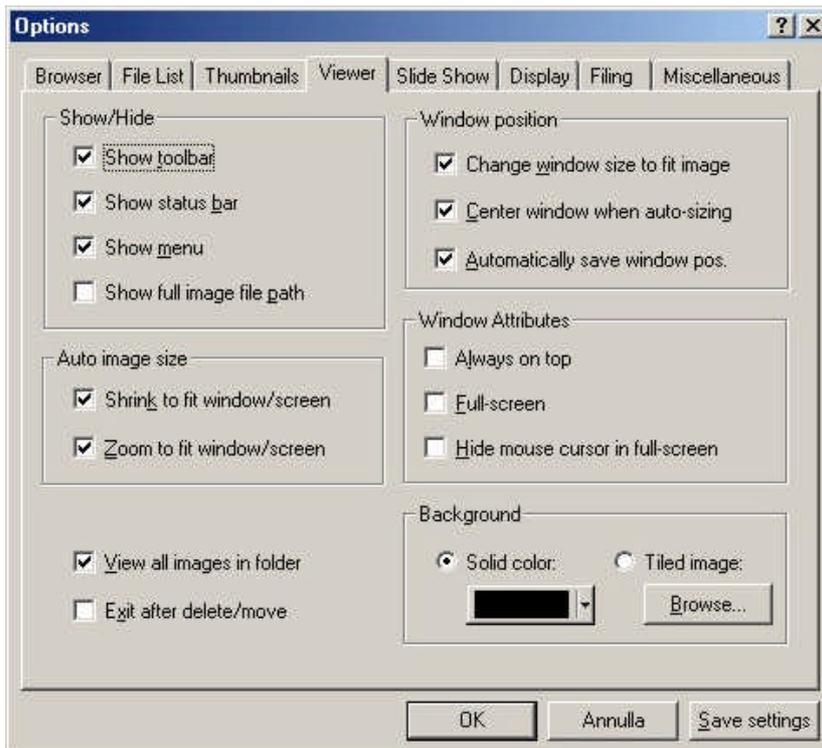
Se doppio cliccate sulla immagine, ACDS<sub>ee</sub>32 passerà dalla modalità "BROWSER" (quella in figura sopra) alla modalità "VIEWER" (figura successiva), dove utilizzerà tutto lo spazio a sua disposizione per visualizzare le foto.

Una volta in modalità "VIEWER", ad ogni pressione del tasto PGUP o PGDWN (pagina verso il basso o verso l'alto), ACDS<sub>ee</sub>32 visualizzerà l'immagine successiva o la precedente presenti nella directory che stavate sfogliando.



Con *ACDSee32*, le immagini vengono caricate di default alla loro dimensione 1 a 1, pertanto dovrete scorrerle nel monitor per visualizzarle nella loro interezza (è sufficiente posizionarsi col mouse sulla immagine, il cursore prende la forma di una mano, cliccare il pulsante sinistro del mouse e tenerlo premuto mentre scorrete col mouse in tutte le direzioni), pertanto, se volete visualizzarle in una sola schermata, avete due strade:

- A) vi basterà cliccare sulla lente di ingrandimento per aumentare (o diminuire) a piacere il livello di Zoom,
- B) dovete andare nel menù "**Tools**" , scegliere "**options**"... apparirà la finestra sottostante e dovrete abilitare quei due check-box: "**Shrink to fit...**" e "**Zoom to fit...**", poi cliccate sul pulsante "**Save Defaults**" et voilà... d'ora in poi *ACDSee32* vi caricherà le immagini in modo da adattarle automaticamente alla dimensione del vostro monitor



### **Altre Storie..**

ACDS<sub>See32</sub> ha diverse funzionalità.. può costruire per voi un fotoalbum in formato HTML, può convertire le immagini tra diversi formati grafici (come GIF, JPG, TIF, BMP e così via), può addirittura effettuare un leggero fotoritocco sulle fotografie, puoi con la sola pressione di un pulsante far sì che l'immagine visualizzata diventi lo sfondo di Windows, puoi visualizzare directory di foto come miniature, puoi impostare uno slide show... ecc.. Spiegare tutto costa troppo tempo e rischio di annoiarvi.. è così semplice che vi basterà giocherellare un po' con le opzioni e i pulsanti per capire da soli come fare, a patto che ve la caviate con l'inglese ma se la vostra risposta è no allora potete anche dimenticarvi il computer! :-)

### **Un po' di rudimenti..**

Siccome però sono buono (che falsa modestia) mi permetto di spendere due parole sul concetto di file grafico. Una immagine digitalizzata è una matrice di punti con un preciso colore ciascuno da scegliersi su quella che è chiamata la "palette" dei colori.

Un immagine a 8 bit, significa che la sua palette di colori è composta da 2 elevato alla 8 colori, quindi 256.

Un immagine a 16 bit ha una palette di 2 elevato alla 16, cioè 64.000 colori.

Un immagine a 24 bit, ha una palette di 2 elevato alla 24, cioè 16.000.000 colori.

Nota bene che avere una palette di 16.000.000 di colori non significa che ci sono tutti, ma che l'informazione-colore di ciascun punto occupa 24 bit di spazio.. per capirci un immagine di un quadrato tutto nero, ha un solo colore, ma potrebbe essere a 8, così come a 16 o anche a 24 bit, cambia solo quanti bit servono per dire il colore dei vari punti, anche se tra di loro sono tutti uguali.

La risoluzione di una immagine si usa dare in DPI (acronimo di Dot Per Inch, cioè Punti Per Pollice).. per capirci una immagine con risoluzione 300 dpi, significa che ogni pollice (=2,54 centimetri) ci sono 300 punti, quindi un pollice quadrato sarà una griglia di 300x300=90.000 punti.

Si capisce bene che siccome per ogni punto ci vuole una informazione-colore sulla palette, una immagine con un elevato Dpi e con una palette di 24 bit, sarà molto grande come dimensioni.

I tre formati grafici più importanti sono GIF, BMP e JPG.

Il GIF si può usare solo per immagini con palette a 8 bit (256 colori) ed è capace di comprimerle molto, quindi su Internet è usatissimo.

Il BMP è un formato capace di descrivere ogni risoluzione e ogni bit di colore ma senza alcuna compressione.. lui si limita a descrivere la matrice e per ogni punto da il colore sulla base dei bit della palette, quindi le immagini sono molto grandi come dimensione su disco.

Il JPG si può usare solo con immagini a 24 bit ed è un formato di compressione "distruttivo" nel senso che lui fa una analisi della matrice e se vede che due punti hanno un colore quasi identico, allora lui arbitrariamente li fa uguali risparmiando così 24 bit per ogni coppia di punti resi identici; si può scegliere quanto compressa vogliamo l'immagine il che significa quanto "sensibile" vogliamo che sia il JPG nel scegliere quando due colori sono così simili da meritare la soppressione di uno dei due.

Si dice che il JPG è "distruttivo" perché questa operazione è irreversibile e anche se noi convertiamo una immagine JPG in BMP otteniamo una immagine molto grande come dimensione perché ogni punto recupera la sua specifica informazione-colore ma oramai è tardi e i punti che sono stati soppressi avranno la stessa informazione-colore di quelli contigui quindi possiamo risparmiarci di tenerle in BMP.

Stesso discorso per la risoluzione.. se abbiamo una immagine a 300 dpi e la ricampioniamo a 72 dpi (questa risoluzione è molto diffusa su Internet perché è la risoluzione dei monitor per computer) sarà sicuramente più piccola ma per l'informazione che è andata persa (circa 3 punti ogni 4) non c'è più niente da fare e anche se riportate l'immagine a 300 dpi otterrete solo una immagine dove ogni 4 punti sono uguali tra di loro.

### **Concludendo**

Ora che sono giunto alla conclusione di questo manuale introduttivo a ACDS<sub>See32</sub>, mi chiedo: perché l'ho scritto? Probabilmente nella speranza che chiunque abbia la necessità (o bontà) di leggerlo possa:

A) Maneggiare senza più timore o problemi di sorta, i formati grafici più diffusi!

B) ringraziarmi per il lavoro svolto e soprattutto la mole di tempo perso a riguardo!

Se volete scrivermi, un mio indirizzo e-mail è: [io@stordito.it](mailto:io@stordito.it), accetto tutto tranne le critiche! ;-)

Paolo ® 2000