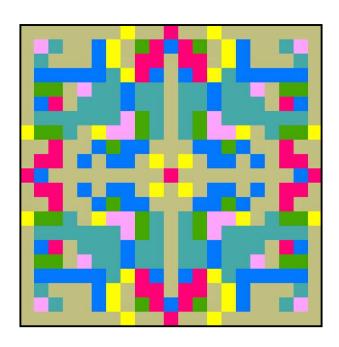
# Kal-Hey-Do!

vers 1.0

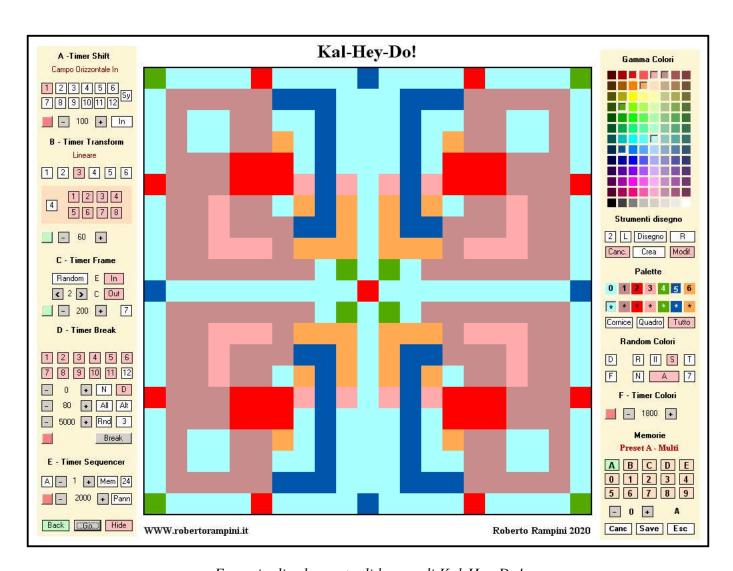
Un Programma ideato, progettato e realizzato da

# **ROBERTO RAMPINI**



- Guida essenziale -

Parma, Settembre 2020



- Esempio di schermata di lavoro di Kal-Hey-Do! -

# Kal-Hey-Do!

vers 1.0

- Guida essenziale -

#### Avvio del Programma: come attivare/disattivare l'esecuzione di un file

Ad ogni apertura il Programma si attiva subito in automatico mostrando l'esecuzione di un file di 'lavoro' ('Default') che poi provvederà a salvare - sempre in automatico - all'uscita, con tutte le eventuali variazioni apportate dall'Utente in corso d'opera.

Con la semplice pressione di INVIO sulla tastiera l'esecuzione del file di Kal-Hey-Do! si fermerà o, viceversa, si riattiverà (stesso risultato si otterrà cliccando il pulsante 'Go' in basso a sinistra).

Se, una volta fermata l'esecuzione del file, si volesse ripartire esattamente dalla schermata iniziale, basterà cliccare sul pulsante 'Back' in basso a sinistra (che, da verde - cioè attivato, ritornerà di colore bianco).

#### Caricare un 'Preset' o un file salvato

In basso a destra la sezione 'Memorie' si occupa del caricamento di uno dei 5 cinque 'Preset' A, B, C, D o E (files d'esempio di 'fabbrica' non modificabili dall'Utente) o di files salvati in precedenza dall'Utente, il quale ha a disposizione ben 10 banchi di memoria 0/9) da 10 files ciascuno, per un totale di ben 100 memorie disponibili (da 0 a 99). Ciascun file è salvato e disponibile all'apertura solo quando il relativo pulsante è di colore arancio, mentre se è di colore bianco è 'vuoto', dunque non disponibile. Il file 'attivo' è relativo al pulsante di color verde, e il suo nome appare in rosso sopra la sezione dei pulsanti.

#### Salvare o cancellare un file

Per salvare il file in esecuzione occorre selezionare il pulsante 'Save' in basso a destra (che si colorerà di rosso) e poi cliccare su uno dei pulsanti numerici (tranne dunque i cinque corrispondenti ai Preset A, B, C, D o E, non modificabili): apparirà un piccolo pannello che ci chiederà conferma o meno dell'operazione, con la possibilità d'inserire un nome per il file nella casella di testo (o eventualmente modificarlo se già esistente). Questo pannello apparirà dello stesso colore del pulsante cliccato: se bianco il click su 'Ok' salverà semplicemente il nuovo file nella posizione vuota scelta, se arancio sostituirà i nuovi dati ad un file già salvato in precedenza, se verde li sostituirà al file 'attivo'. Un click su 'Annulla' invece farà scomparire il Pannello non apportando alcun cambiamento. Anche se un file 'Preset' non può essere modificato se ne può sempre salvare una copia (per poi modificare quella). Per cancellare un file già salvato premere prima 'Canc' e poi il pulsante desiderato (p.s.: i file 'attivi' - quelli di colore verde - non possono essere soggetti a diretta cancellazione).

#### Modifiche basilari di visualizzazione del file 'attivo'

Se il pulsante 'Hide' in basso a sinistra è inserito (di color rosso) ad ogni avvio del file 'attivo' i due pannelli laterali dei comandi scompariranno, per ricomparire solo quando l'esecuzione del file viene fermata. Se invece 'Hide' non è inserito (color bianco) i pannelli resteranno

visibili anche all'avvio del file (e questo può essere utile nel caso l'Utente voglia sperimentare delle 'variazioni' nei parametri anche mentre il file è in esecuzione).

Per modificare il colore dello sfondo della schermata occorre cliccare sul pulsante centrale della sezione 'Strumenti disegno' (Pannello di destra) selezionando la scritta 'Sfondo' e poi cliccare su uno dei 104 campioncini di colore della 'Gamma Colori'. Un ulteriore click sul pulsante farà apparire la scritta 'Titoli' che permetterà, in modo analogo, di modificare il colore delle scritte.

Un altro click farà apparire la scritta 'Contorno' che permetterà di cambiare, nello stesso modo, il colore del contorno dello schema (il cui spessore è regolabile da 0 a 7 tramite il primo pulsantino a sinistra: se è impostato a '0' sarà invisibile). Sempre nella stessa sezione 'Strumenti da disegno' un click sul pulsantino 'L' ('linee', che si colorerà di rosso), farà apparire i contorni di tutti i pixel che compongono l'immagine.

Dopo aver apportato i voluti cambiamenti è sempre consigliabile riportare, con opportuni click, il pulsante adoperato alla scritta 'Disegno'.

#### Scegliere/modificare manualmente i colori della 'Palette'

Per ogni file l'Utente, dei 104 complessivi colori offerti dal Programma, può utilizzare un massimo di 7 colori (quelli riportati nella 'Palette' del Pannello di destra in due file di campioncini: quella in alto riguarda i colori del 'Disegno', quella in basso i colori dello 'Sfondo').

Per scegliere/modificare i sette colori che s'intendono poi utilizzare basterà selezionare con un click ciascuno dei 7 campioncini della fila in alto e poi cliccare sul campioncino di colore desiderato in alto a destra (nella 'Gamma Colori'). Nel caso venga selezionato un colore già scelto i due campioncini coinvolti si scambieranno i colori.

### Disegnare una schermata di partenza

Per disegnare una schermata di partenza basta selezionare con un click uno dei sette colori da disegno della 'Palette' (quelli della fila in alto) e poi cliccare sui pixel dell'immagine che s'intendono modificare (il colore di disegno attivo è sempre quello il cui campioncino della 'Palette' appare selezionato). Poichè 'Kal-Hey-Do!' è, per l'appunto, un Programma di natura... 'caleidoscopica', i vari click sui pixel produrranno automaticamente la replica dello stesso disegno negli altri 'quadranti' dello schema (con le opportune riflessioni e/o ribaltamenti).

Per velocizzare le operazioni di disegno si può anche ricorrere alla funzione 'Disegna rettangoli' attivabile col pulsante 'R' in alto a destra nella Sezione 'Strumenti Disegno': Un click sul pulsante (che diventerà rosso e mostrerà il numero '1') mosterà nello schema un riquadro in alto a sinistra (nel quale andranno esclusivamente effettuati i click sui pixel prescelti). Un primo click determinerà uno degli 'angoli di costruzione' del futuro rettangolo (da notare che il pulsante mostrerà subito il numero '2'), figura che poi apparirà completata con un successivo, secondo click sul pixel del suo 'angolo opposto' (e così via)... Per disattivare la funzione occorrerà ovviamente deselezionare il pulsante 'R' cliccato in precedenza.

Per disegnare partendo da una schermata di colore uniforme, dopo aver selezionato con un click il pulsante 'Tutto' a destra (sotto ai pulsanti della Sezione 'Palette') basterà fare un doppio click su uno dei 7 campioni della fila in basso (il cui colore diventerà la tinta di 'Sfondo' del disegno).

## Creare schermate di partenza 'casuali'

Per creare una schermata di partenza 'casuale' basterà cliccare sul pulsante 'Crea' della Sezione 'Strumenti disegno' in alto a destra: questa funzione automatica provvederà a realizzare il nuovo disegno mediante rettangoli casuali (di vario numero, misura, colore e posizione) sovrapposti. Se nella stessa Sezione è selezionato il pulsante 'Canc' (colore rosso) prima della creazione della schermata il Programma cancellerà completamente il disegno precedente (partendo dunque ogni volta da zero), mentre se è deselezionato ogni nuova schermata verrà 'sovrapposta' a quella precedente (da notare che il colore di sfondo del disegno rimarrà sempre quello del riquadro selezionato nella seconda file di campioncini della 'Palette', che per vari motivi consiglio sia sempre il primo della sequenza).

Se il pulsante 'Modif.' della stessa sezione è deselezionato ogni nuovo disegno verrà creato mantenendo gli stessi colori della 'Palette', mentre in caso contrario i colori saranno ogni volta modificati a caso, regolati nei modi e nella quantità dai comandi della Sezione 'Random' sottostante: selezionando 'T' (Tutti) ad ogni nuovo disegno creato verranno modificati tutti e sette i colori della Palette, sempreché sia selezionato il pulsante 'Y' (Yes). Nel caso sia invece attivo 'N' (No) il cambio di tutti i colori non riguarderà il primo della serie. Quest'ultima opzione può essere utile selezionando il campioncino '0' come colore di sfondo, ottenendo così vari cambi di colore che però lascino inalterato il colore di sfondo dello schema. La selezione del pulsante 'All' (che diventerà rosso) modificherà i colori dello schema scegliendo a caso tra le funzioni 'R', 'II', 'S' e 'T' (che spiegheremo nel paragrafo successivo).

#### Variare i colori in modo casuale

Per variare i colori dello schema in modo casuale occorre usare le funzioni della Sezione 'Random Colori' del Pannello di destra. Il pulsante 'D' modifica in modo casuale il campioncino di 'disegno', mentre 'F' modifica il campioncino di 'sFondo': in entrambi i casi verranno modificati anche tutti i pixel dello schema di colore corripondente. Un click su 'R' ('random') sceglierà a caso uno solo dei colori di disegno (non necessariamente il colore 'attivo') e lo modificherà in modo altrettanto casuale. Un click su 'II' scambierà i colori di due campioncini scelti a caso. Un click su 'S' ('shift', 'sposta') pur mantenendo gli stessi colori della 'Palette' ne modificherà l'assegnazione fra i vari campioncini spostandoli verso destra: ciò comporterà un interessante 'scambio' di colori fra le figure dello schema, che potrà essere ulteriormente variato con altri successivi click fino a tornare, ad un certo punto, alla colorazione di partenza. A parte le funzioni 'T' e 'Y/N' già spiegate nel paragrafo precedente, il pulsantino numerico (da 2 a 7) indica il numero di colori che saranno coinvolti nelle modifiche random.

## Modificare i parametri dei file

L'esecuzione di un qualsiasi file tramite la pressione di 'INVIO' mette in funzione solo i timer di quelle Sezioni che risultano 'attive' (cioè con il relativo pulsantino di colore rosso):

- 'A Timer Shift': si occupa, tramite 12 algoritmi (ciascuno in doppio utilizzo, 'Out' o 'In'), dello spostamento dei pixel dello schema. La velocità di esecuzione dello 'spostamento' può essere regolata in modo indipendente per ciascun algoritmo.
- 'B Timer Transform': si occupa della trasformazione delle forme dello schema mediante 6 differenti algoritmi, ciascuno con i propri parametri modificabili e con tempo di trasformazione indipendente.

- 'C Timer Frame' si occupa della creazione e spostamento di pixel colorati in due zone particolari dello schema: nella 'croce centrale' e nella sua cornice esterna. Ciascuna delle due zone può essere regolata in modo indipendente (pur con medesima velocità di esecuzione).
- 'D Timer Break': si occupa della periodica 'cancellazione' dello schema in esecuzione per proporne uno nuovo mediante 12 possibili 'dissolvenze' e con vari parametri liberamente modificabili.
  - 'E Timer Sequencer': un timer speciale che spiegheremo nel paragrafo successivo.
- 'F Timer Colori': si occupa della variazione periodica dei colori in modalità casuale secondo i parametri impostati nella Sezione 'Random Colori'.

Quasi tutte le funzioni possono essere modificate anche in corso di esecuzione del file.

## Programmare modifiche automatiche di un file

'Kal-Hey-Do!' offre un'interessante funzione che, mediante il 'Timer Sequencer' (Sezione posta in basso a sinistra), permette di programmare (per un massimo di 24 'step') variazioni automatiche di alcuni parametri del software. Per poter far ciò occorrerà prima di tutto visualizzare il Pannello relativo con un click sul pulsante 'Pann' (che diventerà di colore rosso), e con un successivo click (pulsante di color verde) il Pannello resterà visibile anche durante l'esecuzione del file. In esso sono riportate le tre colonne A, B, C che riguardano le modifiche ('siglate') che riguarderanno i rispettivi timer: la colonna A varierà l'algoritmo in esecuzione nel 'Timer Shift' ('8-In' ad es significa: 'algoritmo 8 in modalità IN'), la colonna 'B' varierà l'algoritmo in esecuzione nel 'Timer Transform'. La colonna 'C' riguarderà infine alcuni parametri 'siglati' del 'Timer Frame': 'I-X' ad es. vuol dire 'Croce centrale in direzione 'In', Cornice esterna spenta' oppure 'O-I': 'Croce centrale in direzione 'Out' e cornice esterna in direzione 'In'.

Il primo pulsante a sinistra della Sezione 'E-Timer Sequencer' selezionerà su quale delle tre colonne intervenire (A, B o C), mentre i due pulsantini con le freccette a fianco selezioneranno in avanti o indietro lo 'step' sul quale effettuare la programmazione. Un click sul pulsante 'Mem' memorizzerà 'OFF' se il Timer relativo è spento, mentre se è acceso memorizzerà l'algoritmo attivo. Ad ogni click su 'Mem' si passerà automaticamente allo step successivo.

Il numero di step può essere modificato grazie al pulsantino numerato a destra la cui pressione varierà il numero degli step programmabili (fino ad un massimo di 24), ciascuno dei quali si 'attivera' mostrando uno sfondo azzurino. Il numero minimo di step programmabili è ovviamente 2 (poiché uno... non avrebbe senso!). La velocità di esecuzione del 'Timer Sequencer' può essere impostato da un minimo di 10 (millisecondi) ad un massimo di 60000 millisecondi (ovvero un minuto).

Nel caso si desideri temporaneamente disattivare i cambiamenti programmati per uno o due Timer basterà cliccare sul pulsante 'Dis.' in fondo alla rispettiva colonna, mentre il pulsante sotto ad essi con la 'X' effettuerà la cancellazione di tutti i dati impostati. Per cancellare in un colpo solo i dati di tutte e tre le colonne basterà cliccare sul pulsantino 'C' ('Cancel').

Kal-Hey-Do! Guida essenziale - versione n.1 del 28/9/2020

**Kal-Hey-Do!** - Roberto Rampini 2019 - *Tutti i diritti riservat*i per suggerimenti, richieste o info varie scrivete a: robertorampini57@gmail.com **WWW.robertorampini.it**