

Časopis pre užívateľov počítačov AMIGA

AMIGA

star

Ročník 1.

číslo 11.

december 1992

cena: 19.- Kčs

Happy
New Year



W

floppy
magazine

PF 1993



Ako si predplatiť Amiga star na rok 1993 ?

Blíži sa koniec roka a s ním aj čas, kedy si môžete predplatiť váš obľúbený časopis. Podrobné informácie o predplatnom sme uverejnili už v predchádzajúcich číslach, ale ako sa zdá, mnohí si prečítali iba nadpis a na ďalšie detaily neboli zvedaví. V roku 1993 budeme vychádzať na 48 stranách za nezmenenú cenu, teda 19,- Kčs pre predplatiteľov. Zásadným rozdielom oproti roku 1992 je, že neposkytujeme zľavy na pol a celoročné predplatné. Veľa predplatiteľov si to neuvedomuje a posielajú nám nesprávne sumy, čo vedie k nedorozumeniu a k zbytočnej korešpondencii. Naším predplatiteľom však poskytujeme inú formu zľavy. Skutočná cena časopisov vo voľnom predaji bude 22,- Kčs, ale pokiaľ si Amiga star predplatíte u nás, dostanete zľavu 3 Kčs za každé objednané číslo.

Prosíme vás, aby ste si pri objednávke pozorne prečítali poslednú stranu, na ktorej sú uvedené podmienky predplatného. Mnoho čitateľov nás žiada, aby sme im časopisy zasielali formou dobierky. Vyhovíme i takýmto žiadostiam, chceli by sme však čitateľov vopred upozorniť na skutočnosť, že pošta účtuje poplatok 21,- Kčs za dobierku aj pri zaslaní jedného čísla časopisu.

Tešíme sa na vašu priazeň v roku 1993

Vaša redakcia.

P.S.: Príjemné vianočné sviatky a šťastný nový rok

Menu:	Hardware:	Software:
	Pamäte & turbokarty A31	Imagine A4
		Snap A7
		Bars&Pipes Professional A10
		DPaint A13
		Hook A14
		Deksid v1.11 A16
		TFMX? TFMXI A18
		OctaMED 2.0 A20
		PageStream 2.2 A24
		Zoom 5.3a A27
		Počítačová grafika A28
		Disk Masher A35
		DynaCadd A37
		ECTS A40
		Help-Line A44



Vydáva: EUROFARM s.r.o., Hurbanovská 64, Dulovce 946 56, fax: 0818/85 36

Adresa redakcie: AMIGA star, Hurbanovská 64, Dulovce 946 56

Distribútor: Eurofarm s.r.o., TOF1, Hurbanovská 64, Dulovce 946 56

Šéfredaktor: ing. Peter Macsánszky - Zástupca šéfredaktora: Jan Slanina - Coeditor: dr. Ladislav Horký

Redakčná rada: ing. Tibor Kováč, Petr Plíšek

Kresba: T. Horváth, Tlač: Komárňanské tlačiarne s.r.o.

Povolené MK SR č.490/91 Uzavierka 14.12.1992 Cena: 19,- Kčs

Jazyková úprava Eva Ďurčová.

Copyright AMIGA star / EUROFARM 1992



Vdnešní části se bych se chtěl věnovat konkrétním příkladům animací ve Stage a Action editoru. Chtěl jsem sice popsat efektové moduly, ale uvědomil jsem si, že je důležitější napřed prakticky zvládnout tvorbu animací než parametry modulů.

Animace budou zadány formou problému, který bude postupně řešen s upozorněním na některé možné chybné kroky. Problémy na sebe budou navazovat, takže v každé další animaci budu vycházet z té předchozí.

1. Uzavřená trasa

Problém 1.1:

kamera by měla jezdit kolem písmenka "a" a celou dobu se na něj dívat. Měla by se přitom dívat na spodek písmenka.

Řešení:

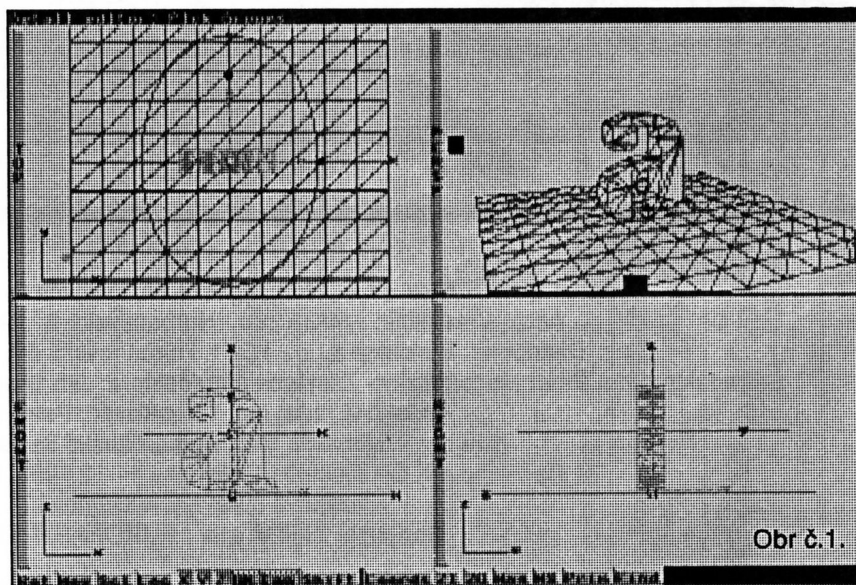
a. V Detail editoru jsem vytvořil rovinu, trasu (**closed path**) a písmeno "a" z fontu Texas (funkce **Add/Font object**, pouze v Imagine v2.0). Rozmístění objektů je patrné z obr. 1. Rovina je zrotovaná o 90 stupňů kolem osy x. Osy písmenka "a" musí být dole, protože kamera se bude dívat do středu os (požadavek byl, aby se kamera dívala na spodek písmenka). Objektů uložím.

b. Přejdu do **Action editoru**, kde si zvolím počet snímků animace (*třeba 36*). Ale pozor! Pokud chci opravdu plynulou animaci, měl bych napsat hodnotu o 1 větší než počet snímků (takže 37). Při animaci po

uzavřené křivce je totiž první snímek úplně stejný jako poslední. V animaci by to pak vypadalo jako nepěkné škrbnutí, protože jeden snímek by se zobrazil dvakrát. Takže napíšu počet snímků 37, ale nechám jich pak vypočítat jen 36. Tím odstráním 37. snímek, který je stejný jako 1.

Pak postupně nahraji všechny tři objekty. Objekt nahraji do řádku **"new"** (úplně na konci) pomocí **"Add"** jako **"Normal object"**. Každý objekt bude na scéně 37 snímků. Objekty bych samozřejmě mohl nahrát na scénu i ve Stage editoru.

c. Dalším úkolem je přinutit kameru, aby se pohybovala po trase, kterou jsem nahrál. To provedu pomocí kanálu **"Posn"** (mluvím teď samozřejmě o kanálu kamery). Jeden čtvereček je tam vyznačen už při vstupu do editoru, tak ho musím smazat. Pak pomocí **"Add"** vyznačím v kanálu **"Posn"** snímky 1 - 37. Z nabídky si vyberu **"Follow path"**. Do okna které se



Obr. č. 1.

následně otevře napíšu jméno trasy kterou má kamera následovat - první trasa se vždy jmenuje **PATH**, pokud ji nepřejmenuji.

d. Pokud bych teď nechal animaci vypočítat, nic rozumného by mi z toho určitě nevyšlo. Ještě totiž musím přinutit kameru, aby se během animace stále dívala na písmenko "a" (dejme tomu, že jeho název v Action editoru je "A"). To udělám jednoduše - v kanálu kamery **"Align"** smažu to, co tam je a pomocí **"Add"** od snímku 1 - 36 a následně **"Track to object"** vyvolám okno, kam napíšu název objektu který chci sledovat, v mém případě **"A"**. Ted' už by mělo být všechno v pořádku. Po vypočítání animace bych však zjistil, že to v pořádku není - kamera se sice bude pohybovat po trase a dívat se na písmenko "a", ale písmenko bude moc velké, protože je kamera jen kousek od něj. Proto ještě musím v módu **"Info"** klapnout na kanál **"Size"** kamery a do okna, které se objeví, napsat hodnotu $Y =$ třeba 160. Tím provedu **Zoom out** kamery a i když bude blízko objektu, bude ho zabírat v tak širokém úhlu, jako by byl v dálce.

POZOR!! nezapomeňte si ve **Stage editoru** nastavit **Display/Camera View!** Jinak by sice kamera jezdila kolem písmena "a", ale vy by jste se na něj nedívali z pozice kamery ale z jiného pevného bodu a tak by jste místo animace dostali 37 stejných obrázků. Rovněž nezapomeňte nechat spočítat jen 36 obrázků.

Problém 1.2:

Změna je život a proto teď chci, aby se kamera dívala na vrchol písmenka "a".

Řešení:

Skočím do **Detail editoru**, kam si nahraju objekt "a". Pak **přesunu jeho osy** (**Shift + M**) na vrchol a objekt uložím. Pak se vrátím zpět do **Stage editoru**.

Pozor!! Ve **Stage editoru** teď nebude písmeno "a" ve své původní poloze, ale bude níž, pravděpodobně celé pod rovinou. **Stage editor** si totiž pamatuje pouze umístění os objektu a nezajímá ho, že jsem mezitím objekt vzhledem k těmto osám nějak upravil. Všimněte si, že osy písmenka budou na stejném místě jako předtím, ovšem objekt je vzhledem k těmto osám posunutý dolů. Zdánlivě neřešitelná situace, ze které je ale snadný únik. Stačí smazat písmeno "a" ze scény a pak ho znovu nahrát jako nový objekt (normálně Load).

Objekt se zobrazí v té poloze, v jaké jste ho v **Detail editoru** uložili. Protože jsem jeho polohu v **Detail editoru** neměnil (pouze polohu os), bude na stejném místě jako předchozí písmeno a osy bude mít nahoře. Ted' už můžu animovat.

Problém 1.3:

Chci, aby se kamera dívala na celou scénu z nějakého pevného bodu, ale přitom sledovala trasu

kolem písmenka (asi jako když snímá kameraman závody na uzavřeném okruhu, v jehož středu je písmenko "a").

Řešení:

Bylo by jednoduché přiřadit trase nějaký objekt, nechat ho po ní pohybovat a kamerou ho přitom z nějakého místa sledovat. Já ale nechci, aby se kolem písmenka pohyboval nějaký viditelný objekt. Proto musím použít tzv. referenční osy. Jsou to samotné osy bez bodů nebo faces, které slouží zejména pro práci s kamerou. Takže postupovat budu takto:

a. V **Action editoru** jako **"new"** zvolím **"Axis"**. To jsou právě ty referenční osy. Smažu kanál **"Posn"** těchto os a pomocí **"Add"** zvolím **"Follow path"** od snímku 1 do 37. Trasa bude shodná jako v předchozím případě, takže jméno bude **"PATH"**. Jak sami uvidíte, referenční osy dostanou jméno **"TRACK"**. Kdybych v této fázi nechal animaci spočítat, byla by úplně stejná jako v předchozím případě. Jedinou změnou je, že se kromě kamery budou pohybovat po trase i neviditelné osy. Proto teď musím kameru odstranit z trasy a přinutit ji, aby se místo na písmenko "a" dívala na referenční osy.

b. Takže v políčku kamery smažu kanál **"Posn"** a v módu **"Info"** přepíšu v kanále **"Align"** původní **"A"** na **"TRACK"**. Tím jsem v **Action editoru** hotov.

c. Skočím do **Stage editoru** a umístím kameru tak, aby zabírala celou scénu. Ale pozor! Pokud bych teď nechal scénu animovat, tak by kamera nezůstala v animaci na místě, které jsem jí určil, ale přesunula by se do počátku scény, na souřadnice 0,0,0. To je proto, že jsem smazal u kamery kanál **"Posn"**, ve kterém jsou obsaženy informace o poloze kamery v průběhu animace. Proto teď musím ve **Stage editoru** vyvolat **Transform requester** a opsat si hodnoty **"Position"**. Pak zavolám **Action editor** a pomocí **"Add"** v kanále kamery **"Posn"** zvolím **"Tween position"** a tyto hodnoty zapíšu. Pozice kamery se v průběhu animace nebude měnit, proto stačí vyznačit jen první snímek, není potřeba vyznačit všech 37. Tím jsem zadal pozici kamery v průběhu animace. O rotaci kamery se starat nemusím, ta je zařízena sledováním trasy.

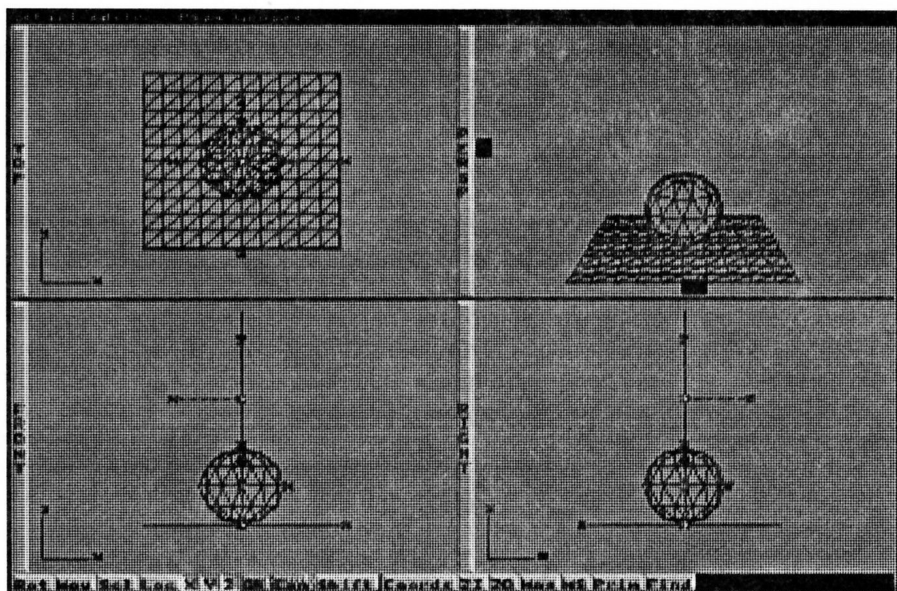
2. Otevřená trasa

Problém 2.1:

Chci, aby balónek dopadl kolmo na rovinu, odrazil se od ní a vyskočil kolmo nahoru do stejné výšky, ze které dopadl. To se bude stále opakovat.

Řešení:

a. V **Detail editoru** si vyrobím rovinu a balónek. Balónek se bude pohybovat po přímce, proto potřebuji



Obr. č.2.

ještě otevřenou trasu ve tvaru přímky (Open path). Rovinu zrotuji o 90 stupňů kolem osy X, trasu taky o 90 stupňů kolem stejné osy, ale navíc zrotuji POUZE OSY trasy o 180 stupňů kolem y (protože chci, aby balónek padal směrem dolů). Pak ještě musím umístit rovinu tak, aby se balónek opravdu odrazil od ní a ne půl metru pod nebo nad. To udělám jednoduše tak, že umístím střed os balónku na spodní konec trasy, což je nejnižší poloha balónku, kterou při pohybu po trase může dosáhnout. Pak posunu rovinu tak, aby se balónku zespodu dotýkala. Nastavení scény je zřejmé z obr. 2.

b. V Action editoru zvolím třeba 40 snímků. Postupně nahraji rovinu, balónek a trasu. Ted' potřebuju, aby se balónek pohyboval po trase. Takže smažu kanál "Posn" u balónku (ted' se jmenuje "SPHERE") a pomocí "Add" od snímku 1 do 40 zvolím "Follow path". Sem napíšu jméno trasy ("PATH"). Když to ted' nechám animovat tak zjistím, že balónek sice padá dolů, ale už se neodrazí nahoru. Takže by to chtělo stejnou trasu s opačnou orientací. Polovinu animace by se balónek pohyboval po původní trase dolů, druhou polovinu animace se bude pohybovat po nějaké jiné trase směrem nahoru. Takže ted' musím udělat druhou trasu.

c. Skočím do Detail editoru. Tam opět vytvořím Open path, ale tentokrát ji pouze zrotuji o 90 stupňů kolem x, bez rotace os. Takto vzniklou trasu uložím, ovšem pod jiným názvem než měla původní trasa, abych ji nepřepsal. Pokud jsem s první trasou hýbal, musím střed os nové trasy umístit přesně do středu os první trasy, aby se balónek pohyboval tam i zpět po stejné dráze. Rovněž by nebylo na škodu novou trasu trochu zkrátit (zmenšit), protože jinak by se na obou koncích trasy vyskytly dva stejné snímky (při dopadu a odrazu, při dosažení vrcholu a prvním snímkem pádu dolů). Pak skočím do Action editoru.

d. Nahraji novou trasu. Bude se jmenovat "Path.1". Smažu "Posn" kanál u SPHERE. Ted' stojím před problémem jak udělat, aby se v průběhu snímků 1 - 19 pohybovala po trase PATH a v průběhu snímků 20 - 40 po trase PATH.1. Naklapnu "Add" a v kanálu "Posn" v řádce SPHERE vyznačím snímky 1 - 19. Zvolím "Follow path" a do requesteru napíšu jméno první trasy, PATH. Pak udělám totéž pro snímky 20 - 40, ale jako jméno trasy napíšu PATH.1. Ještě můžete pomoci módu "Info" změnit kanály "Actor" u obou tras - první trasa bude na scéně v průběhu snímků 1 - 19, druhá 20 - 40. Není to nutné, ale je lepší, když se na obrazovce nevyskytuje víc

objektů, než je potřeba. Skočím do Stage editoru a nastavím si kameru tak, aby zabírala šikovní celou scénu. Pak si můžu nechat vypočítat animaci. Už na první pohled však uvidím, že animace moc reálně nevypadá. Balónek by přece měl při výskoku zpomalovat, v bodu obratu zastavit a při pádu dolů zase zrychlovat. Takže je tu

Problém 2.2:

Předělat animaci balónku, aby vypadala reálněji.

Řešení:

Úprava animace bude spočívat v poměrně malé drobnosti. Vyvolám Action editor a v módu "Info" kliknu na první část kanálu "Posn" v řádce SPHERE. Objeví se okno, ve kterém jsem zapisoval název trasy, kterou má balónek sledovat. Do kolony "Acceleration frames" napíšu hodnotu 18, což znamená, že po celou dobu pádu bude balónek zrychlovat z nuly. Pak provedu podobnou operaci i pro druhou část kanálu "Posn", kde jsou zase údaje pro druhou trasu. Tady ovšem napíšu 19 do kolony "Deceleration frames", protože chci, aby balónek po celou dobu výskoku zpomaloval, až bude mít v bodě obratu rychlost 0. Kdybych nechal na zrychlení a zpomalení třeba jen 10 snímků, tak by animace vypadala dost nepřírozeň.

Příště pokračování problémů a animační moduly.

Jan Slanina





SNAP



Jistě víte, že kvalita a použitelnost programu nemusí vzrůstat úměrně s jeho kilobajty nebo množstvím funkcí. Často se najdou krátké utility, které však vynikají skvělou myšlenkou a ušetří spoustu práce. Pěknou ukázkou takové nevšední utility je právě prográmek SNAP. Nejdříve však o něm nechám promluvit jeho autora:

"Snap je perfektní pomůcka pro ty, kteří jsou lenošní psát. Není to k zlosti, když se podíváte na obrazovku a pomyslíte si: 'Tohle všechno musím opsat?' Co však takhle na text jen ukázat a říci počítači, aby ho opsal za vás? A právě tady přichází SNAP.

Další věc, která mě štve je, že sedím u počítače, ale stále musím mít připravenou tužku a papír a opisovat si z obrazovky něco, co budu potřebovat později. SNAP nabízí řešení i pro tento problém. Jednoduše zarámujete co chcete a SNAP vytvoří okno s kopíř zarámované oblasti. Později můžete rovněž ukázat na jakýkoliv text v tomto okně. To je další nápad, který jsem si vypůjčil v Xerox Palo Alto Research Center (to jsou ti, co vynalezli myš, okna, ikony a podobné věci)."

Tolik Mikael Karlsson.

Před vlastním popisem programu bych chtěl ještě upozornit na jednu věc. Snap znamená v překladu něco jako chňapnout nebo lapit. Používáním takových výrazů bych asi manuál předělal na zprávu o honu na zajíce, a proto budu raději používat výraz vyfotit, což je také jeden z možných (a velice vystihujících) překladů inkriminovaného slova. Slovy "vyfotit text" se bude rozumět vyznačení požadovaného textu

rámečkem. Totéž bude platit i o grafice, vyfocenou grafiku budu nazývat fotka. Ale to už trochu předbím.

1. Spuštění programu a první pokusy

Snap lze spustit z CLI příkazem "Run SNAP". Snap se spustí a vypíše se zpráva o verzi a jménu autora. Pokud chcete tuto zprávu potlačit, spusťte SNAP pomocí:

Run >nil: SNAP.

Po spuštění se na první pohled nic nestane. O přítomnosti SNAPu se však přesvědčíte jednoduše. Klapněte myš do okna, ze kterého jste SNAP startovali. Okno se stane aktivním. Pak zmáčkněte a držte klávesu Levá_Amiga a myš najedte na nějaké slovo (třeba na název okna v jeho horní liště). Zmáčkněte levé tlačítko myši a za okamžik se kolem písmena, na kterém je ukazovátko myši, objeví malý rámeček. Pohybem myši lze tento rámeček rozšiřovat. Vyznačte takto nějaký text (stále musíte držet Levou_Amigu). Pak pusťte tlačítko myši a potom klávesu (musíte zachovat toto pořadí!). Opět zmáčkněte Levou_Amigu a tentokrát pravé tlačítko myši. Text, který jste vyznačili by se měl vypsat do okna.

A teď zmáčkněte klávesu Pravá_Amiga a levé tlačítko myši. Vyznačte libovolnou část obrazovky a pusťte tlačítko myši a klávesu. Vytvoří se nové okno, ve kterém bude vyfocena část obrazovky vyznačená rámečkem. Tímto jste zvládli základní práci s programem a můžete se vrhnout na podrobnější popis.

2. Focení textu

Text lze vyfotit čtyřmi způsoby:

- a) pravoúhle
- b) s orientací na znaky
- c) s orientací na slova
- d) s orientací na řádky.

Ad a) Nejobyčejnější způsob, popsáný už výše. Pokud vyfotíte víc řádků nebo jejich částí najednou, na konec každého řádku je přidán znak CR (vyjma posledního řádku).

Ad b) Postup je tento: najedte myš na text a držte Levou_Amigu. Clickněte jedenkrát levou myš na nějaký znak, Levou_Amigu přitom stále držte. Pak přesuňte myš na jiné slovo a opět zmáčkněte levé tlačítko. Při pohybu myši budete pohybovat oknem, které zřejmě nebude obdélníkové. Levé tlačítko můžete pustit a clicknout s ním někde jinde, jak je libo. Slovy se tato funkce velice těžko vysvětluje, bude lepší, když si ji vyzkoušíte sami.

Ad c) Postup skoro identický jako a) s tím rozdílem, že kliknete dvakrát do stejného slova, jako na ikonu ve Workbench (proto jsem u předchozí funkce upozorňoval, že musíte přesunout myš na jiné slovo). Že přitom držíte Levou_Amigu považují za samozřejmost a dále se už o ní nebudu zmiňovat. Pro tvar okna platí vše jako u b) s tím rozdílem, že se zvětšuje skokově po slovech. Jako slovo je pochopitelně definována posloupnost znaků ohraničená mezerami.

Ad d) Clicknete myš na jednom místě třikrát a vyznačí se

najednou celý řádek. Při pohybu myši má okno tvar obdélníka a sahá od levého k pravému okraji CLI nebo okna, z něž fotíte text. Máte tak možnost rychle vyznačit větší část textu (např. odstavec z textáku apod).

Text můžete vypsát kamkoliv - do CLI, textáku, file requesteru ... Můžete dokonce vyfotit text, držet stále Levou_Amigu, pustit levé tlačítko myši a zmáčknout pravé. Takto se vypíše text ihned po vyfocení. Výhody focení znaků jsou zřejmé - jen namátkou uvedu jedno zajímavé využití. Dejme tomu, že potřebujete v CLI napsat název disku, který je odporně dlouhý a ještě odporněji německý. Stačí tento název vyfotit z ikony a přenést do CLI - a je to.

3. Focení grafiky

Na rozdíl od focení textu je při focení grafiky k mání jen jeden způsob - Pravá_Amiga + levé tlačítko myši. Po vyfocení se objeví okno s vyfocenou grafikou. Pokud fotíte z jiné obrazovky, okno s "fotkou" se objeví vždy na Workbench obrazovce. Na pravé straně jsou dvě okna: disk a nůžky. Pokud kliknete na disk, objeví se malý requester, kde si můžete vybrat kam se má fotka uložit a číslo barvy, která má být transparentní (průhledná). Normálně je to barva č.0. Nůžky slouží k uložení grafiky na clipboard.

Pokud jste vyfotili grafiku z jiné obrazovky, bude mít barvy, které má nastaveny Workbench. Pokud najedete myši na fotku a zmáčknete levé tlačítko, uvidíte fotku ve skutečných barvách.

Výhodnost SNAPu při focení grafiky spočívá v tom, že můžete z obrazovky vyříznout libovolnou obdélníkovou část. Jiné utility, např. Screenx, byly schopné "vyfotit" pouze celou obrazovku. To znamenalo uložit obrázek, nahrát DPaint, vyříznout z obrázku požadovanou část jako brush, uložit ho... Tohle všechno u SNAPu

odpadá. Samozřejmě můžete vyfotit grafiku jen u programů, které jsou spustitelné z WB a podporují multitasking.

4. Příkazová řádka a argumenty

Příkazová řádka obsahuje množství argumentů. Objeví se po vypsání "Snap ?" v CLI a proto ji zde nebudu opisovat. Pouze hned vysvětlím jednotlivé argumenty.

- **XX** je hexadecimální číslo ve tvaru 0xFFFF, např. 0xF3
- **NN** je obyčejné desítkové číslo
- **str** je řetězec
- **QQ** je určení kláves pomocí kódů. Po stisku těchto kláves a levého tlačítka myši bude aktivováno focení. Kombinace kláves je určena kombinací následujících hexadecimálních hodnot:

0001 Levý_Shift
0002 Pravý_Shift
0008 Ctrl
0010 Levý_Alt
0020 Pravý_Alt
0040 Levá_Amiga
0080 Pravá_Amiga
1000 Prostřední tlačítko myši

Například hodnota 0x18 dá kombinaci Levá_Amiga + Ctrl.

-font je jméno fontu,

specifikované ve tvaru "jméno/velikost". Např.: Topaz/8.

A teď k jednotlivým argumentům:

-pNN

Hodnota NN udává prioritu, která má být použita při instalaci input handleru. Implicitně je 52. Když už SNAP běží, nelze prioritu změnit.

-tQQ

Udává kombinaci kláves, po jejichž stisknutí bude aktivováno focení textu. Implicitně je nastavena klávesa Levá_Amiga.

-gQQ

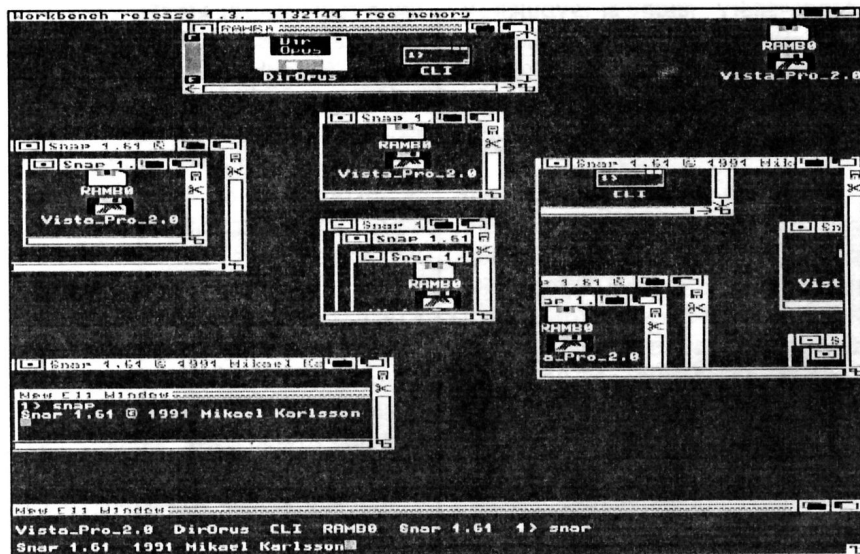
Totéž jako -tQQ, ale kombinace kláves se týká aktivace focení grafiky. Implicitně je nastavena klávesa Pravá_Amiga.

-iXX

XX je raw kód klávesy, která má být použita ve spojení s klávesou Levá_Amiga pro vypsání vyfoceného textu. Pokud zmáčknete ještě Shift, dostanete modifikovaný výpis (viz -Pstr). Hodnota 0 zakazuje použití této klávesy. Implicitně je hodnota hex 17 ("I").

-wXX

XX je raw kód klávesy, která ve spojení s Levou_Amigou otevře kontrolní okno pro Save. Implicitně hex 11 ("W").



-Pstr

str určuje řetězec, který bude předcházet vyfocenímu textu při jeho modifikovaném vypsání (L_Ami+I+Shift). Maximální délka je 16 znaků. Implicitně je nastaveno ">".

-Astr

str určuje řetězec, který bude připojen za vyfocení při modifikovaném vypsání. Opět je maximální délka 16 znaků. Implicitně "".

-cNN

Hodnota NN určuje časovou prodlevu mezi vypisováním jednotlivých znaků. Implicitně 0. Některé programy nestačí spracovat text, který na ně SNAP v rychlosti vychrlí. Tyto problémy má např. CygnusEd. Naopak TxEEd nebo UEdit nemají s rychlostí žádné problémy. Prodleva je číslo uvedené v milisekundách. Např. hodnota 1000 ms = 1 s. Hodnota 20 ms by měla většinu programů stačit.

-INN

NN je prodleva, po kterou má SNAP čekat při každém CR (konec řádku) při vypisování vyfoceního textu.

-aXXXX

XXXX je 16-bitové číslo. Určuje vzorek rámečku, kterým vymezujete text nebo grafiku. Pokud napíšete -aFFFF, rámeček se nepohybuje. Pokud použijete -a0, bude pro každá druh focení použit jiný tvar rámečku (čerchovaná, čárkovaná a plná čára). Implicitně je nastaveno 7777.

-x

Xeroxový styl focení. Vyfocení text se vypíše do aktivního okna bezprostředně poté, co pustíte klávesu Levá Amiga (nebo tu, kterou jste případně definovali v -tQQ).

-X

Vypíná xeroxový styl focení.

-j

SNAP bude spojovat dlouhé řádky. Pokud první řádka nemá na konci mezeru, je spojena s další řádkou (odstraněním line-feed kódu). Nemá účinek v módu pravoúhlého focení.

-J

Ruší volbu -j.

-s

Při této volbě bude snap používat tzv. smart refresh okna pro fotky. Při přesunutí jinam je jejich občerstvení velice rychlé, ovšem za cenu větších nároků na Chip memory. Tato volba je nastavena implicitně.

-S

Grafická okna jsou pouze s jednoduchým občerstvováním (simple refresh). Šetří Chip memory, vykreslení okna při jeho přesunutí na jinou pozici je však trochu pomalejší než u předchozí volby.

-u

Tato hodnota říká SNAPu, jaký mód má použít když začnete fotit. 0 je pravoúhlý mód, 1 je znakový mód. Implicitně je 0.

-r

Provádí prověření podtrhovátek když fotí znaky. S podtrženými znaky je problém. V některých fontech např. vypadá stejně podtrhovátka "_" i podtržená mezera. SNAP se snaží být chytrý a obvykle uspěje. Algoritmus je tento: znak, o němž se neví jestli je to podtrhovátka nebo podtržená mezera je interpretován jako podtržená mezera v případě, že i předchozí znak je podtržen, jinak je interpretován jako podtrhovátka.

-R

Vypíná předchozí volbu. Podtrženou řádku přeskochí. Tato volba byla zahrnuta kvůli chybě při vypisování podtržených znaků.

-bXX

XX je bitová maska, která je použita při kreslení rámečku pro

focení znaků. Implicitně je 1.

-LNN

Specifikuje počet pixelů mezi řádky, které by měl SNAP prověřit (např. pro text. editory s jiným řádkováním).

-BNN

NN je ASCII hodnota znaku, který se vypíše na místě znaku, který SNAP nemohl rozeznat. Implicitně je nastaveno 63, znak "?".

-Ffont

Specifikuje alternativní font, který bude použit pokud Snap nemůže najít žádný znak z fontu, který je specifikován v RastPort-u daného okna. Některé programy (např. CygnusEd 2.0) nepoužívají pro vypsání textu RastPort font, proto musíte použít tuto volbu.

-Q

Odstraní Snap.

5. Několik rad na závěr

- SNAP nelze ukončit, dokud jsou na obrazovce jeho grafická okna (pokud jste fotili grafiku).

- Když necháte někde vypsát vyfocení text, nemačkejte přitom žádné klávesy. Klávesy které zmáčknete by byly přimíchány do vypisovaného textu.

- Při focení textu musíte začít vždy na nějakém znaku. Není dobré začínat na mezeře, neboť SNAP nemusí dobře určit její pozici.

- Text po vyfocení můžete poslat do jakéhokoliv okna. Nezapomeňte se však napřed ujistit, že cílové okno je aktivní (stačí do něj clicknout myší).

- Pokud používáte xeroxový styl focení, je zakázána automatická aktivace oken po dobu, kdy držíte klávesu(y) pro focení textu. Tak si může být SNAP jistý, že cílové okno je stále aktivní i když používáte utility jako DMouse nebo Sun mouse.

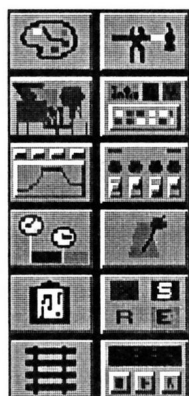
Víc už toho fakt nevím.

S použitím dokumentace

Jan Slanina

Bars&Pipes Professional

Dnes pokračujem popisom základných funkcií, ktoré sú prístupné po nakliknutí na ich ikony v pravej časti obrazovky (obr. č.1.)



Obr. č.1

Tempo palette :

Funkcia otvára nevelké okno so štyrmi prednastavenými rýchlosťami: A-40, B-80, C-120, D-160 (obr. č.2). Číslo udáva počet štvrtových tónov za 1 minútu. Výber



Obr. č.2

urobíte kliknutím myši nad požadovaným písmenom. Zmena sa ihneď prenesie do Transport control okna. Ak kliknete na číslo, môžete predefinovať štandardne nastavené hodnoty podľa vlastných potrieb.

Tool box :

Otvára okno podobné obrázku č.3. Disponuje vlastným menu s nasledujúcimi položkami :

Load tool : načítanie a inštalácia nového (z diskety dostupného) efektu (štandardne sú efekty umiestnené v adresári Tools, prípadne Tools another). V otvorenom okne kliknite na adresár,

v ktorom sú požadované efekty umiestnené (tools, tools another) a chvíľu počkajte. Vyberte si požadovaný efekt kliknutím myši. Za malú chvíľu sa vykoná inštalácia efektu na zdrojovú disketu do setup-súboru v adresári Devs (disketa musí byť pripravená na zápis). Takto môžete inštalovať funkcie a efekty podľa vlastnej potreby. V súčasnosti vznikajú stále nové funkcie, takže sa je na čo tešiť.

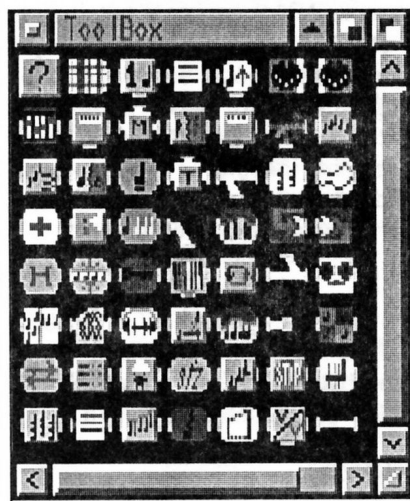
Save tool: opätovné uloženie označeného (a inštalovaného) efektu späť na disketu.

Remove tool: zrušenie označeného efektu z inštalovaného súboru.

Create macro tool: tvorba vlastného efektu i priradenej ikony.

Edit macro tool: zdá sa, že zhodná funkcia s predchádzajúcou. O posledných dvoch funkciách, bohužiaľ, neviem povedať viac.

Každý si určite vyberie funkcie, ktoré budú najviac vyhovovať jeho hudobným zámerom. Pri výbere postupujte čo najšetrnejšie (hlavne ak máte len 1MB), pretože každý inštalovaný efekt zaberá miesto v pamäti. Inštalujte preto len skutočne užitočné a často používané funkcie :



Obr. č. 3.

Midi IN, Midi Out - sú absolútne nevyhnutné, Quantize - bez neho neexistuje seriózna hudba a ďalej veľmi užitočné a zaujímavé - **Echo, Transpose, Doctor of velocity, Articulator a Loop.**

Po otvorení Tool box-okna si vyberte funkciu, ktorú potrebujete (pri kliknutí a podržaní ľavého tlačítka myši nad ikonou otáznika sa všetky dostupné funkcie vypíšu slovne, a vertikálnym pohybom myši je umožnený ich výber). Kliknite na ikonou a držte stlačené tlačítko myši. Presuňte ikonou funkcie nad vstup alebo výstup daného MIDI-kanála. Väčšina efektov otvára svoje vlastné okno. To sa vykoná dvojité kliknutím na ikonou efektu uloženom v stope.

Nasledujúci popis sa venuje týmto funkciám a efektom :

MIDI IN

MIDI OUT

QUANTIZE

ECHO

TRANPOSE

DOCTOR OF VELOCITY

ARTICULATOR

LOOP

MIDI IN, MIDI OUT : význam týchto funkcií je možné popisovať naraz, pretože sú prakticky zhodné, líšia sa len umiestnením (vstup/výstup). **MIDI IN** - ruší/povoľuje vstup dát, **MIDI OUT** - naopak, výstup. Otvorte okno funkcie (**MIDI IN** alebo **MIDI OUT**) !



Obr. č. 4.

Zobrazí sa okno s nasledujúcimi údajmi (obr.č.4.):

Note on/off: vypnutie a zapnutie vstupu midi-kódu pre on alebo off noty.

Pitch wheel: povolenie / zákaz vstupu dát Pitch-efektu.

Mono aftertouch: povolenie / zákaz vstupu dát Mono After touch.

Poly aftertouch: povolenie / zákaz After touch-efektov.

Controll change: povolenie / zákaz zmeny kontrolérov.

Program change: zmena programu (najčastejšie zvuku).

System exclusive: akceptovanie prenosu exkluzívnych dát (nastavenie nástroja, zmena zvukových bánk ...).

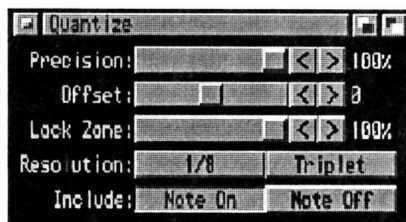
Všetky parametre môžete povoliť alebo zakázať kliknutím myši nad oknom požadovanej funkcie (ak je nápis červený, je prenos povolený, ak modrý - zakázaný). Ak napríklad na MIDI IN zakážete Program change, počítač bude ignorovať zmenu programu na tomto kanále. To isté platí pre ostatné funkcie v MIDI IN a MIDI OUT.

Otvorte okno MIDI OUT. Ak zakážete Program change na výstupe (MIDI OUT), a na MIDI IN bude povolený, do danej stopy síce vojdú dáta, ale MIDI OUT ich už von nepustí. Funkcia je štandardne nastavená (zakázaný je len System exclusive) a pre vaše prvé pokusy toto nastavenie vyhovuje, preto s ním nemusíte príliš experimentovať. Ak však máte nástroj, neumožňujúci After touch-funkciu, je zbytočné (hlavne z časových dôvodov), aby bola aktívna. To isté sa týka i ostatných funkcií.

QUANTIZE:

je veľmi užitočný (a v drivej väčšine prípadov i nevyhnutný) pomocník pri editovaní songu v reálnom čase. Žiadny hudobník totiž nedokáže zahrať svoj part absolútne presne. Pomocou Quantize-funkcie to ľahko dokážete i vy. Otvorte okno funkcie, v ktorom vidíte nasledujúce položky (obr.č.5):

Precision (precíznosť): potenciometrom nastavte požadovanú



Obr. č. 5.

hodnotu v percentách (kliknite naň a pri podržanom tlačítku pohybujte myšou vľavo a vpravo). Precision vlastne simuluje povolením istých nepresností ľudský faktor. Ak teda chcete mať song hraný majstrovsky presne, no predsa s určitými tolerovateľnými nepresnosťami, nastavte nižšie hodnoty. Pri nastavení 100% budú dáta ukladané absolútne strojovo presne.

OffSet: nastavenie vypnutia. Presne jej význam nepoznám, nechajte preto nastavenú hodnotu 0.

Lock Zone: zóna, v ktorej sa vykonávajú povolené odchýlky.

Resolution: najdôležitejšia položka, ktorá určuje aké najmenšie noty budú funkciou Quantize akceptované. Znamená to, že ak je nastavená hodnota 1/8 a vy zahráte napríklad dve noty šestnástinové, tieto budú ignorované a budú zapísané ako jedna nota osminová. Zvoľte vlastne najrýchlejšiu notu, aká je v skladbe (alebo momentálne editovanej časti) použitá. Štandardne je nastavená 1/8, no radšej použite 1/16, alebo inú hodnotu, ktorá je vo vašich silách zvládnuť.

Triplet: zákaz alebo povolenie triol v rámci daného nastavenia.

Include: neviem, nechajte nezmenené.

Pri funkcii Quantize sa dá veľmi pekne ukázať rozdiel medzi umiestnením efektu na vstupe alebo výstupe.

Ak umiestnite Quantize na vstup, budú dáta zapísané v modifikovanom tvare. Ak ho dáte na výstup, dáta budú zapisované tak, ako ich hráte (s nepresnosťami), no pri výstupe budú korigované, takže znieť budú znova presne. Voľba aplikácie funkcie závisí od vás.

Osobne používam Quantize

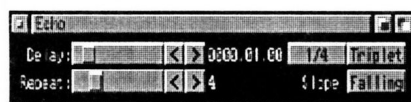
radšej na vstupe z nasledujúcich dôvodov:

- tým, že sú noty už presne zapisované, vytvorený notový záznam je prehľadnejší

- ak efekt použijete na výstupe, zásadne vplýva na dáta uložené v dĺžke celej stopy, preto sa zriekate možnosti korektúry parametrov počas znenia skladby.

ECHO

Umožňuje pekné pseudo echo-efekty. Nevýhodou je veľká záťaž na počítač (rýchlosť) i nástroj (generátory zvuku). Efekt otvára vlastné okno s nasledujúcimi meniteľnými parametrami (obr.č.6).



Obr. č. 6.

Delay: dĺžka medzi jednotlivými opakovaniami (dá sa určiť číselne i notovo, pričom druhý spôsob je rytmicky presný k danému rytmu skladby).

1/4: vzdialenosť medzi jednotlivými opakovaniami. Na výber máte hodnoty od 1/1 do 1/64.

Triplet: povolenie trioly v Delay.

Slope: nábeh

- **Falling:** postupné stíšovanie (štandard).

- **Level:** bez zmeny intenzity zvuku.

- **Rising:** postupné zosilňovanie.

Repeat: počet opakovaní.

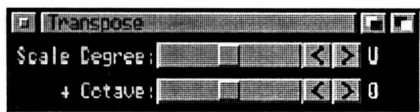
Ak efekt Echo umiestnite na vstup, jeho zápis zaberie veľa pamäte (každé Echo-opakovanie bude fyzicky prenesené do zápisu), ak ho umiestnite na výstup, ušetríte pamäť, no zachované budú všetky dáta v stope. Vyberte sil

TRANSCOPE

Transponovanie (obr.č. 7)

Scale degree: posunutie v rámci jednej oktávy (interval).

Octave: posunutie o oktávu vyššie (+) a nižšie (-).



Obr. č. 7

DOCTOR OF VELOCITY

Reguluje velocity (sila úderu na klaviatúru nástroja). Je to účelné použiť v prípade, ak chcete ignorovať dynamiku. Osobne to používam hlavne pri programovaní základného rytmu (kopák a rytmíčkák), pretože chcem, aby vždy zneli rovnako (najčastejšie naplno, tj. Velocity 127). Funkcia ponúka vlastné okno, v ktorom môžete nastaviť silu v škále od 0(ppp) do 127(fff).

ARTICULATOR :

obdoba Doctor of velocity, no pracuje sa s dĺžkou noty. V niektorých prípadoch (napríklad pri programovaní strojových basových liniek) cítiť potrebu zapisovať noty v presnej dĺžke. Práve toto funkcia Articulator umožňuje. Otvorte okno a jediný povolený vstup dĺžky noty môžete zadať potenciometrom od 0.01 (1/64) do 1.00.00 (1/1), umožnené je aj štandardné notové zadanie.

LOOP :

užitočná funkcia, ktorá v rámci jednej stopy umožňuje nahráť určitú časť skladby, uložiť ju do vlastného buffru a cyklicky opakovať. Takto nemusia byť často opakované sekvencie fyzicky v pamäti, čím sa pamäť šetrí. Najlepšie a najčastejšie uplatnenie (u mňa, no určite i u vás) nachádza funkcia pri programovaní bicích, kedy často stačia 2 až 4 takty pre základný rytmus do celej skladby. Funkcia otvára okrem okna i vlastné menu a pracuje s flagmi 11 a 12.

Popis funkcií v lištovom menu funkcie Loop :

Clear: zmazanie dát v Loop-buffri.

Load: načítanie Loop-dát z diskety.

Save: uloženie Loop-dát na disketu.

Paste from Clip board: prenesenie dát z Clip board.

Copy to Clip board: uloženie dát do Clip board.

Paste from track: prenesenie dát, označených v stope flagmi 11 (začiatok) a 12 (koniec) do loop-buffru.

Copy to track: opätovné uloženie dát v Loop-buffri do stopy (použite RECORD-funkciu).

Free run: voľný beh, štandardné nastavenie.

Rif: nastavenie Loop-parametra v závislosti na Root-note (pozri ďalej).

Transpose: transponovanie sekvencie v Loop-buffri v závislosti od stlačenej klávesy nástroja.

Modulate :

Popis funkcií v Loop-okne :

Start: štart Loop-slučky. Kliknutím myši na číselné označenie je umožnené jeho prestavenie. Ak klikneme na ikonou flagu 11, hodnota jej pozície sa automaticky preniesie do Loop-okna.

End: koniec sekvencie, opäť definovaný ručne alebo cez flag č.12.

Repeat: počet opakovaní danej sekvencie. Ak je nastavené Inf, bude sa slučka opakovať nekonečne.

Root: splitová nota, zohráva svoj význam pri niektorých funkciách z lištového menu.

Record: budú zaznamenané a opäť prehrávané údery do klávesnice počas prehrávania sekvencie.

Erase: budú zmazané pôvodné dáta v stope.

Test: prehratie sekvencie, uloženej v Loop-buffri.

Ako na to ?

- vytvorte si vzorku (napríklad dvojtaktovú od taktu 2 do taktu 4, nie je samozrejme podmienkou),

- označte ju (cez hlavné Tracks-okno alebo ručne v Loop-okne) flagmi 11 (začiatok) a 12 (koniec),

- položte na vstup požadovanej stopy Loop-funkciu,

- otvorte jej okno,

- kliknite nad ikony flagov 11 a 12 (čísla by mali mať hodnotu

0002.01.00 - začiatok, 0004.01.00 - koniec),

- z lištového Loop-menu použite funkciu "Paste from track", čím sa označené dáta zo stopy preniesú do Loop-buffru,

- spustíte skladbu. Od taktu 2 zaznie definovaná slučka, ktorej počet opakovaní viete nastaviť v Repeat-funkcii.

Tip pre vás: za dosť veľký nedostatok považujem, že funkcia Loop neumožňuje prerušenie slučky a jej opätovné spustenie. Tiež by nebolo zlé, keby Loop mala viac buffrov, ktoré by sa dali programovo strieďať. Tieto nedostatky sa dajú obísť dvoma spôsobmi. Predstavte si teda, že chcete aby do polovice skladby znel rytmus v slučke č.1 a ďalej slučka s rytmom č.2.

1.spôsob: naprogramujte si vzorku č.1 a uložte ju do Loop-buffru. Spustite Record z Transport controls-okna (viď ďalej) a počkajte, kým sa dáta zo slučky preniesú v požadovanej dĺžke do stopy (vo vašom prípade do polovice skladby).

Využijete fakt, že Loop svoje dáta pri použití Record-funkcie nahráva. Samozrejme, musí byť umiestnená na vstupe a kanál musí byť nastavený na Record - R alebo Mix - M. Ak sú dáta nahrané, zastavíte Record (funkcia Stop v Transport controls - okne) a naprogramujete rytmus č.2. Označíte ho klasickým spôsobom flagmi 11 a 12.

Funkciou Clear v lištovom menu zmažete predchádzajúce dáta v Loop-buffri, a znova použite "Paste from track" z lištového menu. Ak teraz skladbu spustíte, začne hrať rytmus č.1 (mal by byť fyzicky v pamäti) a od miesta začiatku novej slučky začne hrať rytmus č.2, ktorý už ide z Loop-buffru. Nevýhodou tohoto spôsobu je prečerpanie pamäte, spôsobené úplným nahratím dát rytmu č.1 do stopy.

Predstavte si, že rytmus č.1 má znieť v 30 úvodných taktov (vzorka je dlhá povedzme dva takty). Ak sú dáta fyzicky v pamäti, zaberú 15x viac miesta (30/2 taktov) ako pri použití Loop-funkcie. Toto vám nemusí prekážať, ak máte dostatok



pamäte. Ak je pamäte málo, odporúčam :

2.spôsob: postupujete od miesta (v spôsobe č.1), kedy už máte rytmus č.1 riadne priradený v Loop-funkcii. Pre rytmus č.2 si vytvorte vlastnú stopu použitím funkcie v hlavnom lištovom menu "New track". Presmerujte výstup tejto stopy na výstup stopy predchádzajúcej (rytmus č.1).

Položte na vstup novovytvorenej stopy novú Loop-funkciu, od požadovaného taktu

naprogramujte rytmus č.2 a preneste ju do bufferu. V Loop-okne prvej stopy si ešte musíte nastaviť počet opakovaní (vzorka je dvojtaktová, preto, ak má znieť v 30 taktach nastavte počet opakovaní $30/2 = 15$). Rytmus č.1 pôjde zo starej stopy a keď skončí, začne hrať vzorka v Loop-funkcii č.2 z novovytvorenej stopy. Uvedomte si, že pre tento účel môžete otvoriť ľubovoľný počet stôp, preto môžete použiť ľubovoľný počet samostatných Loop-funkcií.

Takže popis základných funkcií a efektov v Tools máme za sebou. Je ich samozrejme oveľa viac a stále sa vytvárajú nové (čo je určite radostné konštatovanie).

Podrobnejší popis ďalších Tools-funkcií hodlám uverejniť prostredníctvom časopisu Amiga star v blízkej budúcnosti.

Pokračovanie o mesiac.

Rado Spišiak

DPaint

Vítám vás pri pokračovaní nášeho seriálu, jenž je určen všem amigovským malířům. Jak jsem již uvedl posledně, nepůjde nám tady jen o strohý výpis funkcí kreslicího programu Dpaint, ale pokusíme se zaměřit především na praktickou stránku věci a ukázat si tak přímo "na plátně" použití základních pomůcek počítačového kreslíře, jakož i nějaké ty fintičky.

Minule jsme začali trochu nudným úvodem, bohužel mezi amigisty není zase tolik zkušenějších malířů, aby mohl být tento seriál posvěcen jen jim, proto jsem se snažil najít takovou cestu, která by příliš neurážela ty zkušenější a zároveň by byla schůdná i těm, zatím méně zasvěceným. Ale dejme se už do práce.

Obrazovka Dpaintu je rozdělena na tři základní části. Vrchní část patří liště MENU, zkrze kterou se dostáváme k položkám roletového menu, pravá část je určena základním kreslicím pomůckám a zbytek obrazovky je určen k samotnému kreslení. Menu-lištu můžeme zapínat / vypínat pomocí funkční klávesy F9 a klávesou F10 lze aktivovat (odaktivovat) menu-lištu spolu s oknem kreslicích pomůcek. Tyto

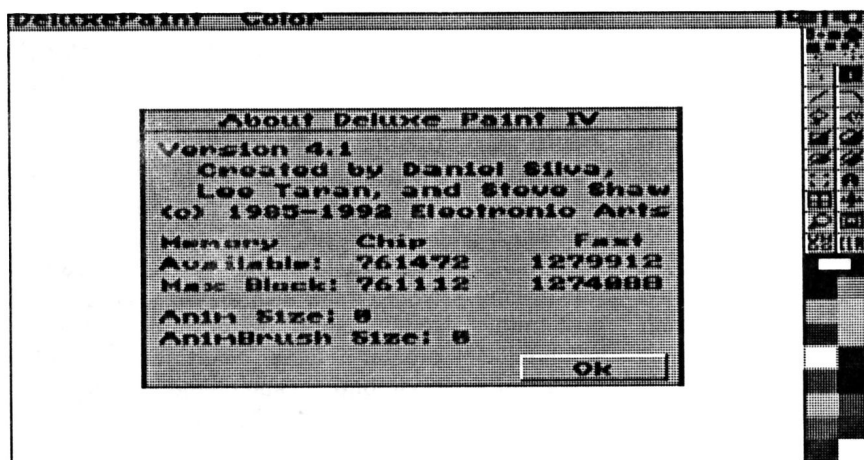
funkce jsou důležité proto, protože kreslit lze jen na zbývající plochu, "pod" lištu a okno s pomůckami se nedostaneme (např. při kreslení kružnice se nevykreslí její části, které přesahují kreslicí pole). Krizové případy nastávají, pokud chceme kreslit obrazce přes celou obrazovku. Tak právě k tomu slouží klávesy F9/F10.

Základním náradím každého malíře je štětec a barvy. Podívejme se nyní trochu blíže na funkce, které nám nabízí v tomto směru Dpaint.

Paleta barev je umístěna ve spodní části okna s kreslicími pomůckami (viz. obrázek). Barvy jsou uspořádány do sloupců ve směru od shora dolů. První barva je

tedy v levém horním rohu a poslední naopak v pravém spodním. Těsně nad paletou je umístěn obdélník s kruhem dávající nám informaci o právě zvolených barvách. Protože má standartní amigovská myš dvě tlačítka, byla autorem Dpaintu dána šikovní pomůcka - kreslení dvěma barvami. Obdélník představuje aktuální barvu "popředí", tedy hlavní kreslicí barvu, která je spojena s levým tlačítkem myši. Zbytek obdélníku reprezentuje naopak barvu "pozadí", která je vykreslena při stlačení pravého tlačítka myši na kreslicí ploše. Tyto barvy se aktivují buď levým nebo pravým tlačítkem na příslušné barvě v paletě.

Pokračování na str. 38





Film Stevena Spielberga s názvom Hook sa stal hitom nedávnej doby. Príbeh dospelého Petra Pana, ktorý za výdatnej pomoci vlády Zvonienky bojuje za záchranu svojich detí pred vplyvom zlého pirátskeho vodcu Hooka.

Americká firma OCEAN vydala počítačovú verziu tohoto filmu. Jedná sa o kvalitne urobenú dobrodružnú hru s perfektnou grafikou, zaujímavými zvukovými efektami a podmanivou titulnou melódiou. Autori programu nezabudli ani na takú užitočnú "maličkosť", ako je viacjazyčná komunikácia s hráčom. Hru si môžeme zahrať v angličtine, vo francúzštine a v nemčine. Na trhu sa súčasne objavili verzie aj pre IBM PC a Atari ST. Na Amige zaberá program štyri diskety. Neľakajte sa však, vďaka dobre odvedenej programátorskej práci, operácie s disketami nie sú príliš časté a ani veľmi nezdržujú.

Pozrieme sa podrobnejšie na ovládanie programu, ktoré je zamerané vyslovene na ovládanie pomocou myši. Ľavé tlačidlo slúži na zvolenie ikony, pravé tlačidlo na zvolenie naposledy použitej ikony. Po príchode do Neverlandu máme pri sebe niekoľko predmetov: šekovú knižku, nefungujúci bezdrôtový telefón, list s odkazom a disketu, ktorá označuje save/load operácie.

Našu činnosť riadime pomocou nasledujúcich ikon:

Lupa - slúži na preskúmanie predmetov, naklikneme túto ikonu a potom ukážme na požadovaný predmet alebo osobu.

Ústa - rozhovor s niekým, pravým tlačidlom si volíme medzi vetami, ľavým to povieme.

Ruka so šipkou dnu - zodvihnutie predmetu, aktivujeme ikonu a potom ukážme na požadovaný predmet.

Batoch (use) - použitie predmetu, klikneme na ikonu a potom na predmet, ktorý chceme použiť. Teraz ešte musíme kliknúť na predmet, osobu alebo okolie, kde chceme vybraný predmet použiť.

Ruka so šipkou von (give) - podanie predmetu inej osobe. Na použitie tejto nesmierne náročnej a tajomnej ikony nech každý príde sám.

Predmety sa môžu používať samostatne, na iných predmetoch alebo v blízkom okolí našej osoby. Ak klikneme na túto ikonu a potom priamo na prostredie v našom okolí, Peter použije svoje ruky na vykonanie potrebnej činnosti.

Hra je veľmi pekná, ale aj náročná. Ak ste sa na základe týchto informácií rozhodli, že si hru preštudujete sami, tu môžete prestať čítať. Nasleduje totiž podrobné, kompletné riešenie, pomocou ktorého dokážete hravo vyriešiť všetky záhady programu.

Z úvodnej obrazovky sa vydaj doláva (Behind Pirate Square). Zdvihni tyč a kotvu, ktorá leží v ľavom rohu na zemi. Vráť sa späť (Pirate Square) na hlavné námestie a pokračuj ďalej vpravo (Dead Mans Pier), kde si vezmi povraz. Priviaž (Use) povraz ku kotve a pokračuj vo svojej ceste doláva (Bait And Tackle). Zober zo stola pohár a po schodoch vyjdí na poschodie. Nájdeš otvorené dvere, cez ktoré sa dostaneš na balkón (Pirate Square). Použi (Use) kotvu s pripevneným povrazom. Musíš ju vyhodiť smerom k zvonici. Podarí sa to až na tretí pokus. Keď bude pirát s veľkým klobúkom uprostred obrazovky, prehupni sa na druhú stranu. Ak si si to vypočítal správne, získaš jeho klobúk. Znovu naklikni ikonu (Use) a potom ukáž na kľučku dvier. Z vnútra sa ozve šramot ("Ved' už idem! Kto to len môže byť?..."). Teraz sa musíš rýchlo prehupnúť naspäť. Ocitneš sa znovu na balkóne. Cez otvorené dvere vojdí do budovy (Bait And Tackle). Rýchlo sa vydaj dole po schodoch a von (Dead Mans Pier). Prejdí cez hlavné námestie doláva (Behind Pirate Square) a pomocou tyče ukradni kabát uprostred rozvešaného prádla. Že prečo neustále zdôrazňujem rýchlosť? Skús ukradnúť to prádlo bez uvedenej predohry, prípadne sa skús po povinných cvikoch na lane ešte porozprávať s niektorým pirátom a až potom "kradnúť". Z



okna sa vykloní stará pani a začne Ti, mierne povedané, nadávať. Jedná sa o celkom pekný gag z dielne autorov (mimochodom, nie jediný).

Po prehlíadaní kabátu nájdeš mincu. Vydaj sa doprava (Muggers Alley) a vojdí do ordinácie Dr. Chopa. Porozprávaj sa s ním, a len tak medzi rečou sa spýtaj, či nevie, kde by si si mohol zarobiť nejaké prašule. Ponúkne Ti výmenu jedného zlatého zubu (Tvojho) za jednu zlatú mincu (jeho). To ťa tak prekvapí, že bez rozmýšľania súhlasíš. Teraz nasleduje krátka animácia, ktorá určite každého pobaví. Pretože aj Vám sa táto animácia zapáčila, celý postup zopakujete ešte raz. Získate takto dve zlaté mince (viac zubov nemôžeme obetovať, čím potom budeme papať?). Teraz máte spolu tri zlaté mince. Ešte pred opustením bojiska si vezmite so sebou záves (Window Blind). Ak ste zabudli zobrať ďalšie dva poháre z hostinca (The Crossed Swords), musíte sa tam teraz vrátiť (jeden pohár je neviditeľný, leží niekde na stole). Teraz sa vráť naspäť do konkurenčného hostinca (Jolliest Rogers Place). Chlapíkovi za barovým pultom podaj tri poháre a tri mince, on Ti za to podá tri poháre kokosového likéru. Podaj ich pirátovi, ktorý sedí sám v kresle. Hneď ako zaspí, zdrapni mu nohavice. Vráť sa na hlavné námestie a pokračuj doľava (Behind Pirate Square), kde sa prezlečíš do pirátskej uniformy za ukradnutým závesom. Teraz by som Ti doporučil nahráť stav hry na disketu, pre prípad výpadku elektriny či inej prírodnej katastrofy.

Po získaní pirátskej uniformy sa už môžeš vydať na loď. Prehliadaním hrncov vpravo získaš

deväť mincí. Vráť sa naspäť na hlavné námestie (Pirate Square) a zaboč k obchodníkovi (Ye Pirate Tailors). Kúp si od predavača kovový detektor (magnet). Vráť sa naspäť (Muggers Alley) a vydaj sa na pláž (Good Form Beach). Podrž (Use) magnet nad krížom, ktorý je namalovaný na zemi. Utekaj späť smerom na (Muggers Alley) a potom k (Good Form Pier). Bež na lód a potom doľava ako len vládzeš. Teraz uvidíš scénu (52.-56. minúta vo filme), v ktorej sa Peter Pan vysporiada s kapitánom Hookom. Po tejto krátkej pasáži sa ocitneš pod vodou. Zblnk! Po použití výsuvnej tyče a obrovskej mušle sa dostaneš na povrch. Preskúmaj veľkú mušľu, nájdeš v nej jednu menšiu. Potom nasleduje bludisko, cez ktoré sa dostaneš nasledujúcim postupom: vpravo, vpravo, vpravo, hore, vpravo, hore, vľavo, hore, vľavo a ešte raz vpravo. Ocitneš sa v (Lost Boys Workshop), kde po dôkladnom preskúmaní nájdeš nasledujúce predmety: šíp a sieťku (po preskúmaní nájdeš nitku). Vydaj sa k (The Four Seasons). Vnútri uvidíš na podlahe ležať kvet, ktorý si môžeš vziať. Okrem toho sa tu ešte nachádza jeden vtáčik (sliepka?). Použi mušľu, následkom čoho sa sliepka vyplaší a opustí hniezdo. Vezmi si vajčká, s ktorými sa vráť späť k (Lost Boys Workshop). Vajčká odovzdaj mužovi sediacemu za stolom. On Ti za ne dá kus gumového pásu. Teraz chod doprava do jedálne (Dining Area) potom znova doprava ku kruhovému jazeru (Round Pond) a podaruj vĺe Zvonenke (Tinkerbelle) kvetinu. Napravo uvidíš strom s vyčnievajúcim koreňom. Odlom si ho a uviaž naň nitku, získaš tak luk. Utekaj späť k (Lost Boys Workshop) a vystrel s lukom na flautu, ktorá

visí na stene za stolom. Flauta spadne, ty ju zodvihni a choď vpravo. Potom sa vydaj hore a vpravo ku katapultu (Stingshot) a upevni naň (Use) gumový pás. Odober sa vpravo na okraj útesu (Cliffside). Odtiaľto z pravého kraja zoskoč dole. Ak si už trikrát zoskočil, použi katapult. Vľavo od miesta kam si dopadol uvidíš chlapíka (Lost Boy), spýtaj sa ho na "Happy Thoughts" a on Ti podá zopár mramorových guľičiek.

Vráť sa do jedálne (Dining Area) a porozprávaj sa s Rufiom. Teraz nasleduje ostrejšia výmena názorov. Ak ju chceš vyhrať, tak ako poslednú vetu povedzte tú so začiatkom "Oh Rufion ...". Získaš tak meč. Potom sa vydaj doprava k okrúhlemu jazeru a postav sa na pravý kraj obrazovky. Približne v polovici cesty ťa trafiť golfová loptička, ktorá ťa prehodí na druhý breh jazera. Tam uvidíš veľký strom, v ktorom spoznáš svoje staré bydlisko. Poriadne sa poobzeraj a preskúmaj okolie (postel, malý domček, stoličku, krb). Porozprávaj sa s vľvou Zvonenkou, vplyvom čoho sa ti navráti spomienky z detstva. Peter Banner si spomenie na Petra Pana.

V závere sa Peter stretne s kapitánom Hookom. Aby si zvíťazil nad kapitánom musíš vysloviť odkazy v správnom poradí. Ak vyslovíš prvý odkaz, dostaneš sa o niekoľko krokov vpred. Potom povieš tretí odkaz, ďalej druhý, tretí a nakoniec opäť tretí odkaz. Len tak môžeš dosiahnuť úplné víťazstvo. Bravóóó!!!

Hru by sme chceli odporučiť všetkým, ktorí majú kladný vzťah k dobrodružným hrám a k rozprávkam. S týmto programom určite strávite nejednu krásnu chvíľu, zažijete strastiplnú cestu Petra Pana za svojimi deťmi, čaká na Vás veľké dobrodružstvo.

Záverom nám dovol' jednu užitočnú radu: rozhovor s pirátmi a s ostatnými obyvateľmi mesta prebieha veľmi rýchlo, niekedy ani nestačíš prečítať úplnú odpoveď postavy. V takých prípadoch odporúčame použiť tlačidlo P (pause), ktoré podrží odpoveď na obrazovke až do ďalšieho stisnutia tohto tlačidla.

Tibko and Player



Deksid v1.11



Vnasledujúcom článku nájdete popis zaujímavej utility, ktorá umožňuje editovať súbory priamo na diskete, prípadne môžete meniť bloky na diskete a dokážete prečítať aj také diskety, ktoré sa po vložení ohlásia s "Checksum error". Samozrejme, takéto chyby dokáže daný program aj odstrániť.

Program bol vytvorený v roku 1990 a jeho autorom je Christian Warren. Jedná sa o shareware, tzn. ak mienite program využívať a chcete získať najnovšiu verziu programu, tak pošlite 15 USD alebo ekvivalentnú sumu na adresu:

Christian Warren
4445 Christophe-Colomb
Montreal, Que,
Canada H2J, 3G4

Po takomto úvode už určite netrpezlivo očakávate samotný popis programu, preto prejdime k veci. Po spustení programu sa objaví pracovná obrazovka. Na hornej lište si môžeme prečítať názov programu, číslo verzie a meno autora. Pod tým sa nachádzajú gadgety, ktoré sú však zatiaľ ešte nefunkčné (znevýraznené). Aby sa stali funkčnými, musíme si zvoliť najprv pracovnú disketu, prípadne pracovný súbor. Ale o tom až neskôr. Pozrime sa teraz na popis jednotlivých funkcií menu (v zátvorke je uvádzaná klávesnicová kombinácia danej funkcie, vždy sa jedná o súčasné stlačenie pravej klávesy Amiga a príslušnej klávesy).

PROJECT

- **About:** informácie o programe, o autorovi a číslo verzie Deksidu.
- **Colors:** umožňuje zmeniť použité farby.
- **Converter (AK):** prekonvertuje medzi sebou hexadecimalný, decimálny a binárny formát čísla. Súčasne je zobrazená aj ASCII forma zapísaného čísla.
- **Device Info (AD):** zobrazí informácie o aktívnom pracovnom médiu (názov, typ handleru a file systému, počet stôp, blokov na stopu a počet strán, počet bytov v jednom bloku, atď.).
- **Iconify (AI):** program uvoľní maximálnu pamäť a zmení sa na ikonu. Nakliknutím pravým tlačidlom myši sa vrátime do programu.
- **Load Defaults (AL):** nahrá do počítača konfiguračný súbor Deksid-u.
- **Save Defaults (AS):** uloží na disketu konfiguračný súbor programu.
- **Quit (AQ):** ukončí prácu s programom.

DEVICE

- **File:** načíta sa obsah diskety a zobrazia sa názvy súborov uložených na diskete. Zvolíme si požadovaný súbor, ten je načítaný do pamäte počítača a na pracovnej ploche sa zobrazí prvý blok aktívneho súboru.

- **DF0:, DF1:, DH0:, atď:** tu si môžeme zvoliť pracovnú disketu alebo harddisk.

SEARCH

- **Search:** funkcia slúži na vyhľadanie zadaného reťazca na diskete alebo v súbore. Zadáme požadovaný reťazec, začiatkový a koncový blok, a ak chceme, tak môžeme zadať aj reťazec, ktorým chceme nahradiť pôvodný (Replace).

Funkcia má dve podvolby:

- **Ascii (AA):** hľadá znakový reťazec,
- **Hexadecimal (AH):** hľadá hexadecimalný reťazec.
- **Continue (AC):** pokračuje v hľadaní od poslednej zistenej pozície hľadaného reťazca.
- **Set Case:** nastavíme, či pri hľadaní má alebo nemá program rozlišovať veľké a malé písmená. Funkcia má dve podvolby:
 - **A=a:** nerozlišovať medzi veľkými a malými písmenami.
 - **A!a:** rozlišovať medzi písmenami.

UTILITY

- **Print Block (AP):** táto funkcia vytlačí na tlačiareň obsah požadovaných blokov. Nastavíme začiatkovú a koncovú pozíciu, či sa má tlačiť v ASCII alebo v hexadecimalnom formáte. V tomto prípade sa môže nastaviť aj počet číselných skupín na riadok a počet číslíc v jednej skupine, ďalej môžeme nastaviť aj to, či chceme riadky číslovať, prípadne môžeme obsah blokov vytlačiť priamo v binárnom formáte (vtedy sú ignorované všetky predchádzajúce nastavenia). Obsah blokov sa môže vytlačiť na tlačiareň alebo do súboru.
- **Recover Block (AR):** obnoví obsah zvoleného bloku. Požadovaný blok však musí byť uložený na diskete vo forme súboru.
- **Save Boot Block (AB):** uloží na disketu súbor s obsahom bootblocku.
- **Restore Boot Block (AT):** obnoví obsah bootblocku, ktorý musí byť uložený na diskete vo forme súboru.
- **Recalculate All Checksum (AF):** obnoví

- **Undo Block (AZ):** zruší všetky zmeny autočnené v aktuálnom bloku.

PREFERENCES

- **Checksum:** ak zmeníme obsah niektorého bloku na diskete, zmení sa aj jeho kontrolný súčet. V tejto opcii môžeme nastaviť spôsob výpočtu nového kontrolného súčtu aktuálneho bloku. Má nasledujúce podvolby:

- **Always:** nový kontrolný súčet sa vypočíta automaticky pri každej zmene.
- **Never:** ponechá sa pôvodný kontrolný súčet bloku.
- **Ask for Recalculate:** ak bol zmenený obsah bloku, tak sa spýta, či má zmeniť aj kontrolný súčet.
- **Computer Choice:** ak bol správny kontrolný súčet pred vykonaním zmien, tak sa automaticky vypočíta nový kontrolný súčet. Ak bol nesprávny, tak sa ponechá pôvodný kontrolný súčet.

Je to veľmi užitočná funkcia, ktorá umožňuje zmeniť obsahy niektorých blokov na takých disketách, ktoré sú "chránené" nesprávnymi kontrolnými súčtami blokov.

- **Ascii Display:** má dve podvolby:
 - **Character 32 to 127:** pri ASCII výpise obsahu bloku sú zobrazované len znaky v rozmedzí 32 až 127.
 - **All the character:** sú zobrazované všetky znaky.
- **Auto Save:** funkcia, ktorá po zapnutí automaticky uloží obsah bloku vždy, keď chceme editovať iný blok.
- **On:** voľba zapnutá.
- **Off:** voľba vypnutá.

Obrazovka je rozdelená na tri časti. Najväčšiu časť zaberá hexadecimálny výpis obsahu zvoleného bloku, vedľa sa nachádza výpis v ASCII formáte. V hornej časti obrazovky sa nachádzajú gadgety a informácie o danom bloku.

- **Block:** číslo aktuálneho bloku, dá sa meniť tromi spôsobmi: pomocou šípok smerom hore aj dole, pomocou SHIFT a kurzorových kláves hore/nadol alebo priamym zápisom požadovaného bloku.
- **Track:** číslo stopy, mení sa podobne ako pri bloku.
- **Sector:** číslo sektoru, mení sa rovnako.
- **Head:** číslo hlavy, mení sa rovnako.
- **Device:** názov

pracovného média alebo aktívneho súboru.

- **Pos:** číslo pozície v danom bloku (000-1FF).
- **Hex, Dec, Bin:** obsah aktuálnej pozície kurzora v bloku v hexadecimálnom, decimálnom a binárnom stave.

Nalávo sa nachádza 6 (v prípade harddisku 4) gadgetov, ktoré obsahujú čísla naposledy čítaných blokov diskety. Dobrý nápad, ktorý umožňuje rýchly presun medzi naposledy editovanými blokmi.

V strede sa nachádzajú gadgety, ktoré umožňujú priamu voľbu niektorých funkcií:

- **S-Ascii**: to isté, ako Search Ascii,
- **S-Hexa**: to isté ako Search Hexadecimal,
- **Continue**: pokračovanie v hľadaní,
- **Write**: zápis editovaného bloku na disketu.

Na pravej strane obrazovky nájdeme tieto informácie:

- **Type:** tu sa vypisuje typ editovaného bloku (data, header, root, ...),
- **Header Blk:** číslo bloku, na ktorom sa nachádza hlavička editovaného súboru,
- **Next Blk:** číslo nasledujúceho bloku editovaného súboru,
- **Seqnum:** ak editujeme blok s hlavičkou súboru, tak sa tu objaví celková dĺžka súboru v blokoch. Pri editovaní niektorého bloku sa tu objaví jeho poradové číslo v súbore, ak sme na poslednom bloku, tak je tu nula,
- **Checksum:** kontrolný súčet editovaného bloku.

Tolko k stručnému popisu
tohoto určite veľmi zaujímavého
programu, ktorý vám môže
pomôcť pri riešení mnohých
problémov.



Deksid v1.11 nájdeť na
diskete GURU 7/1992.

[illegible]



TFMX? TFMX!

Ondřej Kárný

Jak to všechno bylo ...

Jistě každý slyšel o úžasném programu pro tvorbu hudby na Amigu se jménem TFMX. O tomto výtvaru kolují nejrůznější báje a pověsti, stejně jako o jeho pologeniálním spoluautorovi Chrisu Huelsbeckovi (bohužel nemohu na klávesnici najít přehlasované u, za což se Chrisovi hluboce omlouvám). Cílem mým jest nyní 'poodhaliti roušku tajemství jež zakrývá skutečnost'. Prostě chci napsat to co vím, aby věděli i jiní. Veškeré další informace by měly být považovány za polooficiální (co kdybych se spletl) a neúplné (nevím všechno).

Napřed o Huelsbeckovi: informace z jeho skoro životopisu, jak byl uveřejněn na coveru od 'Shades' (vysvětlení později):

Narozen 1968 v Kasselu, hudební začátky vedla matka a babička - hraní na klavír (o svém vztahu k hudbě v raném dětství zde nemluví).

- vypěstoval si osobitý styl harmonií a melodických postupů (dnes je jeho styl velmi charakteristický a mezi znalci rozpoznatelný už po prvních sekundách).

- první nástroj Chrise byly domácí varhany (rozumněj elektrické), ty byly ve dvanácti, následovaly bubny (souprava) a konečně v patnácti první syntetizér, v té samé době se Chris odvážil na veřejnost se svými výtvary. Zúčastnil se hudební soutěže jistého nejmenovaného počítačového časopisu. Výsledek - první místo! Důsledek - členství v Rainbow Arts, profesionální skupině pro tvorbu videoher!

- Duesseldorfská skupina tvoří hry na špičkové úrovni, Huelsbeckova hudba jejich kvalitu ještě zvyšuje. Huelsbeck je Number One.. 1991 vydání první samostatné 'desky' - CD samozřejmě, žijeme v době digitální techniky - se jménem 'Shades' obsahující největší hity a vlastní tvorbu různých žánrů. Doplněno bonusem od Rudolfa Stembara (osobně ho považuji za nejsilnější skladbu CD, a to ty ostatní nejsou nijak slabé). V roce 1992 vychází nové Huelsbeckovo CD - Vol.2 To Be On Top, tentokrát bez bonusu (a bez 13.skladby).

Počítačové hudby, jejichž autorem je Chris Huelsbeck (pouze komerční, a pouze ty, které jsou autorovi známy):

Jinks, Bad Cat, To Be On Top, Giana Sisters - na C64, upozorňuji obzvláště na To Be On Top, na C64 nevdědní výkon

Katakis, R-Type - ??, bohužel ...

Hollywood Poker - Amiga, Reline, ještě Dynamic Synthesizer

X-Out - Amiga, celý soundtrack, TFMX, Rainbow Arts

Z-Out - Amiga, pouze titulní modul, tj. titulní, závěrečná a podpisová hudba, zbytek (level-music)

Rudolf Stember, Rainbow Arts pod ??

Gem X - ??

Rock'n Roll - ??, Rainbow Arts

Monkey Island - Amiga, vše, ve spolupráci s Rudolffem Stemberem, Lucasfilm

Turrican - Amiga, celý soundtrack, mega-úspěch, Rainbow Arts

Turrican II - Amiga, nejlepší hudba v celém vesmíru, celý (více než hodinový) soundtrack, Rainbow Arts

Battle Isle - ??, titulní hudba ??

Apidya II - Amiga, některé hudby, Kaiko (subdivize A.U.D.I.O.S), vydáno i jako CD

Jim Power - Amiga, celý soundtrack, Loricel

Carl Lewis (Olympic?) Challenge - ??, intro ??

Gem Z - ??, ??

Pokračováním předešlého seznamu jsou hudby TFMX od jiných autorů: (je možné, že některé dělal dokonce sám Huelsbeck...)

Logical - Rudolf Stember, Rainbow Arts

OOOps Up - Peter Thierolf podle Snap, Demonware

Fatal Heritage - Peter Thierolf, Ego\Demonware

Blade Of Destiny - Rudolf Stember, Attic Games, vydáno i jako CD

Mad TV - Rudolf Stember, Rainbow Arts

Tím jsem se nenápadně přesunul od Chrise Huelsbecka, nejznámějšího autora pracujícího v TFMX, k vlastnímu TFMX. Chris Huelsbeck není jen obyčejný hudebník, je zároveň i solidní programátor s dobrými nápady. Jako každý profesionál, ani on se nespokojil s cizími výtvary na vyluzování zvuků a vytvořil si vlastní hradlo, následované editorem. Na TFMX replay rutině spolupracoval Jochen Hippel, který ji též užívá, a na editoru Peter Thierolf. TFMX-Editor existuje už ve verzi 1.5.

Proč je TFMX tak slavný? Stačí si jednou poslechnout hudbu v SoundTrackeru a pak v Turricanovi II. Každý kdo má alespoň jedno ucho, pochopí ihned. TFMX prostě hraje lépe. A navíc zrovna díky Turricanovi II se mezi lidem obecně rozšířil názor že TFMX hraje sedmi-(nebo osmi-)kanálově. To vše díky nápisu SEVEN VOICE ROUTINE C.Huelsbeck & J.Hippel. Pravda je jiná, ale popořádku:

TFMX byl především geniálně navržen (až do dalšího upozornění TFMX znamená TFMX hradlo, nikoliv TFMX editor, pozn. autora). Je to otevřený systém který se dá dále vylepšovat. Také se vylepšuje, a to dosti rapidně. TFMX v Apidyi nebo Jimovi nemá se starým TFMX mnoho společného, přestože základ dat zůstal (skoro) stejný. Nová rutina je téměř dvakrát delší!

TFMX bude podrobně popsán v dalším článku,

takže jen lehce: Modul se skládá ze subsongů, těch může být max. 32. Subsongy jsou velmi efektivní způsob pro psaní soundtracků ke hrám - level music se dělí na části podle herního scénáře (velká příšera, poklad, další sekce apod.), ale samplý a tím i ráz hudby zůstávají stejné. Do poměrně malé délky modulu lze vtěsnat více hudeb, někdy i s podobnými motivy (viz. Apidya).

Další částí songu jsou tracky. TFMX má osm tracků. Jen 8. Osm tracků ale neznamena osm hudebních kanálů! Tyto stopy jsou notové, nikoliv přímo zvukové, tj. v TFMX si napíšete Hihaty do jednoho tracku, BassDrum do druhého a Snare do třetího. Při hře ale všechny hrají ve stejném HW kanále.

Track se skládá z jednotlivých patternů (upozorňuji znovu že TFMX terminologie je opačná než SoundTrackerová). Každý pattern může být nezávisle na ostatních transponován (informace o aktuální transpozici jsou zapsány v tracku jako parametr daného patternu). V patternu jsou vloženy noty v takovém pořadí, jak mají hrát, spolu s informací, jaké macro se na ně má použít. Kromě not je součástí patternu i mnoho řídicích příkazů, které umožňují hudbu opravdu programovat - smyčky, subrutiny, vibráto, portamento apod. Teprve v patternu je určeno v jakém HW kanále bude zvuk znít.

Macro určuje jakým nástrojem-zvukem se nota bude hrát. Není to však pouze výběr samplu, ale i dalších efektů, a to právě dělá z TFMX tak silný hudební prostředek. I zde je možnost skutečného programování (smyčky..). Skvělá práce se samplý je největším kladem TFMX. Nemusíte mít v hudbě více BassDrumů, můžete si je vytvořit z jednoho samplu. Díky tomu vycházejí TFMX moduly tak krátké (na paměť).

TFMX modul je rozdělen do dvou souborů. Prefix 'mdat.' (nepovinný v některých verzích) označuje soubor s daty hudby, soubor se samplý má stejný název s prefixem 'smp.'. Editor užívá ještě soubor 'info.' s dalšími informacemi o modulu (názvy a samplelist).

Kolika hlasý tedy TFMX vlastně je? V principu je samozřejmě čtyřhlasý (verze 1.5). Má však jednu velkou výhodu oproti SoundTrackeru, protože umí hrát

sample 'rychleji za sebou'. Po skončení jednoho samplu rovnou přepíná na další a nečeká až na další notu - to je dobře vidět (slyšet) na bubnových kanálech, které jsou mnohem bohatší než SoundTrackerové. Bubny se přepínají častěji, výsledný efekt je mnohem lepší, protože lidské ucho stejně usekávání dozvuku u bubnů příliš nevnímá.

Proč je tedy v Turricanovi II sedmička? V Turricanovi byla hrací rutina ještě vylepšena, ale za cenu výrazného zpomalení ostatních 'procesů'. Rutina hraje tříkanálově jako obvykle a čtvrtý kanál obhospodařuje přímo procesor, nikoliv DMA. TFMX provádí všem Spectristům dobře známé 'multiplexování' kanálů. Ve čtvrtém HW kanále tedy hrají čtyři další kanály! Protože kvalita poněkud (málo, ale přece jen) poklesne, užívá Huelsbeck těchto kanálů pro bubny a basy, a ne např. pro chordy. Sedmihlasost se týká pouze titulní hudby, in-game soundtrack je 'obyčejný' čtyřkanál.

Ještě pár slov o editoru: obecně lze říci, že je velmi špatný a nepohodlný. Kvality hradla však tento nedostatek vyvažuje a tak lze v TFMX-ED hudbu bez obav tvořit. Na obranu autorů editoru je však třeba říci, že existuje i několik ještě horších editorů, ovšem s mnohem horšími hradly.

Budoucnost: Chris upozorňuje na AudioLink, jeho nový hudební program. Zatím však bohužel není k dispozici, takže jeho kvality nemůžeme posoudit. Ani dlouho ohlašovaná verze TFMX-PRO na trhu doposud není, a tak se případní zájemci o tvorbu hudby musí prozatím spokojit s TFMX ve verzi 1.5.

Appendix A: Shades

Huelsbeck - Vol. 1 Shades

1. Turrican (Medley)
2. Nightmoves (4 PM internal)
3. Theme from R-Type
4. Power of magic (Magic of power mix)
5. Shades
6. Masterblazer (Jazz'o'matic)
7. Addicted to these games (NES mix)
8. Warzone (DiColamix)
9. Heavens gate (Lazerdub)
10. Tower of Babel (Halleluja mix)
11. Bonustrack: Tale of glory

(c) 1991 by A.U.D.I.O.S Entertainment

Appendix B: To Be On Top

Huelsbeck - Vol. 2 To Be On Top

1. Challenge
2. To be on top
3. Good times
4. Atlantis
5. The music
6. Final frontier
7. How do ya feel
8. On stage
9. Theme from to be on top
10. Love X 2
11. Romance
12. Battle Isle
14. Gem X
15. Dream dimension
16. Zero gravity

(c) 1992 A.U.D.I.O.S Entertainment





OctaMED 2.0

M. Masopust

Příkazy / efekty pro přehrávač OctaMEDu

Tato sekce podává informace o příkazech a efektech pro player.

Příkazy se vkládají obvykle ručně (při zapnutí editaci). Volba příkazu se provádí pouhým přesunutím kurzoru na místo komandu a zapsáním čísla. Jsou využity příkazy 0 - F.

Příkaz 0: ARPEGGIO

MIDI : controller value

Tento příkaz vytváří efekt akordu. Stejnou funkci má tento příkaz i u STtrackeru. Efekt se vytváří rychlým střídáním tónů za sebou (až 6x za jednu notu).

Akord se může skládat ze 3 tónů. Do datového bajtu se vkládají údaje o posunutí 2. a 3. tónu vůči základnímu. Posunutí se udává v půltónech. Při provedení tohoto efektu jsou hrány 3 výšky tónu.

1. výška je určená zadanou notou. Je to základní výška z které se dále vychází.

2. výška je určena základní notou + první argument v datovém bajtu

3. výška je určena základní notou + druhý argument v datovém bajtu.

Při hraní efektu se jednotlivé výšky not zahrají dvakrát. Vypadá to asi takto:

3.výška/ 2.výška/ 1.výška/ 3.výška/ 2.výška/ 3. výška
tento celý úsek se hraje během jednoho políčka v notovém zápisu.

Příklad: chceš vytvořit akord C-dur. Nejnížší tón je C např (C-2) toto je "1. výška" Vyšší tón je E. E je o 4 půltóny výš než C. Toto označuje "2. výšku" Nejvyšší G. Ten je o 7 půltónů výš než C. "3. výška" Hodnoty pro datový bajt jsou tedy 4 a 7.

```
C - 2    1 0 4 7
---      0 0 4 7
---      0 0 4 7
```

Doporučuji s tímto příkazem experimentovat, vyplatí se to. MIDI: viz popis příkazu 5.

Příkaz 1: SLIDE UP

MIDI: pitchbender up

Tento příkaz je podobný k ST příkazu Portamento nahoru. Efekt spočívá v plynulém měnění výšky (frekvence) tónu nahoru.

Pro Amiga samplý:

Zvyšuje frekvenci tónu o hodnotu zadanou v datovém bajtu každý časový pulz. Čím vyšší bude argument příkazu, tím rychleji se bude výška tónu

měnit. S tímto efektem rovněž doporučuji experimentovat. Např.:

```
A - 1    1 0 0 0
---      0 0 0 0
---      0 1 0 F
```

atd.

Pro MIDI:

Pro MIDI pracuje tento příkaz trochu jinak. Každý časový pulz zvýší výšku tónu o násobek datového bajtu. Je třeba však najít pravou hodnotu, protože různá MIDI zařízení nepoužívají rozsah pro pitchbender stejný. Dále je třeba po ukončení efektu zresetovat efekt zapsáním nulové hodnoty. Pitchbender se totiž neresetuje automaticky.

Příkaz 2: SLIDE DOWN

MIDI: pitchbender down

Toto je opak příkazu Slide up. Pouze frekvence se mění směrem dolů.

Příkaz 3: PORTAMENTO

MIDI:nastavení pitchbend

Je to další "slide" efekt. Rozdíl je pouze v tom, že změna frekvence je měněna mezi dvěma zadanými tóny a není třeba se starat jestli nahoru nebo dolů. Efekt by se možná dal vystihnout pojmem "sklouznutí" od jednoho tónu k druhému. Raději uvedu příklad.

Př.1

```
C - 2  5 0 0 0    <- zde je hrána nota C
---    0 0 0 0
E - 2  5 3 0 5    <- zde se nehraje tón E, ale nastaví se
                    cílový tón pro portamento a rychlost.
---    0 3 0 0    <- zde portamento pokračuje na G-2
                    rychl.=5
---    0 3 0 0    <- pokud je rychlost 0 použije se rychlost
                    předchozí.
---    0 3 0 6    <- rychlost může být změněna
```

V příkladě je použit portamento efekt z C-2 na E-2. Datový bajt udává rychlost efektu. Efekt se skončí po dosažení E-2 5305. Podobný efekt se dá vytvořit v panelu Edit/S1.

MIDI:

Použij tento příkaz, pokud chceš nastavit pitchbender na absolutní hodnotu. Datový bajt je hodnota pitchbender. Hodnoty pro použití:

```
střední hodnota = 0
největší hod. =7F
nejmenší hod. =-7F(80)
```

Příklad:

C - 2 3 0 0 0
 --- 0 3 7 F <- pitchbend. max. hodnota
 --- 0 3 0 0 <- reset

Příkaz 4: VIBRATO
MIDI: Modulation Wheel

Tento příkaz je plně kompatibilní s NoiseTrackerem. První číslo datového bajtu udává rychlost vibrata, druhý argument datového bajtu je hloubka vibrata. Pokud je datový bajt nulový, budou použity hodnoty předcházející.

Příklad:

F - 2 5 0 0 0
 --- 0 0 0 0
 --- 0 4 3 3 <- pomalá rychlost, malá hloubka
 --- 0 4 3 7 <- střední hloubka
 --- 0 4 3 F <- plná hloubka
 --- 0 4 8 2 <- větší rychlost, nižší hloubka

MIDI:

Ovlivňuje modulaci aktuálního kanálu. Datový bajt může nabývat hodnot 00 - 7F. 00 = žádná modulace, 7F = maximum. Hodnoty 80 - FF jsou rezervovány pro budoucí použití a nepracují.

Příkaz 5: OLD VIBRATO
MIDI: controller number

Toto je stará verze příkazu Vibrato, kterou patrně používaly starší MEDy. Dříve byl tento příkaz označen číslem 3. Při nahrávání je tedy automaticky konvertován na příkaz 5. Datový bajt udává hloubku Vibrata.

Příklad.:

A # 1 J 5 0 2
 --- 0 5 0 7
 --- 0 5 1 7
 --- 0 5 2 7
 --- 0 5 3 7

MIDI:

Umožňuje vyslat na MIDI zařízení řídicí bajt následovaný hodnotami. Takto lze např. změnit hlasitost (\$07) nebo hloubku Tremola atd. Nejprve se tedy musí nastavit řídicí bajt, který určuje co se bude měnit. Pokud nastavíš hodnotu 0 bude brán řídicí bajt stejný jako předchozí. Hodnoty mohou být od \$00-\$7F.

Příklad:

C - 2 3 0 0 0
 --- 0 5 0 7 <- \$07 hlasitost
 D - 2 3 0 7 F <- nastavuje max. hlasitost \$7F
 --- 0 0 0 0
 F - 3 3 0 0 1 <- zmenší hlasitost \$01
 --- 0 5 5 C <- \$5C řízení tremola
 G - 4 3 0 8 0 <- nastaví 00 (\$80=\$00)

Příkaz 8: HOLD/DECAY
MIDI: nastaví "hold"

Tento příkaz musí být umístěn na stejném řádku jako nota. Příkaz použije nastavení Hold/Decay viz popis.

Příklad:

C - 3 3 8 2 4
 - | - 3 0 0 0
 - | - 3 0 0 0
 --- 0 0 0 0

Příkaz 9: SEC.TEMPO
MIDI: nic

Tento příkaz nastaví sekundární tempo (počet časových pulzů pro notu) Argument datového byte je 01 - 20

Příklad:

--- 0 9 0 3 <- nastaví rychlejší tempo
 --- 0 0 0 0

Příkaz A: VOLUME SLIDE
MIDI: Polyphonic Aftertouch

Tento příkaz je pouze pro kompatibilitu s STrackerem. Raději používej příkaz D.

Příklad:

D - 2 1 A 0 5 <- zeslabuje hlasitost s rychlostí 5
 D - 2 1 A 4 0 <- zesiluje hlasitost s rychlostí 4

Tento příkaz se používá pro změnu hlasitosti celé stopy. První argument v datovém bajtu je rychlost zesílení a druhý je rychlost zeslabení.

MIDI:

Tento příkaz nastavuje Polyphonic Aftertouch. Hodnota může \$00-\$7F.

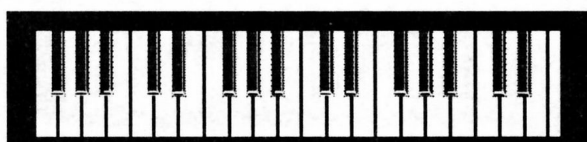
Příklad:

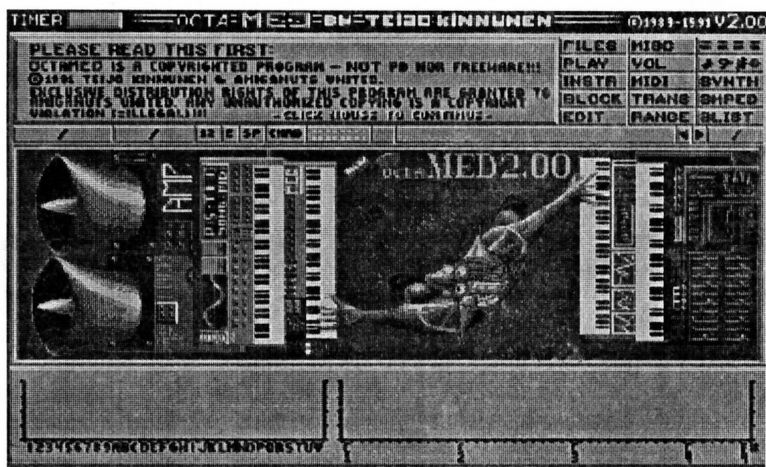
C - 4 4 0 0 0
 --- 0 A 3 0 <- nastaví na \$30
 --- 0 0 0 0
 --- 0 A 0 0 <- reset

Příkaz B: SKOK
MIDI: skok

Toto je skokový příkaz jehož argument udává číslo playseq. Když OctaMED narazí na tento příkaz provede skok na zadaný playseq. Pokud je argument nulový, začne hrát od začátku. Je to opět ekvivalent příkazu pro STracker.

Příklad:





--- 0 B 0 2 <- začne hrát od playseq. číslo 3

Příkaz C: NASTAVÍ HLASITOST

MIDI: nastaví hlasitost.

Hlasitost nástroje můžeš přepsat tímto příkazem.

Příklad:

A - 3 4 C 2 0 <- hraje nástroj s hlasitostí 20.

Hlasitost může být nastavena od 0 do 40 hexa nebo 0 - 64 dec. Číselná soustava se nastaví v Play/dec-hex.

Příkaz D: VOLUME SLIDE:

MIDI: Chanell Pressure

Má podobnou funkci jako příkaz A. Ten je však pouze pro kompatibilitu. Doporučuji používat tento. Je to "klouzání hlasitosti". Snižování a zvyšování. Datový bajt je rozdělen do dvou částí.

Příklad:

C - 3 3 D 0 1

| |

| +-- hodnota snížení hlas. (decrescendo)
hodnota zvýšení hlasitosti (crescendo)

Pokud je crescendo = 0, potom může být vykonáno decrescendo. Jinak se provede pouze crescendo. Crescendo má tedy prioritu před decres.

Příklad:

C - 2 3 C 4 0 <- nastaví hlasitost (dec.)

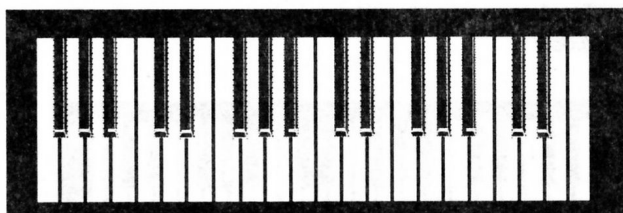
--- 0 D 0 1 <- ztišení o 1

--- 0 D 0 1

--- 0 D 2 0 <- crescendo

Za jednu příkazovou řádku se hlasitost změní 6x.

Příkaz E: SYNTH/JMP



MIDI: Pan Control

Tato funkce se používá pro práci s synth/hybrid nástroji. Příkaz provádí skok v "Waveform Command Seq." (bude vysvětleno později). Argument příkazu je číslo řádku v této sequenci.

Příklad:

C - 4 4 0 0 0 <- toto je hybridní nástroj

--- 0 0 0 0

--- 0 E 0 5 <- skok na řádku č.5

MIDI:

Řídí rozložení hlasitosti při stereo reprodukci. Datový bajt může být od 00 - 7F.

levý kanál střed pravý kanál

00 3F 7F

MED V2.0 a STracker používají tento příkaz pro zapínání filtru v Amize.

Příkaz F: TEMPO/MISC

MIDI: Tempo/Misc

Tento příkaz má mnoho funkcí v závislosti na datovém bajtu. Pokud je datový bajt = 0, potom OctaMED přeskóčí na následující playseq, nebo na ten samý blok pokud je použita funkce "Play block" Tato funkce může fungovat i jako neefektivní zkracovač bloků.

Příklad:

C - 2 4 F 0 0 <- toto je poslední nota bloku

Když je datový bajt nastaven na 01 - F0, bude změněno tempo. Jedná se o primární tempo (délka pauzy mezi časovými pulzy). Tempo 01 - 1A je kompatibilní s STrackerem.

Příklad:

E - 3 6 F F 0 <- maximální tempo

--- 0 0 0 0

--- 0 F 0 B <- pomalejší tempo

Hodnoty datového bajtu FF1 - FFF jsou vyhrazeny různým "specialitkám"

FF1

Zadaná nota bude hrána dvakrát. Je to jeden ze způsobů jak zrychlit tempo.

C - 2 2 F F 1 <- je to samé jako C - 2 2 0 0 0

--- 2 0 0 0

FF2

Jako FF1, ale nota je hrána pouze jednou. Není tedy hrána bezprostředně. Rovněž se zrychlí tempo (2x).

C - 3 2 F F 2 <-----> --- 0 0 0 0

C - 3 2 0 0 0

FF3

Pracuje jako FF1, ale nota je hrána 3x. Tempo se zvyšuje také.

FF8



Vypíná filtr v Amize. Stav je vidět na Power-LED.

FF9

Zapíná filtr (jasnější svět Power LED)

FFA

Posílá na MIDI příkaz "Hold Pedal - On"

FFB

Posílá na MIDI příkaz "Hold Pedal - Off"

FFE

Zastaví okamžitě hranou skladbu. Tuto funkci použij, pokud vytváříš skladbu, která se má hrát jen jednou. Tento příkaz je tedy hrán na konci skladby.

FFF

Zastaví přehrávání požadované stopy. Pracuje i s MIDI nástroji.

Klávesové ekvivalenty

Kurz.šipka nahoru	kurzor nahoru dolů
dolů ..	...
DEL	vymaže notu nebo číslo pod kurzorem
Shift+DEL	vymaže notu a číslo příkazu
Alt+DEL	vymaže pouze číslo příkazu
Backspace	vymaže notu a následující notu přenesou na toto místo
Shift+Backspace	vloží prázdnou řádku
Alt+Backspace	vymaže celou stopu
Alt+Shift+Backspace	vloží novou stopu
Shift+šipka nahoru	předcházející blok
Shift+šipka dolů	další blok
Shift+šipka vlevo	předcházející saml

Shift+šipka vpravo
L.Alt+š. nahoru
L.Alt+š. dolů
Alt+š. vlevo
Alt+š. vpravo
Alt+Shift+š. vpravo
Alt+Shift+š. vlevo
Ctrl+š. vlevo/vpravo
Mezerník
Alt+Mezerník
Ctrl+Mezerník
Shift+Mezerník
Shift+Alt+Mezerník
Esc
F1 .. F4

F6
F7
F8
F9
F10
Shift+F1 .. F10
Ctrl+Shift+0 .. 9
Ctrl+F
Amiga+F
Amiga+J
Amiga+L
Amiga+P
Amiga+R

Amiga+T
Amiga+X/C/V
Amiga+Shift+X/C/V
TAB

Platí pro numerický blok:

Ctrl+8 scroll play seq. nahoru
Ctrl+2 scroll play seq. dolů

následující saml
první blok
poslední blok
kurzor na předcházející stopu
kurzor na další blok
o 16 samlů dále
16 samlů zpět
přepíná nezobrazené stopy (?)
zastaví přehrávání
jako "Cont. block"
reset MIDI
stejně jako "cont. song"
Play...
editace on/off
vybírání oktávy pro Amiga klávesnici
kurzor na první řádku v bloku
kurzor do první čtvrtiny bloku
kurzor do středu bloku
kurzor do třetí čtvrtiny v bloku
kurzor na poslední řádku v bloku
vybírání panel (Play, atd...)
vybírání noty 0 - 9
zobrazí volnou paměť
filtr v Amize on/off
"poskakování" ukaz. on/off
Load song
Play ...
aktivuje "repeat gadget" (Sample panel)
vytvoří příkaz 3 (slide)
cut/copy/paste pro stopu
cut/copy/paste pro blok
vysvěcení řádek

INZERCE



Podmínky inzerce:

Soukromá inzerce je zdarma, za inzerce podnikatelského rázu se platí za 1 slovo 5.- Kčs, za plošnou inzerce účtujeme 10 Kčs/cm². Poskytujeme slevy na plošnou reklamu podle individuální domluvy. Redakce si vyhrazuje právo neuveřejnit inzeráty škodící jménu časopisu.

Inzeráty budou zveřejněny tak, jak jsou doručeny na adresu naší redakce. Inzeráty nesmějí porušovat Zákon o autorských právech.

Predám málo používaný SUPRA FAX MODEM, 14.400 bps, V32 bis, V42 bis, MNP 5-2 a PHONIC FAX MODEM 9.600 / 2.400 bps. tel.: 0703/92259

Prodám paměť 512 kB s vypínačem pro A 500, osazená chipy PANASONIC, možné doplnit hodiny (1,190.-). Mechanika 5,25"/360 KB (490.-). Z. Škvařil, 679 06 Jedovnice 528

Prodám externí disketovou jednotku 3,5" 880 kB pro Amigu - levně, rozšíření RAM o 512 kB pro Amigu 500 - interní karta, zálohované hodiny, vypínač, za 1,200.- Kčs. Vše nové, možné poslat i na dobírku. Erik Jelínek, Navrátilová 11, 110 Praha 1, tel.:02-842313

Prodám termotiskárnu Robotron K6304. Nová s V24 a 2 rolemi termopapíru. Cena 790.- Kčs. Michal Strach, Veveří 41, 602 00 Brno

Prodám novou Amigu 500 se šestiměsíční zárukou ode dne vaší koupě za 12,500.- Kčs. Petr Sedláček, Kotlářská 5, 602 00 Brno

Prodám Amigu 500 + mousepad za 13,000.- Kčs, monitor Anitech za 9,000.- Kčs, externí paměť 0.5MB + hodiny za 1,200.- Kčs, tiskárnu 9-pin Commodore MPS 1230 za 5,500.- Kčs a MIDI interface za 190.- Kčs. Vše i jednotlivě. Dohromady cena dohodou. Spěchá. David Flekna, Bavlňánská 528, 513 01 Semily

Hlídám joystick ze švédské ocele. Zn.: Lamer domácí.

Vymením Sinclair ZX Spectrum za Didaktik Gama. Zn.: Šmejdl za šmejdl

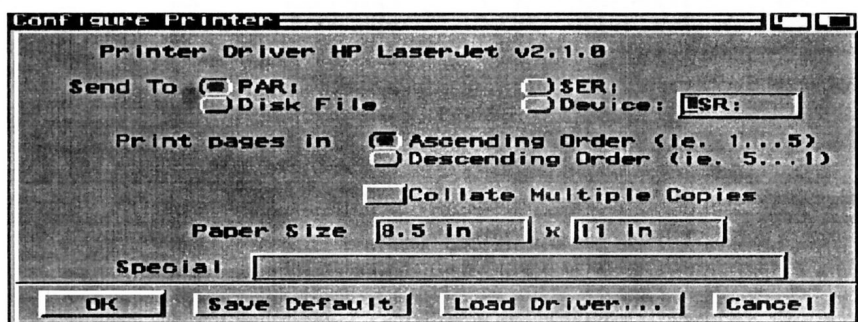


PageStream 2.2

Tisk

Nastavení tiskárny

Před vytisknutím vámi vytvořeného dokumentu musíte zvolit typ vaší tiskárny. Příkaz **Configure Printer** je v menu **Global**, kde můžete nastavovat driver tiskárny a další opce tisku. V otevřeném requesteru můžete specifikovat driver tiskárny, výstupní port, pořadí tisknutých stránek, velikost papíru a speciální příkazy tiskárně.



Typy tiskáren

U PageStreamu si můžeme zvolit tiskárnu za tří základních typů:

- jehličkové a jiné nelaserové tiskárny,
- Hewlett Packard (HP) tiskárny,
- PostScript tiskárny a osvitové jednotky.

Jehličkové tiskárny nemají interní printer interpreter, který by byl schopný formátování textu a zpracování grafických příkazů. Můžete vytisknout jednoduchý text za pomoci interních fontů tiskárny, ale pouze v definovaných velikostech. PageStream tiskne s jehličkovými tiskárnami tak, že vytváří stránku v rozsahu kapacity volné paměti počítače. Při použití interních fontů PageStreamu jsou jeho fonty a grafika generovány matematickými algoritmy na

grafická data přijatelná pro jehličkové tiskárny.

Každý typ jehličkové tiskárny má svůj určitý standard. K PageStreamu se dodávají printer drivers k nejpoužívanějším tiskárnám. Ovšem, většina tiskáren je kompatibilní se standardem Epson FX při použití driveru EpsonX.

Tiskárny firmy Hewlett Packard a kompatibilní používají interní jazyk tiskárny na vytváření textu a grafiky. **PCL** (HP Printer Control Language) se používá ve všech tiskárnách HP

a kompatibilních tiskárnách (např. Star). HP tiskárny používají svůj vlastní font systém, který není kompatibilní s PageStream font systémem. Stránka je vytvářena programem do volné paměti počítače a přenášena na tiskárnu jako grafický soubor.

PostScript tiskárny a osvitové jednotky používají Adobe PostScript interpreter na vytváření textu a grafiky. PageStream překládá stránku do řetězce PostScriptových příkazů a vysílá je na tiskárnu. Tiskárna vykonává příkazy a vytváří stránku za použití interních fontů s fonty PageStreamu. PostScript je nezávislý na rozlišovací schopnosti tiskárny, proto se rozlišovací schopnost nedá v PageStreamu zvolit. PostScript soubor může být vyslán na libovolné PostScript zařízení, tedy laserové tiskárny, osvitové jednotky s dpi do 3000, atd.

Konfigurace tiskárny

Output Drivers: označuje instalovaný driver tiskárny. Kliknutím na gadget **Load** můžeme instalovat jiný driver z otevřeného file requesteru.

Printer Ports: umožňuje volbu výstupního portu. Jehličkové tiskárny se většinou zapojují na paralelní port počítače, PostScriptové tiskárny se zapojují na sériové rozhraní (RS-232). Podle zvoleného typu driveru máte možnost volit mezi **PAR:** (paralelní rozhraní), **SER:** (sériové rozhraní), **PRT:** (použije driver tiskárny, který je nastavený v preferencích systému). **PRT:** device se používá také v případě použití SCSI tiskárny.

Printing to Disk: zabezpečí vytisknutí dokumentu do souboru, například při přenosu do DTP studia na tisk na osvitovou jednotku.

Printing Order: umožňuje volbu pořadí tisku stránek. **Ascending** - vzestupně, **Descending** - sestupně.

Paper Size: gadget se používá na nastavení fyzické velikosti papíru.

Special Printer Codes: Gadget se používá při PostScript tisku na zadávání průběžných příkazů.

Tisk dokumentu

Příkaz **Print Document** je v menu **File** a otevře requester s preferencemi tisku.

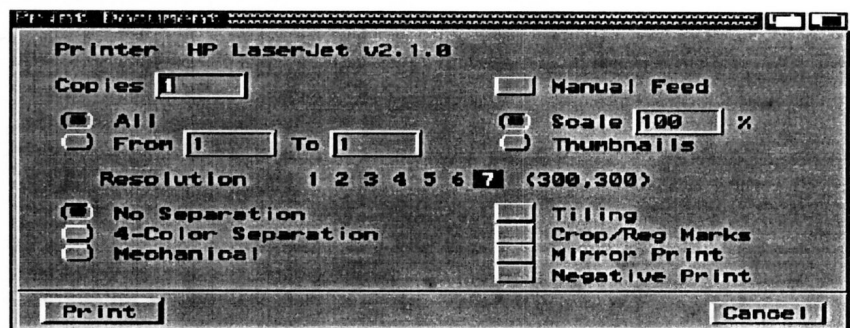
Copies: Počet kopií, kolik chceme vytisknout. Akceptovaný počet kopií je z intervalu 1 až 65000.

Page Range: Gadget specifikuje rozsah tisku.

ALL: vytiskne všechny stránky.

From - To: vytiskne stránky nastavené od - do.

Scale: V případě, že je velikost stránky dokumentu větší než velikost papíru, musíme zmenšit stránku, aby se nám vlezla na papír.



Samozřejmě lze stránku dokumentu zvětšit. Default:100%.

Povolené hodnoty:

15% - 10.000%

... nePostScriptové tiskárny

15% - 65.000%

... PostScriptové tiskárny

Thumbnails: opcie bude při zapnutí generovat miniaturní verzi vybraných stránek.

Resolution: Print Density opcie nastavuje rozlišení. Většina tiskáren rozeznává sedm stupňů kvality rozlišení. U driveru PostScript není tato volba možná.

Paper Feed: Form Feed opcie je určena při tisku na nekonečný papír.

Color Separations: PageStream může tisknout černobíle, čtyřbarevnou separací barev, mechanickou separací barev a nebo barevně.

Tiling: Tato opcie se používá při tisku stránky větší než je velikost papíru. Tiling dává možnost PageStreamu tisknout bez problémů třeba plagáty.

Crop/Registration Marks: se používá hlavně při barevném soutisku na přesné přikládání jednotlivých složek na sebe.

Mirror: vytiskne stránku zrcadlově převrácenou. Používá se při tisku na fólii.

Negatives: vygeneruje negativ stránky. Používá se při tisku na osvitových jednotkách a při generování diapozitivů.

Samotný tisk je limitovaný velikostí volné paměti počítače. Tisk může být přerušen stiskem klávesy Help. PageStream ovšem nemusí zastavit ihned.

Speciální znaky

PageStream podporuje více znaků než jsou standardní alfanumerické znaky. Program umožňuje zadávat i speciální matematické a typografické symboly. Klávesnice počítače nestačí (málo kláves), proto se tyto znaky zadávají speciální kombinací kláves.

PageStream má dvě možnosti zadávání těchto znaků:

- pomocí identifikačního čísla znaku s kombinací **Control D**;

- pomocí jednoduché mnemoniky za použití kombinace s **Control C**.

Tyto dvě klávesové sekvence obohatí PageStream o 255 nových znaků.

Příklad: Zvolíte textové okno, kurzor textu, setmap d, stisknete současně Ctrl + D a pak zadejte kód třeba 128. Na monitoru se objeví odmocnina. Při použití mnemoniky Ctrl + C a kód sr - objeví se taky odmocnina.

Charakter	ID	Mnemonic
▼	001	
◆	002	
♣	003	
♠	004	
⊙	005	
●	006	
♪	007	
↑	008	
↓	009	
⇒	010	
⇐	011	
⊕	012	
⇔	013	
↑	014	
↓	015	
→	016	

↑	017
♂	018
♀	019
⊕	020
—	021
	022
+	023
⌋	024
⌌	025
⌈	026
⌋	027
⌌	028
⌈	029
⌋	030
⌌	031
⌈	032 - Space
⌋	033
⌌	034
#	035
\$	036
%	037
&	038
'	039
(	040
)	041
*	042
+	043
,	044
-	045
.	046
/	047
0	048
1	049
2	050
3	051
4	052
5	053
6	054
7	055
8	056
9	057
:	058
;	059
<	060
=	061
>	062
?	063
@	064
A	065
B	066
C	067
D	068
E	069
F	070
G	071
H	072
I	073
J	074
K	075
L	076





M	077
N	078
O	079
P	080
Q	081
R	082
S	083
T	084
U	085
V	086
W	087
X	088
Y	089
Z	090
[	091
\	092
]	093
^	094
_	095
`	096
a	097
b	098
c	099
d	100
e	101
f	102
g	103
h	104
i	105
j	106
k	107
l	108
m	109
n	110
o	111
p	112
q	113
r	114
s	115
t	116
u	117
v	118
w	119
x	120
y	121
z	122
{	123
	124
}	125
~	126
	127 - fixed space
√	128 sr
—	129 --
≈	130 ~~
≠	131 !=/=
<	132 <alt
>	133 >agt
≤	134 ≤=
≥	135 ≥=
«	136 <<
»	137 >>
x	138 *x ** xx
+	139 /-

±	140	+-
¬	141	!(ln
¡	142	::
/	143	//
¼	144	14
½	145	12
¾	146	34
¹	147	^1
²	148	^2
³	149	^3
π	150	pi ~l
∞	151	oo 88
‰	152	%%
μ	153	/u /U
Δ	154	de
•	155	0^ *
◊	156	o_ O_
Ð	157	D-
	158	Th
Ø	159	O/
□	160	xo XO x0 X0
¥	161	y- Y- y= Y=
¢	162	c! Cl c! Cl c/ C/
£	163	l- L- l= L=
f	164	f-
§	165	se
'	166	"
,	167	˘v
“	168	˘v
”	169	˘l ˘o
•	170	˘r ˘c
•	171	˘^
•	172	bu
—	173	n-
—	174	m-
...	175	..
fi	176	fi
fl	177	fl
Pt	178	Pt
‡	179	l=
†	180	l-
¶	181	p! P!
™	182	tm
©	183	co CO c0 C0
®	184	ro RO r0 R0
		rt RT rm RM
ℓ	185	??
l	186	!!
B	187	so SO s! S!
		ss SS s0 S0
aa	188	a_ A_
dd	189	d-
	190	th
ø	191	o/
À	192	a`
Á	193	A
Â	194	A^
Ã	195	A~
Ä	196	A"
Å	197	A* Ao AO
Æ	198	AE
Ç	199	C,
È	200	E

É	201	E
Ê	202	E^
Ë	203	E"
Ì	204	I'
Í	205	I'
Î	206	I^
Ï	207	I"
Ĺ	208	L/
Ń	209	N~
Ò	210	O'
Ó	211	O'
Ô	212	O^
Õ	213	O~
Ö	214	O"
œ	215	OE
Š	216	Sv
Ù	217	U'
Ú	218	U'
Û	219	U^
Ü	220	U"
Ý	221	Y'
ÿ	222	Y"
Ž	223	Zv
à	224	a`
á	225	a'
â	226	a^
ã	227	a~
ä	228	a"
å	229	a* ao aO
æ	230	ae
ç	231	c,
è	232	e'
é	233	e'
ê	234	e^
ë	235	e"
ì	236	i'
í	237	i'
î	238	i^
ï	239	i"
ê	240	l/
ñ	241	n~
ò	242	o'
ó	243	o'
ô	244	o^
õ	245	o~
ö	246	o"
œ	247	oe
š	248	sv
ù	249	u'
ú	250	u'
û	251	u^
ü	252	u"
ý	253	y'
ÿ	254	y"
ž	255	zv

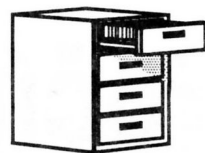
Příště: Barva

-lh-





ZOOM 5.3a



Zoom je další z řady archivačních utilit. Předností tohoto programu je rychlost, dobrá účinnost komprese a dokonce možnost odhalení 180 různých virů! Zoom používá vysoce efektivní algoritmus komprese odvozený od "LhArc" (Huffmanův algoritmus).

Instalace

Nakopírujte si do adresáře "Libs" vašeho startovacího disku knihovnu "arp.library", bez ní Zoom nespustíte. Spuštění provedete z CLI příkazem "Zoom".

Použití v CLI

Pokud napíšete "Zoom ?", objeví se odporná příkazová řádka plná argumentů, která vás ihned odradí od jakýchkoliv dalších pokusů. Proto předpokládám, že vás bude zajímat spíše druhý uživatelský interface - okno, které se otevře po napsání "Zoom" v CLI (bez argumentů). Toto okno je na obrázku. Ovládací prvky jsou přehledně uspořádány a k ovládání většiny funkcí postačí myš.

Select File - jméno archivu, který se má dekomprimovat na disk nebo naopak jméno archivu, do kterého se má uložit spakovaný disk.

Select Drive - drive, ze kterého má být pořízen archiv (nebo kam má být archiv dekomprimován).

Enter Password - vyžádá heslo, kterým ochrání váš archiv. Na toto heslo budete dotázáni při dekomprimaci archivu.

Select Text File - zde si můžete zvolit textový soubor, který bude zobrazen před dekomprimací archivu. Pokud tuto funkci chcete použít, musí být přepínač "Include Text File" aktivní.

Start Compression - kliknutím na toto tlačítko začne komprese disku, ovšem za předpokladu, že jste zvolili cílový archiv a zdrojový

disk. Kompresi můžete předčasně ukončit opětovným stiskem stejného tlačítka.

Start File Check - prozkoumá archiv, jestli se v něm nevyskytují poškozené soubory.

Start File View - zobrazí textový soubor připojený k archivu, pokud existuje.

From Track .. To Track .. - počáteční a konečná stopa disku, vymezují oblast, kterou chcete archivovat.

Clear Unused Data - nepoužívaná data ve standardních blocích budou nastavena na nulu.

Clear Unused Blocks - pokud je tento přepínač aktivní, nepoužité bloky budou přeskočeny. *Poznámka:* nelze použít zároveň s "From Track To Track".

Verify Write - umožňuje verifikaci zápisu při dekomprimaci archivu. Během komprese dat nemá tento přepínač žádný účinek.

Include Text File - přepínač pro již zmíněný textový soubor.

Encrypt Output File - přepínač pro použití hesla.

Format Sector Labels - Zoom bude automaticky komprimovat informace o sektorových návěštích (sector labels) společně s každou stopou, pokud komprimovaný disk není v AmigaDOS formátu nebo když není zvoleno "Clear Unused Blocks". Aby se daly informace o sektorových návěštích při

dekomprimaci obnovit, musí být cílový disk naformátován. Zoom ho naformátuje, pokud je přepínač "Format Sector Labels" aktivní. Hodně času však ušetříte tím, že tento vypínač vypnete a vložíte už předem naformátovaný disk.

Na pravé straně jsou další informace:

Free Disk Space - kolik místa zbývá na cílovém disku.

Available Memory - volná paměť.

File Size - momentální velikost archivu.

Track Size - velikost poslední komprimované / dekomprimované stopy. Obvykle zde budou dvě hodnoty: první je velikost bufferu po před-kompresi, druhá ukazuje velikost po Lh-kompresi.

Compression Ratio - účinnost komprese v procentech.

Current Track - aktivní stopa.

Elapsed Time - čas dosažený při kompresi nebo dekompresi.

Status - zde je slovně popsáno, co se právě děje.

Pokud se výstupní soubor nevejde na cílový disk, komprese bude ukončena. Zoom potřebuje asi 240 kB paměti. Zakázání verifikace zápisu ušetří asi 10 kB chipRAM.

Jan Slanina

Zoom 5.3a (13.12.91)		
Select File	Ran:Pbx_nar_prostředí.	Select Drive DF0:
Enter Password	Start Compression	Start File Check
Select Text File	Start Decompression	Start File View
☐ From Track 0 To 79	Available Memory..	262112
☒ Clear Unused Data	Free Disk Space...	--
☒ Clear Unused Blocks	File Size.....	414464
☐ Verify Writes	Track Size.....	38024
☐ Include Text File	Compression Ratio:	55%
☐ Encrypt Output File	Current Track....	79 To Go 8
☒ Format Sector Labels	Elapsed Time.....	00:05:49
	Program Status...	Idle

Počítačová grafika

Dnešným pokračovaním našich prechádzok po svete počítačovej grafiky sme sa dostali k jednej z najzaujímavejších a zároveň najnáročnejších problematik. Ako sme už naznačili v prechádzajúcej časti nášho seriálu, dnes sa budeme venovať problému odstraňovania neviditeľných hrán a plôch.

Obrázky, vykreslené pomocou doterajších programov, znázorňovali iba drôtové modely objektov. Tieto modely sú však i pre jednoduché objekty nejednoznačné a málo čitateľné. Z uvedeného vyplýva potreba odstrániť neviditeľné časti objektov. Na riešenie tejto úlohy existuje celý rad algoritmov, ktoré sú však relatívne náročné na matematický aparát a domnievame sa, že detailný výklad problematiky by presiahol rámec tohto seriálu. Preto iba naznačíme základné princípy algoritmov.

Algoritmy môžeme rozdeliť do dvoch skupín. Jedna skupina vychádza z analýzy priestorového objektu, kým druhá analyzuje jeho obraz (priemet). Existujú i algoritmy, ktoré vhodne kombinujú obe metódy. Vo všeobecnosti možno povedať, že všetky algoritmy sú časovo náročné na výpočet a preto zobraziť vierohodnú 3D

grafiku v reálnom čase bez náležitej hardwarovej podpory je nemožné.

Teraz sa bližšie pozrieme na skupinu algoritmov, ktoré vychádzajú z priemetu objektu. Jeden z najznámejších používa tzv. hĺbkovú pamäť, z čoho pochádza aj jeho anglický názov - Z-buffer. Každému obrazovému bodu prislúcha určité číslo, ktoré vyjadruje súradnicu priesečníka lúča vedeného z daného obrazového bodu do scény s najbližšou rovinou (obr. č.1). Úlohou je nájsť najbližšiu rovinu v tomto bode, nakoľko vidíme vždy iba ten bod objektu, ktorý je najbližšie k pozorovateľovi. Ostatné body sú prekrývané a teda neviditeľné. Keďže vopred nevieme, ktorej roviny na scéne bude patriť hodnota Z_{min} , musíme vo všetkých obrazových bodoch postupne testovať všetky roviny a prepisovať údaje v hĺbkovej pamäti. Údaj v pamäti opravujeme iba vtedy, ak pre testovanú rovinu bude Z -ová súradnica priesečníka menšia než hodnota Z_{min} .

Pretože každá plocha objektu má nejakú základnú farbu, do pamäte hĺbka zároveň zapisujeme aj hodnotu farby. Vykresľovanie obrazu je už jednoduché a asi každému zjavné. Postupuje sa po obrazových bodoch, pričom sa

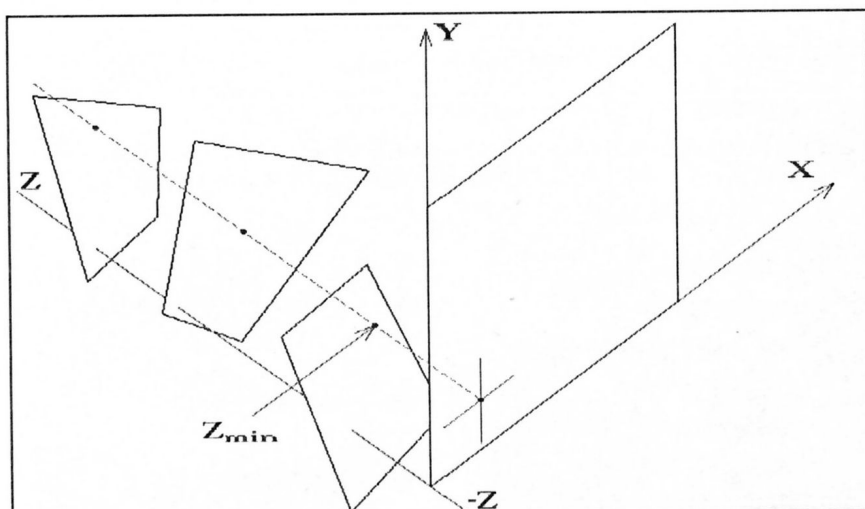
daný bod na monitore rozsvieti farbou, ktorá je uložená v hĺbkovej pamäti.

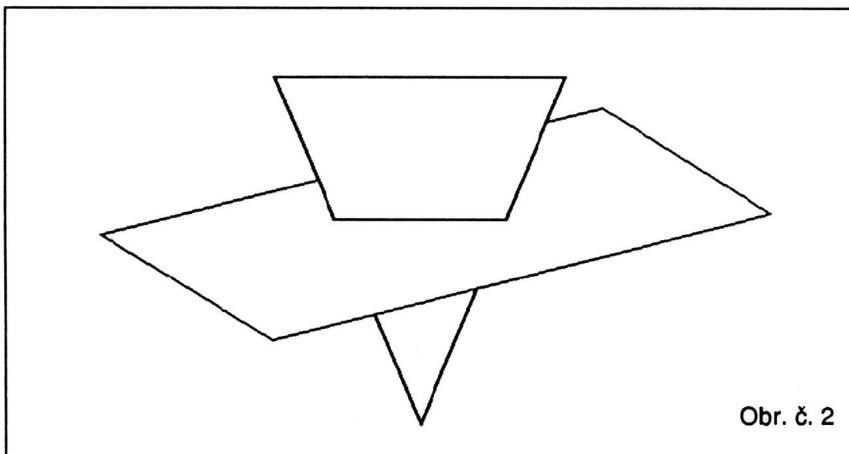
Evidentnou nevýhodou tejto metódy je nutnosť počítať priesečníky vo všetkých bodoch obrazovky so všetkými rovinami. Segmentovaním obrazovky na plochy je možné znížiť počet rovín, ktoré prichádzajú do úvahy, a tak zrýchliť výpočet.

Teraz sa pozrieme na tzv. maliarov algoritmus, ktorý patrí do skupiny kombinovaných metód. Princíp spočíva v zoradení plôch podľa ich hĺbky a ich následnom vykreslení od najvzdialenejšej až po najbližšiu. Podobný spôsobom malujú aj maliari, ktorí tiež začínajú malbou pozadia (vzdialenejších prvkov) a bližšími objektami premalovávať vzdialenejšie. Mierny problém nastáva pri objektoch, kde sa vzájomne prekrývajú plochy ako na obrázku č.2. Samozrejme, matematicky je možné aj tieto situácie pomerne jednoducho ošetriť, ale kvôli jednoduchosti sa im nebudeme venovať.

A teraz by sme prišli k praktickej časti - k naprogramovaniu maliarovho algoritmu. Aby sme predišli naznačenému problému prekrývajúcich sa plôch, budeme experimentovať s kockou. Program vychádza z ukázkového programu z predošlej časti nášho seriálu. Ak si pozornejšie prezriete výpis, určite si všimnete, že algoritmus výpočtu otáčania sa kocky, ako aj spôsob definovania objektu je zhodný. Mierny rozdiel je v definovaní plôch tvoriacich objekt. Prvá položka udáva počet bodov, ktoré ohraničujú plochu. Druhá položka je nová a predstavuje farbu plochy. Ostatné položky sú nezmenené, teda označujú čísla bodov tvoriacich plochu. Po výpočte nových súradníc otáčajúcej sa kocky, volá sa podprogram VP, ktorý vypočíta vzdialenosť každej plochy. Ak predpokladáme, že pozorovateľ sa nachádza na osi Z ,

Obr.č. 1.





Obr. č. 2

stačí sledovať iba z-ové súradnice plôch. Vzdialenosť danej plochy od origa zjednodušene vypočítame tak, že vypočítame aritmetický priemer z-ových súradníc bodov, ktoré tvoria plochu. V podstate

dostaneme z-ovú súradnicu stredu plochy. Získané údaje potom zoradíme podľa veľkosti, čím dostaneme poradie plôch. Na záver nezostáva nič iné len vykresliť plochy vo vypočítanom

poradí: od najvzdialenejšej po najbližšiu.

Nakoľko Amiga Basic je dosť pomalý, na obrazovke pekne vidieť, ako sa vykresľujú jednotlivé plochy a vzájomne prekrývajú. Pre zaujímavosť skúste program zmeniť tak, že odstránite jednu plochu alebo dve protihľadé. Dostanete objekt podobný krabici resp. "deravej" krabici.

Upozornenie: ak definujete zložitejšie objekty, môže sa stať, že dostanete nesprávne výsledky, nakoľko, ako už bolo vyššie naznačené, jedná sa o zjednodušený maliarov algoritmus.

-pm-

```
REM otáčanie plnej kocky
SCREEN 1,320,256,5,1
WINDOW 2,"moje",,1
pi=3.14159
a=pi/60      :REM otocenie okolo osi Z
b=pi/40      :REM otocenie okolo osi X
c=pi/30      :REM otocenie okolo osi Y
sx=0         :REM pozícia objektu
sy=0
sz=500
D=500        :REM vzdialenosť projekcie
GOSUB farby  :REM definovanie farieb
GOSUB nactobj :REM inicializa parametrov objektu
```

```
cosa=COS(a):Sina=SIN(a)
cosb=COS(b):Sinb=SIN(b)
cosc=COS(c):Sinc=SIN(c)
```

```
FOR i%=0 TO 400
  sz=sz+1
  FOR j%=1 TO body
    xp=x(j%)*cosa-y(j%)*Sina
    y(j%)=y(j%)*cosa+x(j%)*Sina
    x(j%)=xp
```

```
zp=z(j%)*cosb+y(j%)*Sinb
y(j%)=y(j%)*cosb-z(j%)*Sinb
z(j%)=zp
```

```
zp=z(j%)*cosc+x(j%)*Sinc
x(j%)=x(j%)*cosc-z(j%)*Sinc
z(j%)=zp
```

```
zz=D/(z(j%)+sz) :REM perspektivita
sx(j%)=x(j%)*zz+160:sy(j%)=y(j%)*zz+128
NEXT j%
```

```
GOSUB vp      :REM zoradenie plôch
CLS
```

```
FOR b%=1 TO plochy
  pl%=p%(b%) :REM tato plocha sa kreslí
  COLOR mp%(pl%,2)
  Zdroj%=mp%(pl%,3)
  AREA (sx(Zdroj%),Sy(Zdroj%))
  FOR c%=4 TO mp%(pl%,1)+2 :REM počet bodov
    Ciel%=mp%(pl%,c%)
    AREA (sx(Ciel%),Sy(Ciel%))
  NEXT c%
  AREA FILL
NEXT b%
NEXT
END
```

```
vp: :REM vypočet súčtu z plôch
FOR t%=1 TO plochy :REM t - číslo plochy
  sp%(t%)=0 :REM nulovanie súčtu
  FOR u%=3 TO mp%(t%,1)+2 :REM počet bodov
    sp%(t%)=sp%(t%)+z(mp%(t%,u%))
  NEXT
NEXT
```

```
zoradp: :REM zoradi plochy do poradia
FOR b%=1 TO body
  p%(b%)=b%
NEXT b%
FOR b%=1 TO plochy-1
  FOR c%=b%+1 TO plochy
    IF sp%(c%) < sp%(b%) THEN SWAP
    sp%(b%),sp%(c%): SWAP p%(b%),p%(c%)
  NEXT c%
NEXT b%:RETURN
```

```
REM načíta data do matice MP%()
```




```
nacitobj:
RESTORE plochym: READ plochy, body
DIM mp%(plochy,6)
FOR b%=1 TO plochy
  READ vv%
  mp%(b%,1)=vv%
  FOR cc%=2 TO vv%+2
    READ D%
    mp%(b%,cc%)=D%
  NEXT
NEXT
FOR b%=1 TO body
  READ v1%,v2%,v3%
  x(b%)=v1%*s:y(b%)=v2%*s:z(b%)=v3%*s
NEXT b%
RETURN
```

```
farby:
RESTORE fa
FOR g%=5 TO 10
  READ f1,f2,f3
  PALETTE g%,f1,f2,f3
NEXT g%:RETURN
fa:
DATA .4,.4,.4
DATA .5,.5,.5
```

```
DATA .6,.6,.6
DATA .7,.7,.7
DATA .8,.8,.8
DATA .9,.9,.9
```

```
plochym:      :REM data popisujuce kocku
DATA 6,8      :REM pocet ploch, poc. bodov
plochymdat:    :REM pocet ploch, farba, cisla bodov,
               :REM   ktore tvoria plochy
```

```
DATA 4,5,1,2,3,4
DATA 4,6,2,3,7,6
DATA 4,7,5,6,7,8
DATA 4,8,1,4,8,5
DATA 4,9,3,4,8,7
DATA 4,10,1,2,6,5
```

```
body:
DATA -50,-50,50
DATA 50,-50,50
DATA 50,50,50
DATA -50,50,50
DATA -50,-50,-50
DATA 50,-50,-50
DATA 50,50,-50
DATA -50,50,-50
```

Aplico[®] a. s.

ponúka široký sortiment príslušenstva pre Váš počítač

diskety 3.5", 5.25" (DD,HD)

čistiace diskety

boxy na diskety

filtre na monitory

držiaky a podložky pod myš

podstavce pod tlačiarne

tabelačný a xerografický papier

literatúra a náhradné diely k PC

káble a prepojovacie šnúry
joysticky



O aktuálnych cenách
sa informujte na adrese

Aplico a.s., Pohraničná 21
945 01 Komárno
Tel.: 0819/4019



Pamäte & Turbokarty

Pamäť - bity, bajty, mega-bajty... Veľmi časté a frekvencované slovné spojenia v počítačovej praxi. V podstate každý užívateľ počítača AMIGA po krátkom čase zistí, že sériové osadenie pamäťou nestačí a treba sa obzerať po nejakom rozšírení, ktoré by prinieslo nejaké tie bajty naviac do pamäte počítača.

Obzvlášť sa to týka majiteľov AMIGY 500, ktorá je z továrne osadená iba 512 kB operačnej pamäte RAM. Ale aj pri osadenom 1 MB RAM veľmi skoro majiteľ dôjde na hranice možnosti, najmä ak sa zaoberá počítačovou grafikou, kde obrázky predsa zaberajú viac miesta ako texty. Pre vlastníkov AMIGY 500 plus tu máme dobrú správu, pretože prostredníctvom internej RAM karty sa nová A500 dá bez problémov nakonfigurovať na 2 MB ChipRAM, čo je už ideálne riešenie aj pre grafikov.

Pre vlastníkov A2000 s internou PC- alebo AT-kartou máme upozornenie, pretože maximálna hranica rozšírenia pamäte je 6 MB.

Takže podme sa pozrieť, čo nám ponúka trh v tejto oblasti.

FastRAM 2000

Výrobca: Masoboshi GmbH

Len málo výrobcov pamäťových rozšírení ponúka popri možnosti 2, 4 a 8 MB aj stupeň rozšírenia 6 MB. Pritom je táto varianta pomerne dôležitá pre tých, ktorí pracujú s grafikou a pritom aplikujú aj riešenie s internou PC-

alebo AT-kartou. Jednoducho pri nasadení PC - rozšírenia je 6 MB hornou hranicou. FastRAM 2000 od výrobcu Masoboshi spĺňa tento predpoklad.

Zodpovedajúca konfigurácia sa nastavuje pomocou spojovacieho mostíka (jumper). V základnom vybavení sa ponúka rozšírenie osadené 2 MB RAM vo forme 511000 čipov v normálnych päťciach. Zostávajúcich 6 MB sa dá vo forme 2 MB krokov osadiť pomocou SIP-modulov.

A580 A580/plus

Výrobca: 3-State

Interné 2 MB-ové rozšírenia sa medzičasom dostali na veľmi výhodnú cenovú úroveň. Fy 3-State ponúka hneď dve varianty. Základné riešenie A580 je určené pre AMIGY 500, vybavené 512 kB ChipRAM. Z interných dôvodov je k dispozícii iba 1,8 MB namiesto samotných 2 MB. Preto je nutný adaptér pod Gary čip.

A580 je možné rozširovať stupňovite 512 kB, 1 MB, 1,5 MB a 2,0 MB. Pri 1,5 MB je nevyhnutný Kickstart 1.3. V PLUS variante je pridaná aj päťica pod procesor. Počítač musí byť osadený Big Agnusom 8372A.

Zvláštnosťou riešenia u A580 plus je, že pri aplikácii sa nemusí nič letovať, taktiež je prínosom prepínač umožňujúci 512 kB alebo 1 MB ChipRAM.

A502

Výrobca: 3-State

Malé rozšírenie s 1 MBit-ovou technológiou pre A500 s rýchlymi RAM-kami, osadené hodinami a akumulátorom.

Pre svoju činnosť vyžaduje výrazne menej napätia ako RAM-ky s 256 kBit technológiou.

MEGAMIX 500

Výrobca: 3-State

Odnedávna je 2-8 MB karta od 3-State dostupná taktiež pre AMIGY 500 ako externý box s pripojením na expansion port.

Prepojený bus umožňuje zapojenie ďalších periférií a toto riešenie predstavuje pravú FastRAM.

Jedná sa teda o autokonfigurovateľnú FastRAM bez čakacích stavov, ako pri A2000, umožňujúcu stupeň rozšírenia 6 MB.

512kB Winner, 1.8/2.0MB Winner

Výrobca: Vesalia Computer

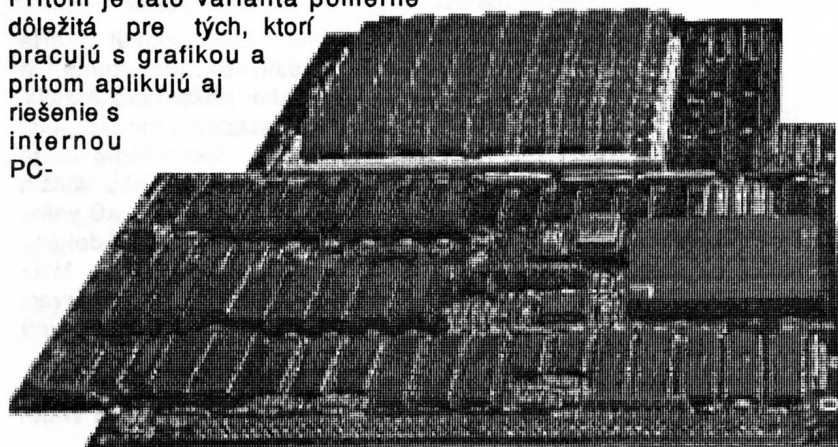
512 kB verzia je osadená 1 MBit technológiou s hodinami napájanými akumulátorom. Kompaktné riešenie s výraznou úsporou prúdu. 1.8/2.0 RAM karta je riešením pre internú rozširovaciu šachtu.

S Fat Agnusom 8371 je k dispozícii 1.8 MB RAM. Pre obvod 8372A s prídavnou päťicou pod CPU dostávame ďalších 512 kB ChipRAM a 1.5 MB FastRAM. Teda plné 2 MB rozšírenie.

Maxicard 512 kB

Výrobca: Golem GmbH

Karta Maxicard je dostupná v dvoch variantách. Cenovo výhodnejšia s 256 kBit-ovými čipmi a samozrejme trochu drahšia na báze 1 MBit-ovej technológie.





Obidve karty majú hodiny s akumulátorom a vypínačom.

Odstránením prepínačov a preletovaním spojovacieho mostíka JP2 je možné pri aplikácii Big Agnusa 8372A využívať 1 MB ChipRAM.

RAMBOARD 4 MB

Výrobca: Golem GmbH

Kompaktné rozšírenie RAM pre AMIGU 500 externe. Maximálne sa dá táto karta rozšíriť do 4 MB. Aby sme boli presní, jedná sa o špeciálnu konštrukciu firmy Golem pre svoj externý harddisk GOLEM SCSI-II s určením pre malé AMIGY, ktorá umožňuje využitie spomínanej RAM karty ako aj urýchľovacej, pre tieto účely špeciálne vyvinutej 68030 karty.

Maxicard 1.8/2 MB

Výrobca: IC-Computer

Taktiež 1.8/2 MB Maxicard je určená pre internú šachtu. U počítačov bez Big Agnusa je potrebná dodávaná päťica pod Garyho. Pri aplikácii 1 MB ChipRAM je nevyhnutná päťica pod CPU. Na základnej doske AMIGY 500 nie je potrebné letovanie.

SUPRA

Výrobca: G. von Thienen

Pod značkou Supra sa skrývajú tri zaujímavé riešenia pamäťového rozšírenia. SupraRAM 2000 sa môže rozšíriť voliteľne na 2, 4, 6 a 8 MB. Používajú sa tu 1 MBit-ové čipy. Ku karte je dodávaná aj disketa s testovacím softvérom. Majitelia AMIGY 500 majú k dispozícii SupraRAM 500RX. Má vyvedený priechodný bus pre expansion port a možnosť externého napájania. Prirodzene, že Supra nezabúda aj na menšieho brata - interných 512 kB pre A500, ktoré sú osadené hodinami s akumulátorom.

IDS-RAM

Výrobca: IDS

RAM rozšírenia firmy IDS sa

vyznačujú osadením rýchlymi čipmi ZIP, ktoré súčasne aj šetria miesto na karte. Napriek tomu sú ešte stále vo výhodnej cenovej kategórii.

MEMORYMASTER

Výrobca: bsc broautomation

Firma bsc ponúka ako zvláštnosť 2-8 MB kartu osadenú 4 MBit-ovými čipmi s polovičnou veľkosťou.

Má možnosť stupňovitého osadenia 2, 4, 6 a 8 MB. Vďaka svojej kompaktnosti sa dá využiť v rozličných verziách externých krabíc s harddiskami.

MULTIMEGA II

Výrobca: Macrosystem

Multimega II umožňuje voľbu rozšírenia v stupňoch 2, 4 a 8 MB. Takže sady s "normálnymi" RAM-kami a 6 MB forma SIP-modulov nie je dovolená. RAM čipy sa používajú 511000 (megabitové čipy so 128 KBx1).

Golden Image

Výrobca: JIN TECH GmbH

2-8 MB karta od Jin Techu je dostupná aj ako externý box pre A500 alebo interná karta pre A2000. Ceny sú v priemernej oblasti, ale pre dealerov sú už mimoriadne zaujímavé (samozrejme pri väčšom odbere).

Taktiež od tohto výrobcu je k dispozícii interná RAM 512 kB karta pre A500 s vypínačom, akumulátorom napájanými hodinami na báze 1 MB technológie. Výrobky Jin Techu sú známe ako technologicky veľmi kvalitné.

Minimax

Výrobca: Gigatron

Tu sa stretávame opäť s 2 MB kartou pre A500 interne. Môže byť osadená aj čiastočne.

Pre činnosť s 1MB ChipRAM je s 8372A obvodom nevyhnutná aj päťica pod CPU. Kickstart 1.2 nerozozná 1,5 MB osadenie.

A 2MB/8 MB

Výrobca: Rosmuller Handshake GmbH

RAM karta pre A2000 je dostupná tak v osadení 2 MB, ako aj 8 MB. Na prvý pohľad sú obidve verzie identické. U 8 MB verzie sú nasadené 4 MBit-ové čipy. Pri tejto verzii stačí 16 RAM čipov, čo sa samozrejme "páči" sieťovému dielu. Karta je osadená DRAM typu 511000 alebo 514000 a je ešte stále v primeranej cenovej kategórii.

TURBOKARTY

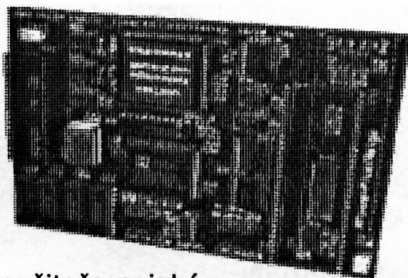
Ako motto by nám snád' mohlo poslúžiť olympijské heslo o rýchlosti. Väčšinou každý užívateľ po rozšírení pamäte začne poškullovať ako toho svojho miláčika prinútiť, aby tie výsledky predsa len boli o nejaký čas skôr. Je to markantné najmä v grafike, keď výsledný obraz (samozrejme dychtivo očakávaný) horko strpčí príchut' niekoľko-hodinového čakania pred obrazovkou na konečný výsledok. Takže sa pozrieme, čo nám trh v tejto oblasti, okrem hlbšieho siahnutia do vrečka, ponúka. Výber je pomerne široký od najjednodušších riešení s faktorom urýchlenia 2 až po profesionálne riešenia na báze procesora 68030 s matematickým kopro-cesorom 68882 s taktovacou frekvenciou 50 MHz.

AdSpeed

Výrobca: ICD Europe GmbH

AdSpeed urýchľovacej karte patrí prívlastok o komfortnom, a teda aj drahom riešení pre AMIGY 500. Vďaka nasadeniu modernej IC a obvodovej technológie je samotná karta len o niečo väčšia ako procesor 68000. 32 kB veľká vyrovnávacia (cache) pamäť dokáže toho veľa pri internej 14 MHz taktovacej frekvencii. Urýchľovací faktor pri tomto riešení sa rovná takmer presne 2.

Ideálne riešenie pre majiteľov AMIGY 500, ktorí už majú vo vnútri



počítača nejaké rozšírenie a nemajú dostatok miesta pre rozmerovo väčšiu turbokartu.

"Turbo Animate"

Výrobca: Harms Computertechnik

Z "profesionálnej" série firma Harms ponúka sadu kompaktných turbokariet, ktoré sa svojím výkonom dajú porovnať s ich "väčšími" bratmi. Turbo Animate predstavuje vlastne vývojovo najnižší typ založený na báze procesora 68020.

Jeho nevýhodou je ale nutnosť odstránenia procesora 68000 a taktiež nie je možné osadiť prídavnú RAM 32 bitovými čipmi. Tým je samotné urýchlenie relatívne obmedzené: viac ako trojnásobok základného tempa sa vlastne nedá dosiahnuť. Umožnené je ale osadenie koprocera.

MACH2

Výrobca: Rosmuller Handshake GmbH

Špeciálny vypínač so 16 K RAM umožňuje väčšiu vyrovnanú pamäť procesora 68000. Spôsobom svojej stavby je táto cache viac kompatibilná ako pri riešení s procesorom 68020 / 68030, pretože pri písaní do pamäte sa zapisuje automaticky pravá RAM počítača. Vo väčšine prípadov skutočne zdvojnásobí rýchlosť výpočtu, pretože cache vyrovná spomalenie prístupov na zbernicu.

Aj toto turboriešenie umožňuje osadenie koprocera. Programy, ktoré využívajú FPU, môžu byť až 20-krát rýchlejšie ako na základnej AMIGE.

Vďaka svojej technológii sa jedná o jedinú turbokartu, ktorá urýchľuje aj prístup na ChipRAM.

Profesional 020

Výrobca: Harms Computertechnik

S touto kompaktnou turbokartou sa už dá AMIGA 500 ale aj 2000 nalaďiť na profesionálne obrátky.

Umožňuje osadenie interným rozšírením RAM, voľba môže byť medzi 1 a 4 MB. Je tu plná podpora vyrovnávacej pamäte. Podľa investičných možností zákazníka sú k dispozícii rôzne taktovacie frekvencie - najmenej 16 MHz. Jediný rozdiel s výkonnejšími turbokartami je taktovanie procesora aj koprocera rovnakým kryštálom.

V podstate je ale zvýšenie rýchlosti u 32 Bit-RAM väčšie ako napríklad porovnateľná A2000 68020 karta od Commodora.

Profesional 030

Výrobca: Harms Computertechnik

Väčší brat typu 020 sa už hrdí všetkými vymoženosťami konkurencie v tejto triede. Voči vlastnostiam verzie 68020 podporuje karta typickú dátovú vyrovnávaciu pamäť, taktiež procesorovo-interné MMU ako aj možnosť uloženia operačného systému do rýchlej 32 bitovej pamäte.

Takto nakonfigurovaný Kickstart je až 10-krát rýchlejší ako na štandardnej AMIGE. Faktor urýchlenia 10-12 je priemernou hodnotou nárastu tempa, samozrejme keď sú zodpovedajúce 32 bitové RAM-ky osadené na turbokarte.

VXL 30

Výrobca: Compustore

Firma Compustore priniesla na trh kompaktnú turbodosku na báze 68030 s voliteľnou pracovnou frekvenciou 25 a 50 MHz. Kto si odstráni tieniaci plech môže využiť CPU-adaptér pre internú 2 MB kartu. Turbokarta samotná je osadená 68030 s koprocera 68882 v CMOS-prevode, čo šetrí aj spotrebu prúdu.

Vďaka zásuvnému konektoru sa dá osadiť 32 bitovými RAM.

Ale aj bez 32 bitovej RAM bude AMIGA 500 osadená touto turbokartou rýchlejšia ako A2500/20, urýchľovací faktor 5-6. Ovšem je nevyhnutné doporučiť zapojenie pravej FastRAM. V núdzovom prípade sa dajú použiť aj externé 16 bitové RAM-ky, ale je to naozaj iba provízorne riešenie. Keby v núdzi bolo potrebné vypnúť všetku vyrovnávaciu pamäť, bude počítač bez pravej FastRAM pomalší ako základná 68000-ovka! Ale v tom najlepšom vybavení je táto turbokarta rýchlejšia ako A2500/30!

Stormbringer 030

Výrobca: Memphis GmbH

Na prvý pohľad je táto 68030 super-turbokarta takmer identická so stavbou Hurricane - boardu. Technicky má však táto karta značne viac vo svojej ponuke: 50 MHz pre procesor 68030 a 60 MHz pre matematický koprocera 68882.

Vďaka tejto karte bude AMIGA 500 dvakrát rýchlejšia ako AMIGA 3000 25 MHz. Samozrejme jediné možné osadenie je 32 bitovými RAM.

Ak sa užívateľ rozhodne vytočiť svoj počítač do tých najvyšších otáčok, musí už rátať s tým, že ho to bude stáť pomerne veľa. Tak ako aj Hurricane, aj Stormbringer predstavuje špičkové technické riešenie, a samozrejme, dodáva sa aj vo verzii pre A2000.

Hurricane 500

Výrobca: Memphis GmbH

Kto sa rozhodne výkonom svojej AMIGY 500 priblížiť k A2500/20, môže uvažovať o turbokarte Hurricane 500.

Relatívne kompaktná karta sa zasúva do päťice pre 68000. Medzi módmi 68000 a 68020 je umožnené prepínanie. Priamo na karte je päťica pre matematický koprocera, taktiež rozšírenie až do 4 MB 32 bitovej RAM. V základnom vybavení pracuje pod taktovacou frekvenciou 14 MHz. Karta nedisponuje MMU.

**Profesional 3000****Výrobca:** Harms Computertechnik

Ako vlajková loď série turbokariet firmy Harms by sa mohla prezentovať karta Profesional 3000.

Zvláštnosti: karta je osaditeľná aj do slotov v A2000 A, čo je pre majiteľov prvých typov A2000 (vyhotovenie Bodega Bay) obrovská výhoda. RAM sa dá v stupňoch osadiť 2, 4, 8 a 16 MB 32-bitovými čipmi, podľa voľby užívateľa. RAM je autokonfigurovateľná.

Pre problematické výpočty je možné nastavenie čakacích stavov. Časovanie zbernice je dynamicky nastavované. Ako aj pri originálnej Commodore-karte má užívateľ vo svojom boot-menu možnosť voľby medzi režimom 68000, 68030-AmigaDOS alebo Unix. Taktovacia frekvencia je plne variabilná na základe výmeny kryštálu. Osadenie koprocessorom je samozrejmosťou v tejto turbo triede.

Turbokarty výlučne pre AMIGU 2000**A 2620****Výrobca:** Commodore GmbH

Originál 68020-board od Commodora! Karta je osadená CPU 68020, FPU 68881 a taktiež obvodom pre MMU 68851, čo umožňuje prácu pod Unixom alebo prípadne premiestnenie Kickstart do 32 bitovej RAM. Presne táto karta bola zabudovaná v AMIGU 2500/20.

V základnej výbave je karta osadená 2 MB 32-bitovej RAM, rozširiteľná na 4 MB. Nedá sa použiť do A2000 A.

A 2630**Výrobca:** Commodore GmbH

Spočiatku sa aplikovala do typov A2500/30, pričom na trhu je už takmer dva roky. Výkonovo je 2,5-krát silnejšia ako A 2620, inak sú ostatné charakteristiky s A 2620 identické. Jediným nedostatkom tejto karty je nepodporovanie burst módu, čo sa však prejaví iba pri špeciálnejšom využití.

Kto chce pracovať s Kickstartom 2.0, musí mať najnovšiu verziu alebo špeciálny adaptér s korigovaným BIOS-om, pretože inak kolidujú adresy Kickstartu a BIOS-u (\$F80000). A 2630 nie je možné namontovať do A2000 A.

GVP Serie II**Výrobca:** Great Valley Products

Americká hardverová dielňa pripravila skutočne špecialitu medzi turbokartami. Obsahujú SCSI kontroler, turborozšírenie a RAM rozšírenie na jednej kompaktnej doske, čo samozrejme šetrí veľa miesta, ale aj rozširovacie konektory počítača. Výrobca umožňuje voľbu taktovacích frekvencií medzi 22, 33 a 50 MHz. 68000-mód je však prepínateľný iba hardverovo, čo sa dá ale ľahko zrealizovať pomocou vyvedeného prepínača. Najnovšie je umožnené rozšírenie RAM až do 32 MB pomocou 4 MB SIMM modulov.

Kompletné vybavenie tejto turbokarty predstavuje ale finančne náročnú investíciu, zárukou však je jej high - tech prevedenie. 50 MHz prevedenie je v súčasnosti to najvýkonnejšie, čo sa dá dosiahnuť v tejto oblasti - výkon 15,5 MIPS.

Golem-Turbo**Výrobca:** Kupke Computertechnik

Relatívne kompaktná 68030-karta firmy Kupke sa distribuuje s ohraničenou taktovacou frekvenciou 16 MHz. Naproti tomu je možná inštalácia až 16 MB 32-bitovej RAM. Ako u mnohých turbokariet, aj u tejto nie je umožnené využívanie módu 68000. Kvôli svojej relatívne nízkej taktovacej frekvencii leží faktor urýchlenia medzi hodnotami 6-8-krát.

MEGA MIDGET**Výrobca:** Pulsar

Koncepcii Stormbringeru nápadne podobná turbokarta od firmy Pulsar. Taktiež umožňuje voľbu taktovacích frekvencií až do 50 MHz. Najsilnejšia verzia je aj finančne náročnou investíciou.

Ako zvláštnosť obsahuje karta špeciálne statické 32-bitové RAM-ky veľkosti 512 kB, do ktorých je možné nakopírovanie Kickstartu (aj verzia 2.0). RAM nie je autokonfigurovateľná a jej maximálna veľkosť je 8 MB.

68040 Turbo**Výrobca:** ACD GmbH

Absolútny víťaz do plachiet prináša Motorola svojim novým procesorom 68040, ktorý necháva hlboko v tieni svojho predchodcu 68030-ku. 25 MHz verzia 68040 pracuje až 5-krát rýchlejšie ako jej starší brat 68030. Spája v sebe výhody procesora 68030 s matematickým koprocessorom 68882. Hoci sa pri integrácii matematiky nerealizovali všetky príkazy, emulácia je však ešte vždy rýchlejšia ako zodpovedajúce príkazy 68882-ky. Interne je 68040 taktovaná dvakrát rýchlejšie ako privádzaná frekvencia. Takže 50 MHz rýchlej 68040-ke stačí vonkajší takt 25 MHz. Interná vyrovnávacia pamäť bola 16-násobne zväčšená: 4 KB programcache a 4 KB datacache sa starajú o enormný nárast rýchlosti. Aby sa optimalizovalo využitie vyrovnávacej pamäte a zároveň sa zachovala kompatibilita, bol doplnený burst o copy-back mód. Tento mód je principiálne protichodný s burstom. Pokiaľ sa burst stará o čo najrýchlejšiu aktualizáciu cache, copy-back mód sa snaží, aby obsah cache čo najrýchlejšie "pristal" opäť v pravej RAM. Štyridsiatka zrýchľuje AMIGU 2000 v priemere 30-krát a v optimálnom prípade sa dá dosiahnuť faktor 50! Karta umožňuje osadenie až 32 MB RAM, čo nie je zanedbateľná položka v rozpočte. Dodáva sa rovnako aj špeciálna verzia len pre AMIGU 3000, ale bez RAM, pretože karta využíva RAM počítača.

V budúcom pokračovaní sa pozrieme akým spôsobom sa dajú vyprodukované dáta, čo najefektívnejšie "zakonzervovať". Reč teda bude o harddiskoch a o všetkom, čo s tým súvisí.

RNDr. Milan Turek



DISK-Masher



Co je to? DISK-Masher (dále jen DMS) je utilita, s jejíž pomocí může uživatel komprimovat a archivovat floppy disky.

Proč archivace disků?

Existuje mnoho programů, které jsou schopné archivovat jednotlivé programy a některé z nich jsou dokonce velice dobré. Avšak DMS byl vytvořen za účelem archivace CELYCH disků. Může archivovat i disky v ne-DOSovém formátu, což dovede málokterý jiný archivační program.

Proč právě DMS?

DMS byl testován ve srovnání s ostatními programy své kategorie a byl sledán jako nejrychlejší a s nejvyšší účinností. Když jednou vyzkoušíte DMS, nebudete už s ničím jiným tak spokojeni (to tvrdí autor a zajímavé je, že to se dozvíte u každého packeru, ale běda, test bude nemilosrdný... pozn. J.S.).

Příkazová řádka v CLI

Obecný formát příkazové řádky je: **DMS command file[.DMS] [options...]**

Vše co je v hranatých závorkách je nepovinné. File[.DMS] je jméno archivu. Koncovka .DMS bude automaticky připojena pokud na ni zapomenete. Koncovka je připojena kvůli zamezení kolizí s ostatními archivačními programy.

Ted' následuje popis jednotlivých příkazů:

1) READ

Přečte a skomprimuje disk. Základní použití tohoto příkazu je:

DMS Read file[.DMS] [FROM Dev:] [TEXT filetext] [CMODE mode] [LOW lowtrack] [HIGH hightrack] [NOVAL] [NOZERO] [ENCRYPT password].

File[.DMS] je soubor, který bude vytvořen jako archiv disku.

Dále jsou tu parametry:

FROM Dev: - zařízení, ze kterého se má číst. Implicitně je nastaveno Df0:. Můžete zvolit jakékoliv jiné zařízení, které má 80 stop, 2 strany, 11 sektorů na stopu a sektor 512 bytů. Např. DF0:, DF1:, DF2:, RAD:, FM0:, FF0: atd.

TEXT filetext - způsobí, že DMS přečte textový soubor s názvem 'filetext' a připojí jej k archivu. Když je archiv rozbalován, vypíše se tento text ještě před zápisem archivu na disk.

CMODE mode - volba módu pro kompresi. Mode je hodnota od 0 do 4. Implicitně je nastavena hodnota 3. Zde jsou dostupné módy:

0 - Žádná komprese (velice rychlá archivace, ale bez komprese).

1 - Jednoduchá komprese (velice rychlá komprese, ale s malou účinností).

2 - Rychlá komprese (rychlá komprese s lepší účinností než předešlá).

3 - Střední komprese (dobrý poměr mezi rychlostí a účinností komprese).

4 - Hluboká komprese (nejpomalejší, ale nejlepší účinnost).

Mód 4 používejte v případě že máte turbokartu a nebo tehdy, když nebudete muset často archiv rozbalovat (vhodné např. pro záložní kopie programů apod.).

LOW lowtrack - specifikuje od které stopy se má začít číst. Implicitně je 0. Lowtrack musí být hodnota od 0 do 79.

HIGH hightrack - specifikuje, na které stopě se má skončit. Implicitně 79. Hightrack se musí pohybovat od 0 do 79.

NOVAL - tato volba zajistí, že se DMS při čtení nebude zabývat Disk-validátorem.

NOZERO - normálně přečte DMS AmigaDOSovou bitovou mapu z disku a archivuje pouze sektory, které byly použity. Pokud je disk nestandardní nebo má poškozenou bitovou mapu, DMS automaticky archivuje celý disk.

V **EXTRÉMních** případech může udělat DMS chybné rozhodnutí o typu disku a proto volbou **NOZERO** zajistíte, aby byl archivován celý disk s totální ignorací bitové mapy. Tuto volbu budete však potřebovat asi velice zřídka.

ENCRYPT password - ochrana archivu heslem. Password je jakékoliv alfanumerické heslo, např. Bobík, PCman.iak, Ninjakorytnačka nebo AmigaStar (ale na tohle heslo by určitě všichni přišli...).

Ted' jsem na vás vyklopil hromadu českoanglickopočítačových výrazů, proto bude ted' asi nejlepší ukázat pár příkladů. Zde jsou:

DMS read ram:disk1 - archivuje disk v Df0: s použitím implicitního módu komprese (cmode 3) a výsledek uloží do souboru 'ram:disk1.DMS'

DMS read archiv.DMS lowtrack 20 - archivuje pouze stopy 20 až 79 do souboru 'archiv.DMS'

DMS read archiv lowtrack 40 hightrack 40 - archivuje pouze stopu 40 do souboru 'archiv.DMS'

DMS read archiv from Df1: cmode 4 noval nozero text RAM:intro - archivuje disk v Df1: v komprimačním módu 4, nezabývá se Disk-validátorem, nepoužívá bitmapu disku a k souboru 'archiv.DMS' připojí textový soubor 'RAM:intro'.





DMS read archiv.DMS text
CON:0/0/640/200/okno - archivuje disk v Df0: a dovolí vám rychle připojit text k archivu. Otevře se okno a do něj můžete svůj text napsat. Když chcete skončit psaní textu, stiskněte CTRL \ a okno se zavře.

2) WRITE

Tento příkaz dekomprimuje (rozpakuje) archiv a zapíše ho na disk. Základní použití příkazu:

DMS Write file[DMS],,, [TO Dev:] [LOW lowtrack] [HIGH hightrack] [NOVAL] [NOTEXT] [NOPAUSE] [DECRYPT password]

file[DMS],,, - jeden nebo více souborů, které mají být rozpakovány na disk. Je možné použít AmigaDOS wildcars.

TO Dev: - zápis rozpakovaného archivu bude proveden na toto zařízení. Implicitně je Df0:. Pro toto zařízení platí stejné podmínky, jaké byly uvedeny u příkazu READ.

LOW lowtrack - stopa, od které se má začít zapisovat. Stopy před lowtrack budou ignorovány. Implicitně 0.

HIGH hightrack - poslední stopa, která se má zapsat. Vyšší stopy budou ignorovány. Implicitně 79.

NOVAL - DMS se nebude při zápisu starat o Disk-validator.

NOTEXT - při této volbě nebude zobrazen text připojený k archivu.

NOPAUSE - po zobrazení textu připojeného k archivu nebude žádná pauza.

DECRYPT password - archiv bude "odtajněn" zadáním hesla 'password'. To má smysl jen v případě, že při vytváření archivu bylo zadáno heslo. Hesla musí PŘESNĚ souhlasit.

Příklady:

DMS write disk - rozbálí archiv disk.DMS na Df0:

DMS write část1 část2.DMS
To Df2: NOTEXT - rozbálí archiv část1.DMS a část2.DMS na Df2: a ignoruje text připojený k archivům.

3) REPACK

Tento příkaz vám dovolí znovu spakovat starší DMS archiv. Základní použití:

DMS Repack file[DMS] [TO file2[DMS]] [LOW lowtrack] [HIGH hightrack] [CMODE mode] file[DMS] - vstupní soubor, který se má komprimovat

To file2[DMS] - výsledek bude uložen do tohoto souboru. Pokud ho neuvedete, bude výsledný archiv uložen do souboru TEMP.DMS.

LOW lowtrack - nejnižší stopa, na které má začít rekomprese. Stopy nižší než lowtrack budou ignorovány, implicitně 0.

HIGH hightrack - poslední stopa, která má být rekomprimována. Stopy vyšší než tato budou ignorovány, implicitně 79.

CMODE mode - číslo od 0 do 4 určující mód komprese (viz příkaz READ).

Příklady:

DMS repack archiv low 20 high 40 cmode 1 - vytáhne stopy 20 až 40 z archivu archiv.DMS, znovu je spakuje za použití módu 1 a uloží výsledek do souboru TEMP.DMS.

DMS repack old.dms TO new.dms - rekomprimuje archiv old.DMS za použití implicitního módu a uloží výsledek do souboru new.DMS.

4) VIEW

Tento příkaz zobrazí informace o archivu. Základní použití je: **DMS View file[DMS],,, [FULL]**

file[DMS] - jeden nebo více souborů, o nichž chcete informace. Budou přijaty i AmigaDOS wildcards.

FULL - tato volba způsobí, že bude zobrazena informace o každé stopě v archivu. Jinak bude zobrazena pouze informační hlavička.

Příklad:

DMS view file1 part#? full - zobrazí plnou informaci o archivech file1.DMS a archivech splňujících wildcards part#?.DMS

5) TEST

Tento příkaz otestuje integritu archivu. Základní použití je:

DMS Test file[DMS],,,

file[DMS],,, - jeden nebo více souborů, které mají být prověřeny

6) TEXT

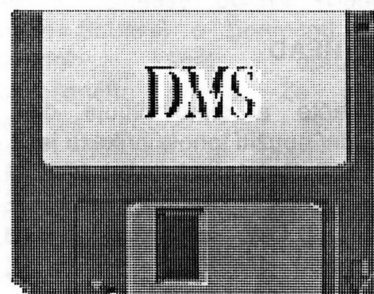
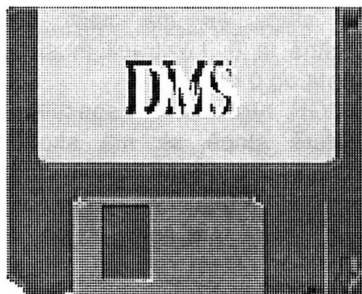
Tento příkaz zobrazí text přiřazený archivu. Tento příkaz je užitečný k rychlému získání informací o archivu, aniž by jste byli nuceni ho rozbalovat. Základní použití: **DMS Text file[DMS],,,**

file[DMS],,, - jeden nebo více souborů, jejichž průvodný text má být zobrazen.

Tvůrcem a distributorem tohoto programu je SDS Software, USA.

Vypracováno podle dokumentace.

Jan Slanina



Dyna CADD

V našem dalším povídání o DynaCADDu si něco povíme o kótování. Pokud chceme nakreslit smysluplný výkres, měl by obsahovat přesné kóty. Například strojařský výkres obsahuje mnoho velice přesných kót, tolerancí, popisů, pohledů, řezů atd.

Než začneme kótovat, musíme si nastavit obecné vlastnosti, které budou platit pro všechny druhy kót. Jsou to například typy šipek, přesnost kótování, typy úhlů atd. Nejdříve si myšlí najedeme do horního menu na funkci "Set Dimension..." (R). Objeví se před námi okno se základními nastaveními (obrázek 26). Okno je rozděleno do několika základních sekcí.

Arrowhead Type - Typ šipek

Arrow (šipka) - Kótovací čára bude zakončena šipkou. Tento styl se používá v technických oborech.

Circle (kruh) - Kótovací čára bude zakončena kruhem.

Slash (čára) - Kótovací čára bude zakončena čárkou. Používá se ve stavebních výkresech.

Arrow In (šipky zevnitř) -

Kótovací šipky se budou kreslit zevnitř.

Arrow Out (šipky zvenč) - Kótovací šipky se budou kreslit zvenč.

Arrow Fill (plné šipky) - Šipky budou vyplněny černou barvou.

Arrow Open (prázdné šipky) - Šipky budou vykresleny pouze obrysem.

Automatické tolerance (Auto Tolerancing)

Pomocí této skupiny funkcí si můžeme nastavit automatické tolerování námi kótovaných rozměrů. Pod pojmem tolerance rozměrů se rozumí určitá rozměrová odchylka. Tato odchylka určuje velikost, o kterou se od sebe mohou lišit rozměry kótovaný a rozměr skutečný. Jsou zde na výběr tři druhy zápisu těchto tolerancí: Limits, Variation a Variation2. Pokud se opět podíváme na obrázek 26., vidíme nad těmito názvy názorné nákresey. Tolerování zapneme tlačítkem "On" a vypneme tlačítkem "Off".

Poslední co musíme udělat, pokud chceme používat automa-

tické tolerování, je nastavení jednotlivých tolerancí (obr. 27).

Upper Linear Tolerance - Maximální hodnota vrchní rozměrové úchytky.

Lower Linear Tolerance - Maximální hodnota spodní rozměrové úchytky.

Upper Angular Tolerance - Maximální hodnota vrchní úhlové úchytky.

Lower Angular Tolerance - Maximální hodnota spodní úhlové úchytky.

Po nastavení hodnot klepněte na OK a nezapomeňte zapnout automatické tolerování gadgetem "On".

PREC

Určuje přesnost vykreslování. Čísla od jedné do devíti určují počet desetinných míst. Čím větší číslo, tím přesnější kresba a čím menší, tím nepřesnější. V normálních výkresech doporučuji přesnost "3" (tisíciny milimetru).

Dimension Text Format - Nastavení textového formátu

Jsou zde dva styly textu.

Arch (Architectural) - Pokud zvolíme tento styl textu, budou všechny rozměry vypisovány ve stopách, palcích, nebo v jejich společných zlomcích. DynaCADD automaticky zaokrouhluje na 1/64 palce.

Decimal - Pokud zvolíme tento styl, budou se čísla vypisovat v normálních reálných číslech s přesností, kterou zadáme v okně "Prec".

Inline - Umístí text do středu kótovací linky.

Above - Umístí text na kótovací linku.

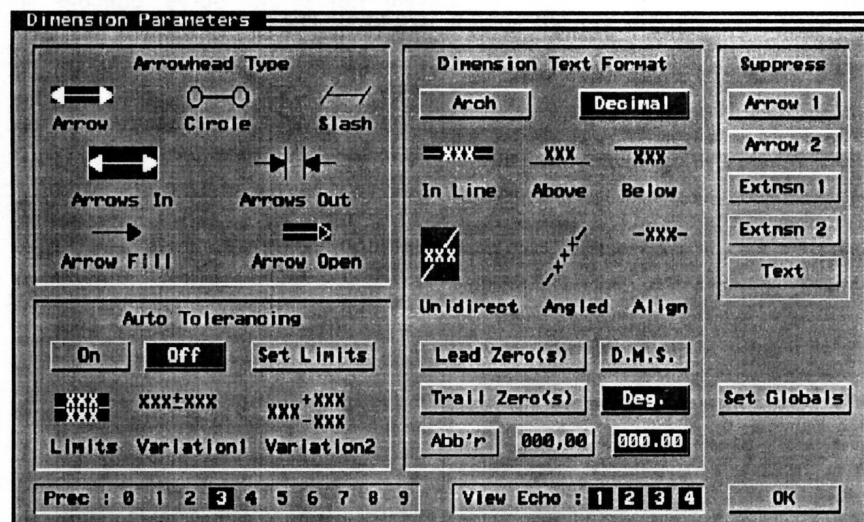
Below - Umístí text pod kótovací linku.

Unidirect - Text bude umístěn vždy rovnoběžně s osou X.

Angled - Text bude umístěn vždy rovnoběžně s kótovací čarou.

Aligned - Text bude umístěn vždy rovnoběžně s osou X.

Abb'r (Abbreviation) - Tato volba přidá za kótu název jednotky. Například milimetru "mm", palce "In." atd.



obr. č. 26



Tolerance Limits

Upper Linear Tolerance : 0.0000000

Lower Linear Tolerance : 0.0000000

Upper Angular Tolerance : 0.0000000

Lower Angular Tolerance : 0.0000000

OK

obr. č.27

Deg. - Hodnota úhlu bude vypisována ve stupních.

D.M.S. - Hodnota úhlu bude vypisována ve stupních, minutách, sekundách.

000,00 - Jako desetinou čárku použije DynaCADD čárku.

000.00 - Jako desetinou čárku použije DynaCADD tečku.

View Echo - Pro 3-D mód.

Set Globals

Nastavení globálních parametrů kótovacích čar (obr. 28.).

A: Udává velikost přesahu vynášecí čáry nad kótovací čáru.

B: Udává velikost odsazení vynášecí čáry nad kótovanou hranou.

C: Udává velikost mezery mezi jednotlivými kótovacími čarami při kótování od jedné základny.

D: Udává vzdálenost kótovacích čar od kótované hrany.

Fliped Dimension - Touto volbou můžeme vypnout a zapnout protahování čar přes vynášecí čáry. Pokud okótuujete nějaký rozměr a budete mít zapnutou volbu "Open", nebude se kótovací čára kreslit uvnitř kótovaného rozměru, ale pouze z vnějších stran. Jakmile použijete volbu "Close", bude kóto-

vací čára opět protažená přes celou kótu.

Snap Leader - Neznám význam.

Verify Text - Pokud zapneme tuto volbu, můžeme před vykreslením kóty upravit nebo změnit text kóty. Objeví se před námi dialogové okno, ve kterém můžeme provést rozličné úpravy. Po kliknutí na "OK" se text vepíše na kótovací čáru. Velice výhodné je to při kótování průměrů, které se jeví jako obdélníky. Například chceme napsat průměr 30. Napíšeme "%c30".

Suppress

Arrow 1 - Při zapnutí se nezobrazí šipka u první zadané vynášecí čáry.

Arrow 2 - Při zapnutí se nezobrazí šipka u druhé zadané vynášecí čáry.

Extnsn 1 - Při zapnutí se nezobrazí první zadaná vynášecí čára.

Extnsn 2 - Při zapnutí se nezobrazí druhá zadaná vynášecí čára.

Text - Při zapnutí se nezobrazí text nad kótu.

(Pep)

Global Dimension Parameters

A: 0.12000000

B: 0.06000000

C: 0.25000000

D: 0.25000000

Fliped Dimensions

Open Closed

Snap Leader

Verify Text

OK

obr. č.28

DPaint

Pokračování ze strany č. 13.

Tady bych na chvíli trochu odbočil od výkladu. "Pravou" barvou pozadí je vždy první barva v paletě. Touto barvou bude vždy vykreslena "neaktivní" část obrazovky Vašeho monitoru (tedy okraj). Pokud nebude na "aktivní" části obrazovky nic vykresleno bude tato barva i podkladovou barvou pro naši kreslící plochu. Možnost zvolit si jakoukoliv barvu pozadí je dána jen autorem Dpaintu.

Ale vraťme se zpět k našemu předešlému výkladu. Barva "pozadí" (pravá myš) je spojena i s několika dalšími funkcemi Dpaintu. Zvolte si například druhou barvu palety jako "podkladovou" a proveďte vyčištění obrazovky (políčko "CLR" nad paletou). Kreslící plocha byla vyplněna novou podkladovou barvou (ve skutečnosti je to to samé jako bychom touto barvou provedli funkci "FILL" na čistou obrazovku.)

Tohle byla zatím jen nudná teorie, možnost "dvojbarevnosti" má však velký praktický význam a vyplatí se naučit se ji používat. Jen například uveďme jednoduchý případ: chceme nakreslit jednoduchý obličej. Jako barvu "popředí" si nejprve zvolme např. oranžovou. Barvu pozadí nechte zatím stejnou (tj. první barvu palety). Nyní nakreslete obrys obličeje a vyplňte jej. Pravého tlačítka můžete používat ke korekci přečínvajících částí. Nyní si zvolte jako barvu popředí červenou a naši oranžovou označte za barvu podkladovou a pokuste se nakreslit rty na obličej. Protože každý z nás zažívá při kreslení myší potíže s odhadem proporcí, nepodaří se nám vždy nakreslit požadovaný tvar napoprvé. A tady se ukazuje výhoda naší dvojbarevnosti. Můžeme zkoušet tak dlouho, až se nám naše rty podaří namalovat. Odpadá neustálé "pobíhání" k paletě.

Mnozí z vás určitě kroutí hlavou, jak může někdo věnovat tolik řádek tak malicherné věci.



Bohužel vás musím zklamat, můžete si statisticky ověřit, že nejvíc kreslicího času nezabere samotné malování, ale zbytečné "pobíhání" po obrazovce. Každý takový přesun k paletě zabere sice jen zlomek sekundy, ale i při vytváření malého obrázku je těch přesunů neúřekom.

Pro rychlé pohyby po paletě jsou určeny klávesy "[" a "]" (na americké klávesnici) nebo "Přehlasované U" a "" (na německé).

Aby toho nebylo málo, má výše zmíněný obdélník s kruhem ještě další funkce. Pokud na něm naklapnete pravou myš aktivuje se vám okno pro editaci barev (o nastavení samotných barev pojednáme příště). Při stlačení levé myši na tomto obdélníku se vám přidá ke kurzoru název "PICK". Nyní můžete zvolit aktuální barvu (popředí nebo podkladu) přímo na kreslicí ploše naklapanutím daného bodu buď levou nebo pravou myš.

Tolik k barvám, teď je na řadě další nezbytný nástroj malíře, kterým je štětec (anglicky BRUSH [čti braš]). Dále budeme používat raději anglického označení, usnadní nám jednak orientaci v samotném Dpaintu a jednak je v mnohých případech výstižnější (navíc český ekvivalent může sloužit i jako nadávka).

Pro naši snadnější práci máme v Dpaintu přednastaveny různé velikosti a tvary brushů [čti braš] (je jich celkem 10). Jsou situovány ve vrchní části okna s kreslicími pomůckami (viz. obrázek). Zvolení dané brushe se provede levou myš (aktivovaný štětec se zvýrazní). Tyto brushe jsou přípustny pro všechny kreslicí pomůcky. Zvolená brush se zobrazí v aktuální barvě popředí (ve zvolené barvě pozadí je brush vykreslena po stisknutí pravé myši na kreslicí ploše).

Jestliže vybereme danou brush z okna pomocí pravého tlačítka myši, dostane se nám možnosti změnit její velikost. To samé lze provést i pomocí klávesnice a to: "-" a "+" (na americké klávesnici) nebo "Beta" a "" (na německé). Jako kreslicí štětec však nemusí být zvoleny jen tyto "zabudované" brushe, ale kreslit lze čímkoli. K tomuto účelu slouží pomůcka

"Brush Selektor" (viz. obrázek). Tento gadget [čti gadžet] "vyřízne" nový štětec z libovolného místa našeho obrázku. Řezat můžeme buď pravoúhlé oblasti nebo oblasti jakkoli složité (stisknete levou myš 2x na Brush gadgetu [gadžetu]). Brush navíc můžeme "vystříhnout" buď levou nebo pravou myš. Levým tlačítkem myši danou oblast jen zkopírujeme, pravým tlačítkem oblast zvolíme jako brush a tato oblast je poté vyplněna podkladovou barvou.

Pokud si zvolíte nový štětec pomocí Brush Selektoru, jsou vám přípustny položky horní lišty menu v části "BRUSH". Ale o nich až někdy příště.

Ke konci dnešního pokračování našeho seriálu se mrkneme na první dvě kreslicí pomůcky.

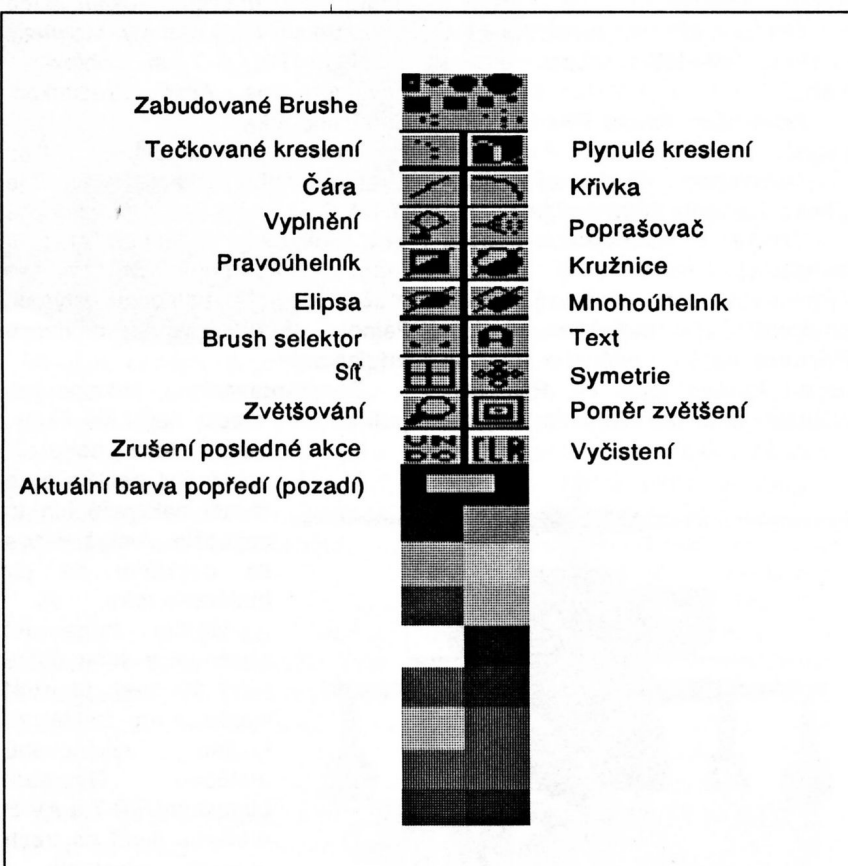
Jako první je na řadě "Tečkované kreslení". Tato funkce, jak už samotný název napovídá, není schopna kreslit vždy plnou čáru. Protože pro kreslení používáme různé veliké brushe a různá grafická rozlišení, nestíhá zobrazování našeho štětce vždy

plynule "doprovázet" pohyb myši. A právě proto byla vsunuta tato funkce. Pomocí ní lze kreslit obrazce přesně podle pohybu myši. Body pak nejsou spojeny plynule, ale s různě velkými rozestupy (závisí to na rychlosti pohybu myši a velikosti kreslicí brushe). Tato funkce je proto ideální pro načrtnutí základního tvaru našeho obrázku. Detaily pak doplníme pomocí další funkce, která nese název "Plynulé kreslení".

Tato funkce pracuje přesně naopak než její kolegyně. Kreslí vždy plynulou čáru, proto není tvar vždy přesně zaoblen, ale může se skládat (při rychlejších pohybech myši) z více lomených čar. Jak už jsem se zmínil výše, je tato funkce vhodná především pro dokreslování detailů.

A to by bylo pro dnešek už skutečně vše. Nezapomeňte, že žádná teorie vás nenaučí kreslit, stačí málo, stačí si nahrát Dpaint a zkusit a zkoušet. Příště zabrousíme do tajů míchání barev.

Jofa





European Computer Trade Show



V minulom čísle časopisu Amiga star sme vám slúbili pokračovanie článku o jednej z najväčších európskych počítačových výstav, o European Computer Trade Show. Na nasledujúcich stránkach nájdete novinky z dielni najväčších softverových firiem sveta.

Microprose

V tomto roku oslavuje svoje desiate narodeniny, a pri tejto príležitosti chce prekvapíť v závere roka majiteľov PC množstvom nových a kvalitných programov. Pozrime sa však na zoznam:

september: Gunship 2000 Mission disk, Mantis, David Leadbetter's Golf, Falcon 3.0 Mission disk, A.T.A.C., Ancient Art of War in the Skies, F-15 III, Rex Nebular, Harrier Jump Jet.

Október: Challenge of the Five Realms, Worldtris, Task Force 1942.

November: Grand Prix PC, The Legacy.

December: Fields of Glory, Chess, Gunship 2000 Amiga.

Všetky kvalitnejšie letecké simulátory, ktoré sme doteraz vymenovali, budú môcť od jari 1993 používať aj majitelia Amigy. Rovnako na jar budúceho roka sa objaví Pirates Gold na PC. Rex Nebular and the Cosmic Gender

Bender - to je názov prvej dobrodružnej hry od firmy Microprose v štýle hier firmy Sierra. Prekrásne 256-farebné obrázky, množstvo animácie, digitalizovaná reč. Všetky predmety si môžete obzrieť v ray-tracingovom móde!

D.L.'s Golf - pohyb loptičky môžeme sledovať z pohľadu až šiestich kamier. Môžeme nastaviť uhol držiaku loptičky, dokonca aj postavenie nôh pri pákovaní. Amiga, PC, ST.

The Legacy - ojedinelá dobrodružná úlohová hra, kde musíš s jedným človekom (preto ojedinelá) prevziať svoje dedičstvo - obrovskú vilu. Jedná sa o spoločný produkt Magnetic Scrolls a Microprose. Je to pekná hra s trojdimenzionálnymi ray-trace príšerkami. Pokladám za dobrý nápad, že hru môžeme ovládať pomocou malých okien na obrazovke (v štýle firmy Magnetic Scrolls). Na PC sa objaví v novembri, na Amigu začiatkom budúceho roka.

Letecký simulátor so strategickými prvkami - to je A.T.A.C. Tvojím cieľom nie je bezhlavé zabíjanie, musíš zastaviť drogových barónov. Do hry sa môžeš zapojiť pomocou štyroch lietadiel (F-22), respektíve dvoch vrtulníkov.

Bombardovanie kokaínových polí nepatrí medzi najľahšie úlohy, baróni totiž podplatili nejedného politika a zo zbraní nakupujú len to najlepšie. Amiga verzie sa dočkáme na jar budúceho roka.

Harrier Jump Jet obsahuje v sebe úplne nový 3D svet: prvýkrát využili v hre fraktálovú krajinu vytieňovanú metódou Gouraud! Lietadlami GR-7 a AV-B môžeme lietať na troch rôznych miestach: v



Hong-Kongu, nad Falklandskými ostrovmi alebo vo vymyslenom svete s názvom Nord Kapp. Poslania sú zostavované náhodným generátorom. Dokonalú simuláciu zaručuje Microprose a R.A.F.

F-15 Strike Eagle III silno podporuje hru dvoch hráčov, kde môžu "piloti" bojovať popri klasických posaniach aj bok po boku, prípadne proti sebe.

Mindscape

Simlife je názov novej hry od MAXIS. Manipuluj základmi existencie! Daruj život takým tvorom, ktorí prekračujú hranicu najbujnejšej fantázie! Stvor najrozmanitejšie exotické rastliny a zvieratá rôzneho temperamentu a umiestni ich do tebou vytvoreného sveta. Využitím najnovších výsledkov z výskumu umelého života simuluje Simlife ekosystémy. Medzi zvieratami a rastlinami sa môžu vytvárať podobné vzájomné vzťahy ako sú na našej planéte, okrem toho sa však môžu vyvinúť aj nové odrody, druhy a mutácie. Od potravinového reťazca až po genetické manipulácie je všetko v TVOJICH rukách. Ďalšou hrou MAXISu bude SIMFARM (dúfajme, že sa im nepodarí dokonale simulovať aj rôzne pachy)!

V decembri sa objaví na PC hra s názvom "Mario" In The Seven Portals Of Perill! Bowser a Koopas, veční nepriatelia Maria, sa dostali do nášho sveta a začali kráduť umelecké diela. Úlohou Maria je zastaviť pohyb umeleckých predmetov cez "portále" do iných



svetov a ich navrátenie na správne miesto.

Ďalšie novinky pochádzajú z dielne Originu: Ultima VII part 2: The Serpents Isle. Kozmická rovnováha sa narušila, zbytočne si vyhral bitku za Temnou Bránou. Po planéte sa prehnila zlá magická búrka, obyvatelia a zvieratá hynú od množstva epidémií. Riešenie problému sa nachádza na Haďom Ostrove, kde sa porušila rovnováha Poriadku a Chaosu.

Trade Commander: Obchoduj vo svete Wing Commanderu, kde ešte stále trvá vojna ľudí proti Kilrathikom. Obchodovanie môže byť bezpečné, ale aj ohrozujúce život. V hre sa objavujú nové lode, zbrane a hrdinovia. Staň sa kapitánom vlastného života!

Ultima VII - Forge of Virtue: obsahuje tri poslania, ktorých skončením nadobudnú tvoje postavy maximálne schopnosti a získajú novú superzbraň. K tomu nie je potrebné dohrať celú sledmu časť, poslania môžeme dostať kedykoľvek!

Millenium

Daughter of Serpents - prekrásna, 256 - farebná dobrodružná hra, ktorá pripomína atmosféru 20-tych rokov nášho storočia. Prednosť hry vidím v tom, že našu postavu vytvárame my a k schopnostiam tiež sami určujeme bonus body. Pátrame po vrahovi, stopy vedú do Egypta ...

Podľa najnovšieho čísla časopisu Oceanic Times je Aquabatics iba maskovací

manéver, ktorý chce zatajiť prípravu na ďalšie poslanie Jamesa Ponda. Názov najtajnejšieho poslania znie: FI5HY GOINGS ON. Pretože po našom víťazstve Dr. Maybee a agenti JAWSu zmizli pod vodou, ich existencia je neistá, ale podľa odborníkov, nebudú dlho odpočívať.

Mirage

Amiga verzia Dark Seed-u a PC verzia Ashes Of Empire sa objavila v novembri. Humans sa objavil koncom septembra. Do konca roka začnú predávať hry Prophecy a Ragnarok. Pozrime sa na niektoré podrobnejšie.

Ragnarok je strategickou tabuľovou hrou. Hráme odvekú hru bohov: cieľom dobrých je dostať Odina zo stredu tabule do jedného z rohov, zlé mocnosti tomu chcú zabrániť. Každá figúrka má osobitné schopnosti a silu. U počítača môžeme nastaviť až 12 rôznych druhov oponentov. Tie označujú také ľudské vlastnosti, ako sú nevypočítateľnosť, zlosť, hnev, chladné uvažovanie či horúca hlava a, samozrejme, rôzne stupne inteligencie. Imagetec Design pripravuje verzie pre PC, Amigu a ST. Vyvíjajú aj program s názvom Space Junk, ktorý je určený špeciálne pre Atari Falcon. Srdce hráčskej obce chcú získať novou animačnou technikou a kvalitnou grafikou. Hre nechýba ani osobitý humor.

Prophecy the Viking Child je novou, prepracovanou verziou Prophecy 1, s väčším svetom a 22 krásnymi skladbami. Robí sa ST, Amiga a PC verzia.

Ocean

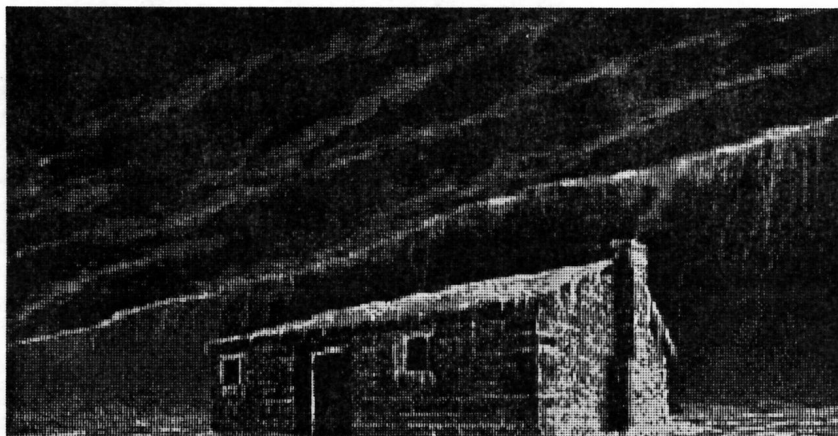
Aj Ocean sa už pripravuje na Vianoce, v blízkej budúcnosti sa od neho objaví niekoľko kvalitných programov: Hook (C-64), Robocop III (PC), Simearth (Amiga/PC Windows). A-Train si už vopred rezervoval miesto v srdci Shy, veď je to hra ako Sim-City a Railroad Tycoon spolu (PC / AMIGA / MACINTOSH).

Hra Wizkid má obrovskú reklamu, zahraničné časopisy ju vychvalujú až do neba, môj názor je však trochu iný. Ocean vyprodukoval v poslednej dobe rad kvalitných programov, môže sa ale ľahko stať, že tento bude čiernou ovcou (PC/AMIGA/ST). Robosport sa objaví okolo Vianoc, hoci my sme už o ňom písali v Guru. V hre Lethal Weapon (PC/AMIGA/ST/C-64) musíme splniť 5 poslaní s Riggsom alebo Murtlaughom.

Každá z postáv má iný charakter a iné schopnosti, takže aj poslania sa dajú splniť inými spôsobmi. Hra sa môže zaradiť do kategórie akčných strieľačiek. Addams Family - Scavenger Hunt - očakáva sa Amiga/ST šialenstvo. Medzi najlepšie programy roka patrila hra WWF od Oceanu, na vianoce je pripravené pokračovanie. Hulk Hogan, Legion of Doom a Ultimate Warrior - to sú veľké návraty na PC, Amigu, ST a C-64. Cool World - kvalitná hra s grafikou v štýle kreslených rozprávok (PC/AMIGA/ST/C-64).

Psygnosis

Len stručne názvy niektorých nových programov: Air Support - strategický simulátor s využitím FracScape techniky (Amiga/PC), Beast III - veľmi sa podobá na Beast II, má podobnú grafiku aj kód, obsahuje však nové logické úlohy (Amiga). Počítačoví hráči sa dočkali pokračovania jednej z najúspešnejších hier tejto firmy. Áno, nemýlite sa! Je tu Lemmings 2 - nové postavy, nové schopnosti, nové miestnosti - skrátka, Lemmingovia zatienia všetky doterajšie logické hry!



**Renegade/Bitmap Brothers**

Autori Godsua chystajú na november novú hru s názvom Chaos Engine. O hre sa dá hovoriť iba v superlatívoch: kvalitná grafika, vysoká rýchlosť, množstvo animácie, ktoré bežia naraz na obrazovke. Hru môžu hrať aj dvaja hráči, pri jednom hráčovi riadi svojho spoločníka počítač. Cieľom je prebojovať sa cez 16 dráh, ktoré v sebe skrývajú štyri svety. Dráha sa dá pomerne rýchlo prekonať, vtedy však hráč určite vynechal aspoň polovičku a nezobral si množstvo extra predmetov. V tejto super akčnej hre musíme hľadať kľúče, prepínače, ...

Sierra

Oznámili, že na neurčitú dobu zastavujú vývoj nových programov na Amigu, radšej sa budú venovať zdokonaľovaniu prepisov existujúcich hier pre Amigu. Pozrime sa teda na PC plány do budúcnosti: King's Quest VI: Heir Today, Gone Tomorrow. Robert Williams a Jane Jensen garantujú, že 6. časť bude patriť k najzložitejším. Na šiestich ostrovoch Zeleného súostrovia môžeme splniť niekoľko menej dôležitých poslání, od ich splnenia však nezávisí úspešnosť hlavnej úlohy, ktorou je oslobodenie Cassimy z pazúrov zlého Viziera. Hra má niekoľko verzií dokončenia, ktoré závisia od toho, aká veľká krajina bola preskúmaná a koľko úloh bolo vyriešených.

Betrayal at Krondor - to je názov

najnovšej hry Dinamixu, ktorá čerpá námet z knihy Raymonda E. Feista Riftwar. Knihy sa vo svete predalo niekoľko miliónov kusov, predpokladá sa, že aj hra bude mať úspech. Táto úlohová hra sa objavila koncom októbra.

Quarky and Quaysoo's turbo science - chemická učebná hra určená deťom. Space Quest V. "The Next Mutation" - Roger Wilco sa navráti ako čerstvý pilot intergalaktických lodí. Prenasledujeme vesmírneho gangstra po celom univerze, ktorý rozsiera biologicky nebezpečné odpady po planétach. Screen Antics - zachraňujeme Johnny Castwaya z jedného opusteného ostrova. Hra obsahuje viac ako 2000 animačných fáz. Front Page Sports: American Football (PC), viac ako 8000 animačných fáz, môžeš si zvoliť svoju pozíciu v hľadisku, odkiaľ sa chceš pozerať na zápas (9 pozícií). Môžeš byť hráč, tréner alebo manažér. Chystá sa na PC: Red Baron Mission Builder, RAF in the Pacific (Aces rozšírenie), World War 2: 1946 (Aces rozšírenie), Laura Bow 2, The Islands of Dr. Brain, Aces Over Europe, Ecoquest 2 Lost Secrets of the Rainforest. Na Amigu sa očakávajú tieto hry: Police Quest In Pursuit Of The Death Angel, SQ1, Laura Bow 2, Quest for Glory 1.

Thalamus Europe

Na Vianoce sa objavia dve hry: Arsenal FC - The Computer Game a

Beastmaster. Arsenal FC: akcia a manažérovanie v jednom. Scrolovanie ihriska po celej obrazovke, individuálne vlastnosti hráčov, krásne animácie, medzinárodná reputácia a morálka, stupne poranenia, nastavitelná sila kopu, digitalizované HAM obrázky (Amiga, ST, PC, C-64 + oficiálny Arsenal suveníry v každej krabici). Beastmaster je 300 obrazovková akčné dobrodružná hra, kde sa musíš spojiť so zvieratami, aby si úspešne vyriešil problémy. Hra sa podobá na Barbarian II, má však oveľa viac možností a logických úloh.

Ubi Soft

Na koniec roka bude hotová hra B.A.T. II, s bombaaa grafikou a viacerými takými časťami hry, ktoré by sa dali predajť aj samostatne. V grafike sa odzrkadľuje nový štýl, ktorý sa nazýva "High Tech Paradox". V hre nájdeme až 200 samostatných postáv. Nová generácia B.O.B., do ktorého je zabudovaný paralelný prekladač (Amiga/ST/PC). Spellcraft - Aspects Of Valor - "Bez sveta neexistuje mágia, bez mágie neexistuje svet". V cudzom svete sa musíme naučiť čarovať, ovládnuť stratégiu a vyhrať.

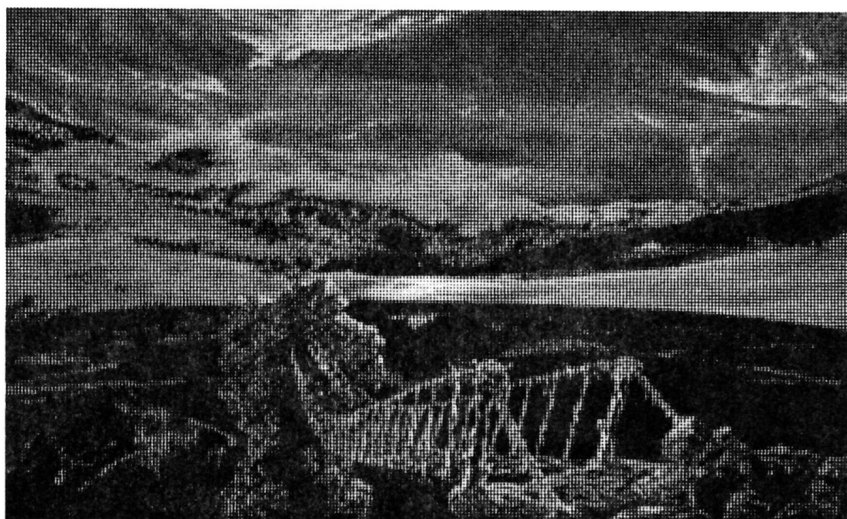
U.S. Gold

Nemecká firma Attic oznámila, že U.S. Gold odkúpila práva na distribúciu ich programu Realms of Arkania na území Anglie a





niektorých iných európskych krajín. Prvou časťou série bude hra s názvom Das Schwarze Auge, inak povedané Blade of Destiny. Objavili sa nové, doteraz nepoužívané postavy ako sú: Amazon, Šašo, Norbadian, Novadi, Lovec, Žoldnier, Bosorka a Thorwalian. Novou základnou vlastnosťou je smelosť. Svoju úlohu tu zohrajú aj negatívne vlastnosti: skúposť, poverčivosť, obavy a fobie. Existuje takmer 100 druhov skillu, 200 druhov kúziel, dokonca existujú aj rituály a modlitby. Crusaders of the Dark Savant sa objaví na Amigu v novembri, na PC v októbri. Od októbra sa bude predávať na Amigu Indiana Jones 4. Najnovšou hrou Delphine Software je Flashback, celkovo sa podobá na novú verziu Another Worldu, nie je však jeho pokračovaním. Postavy sa môžu vypovedať, musíme sa naučiť používať neznáme veci, zarábať peniaze. Zoomovanie, animácie a playback robia z tejto hry "filmový" program. Do konca roka bude hotová verzia pre Amigu a PC. Street Fighter II (Capcom) predstavuje obrovský úspech medzi hrami na peňažné automaty. Na Vianoce si môžeme aj my vyskúšať túto hru na svojom C-64, ST, PC alebo Amige. Free D.C.I. - jedná sa o "filmový" hru s digitalizovanou rečou a 20MB grafiky. Hru naaranžoval Kellyn Beck (herec-režisér), ktorý spolupracoval aj na takých "platinových" hrách, ako sú Defender of the Crown, Rocket Ranger a Centurion. Jedna z najkrajších hier na výstave ECTS má názov Chronicles of the Legends of Valour vol1: The Dawning. Hra je napísaná v štýle Ultima Underworldu, je však oveľa rýchlejšia a krajšia. Hlavná atrakcia je v tom, že sa vývoj programu začal na Amige, pripravuje sa verzia aj pre PC, STE a Atari Falcon. V tomto svete majú postavy svoje povolanie, svoj dom a svoju osobnosť. Ak bezhlavo zabíjame, roboti sa nám môžu pomstiť! V hre nemusíme sledovať iba jednu "nitku" udalostí. Hra bude dokončená v novembri. Príšery boli vyhotovené ray-trace metódou. New World Computing pokračuje



vo svojej úspešnej sérii Might and Magic. Štvrtá časť sa nápadne podobá na tretiu, proti grafike ale asi nikto nebude mať námietky ...

Virgin Games

Dung II: The Battle for Arrakis - taký je názov najnovšieho programu firmy Westwood Studios. Patríme k jednej z troch základných skupín (Atreidesovia, Ordosokovia alebo Harkonnenekovia), náš cieľ je jasný: musíme získať najdôležitejší poklad planéty - korenie. Stratégia: treba budovať a manažerovať továrne, vojenské a civilné jednotky. Pri bojoch musíme každú jednotku riadiť osobitne. Veľa krásnych animácií a digitalizovaná reč robí z tejto hry nadpriemerný program (Amiga/PC). Najväčšiu pozornosť na show vzbudil program The Seventh Guest. Zrodila sa prvá hra, ktorá prekračuje neuveriteľných 550 MB, a tak sa zmestí len na dve CD-éčka. Už vidím hmlistú budúcnosť: Please insert CD 2. V tomto prípade však hru nemôžeme kritizovať. Jedná sa o najkrajšiu PC hru, akú som v živote videl. Prekrásna, 256-farebná grafika vyhotovená ray-trace metódou. V jednom prekliatom dome musíme vyriešiť logické záhady. Dokážeme sa plynule otočiť okolo vlastnej osi (360 stupňov). Pohyb v izbách budí dojem, ako keby sme sa skutočne prechádzali v Ray-trace svete. CD-hudba, perfektné zvukové efekty. Bohužiaľ, zdá sa mi, že práve 486-ka vyhovuje svojou rýchlosťou.

Nízka prenosová rýchlosť CD-éčka trochu kazí pôžitok z hry. Objaví sa v decembri.

Už od septembra/októbra si môžete zakúpiť nasledujúce hry: Archer MacLean's Pool (Amiga/ST), The Legend of Kyrandia (Amiga/PC), Jimmy White's Snooker (PC), KGB (Amiga/PC), McKids (Amiga/ST), Reach for the Skies (PC/ST/Amiga), Rookies (Amiga/ST).

Zeppelin Games

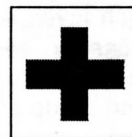
Na november boli naplánované tieto hry: C64 - Arnie II, International Tennis, Round the Bend, Neighbours. Amiga/ST - Santa Christmas Capers, American Tag Team Wrestling, International 5-a-side football, Sink or Swim.

V skratke (?) to bolo všetko, čo sme pre Vás pripravili o ECTS. Dúfam, že si každý našiel niečo pre seba v bohatej vianočnej ponuke herného software. Ale nebojte sa, zostali čerstvé správy aj do budúcich čísel Amiga staru. Nabudúce snád' potešíme aj viac "odborne" založených vlastníkov Amigy, prinesieme Vám obsiahlejšie informácie o výstave Amiga World z Viedne. Na ďalšie stretnutie na stránkach Amiga staru sa teší

Masell



Help - Line



Vážená redakcia!

Nedávno som začal pracovať s novou verziou Deluxe Paint V4.1, ktorý má oproti staršej trojkovej verzii niekoľko nových funkcií, napríklad aj metamorfózu. No a môj problém sa týka práve tejto funkcie, neviem ju totiž použiť. Chcel by som vás poprosiť o pomoc. Ďakujem!
Jozef Valach, Topoľčany.

Nová funkcia DPaintu, metamorfóza, sa využíva hlavne pri animácii. Riešenie popisovaného problému je pomerne jednoduché. Predovšetkým si treba uvedomiť, že metamorfóza sa dá urobiť medzi dvomi brushmi. Konkrétne metamorfóza sa robí pomocou nasledujúcich funkcií (nachádzajú sa v menu s označením BRUSH):

SPARE/BRUSH->SPARE:
prekopíruje označený brush do medzipamäti,

SPARE/BRUSH<->SPARE:
vymení označený brush s brushom, ktorý sa nachádza v medzipamäti,

SPARE/METAMORPH...:
vykoná metamorfózu.

Postup: vyznač si prvý brush a umiestni ho do medzipamäti. Potom si vyznač druhý brush a zvol' si metamorfózu. Objaví sa okno s nápisom Make AnimBrush. V strede okna sa nachádza kolónka Number of Cels a za tým číslo 5. Toto číslo určuje počet krokov pri metamorfóze. Musíš si však uvedomiť, že počet skutočne vypočítaných obrázkov je uvedené číslo mínus dva. Prvý a posledný obrázok je identický s predlohami.

Po nakliknutí na OK sa začnú vypočítavať medzikroky. Vyčistí sa pracovná plocha a samotný priebeh výpočtu môžeme sledovať v ľavom hornom rohu obrazovky. Zvlášť pekné efekty sa dajú dosiahnuť pri zmene ako tvaru, tak aj farby. Po skončení výpočtu sa znovu vrátiš k pôvodnej pracovnej ploche DPaintu,

tentoraz však "držíš" animovaný brush. Po každom kliknutí sa zmení brush o ďalšiu fázu vypočítaného prechodu.

Ahoj hviezdy!

(pozn. redakcie: toto oslovenie je bomba!)

Niekde som sa dočítal, že nová verzia Cygnus editoru (v 2.12) už dokáže pracovať aj so stĺpcovými blokmi. Čo to znamená? Ďalej by som sa chcel opýtať na možnosť ovládania Cygnusu cez Arexx.

Za odpoveď vopred ďakujem a želám vám veľa úspechu do roku 1993.

Milan Sklenár, Bratislava

Cygnus editor v2.12 skutočne umožňuje pracovať so stĺpcovými blokmi. Nevie, či poznáš princíp práce s obyčajnými blokmi, nakoľko práca so stĺpcovými blokmi je veľmi podobná. Pre istotu to vysvetlíme.

Ak v texte chceš presúvať nejaké odstavce, alebo len jednoducho chceš viackrát skopírovať určitú časť textu, potom nie je nič jednoduchšie, ako použiť príkazy pre prácu s blokmi. Najprv musíš vyznačiť blok, teda kurzor nastav na začiatok mieneného bloku a z menu Cut/Paste si zvol' položku Mark Block. Potom kurzor umiestni na miesto, kde sa bude končiť text. Vyznačený text by sa mal na obrazovke objaviť v inverzných farbách. Teraz môžeš blok vymazať (Cut block), alebo skopírovať (Copy block). Týmto operáciami sa blok preniesie do medzipamäti a teraz ho môžeš vsunúť na ľubovoľné miesto v texte (Insert block). Je to jednoduché, že? Vyznačený blok sa vzťahoval na celé riadky, ale v praxi sa stáva, že potrebujem pracovať s blokom ako so stĺpcami. Typický príklad:

z tabuľky chceme vymazať jeden stĺpec. Ako na to? Postup a princíp práce so stĺpcovými blokmi je zhodný s vyššie popísaným postupom pre riadkové bloky. Rozdiel je iba v spôsobe vyznačenia bloku. Textový kurzor nastav na predpokladaný ľavý horný blok, potom z menu Cut/Paste si zvol' položku Mark columnar block. Teraz kurzor umiestni na predpokladaný pravý dolný roh stĺpca a použi už známe funkcie Cut alebo Copy block. Vsunutie bloku sa deje tiež pomocou funkcie Insert block. Nezabudni kurzor umiestniť na miesto, kde chceš vsunúť blok a dbaj na to, aby tam nebol žiadny text. Najlepšie je vyskúšať si to hneď v praxi.

Ohľadom Arexx portu zatiaľ nevieme nič bližšieho poradiť, Tvoju otázku skúsime konzultovať s našim Arexxovým preborníkom Luchym, potom sa ozve.

Milý priateľ!

Mám takový "lamerský" dotaz. Dajú sa v A500 používať HD 3.5" diskety?

Petr Minařík, Kolín

Milý příteli.

V prípade, že chceš s úspechom používať HD diskety na A500, myslím tým využití kapacity diskety 1.78MB, musíš vymeniť Kickstart 1.3 za 2.04 - v.37.175, ďalej sehnat si HD mechaniku pro Amigu a WB verzi 37.xx nebo vyšší.

Toto vše je již s úspěchem instalováno v A3000, kde spolu s WB verze 38.21 a výše umí číst i HD diskety formátu MS - DOS.

Samozřejmě, že jdou diskety HD použít i na standardní Amize 500, ale jejich maximální kapacita bude 880 kB.

Vaša redakcia



Vážený příteli počítače AMIGA!

Prostřednictvím tohoto informačního letáku si Tě dovolujeme upozornit na publikace vydávané námi :

Floppy magazín GURU

Je určen výlučně uživatelům počítačů Commodore AMIGA 500 - 4000. Jedná se již o třetí ročník úspěšného disketového magazínu, distribuovaného na 3.5" disketách. Disketa jako médium přináší oproti klasickému papíru celou řadu výhod a již osvědčených možností: listingy, hudba, grafika, demo,... Vše je řízeno komfortním obslužným programem, který dovoluje vytisknout články podle potřeb uživatele na tiskárně.

Cena jednoho exempláře je 45.- Kčs včetně diskety a poštovného. V roce 1993 vyjde nejméně 6 čísel GURU, tedy v odstupech dvou měsíců.

AMIGA star

Jedná se o tištěný měsíčník na jehož 48 stranách najdete popisy PD programů, zaměříme se na zatím opomíjené oblasti zájmů (grafika, hudba, Ray-Tracing, programování). Vědomě potlačujeme rubriku her. Cena jednoho čísla je 19.- Kčs.

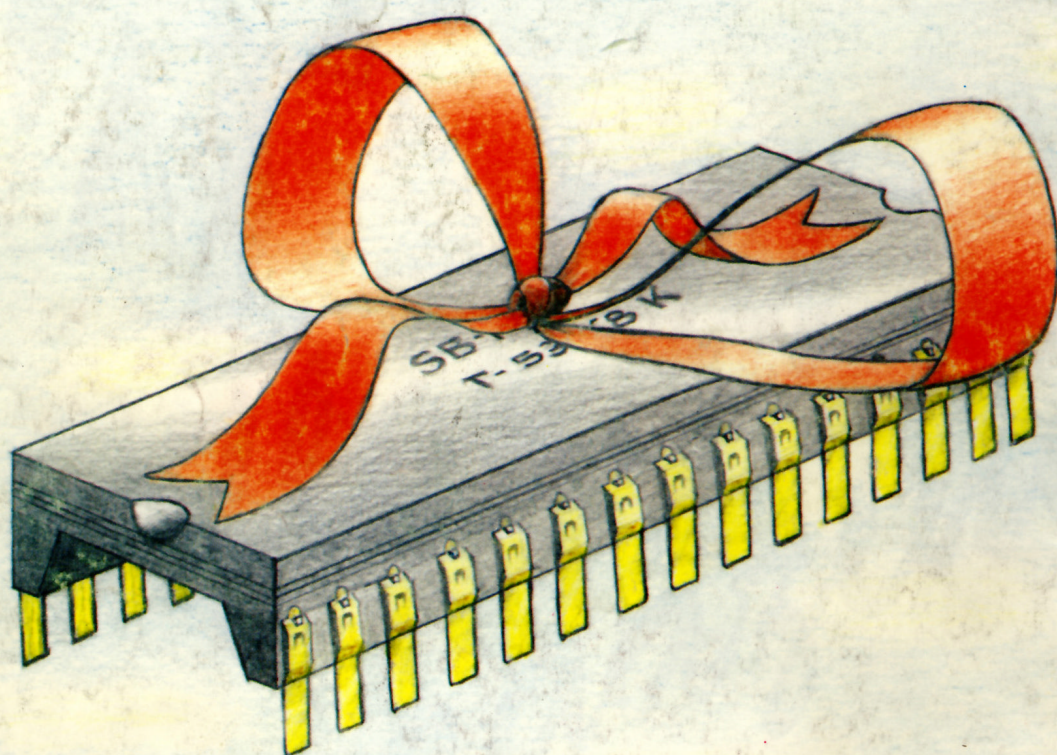
GURU i AMIGA star,

jejich média - disketa a papír, mají svoje klady, ale i zápory. Proto se budeme snažit, aby se disketa a časopis ve svých kladech vzájemně umocňovali a zápory se úplně eliminovaly. To docílíme vzájemnou provázaností obou médií a vzájemnou podporou. Popisy programů, tipy a triky se lépe čtou na papíře, ale listingy programů bez chyb nepřepíšete, proto budou na disketě.

Předplatné na rok 1992

Objednávky na rok 1992 přijímáme na korespondenčním lístku, kde uvedete o které čísla AMIGA star nebo GURU máte zájem. Objednané materiály obdržíte na dobírku. Cena AMIGA star-u je 19.- Kčs, GURU 40.- (noname disk).

A poštová poukázka na Kčs h slovom		A Ks h h		A Ks h h		A Ks h h	
Peř. ústav: IB Nitra pob. Komárno číslo účtu: 57 17 43 - 932/0520	Názov účtu adresáta:	Peř. ústav: IB Nitra pob. Komárno číslo účtu: 57 17 43 - 932/0520	Názov účtu adresáta:	Peř. ústav: IB Nitra pob. Komárno číslo účtu: 57 17 43 - 932/0520	Názov účtu adresáta:	Peř. ústav: IB Nitra pob. Komárno číslo účtu: 57 17 43 - 932/0520	Názov účtu adresáta:
Prev. pošta VAKÚS EUROFARM s.r.o. Hurbanovská 64 946 56 Dulojce		V. symbol: 555	V. symbol: 555	Zúčtovacie dáta platiteľa:	Zúčtovacie dáta platiteľa:	Zúčtovacie dáta platiteľa:	Zúčtovacie dáta platiteľa:
Odosielateľ:	Odosielateľ:	Odosielateľ:	Odosielateľ:	Odosielateľ:	Odosielateľ:	Odosielateľ:	Odosielateľ:
Okr. pečiatka	Podacie číslo	Ústrižok pre príjemateľa	Podacie číslo	Kontrolný lístok	Podacie číslo	Podacie číslo	Podacie číslo



1992