

Mesačník pre užívateľov počítačov AMIGA

AMIGA

star

ročník 1.

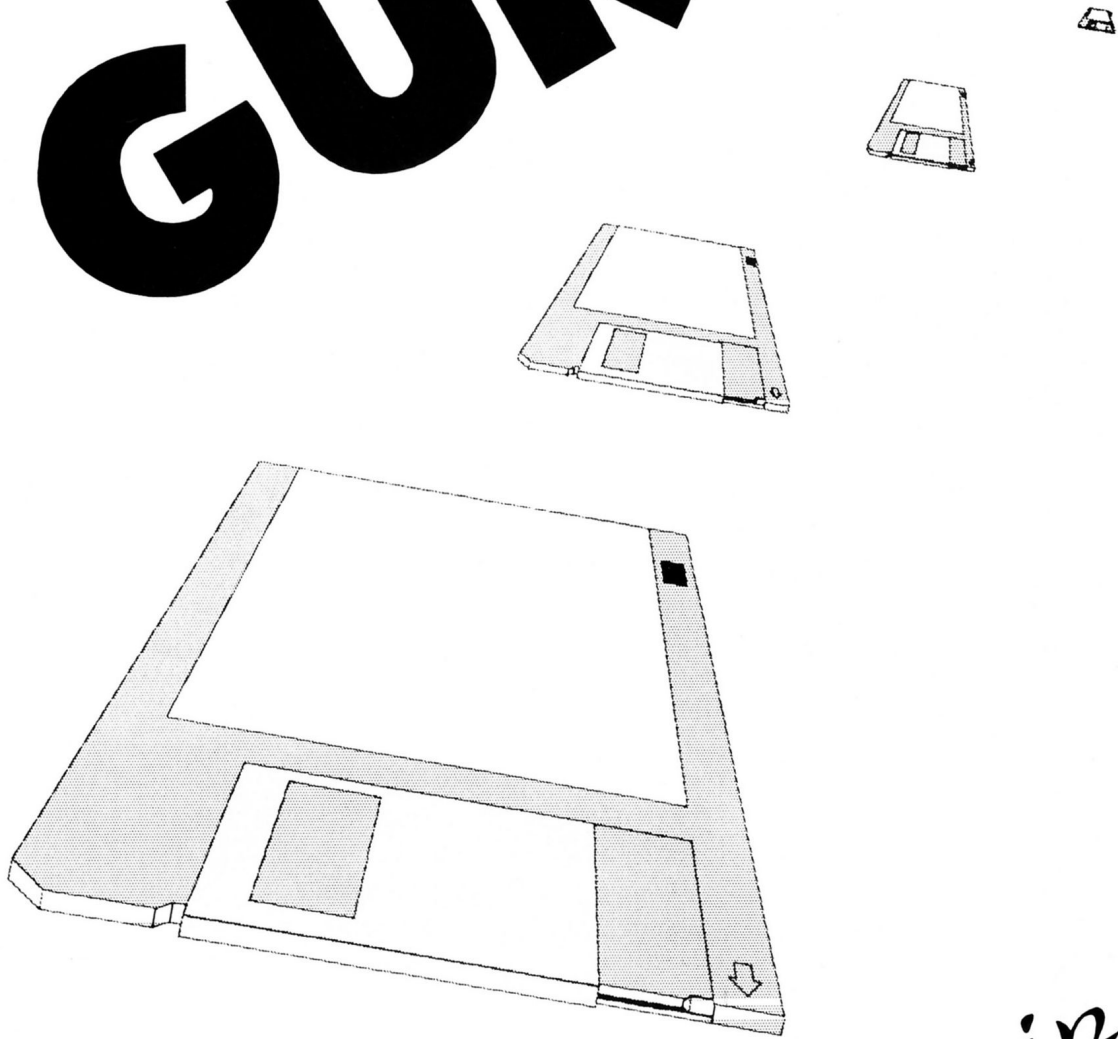
číslo 10.

október 1992

cena 19,— Kčs



GURU



Floppy Magazine

POZOR !

MIMORIADNA PONUKA FIRMY AMIUM !

Hardware :

Externá disková jednotka 3,5 " Golden Image	2 950,- Kčs
Optomechanická myš GI - 500 (290 Dpi , s podložkou)	850,- Kčs
Optická myš GI - 1000 (s podložkou 250 Dpi).....	1 490,- Kčs

Novinka !

AT karta ATonce Plus 16 MHz pre A 500, 500+, A2000	9 800,- Kčs
Rozšírenie RAM na 2 MByte pre A 500+	2 250,- Kčs
Prepínacia karta ROM Kickstart 1.3/2.x do A 500, 500+	600,- Kčs
Ďalšie príslušenstvo (harddisky, rozšírenia RAM, grafické karty, scannery, samplery) na objednávku.	

Software :

Novinka !

PBX - Národné prostredie (bezproblémová aplikácia slovenčiny a češtiny na počítačoch AMIGA, konverzia do všetkých štandardne používaných znakových tabuliek 320,- Kčs

CAMam - Manažér - univerzálna pomôcka pre podnikateľov. Obsahuje plánovací kalendár, osobnú aj obchodnú agendu, faktúry, finančné operácie, účtovníctvo a štatistiku. To všetko vo veľmi príjemnom užívateľskom prostredí obrazových symbolov.

(Cena sa stanovuje individuálne vzhľadom na požiadavky konfigurácie programu užívateľom.)

Servis :

Poskytujeme prvú pomoc pre Vaše Amigy. Volajte našu servisnú hotline 07/222 458.

Objednávky a požiadavky zasielajte na adresu:

AMIUM - objednávková služba, P.O. Box 23, 835 32 Bratislava, Hotline: 07/821 573

Redakcia časopisu AMIGA star a GURU
vás srdečne pozýva na
stretnutie užívateľov počítačov *Commodore AMIGA*.

Re-setkání zima '92

a uskutoční sa vo veľkej sále podniku

Vlněna Brno na Přízovej ulici č. 3

dňa 12. 12. 1992 v čase od 8:30 do 14:00 hod.

Vstupné je 15,- Kčs,
rezervovanie stola 25,- Kčs.

Počítame s návštevnosťou okolo 300 - 500 amigistov z celého Československa.

V sále budú k dispozícii stoly s elektrickými prípojkami v obmedzenom počte, preto vám ponúkame možnosť rezervovania stolov na našej adrese.

Vaše prípadné otázky posielajte na adresu:

AMIGA star
Kvapilova 792
66601 Tišnov,

alebo :

AMIGA star
Hurbanovská 64
94656 Dulovce,

prípadne volajte tel. číslo: 0504/793.

OBSAH:

Novinky	3
AMIGA4000	4
Počítačová grafika	6
Imagine	8
Amiga monitory	10
OctaMED 2.0	12
Viry	14
HPGL konverter	17
Directory Opus v3.40	19
Národné prostredie PBX	21
Dyna CADD	22
FileMaster	26
To bys měl znát	28



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

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

Distribútor: Eurofarm s.r.o., Predajňa 16, Hurbanovská 64, Dulovce 946 56

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

Redakčná rada: ing. Tibor Kováč, Petr Plíšek

Foto: L. Vallach, Tlač: fy LLSA Kameničná, obálka - Tlačiareň Komárno

Povolené MK SR č.490/91; Uzavierka 14. 10. 1992; Cena: 19.- Kčs

Jazyková úprava Eva Ďurčová.

Copyright AMIGA star / EUROFARM 1992

Novinky

Workbench 2.1

K operačnému systému 2.0 firma Commodore dodáva nový Workbench s označením - Workbench 2.1. Kým "starý" WB2.04 sa nachádzal na troch disketách, nová verzia 2.1 zaberá až päť diskiet. V stručnosti najvýznamnejšie zlepšenia:

- možnosť voľby časovej zóny a jazyka. Odteraz Amiga podobne ako iné profesionálne systémy, hlásenia vypisuje rodnou rečou užívateľa. Bohužiaľ, naše národné jazyky zatiaľ ešte nie sú podporované.

- značne sa zrýchlila práca s AGFA Compugrafic fontami.

- requestery dostali novú podobu.

- každý program Workbenchu využíva nové možnosti systému: ak nezadáme správne vstupné parametre, otvorí sa requester, v ktorom sa vypíšu všetky možné tvary. Napríklad ak sme doteraz programu Format nezadali správne parametre, vypisoval nám nesympatické chybové hlásenia. Teraz iba stačí nakliknúť na ikonu a hneď sa objaví okienko so zoznamom dostupných diskových mechaník (aj ich kapacita) a možných parametrov. Nezostáva už nič iného, len nakliknúť požadované parametre a hneď sa spustí formátovanie diskety.

- systém automaticky rozpoznáva diskety naformátované pod systémom MS-DOS a dokáže ich čítať aj písať.

- rozšíril sa počet ovládačov pre tlačiarne (napr. HPDeskJet 500C).

- veľkým prínosom sú nové grafické rozlíšenia. Vedľa klasického 50 Hz zobrazenia sa tu nachádzajú nové možnosti, ktoré využívajú 70 Hz obrazovú frekvenciu. Obraz je potom stálejší a neunavuje natoľko oči. Potešia sa mu hlavne užívatelia, ktorí veľa času strávia pred monitormi.

Nový Workbench 2.1 pracuje na ľubovľnom počítači Amiga s Kickstartom 2.0. (-pm-)

Workbench 3.0

Mnohí sa asi hneď pýtajú, či nebolo zbytočné vyvíjať Workbench 2.1, keď tu máme novšiu verziu - 3.0. Odpoveď: nie!

Workbench 3.0 vznikol rozšírením a prepracovaním verzie 2.1 a na prvý

pohľad neobsahuje žiadne prevratné zmeny. Workbench 3.0 je určený pre novú Amigu 4000, kde sa WB 2.1 nedal použiť, nakoľko nové hardwarové možnosti vie využiť iba nový systém - Workbench 3.0 (nový AA-Chipset ponúka až 256 farieb a radu nových grafických režimov). K tomu bolo nutné prepísať aj rutiny Kickstart ROM. Zároveň bol prepísaný aj Fast-File-System, ktorý ešte výraznejšie zrýchľuje prácu s harddiskami. Program Preferences je zmenený na nespoznávanie, ponúka možnosť nastavenia veľkého počtu nových parametrov pre Workbench.

(-pm-)

TEN for A600

Ako je známe, klávesnica Amigy 600 neobsahuje numerický blok. Tým pádom programy, ktoré využívajú tieto klávesy, nepracujú korektne, alebo sa vôbec nedajú použiť (napr. DPaint). Ovšem ak program beží v multitaskingu (teda nie hry), môžeme odstrániť uvedený nedostatok pomocou programu TEN. Program emuluje numerický blok pomocou rôznych klávesnicových kombinácií.

(-pm-)

2 MB Chip-RAM pro Amigu 500 a A2000!

Rozšírení pamätei na 2 MB Chip-RAM pro Amigu 500 ponúka firma W.A.W-Elektronik. Na kompaktní desce se nachází nový Agnus 8372B s 1 MB pamětí. Stačí vydělat starý AGNUS a zasunout kompaktní desku do prázdného soklu. (pep)

Virtuální paměť

Firma Buroautomation nabízí program "GigaMem" pro Amigu s procesory 68020/030 a obvodem MMU. Tímto programem si můžeme vytvořit virtuální paměť na svém hardisku. Takže můžeme mít i 50 MB paměti. Program stojí cca. 150 DM.

(pep)

SHI novinky

Tvorba nových vírusov aj napriek vysokým letným horúčavám neklesla

(3 kusy) a do módy prichádzajú linkové vírusy. Z noviniek tu máme

- Hochhofen

Je to skutočne novinka linkujúca aj pod KS 2.04. Napadnutý program sa zväčší o 3000 byte. Je zaujímavé, že činnosť vírusu sa v pamäti neprejaví zmenou vektorov. Vírus dostal meno podľa mena tasku v pamäti.

Princíp činnosti je nasledovný: vírus prehľadá hlavný adresár a napáda spustiteľné súbory (\$3F3) menšie ako 200000 bytes a ktoré nie sú infikované. Na začiatok programu umiestni svoje telo a tak rozšíri súbor o 3000 bytov. Vírus nie je 100% vypracovaný, pretože nie všetky infikované súbory sú spustiteľné. Po spustení infikovaného programu sa v pamäti stúť task s menom Greetings to hochhofen.

Ďalšou horúcu novinku je

- Infiltrator Link

iným menom aj Klein-Virus. K svojej činnosti potrebuje Dos.library verzie #36 alebo vyššiu (takže A3000 a Plusky traste sa!). Svoj prítomnosť v pamäti prezradí zmenou OldLoadSeg (Nie NewLoadSeg). Infikované súbory stltnú o mizerných 1052 bytov. V tele vírusu je kódovaný text: Howdy hacker! This is The Infiltrator! atď. Vírus skúša infikovať aj libs, devices, a tiež harddisk. Nie je to čistý linkový vírus, k šíreniu využíva aj BootBlock.

Dost' bolo strašenia, prejdime radšej k antivírusovým programom a povedzme si niečo o nových verziách. "Dost' bolo nových verzií!" - tvrdí SHI. Nová koncepcia predpokladá vytvorenie programu, ktorý bude viac využívať Brainfiles a knižnice... Nechajme sa prekvapiť.

Čo nájdete na septembrovej diskete THE NEW SUPERKILLERS:

BGS-9 Virus - slúži len pre testovanie programov, pozor nie je nový!

SCA boot virus - opäť na testovanie; je to už vírusová klasika.

Clear - program pre studený štart Amigy.

FEA - inštalácia antivírusového bootblocku.

FEACLI

FEARES - dtto residentné

Pokračování na straně 25

AMIGA 4000

Vrodine Commodore majú ďalší prírastok! Volá sa Amiga 4000. Európsku premiéru mala na výstave Amiga World 92 vo Viedni.

O novom počítači sa už dávnejšie povrávalo a šíрили sa rôzne klebety a dohady, dokonca aj my sme vás informovali v Amiga star 9 o nových možnostiach tohoto počítača, informácie však pochádzali z neoverených zdrojov.

Odvtedy už bola nová Amiga 4000 predstavená verejnosti a tak vám môžeme podať hodnoverné informácie. Pochádzajú priamo od pracovníkov firmy Commodore, ktorí boli takí láskaví a na výstave Amiga World 92 nám predstavili novú Amigu 4000.

AMIGA = PC ?

Prvý pohľad na Amigu 4000 nás mierne rozladil. Pred sebou sme uzreli počítač kategórie PC. Až o niekoľko sekúnd sme si všimli nápis AMIGA 4000 na čelnej strane. Staršia sestríčka Amiga 3000 má vcelku zaujímavý a pekný design, kým A4000 je umiestnená v štandardnej PC skrini, ktorá, podľa nás, nie je hodná tohoto počítača. To bol, samozrejme, iba prvý dojem. "Obsah" tejto skrinky nás však úplne rozčaroval. Z celej koncepcie nového počítača cítiť, že je zameraný na multimédia, hlavne grafiku a animáciu. Najprv sa pozrieme na hardvérovú stránku.

Super 040

Amiga 4000 je osadená procesorom Motorola 68040 taktovanej na frekvenciu 25 MHz. Ak ho chceme porovnať s procesormi

radu Intel, potom výkonom je zhodný s procesorom Intel 486-DX, taktovaným na frekvenciu 33 MHz. Procesor MC68040 obsahuje v sebe integrovaný matematický koprocessor, MMU a Cache pamäť 2 x 4 kByte. Tento vysoký výkon (okolo 20 MIPS) je umocnený novou sadou zákaznických čipov, ktoré robia vlastne Amigu Amigou. Vďaka novému AA-Chipsetu (Advanced Amiga Chipset) sa vylepšili grafické možnosti. Farby si môžeme vyberať z palety 16 mil. farieb. Počet bitplánov je rozšírený na 8, a tak môžeme mať na obrazovke až 256 farieb, samozrejme, z palety 16 miliónov. Veľmi zaujímavý je mód HAM8, ktorý je vlastne obdobou klasického módu HAM s tým rozdielom, že počet bitplánov je rozšírený na 8. Tak je možné zobraziť na obrazovke až 262000 farieb, čím je dosiahnutá foto-kvalita. Predstavte si animácie v HAM8 v reálnom čase! Animácia v 16 miliónoch farbách sa doteraz dala realizovať len s použitím grafických kariet v spojení s drahými záznamovými zariadeniami (krokovacie video, viď GURU 4/92), pričom o animácii v pravom slova zmysle nemôžeme hovoriť, nakoľko sa dala premietať iba na video. Vďaka novému módu HAM8 tieto problémy odpadávajú. Nové zákaznické čipy prinášajú so sebou aj ďalšie nové grafické módy, ktorých prehľad nájdete v tabuľke. Ich zaujímavosťou je, že nájdeme medzi nimi aj režimy, pracujúce s obrazovou frekvenciou 60 a 73 Hz.

Určite ste si všimli, že farby sa vždy vyberajú z palety 16 mil. farieb, čo znamená, že farbové registre musia byť 24 bitové. Intenzita každej zložky RGB sa dá nastavovať v 256 úrovniach, čím dostaneme 16 miliónov farieb. Popri rozmere farbových registrov sa rozrástol aj ich počet. Keďže môžeme narábať už s 8 bitplánmi, ich počet je 256. AA-Chipset skrýva v sebe nové ženské mená: ALICE a LISA. Fat Agnus

bola nahradená novým čipom s názvom ALICE, ktorá preberá všetky jej funkcie (DMA controller, Blitter, Copper). ALICE dokáže adresovať 2 MB Chip-ram, ale v budúcnosti by mala vedieť obhospodarováť až 8 MB.

No SCSI

Veľkým prekvapením je, že firmou Commodore dlhé roky propagovaný SCSI kontrolér bol nahradený AT-Bus kontrolérom. Určite to má svoje výhody aj nevýhody, ktoré snád' vývojoví inžinieri Commodore dôkladne zvážili a rozhodli sa správne. Štandardne sa s počítačom dodáva harddisk o kapacite 120 MB, ktorý však môžeme nahradiť s vyššou kapacitou (200 MB).

Ak chcete pripojiť nejaké SCSI zariadenie (scanner, Streamer, harddisk), potom musíte dokúpiť kartu A2091, ktorá obsahuje SCSI kontrolér.

Do novej Amigy je vmontovaná 3.5" HD mechanika, ktorá dovoľuje formátovať HD diskety až na 1.76 MB. Nový operačný systém dokáže čítať aj MS-DOS diskety (720 a 1440 KB), ktoré automaticky roznáva po ich vložení. Do počítača môžeme vmontovať ďalšiu internú 3.5" mechaniku a nájdeme miesto aj pre 5.25" mechaniku (to je ďalšie prekvapenie, znova prichádza éra veľkých diskiet?)

V základnej konfigurácii počítača sa nachádza 2 MB Chip-Ram a 4 MB Fast Ram, ktorá sa dá priamo na základnej doske rozšíriť až na 16 MB.

Predbežné správy o novej Amige referovali o 16-bitovom zvuku. Bohužiaľ, v tomto smere nás firma Commodore sklamala. V počítači nájdeme klasické, osvedčené zvukové generátory, takže v akustickej rovine nedošlo k žiadnej zmene.

Teraz sa pozrieme na zadnú časť počítača. Nájdeme klasické porty ako RS232 na sériový prenos, Centronics určený na paralelný prenos dát, port pre externú disketovú jednotku, 2 Cinch konektory pre audio výstup (stereo) a 23-polový RGB video výstup. To sú všetko známe porty zo starších Amig. Na zadnej strane počítača nájdeme aj konektor pre klávesnicu. Porty pre myš a joystick sú umiestnené na ľavej strane počítača.

V počítači samozrejme nájdeme voľné sloty na pripojenie rozširovacích kariet: 3 x Zorro III/AT-ISA a 1 x Zorro III/Video).

512 KB a jedná sa vlastne o úpravu Kickstartu 2.04. Spolupracuje s novým AA-Chipsetom a niektoré funkcie sú vylepšené a zrýchlené. Obdobne aj Workbench 3.0 neprináša so sebou žiadne prevratné zmeny. Je to prepracovaná verzia WB 2.1. (Blížšie o WB2.1 sa možno dočítať na inom mieste v tomto čísle Amiga staru.) Za zmienku stojí program "Multiview", ktorý dokáže znázorniť alebo prehrať IFF obrázky, samply, animácie a texty. Program je súčasťou Workbench.

Po spustení počítača sa Amiga 4000 rozbehne v móde "klasicknej" Amigy, to znamená ako A3000. Ak chceme používať nové grafické režimy, musíme počítač prepnúť do tohoto režimu. To je možné uskutočniť v Boot menu, ktoré vyvoláme súčasným stlačením obidvoch tlačidiel myši po zapnutí počítača.

Nový AA-Chipset mieni firma Commodore využiť aj iných počítačoch. Amiga 4000 je určená pre profesionálne grafické aplikácie a cena (okolo 5000 DM) tomu tiež zodpovedá (samozrejme je to veľmi výhodná cena ak porovnáваме výkon a cenu iných grafických systémov).

Pre "domáce" využitie bude určený ďalší počítač s označením **Amiga 1200**. Bude umiestnený v púzdre Amigy 600 s procesorom MC 68020 (14 MHz). Má to byť prvý domáci počítač na báze 32-bitovej technológie. Na trh má byť uvedená koncom tohoto roka (cena pod 2000 DM).

Kick 3.0 & WB 3.0

Keďže nová Amiga je založená na nových zákaznických čipoch, logicky vyplýva, že starý operačný systém (Kickstart 2.0) je nepoužiteľný. S Amigou 4000 sa dodáva nový Kickstart 3.0 a Workbench 3.0. Kickstart 3.0 zaberá

105 % kompatibilita ?

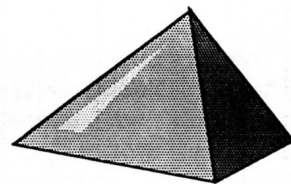
Určite každého napadne otázka kompatibility. Neblahé skúsenosti pri prechode zo systému 1.3 na 2.0 nás nútia brať vyhlásenie firmy Commodore s určitou rezervou. Podľa ich tvrdení, všetky programy, ktoré bežia systémovo, fungujú bez problémov. Problémy môžu spôsobiť niektoré hry...

-pm-

Grafické módy	Bitplány	Farby
Lores PAL	6	64
320x256	7	128
320x512	8	256
50Hz	8 HAM	256.000+
Hires PAL	5	32
640x256	6 EHB	64
640x512	6 HAM	4096
50Hz	6	64
	7	128
	8	256
	8 HAM	256.000+
Lores NTSC	6	64
320x200	7	128
320x400	8	256
60Hz	8 HAM	256.000+
Hires NTSC	5	32
640x200	6 EHB	64
640x400	6 HAM	4096
60Hz	6	64
	7	128
	8	256
	8 HAM	256.000+
Super-Hires PAL	3	8
1280x256	4	16
1280x512	5	32
50Hz	6 EHB	64
	6 HAM	4096
	6	64
	7	128

Grafické módy	Bitplány	Farby
	8	256
	8 HAM	256.000+
Super-Hires NTSC	3	8
1280x200	4	16
1280x400	5	32
60Hz	6 EHB	64
	6 HAM	4096
	6	64
	7	128
	8	256
	8 HAM	256.000+
Productivity	3	8
640x480	4	16
640x960	5	32
60Hz	6 EHB	64
	6 HAM	4096
	6	64
	7	128
	8	256
	8 HAM	256.000+
Euro72	3	8
640x400	4	16
72Hz	5	32
	6 EHB	64
	6 HAM	4096
	6	64
	7	128
	8	256
	8 HAM	256.000+

Počítačová grafika



Naposledy sme vám sľúbili, že budeme pokračovať ďalšími algoritmami, zakladajúcimi sa na náhodných číslach.

Vzhľadom na vaše listy si dovoľujeme tento náš sľub porušiť a v snahe splniť vaše želania sa dnes pustíme do často žiadanej tematiky - 3D grafika. Hneď na začiatku vás musíme upozorniť, že táto časť počítačovej grafiky je najnáročnejšia na matematický aparát, preto sa právom budete nazdávať, že naše dnešné stretnutie je "suché". Bohužiaľ, bez náležitých matematických znalostí nie je možné túto problematiku pochopiť. Napriek

znázornenie, prekrývanie telies, tieňovanie, výpočet farby telesa atď.. My sa budeme zatiaľ zaoberať iba problematikou premietania trojrozmerných objektov do roviny.

Základná myšlienka je veľmi jednoduchá. Ak chceme, aby obraz presne zobrazoval priestorové teleso, tak medzi teleso a oko pozorovateľa umiestnime plátno (premietacia rovina). Spojme úsečkami všetky body telesa s okom pozorovateľa. Priesečníky úsečiek a plátna vyznačíme, čím dostaneme model skutočnosti premietnutý na rovinu (plátno). Pre lepšie pochopenie pozri obrázok č.1.

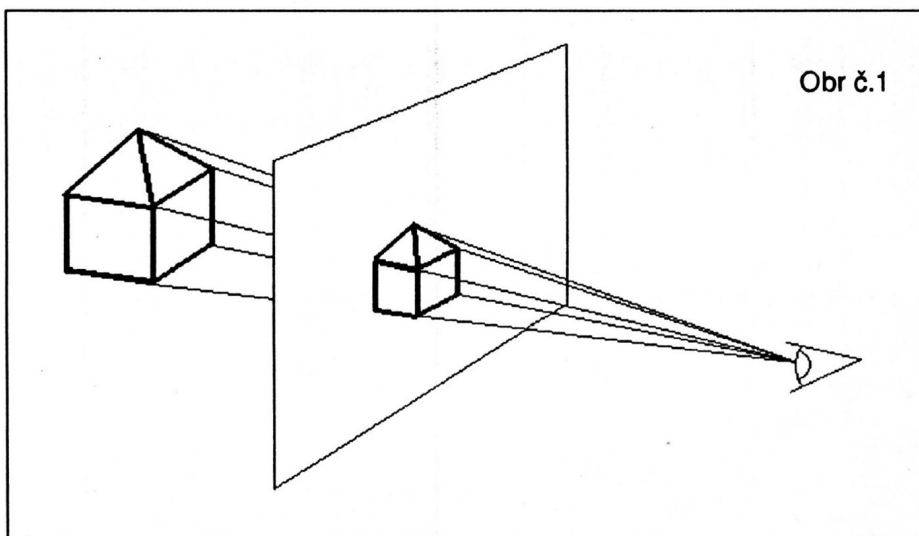
rovný pomeru strán OQ a OR. Ak bod S má súradnice (u,v,w), potom z uvedeného vyplýva, že

$$u = x \cdot d / z, v = y \cdot d / z, w = z \cdot d / z = d$$

Dostali sme, že v tomto usporiadaní obrazom bodu P(x,y,z) je bod S(x*d/z, y*d/z, d). Súradnica z sa neuvádza, nakoľko tá je vždy rovná d. Z rovníc vyplýva, že veľkosť obrazu objektu závisí, okrem veľkosti telesa, aj od vzdialenosti roviny projekcie od pozorovateľa, resp. od vzdialenosti objektu a roviny projekcie.

To bola teória, teraz sa pozrime na praktickú aplikáciu. Napíšeme krátky program v Amiga Basicu, ktorý znázorní ľubovoľný objekt na monitore. Najprv musíme definovať objekt. Pre jednoduchosť si zvolíme kocku. Kocka je určená 8 vrcholmi a 6 stranami. Pre jednoduchosť strany nebudeme brať do úvahy, budeme vykresľovať iba vrcholy. Každý vrchol (bod) je určený súradnicami (x,y,z), ktoré umiestnime do jednorozmerných polí X(), Y() a Z(). Súradnica prvého bodu bude teda X(1), Y(1), Z(1), súradnica druhého bodu je X(2), Y(2)... atď. Samotné súradnice definujeme ako DATA, ktoré potom načítame do polí. Aby sme mohli čo najjednoduchšie určiť súradnice vrcholov, budeme vychádzať z predpokladu, že stred kocky je zhodný so stredom súradnicového systému (0,0,0). Nakoľko kocka má všetky steny rovnako veľké, bude naša úloha ešte jednoduchšia. Pre lepšiu názornosť odporúčame vždy si nakresliť teleso (objekt) na milimetrový papier a tak určiť súradnice bodov.

V ďalších výpočtoch však nesmieme zabudnúť, že súradnice vrcholov kocky sú relatívne, teda sa vzťahujú k stredu súradnicového systému, ktorý leží v strede kocky. Preto ich musíme upraviť, pričítať posun (X0,Y0,Z0), aby sme dostali správne hodnoty. Tento postup má nepochybne viac výhod: jednak definovanie objektu je jednoduchšie a na druhej strane ak chceme objekt umiestniť hocikde v priestore, stačí zadať iba súradnice stredu objektu a



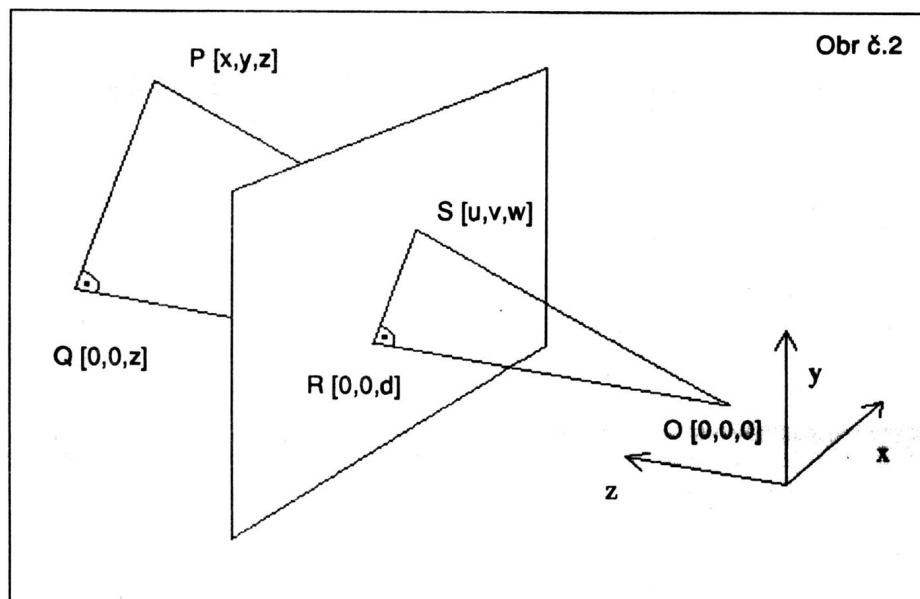
Obr. č.1

tomu sa však budeme snažiť obmedziť matematiku na najnižšiu nutnú hranicu.

Problematika znázorňovania trojdimenzionálnych predmetov v rovine (ploche) už od dávna zaujímala ľudí. Maliari pred renesanciou predmety zobrazovali vždy spredu, alebo, ak ich chceli znázorniť z viacerých strán, tak ich namalovali ako rozvinutú plochu. Až objavenie perspektívy vnieslo do maliarstva prevratné zmeny. Pod pojmom perspektíva rozumieme súhrn pravidiel, týkajúcich sa problematiky znázorňovania priestorových telies v rovine (napr. prekrývanie telies, farebná zmena vzdialenejších telies a pod.). Táto tematika je v počítačovej grafike označovaná za najvýznamnejšiu a zároveň najťažšiu. Prináša so sebou také problémy ako perspektívne

Ako vidíte, princíp je jednoduchý, teraz ho však musíme sformulovať matematicky. Predpokladajme, že počiatok súradnicového systému O (0,0,0) je zhodný s okom pozorovateľa (obr. č. 2). Nech bod objektu P má súradnice (x,z,y) a rovina projekcie (plátno) je vo vzdialenosti d od bodu O. Ďalej predpokladajme, že rovina projekcie je kolmá na os z. Ak spojíme bod O (oko pozorovateľa) s bodom P, dostaneme úsečku OP, ktorá pretína rovinu projekcie v bode S. Úlohou je určiť súradnice bodu S. Do našej schémy pridajme bod Q, ktorý má súradnice (0,0,z). Spojnica OQ pretína rovinu projekcie v bode R (0,0,d). Podľa obrázku č.2 sú trojuholníky OPQ a OSR podobné a z vety o podobnosti trojuholníkov vyplýva, že pomer strán PQ a SR je

samotné súradnice bodov potom ľahko vypočítame. Ak sme kocku umiestnili v priestore, musíme určiť ešte vzdialenosť roviny projekcie od pozorovateľa - D. Teraz už poznáme všetky potrebné hodnoty, stačí dosadiť do horeuvedeného vzorca a dostaneme súradnice obrazu v rovine projekcie (ten je v tomto prípade obrazovka monitoru). Získané súradnice ešte upravíme vzhľadom k stredu monitoru (+160,+128) (vypočítané 2D suradnice sa nachádzajú v poli XX%() a YY%()). Zostáva iba záverečná fáza - vykresliť body na obrazovku. Ak ste postup úplne nepochopili, tak si preštudujte výpis programu.



Obr č.2

```

D = 500
XO=0:YO=0:ZO=500
pv%=8

DIM x%(pv%),Y%(pv%),Z%(pv%)
DIM xx%(pv%),yy%(pv%)

FOR i%=1 TO pv%
  READ x,Y,Z
  x%(i%)=x:Y%(i%)=Y:Z%(i%)=Z
NEXT i%

SCREEN 1,320,256,5,1
WINDOW 2,"moje",,1

FOR ZO=500 TO 3000 STEP 10
  FOR i%=1 TO pv%
    xx%(i%)=(x%(i%)+XO)*D/(ZO+Z%(i%))+160
    yy%(i%)=(Y%(i%)+YO)*D/(ZO+Z%(i%))+128
  NEXT i%

  CLS
  FOR i%=1 TO 3
    LINE (xx%(i%),yy%(i%))-(xx%(i%+1),yy%(i%+1))
    LINE (xx%(i%+4),yy%(i%+4))-(xx%(i%+5),yy%(i%+5))
  NEXT
  LINE (xx%(1),yy%(1))-(xx%(4),yy%(4))
  LINE (xx%(5),yy%(5))-(xx%(8),yy%(8))
  FOR i%=1 TO 4
    LINE (xx%(i%),yy%(i%))-(xx%(i%+4),yy%(i%+4))
  NEXT
NEXT ZO
END

REM Definovanie suradnic vrcholov kocky (X,Y,Z)
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

```

Program ide dokonca o niečo ďalej ako len vykresľovanie objektu. Je v ňom cyklus, ktorý kocku vzdaluje od pozorovateľa. Teda, je to pokus o animáciu vzdialujúcej sa kocky. Princíp animácie je vám asi zrejmý z výpisu programu.

Na budúce pôjdeme o kúsok ďalej, budem pokračovať v animácii, ale pridáme aj otáčanie sa kocky v priestore.

-pm-

OPRAVA

V AMIGA star č. 9/1992 v článku *Safe Hex Internacional* došlo k preklepu v adrese Regionálneho centra SHI v ČSFR.

Správna adresa zní:

Regionálne centrum SHI
Ondrej Krebs
SNP 4A
Holíč
908 51

tel.: 0801/3764

OPRAVA

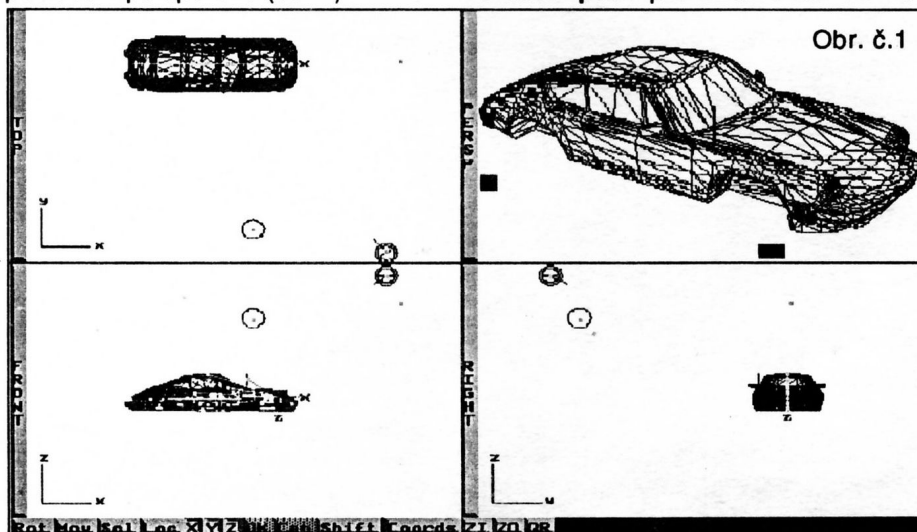


Stage editor je důležitou součástí programu **Imagine**. Práce v něm připomíná práci fotografa - rozmístit objekty, naaranžovat scénu, vhodně umístit a nasměrovat reflektory a v neposlední řadě někde umístit kameru. To vše a ještě mnohem více můžete ve **Stage Editoru** udělat. Do **Stage editoru** se dostanete z jakéhokoliv jiného editoru pomocí **Project/Stage Editor**. Podmínkou je, že máte otevřený nějaký projekt.

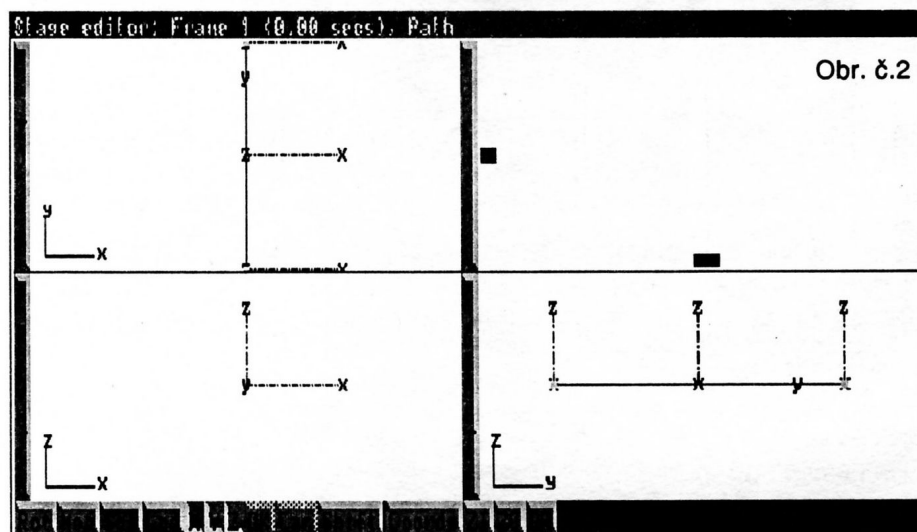
První úlohou bude do **Stage Editoru** něco nahrát. Uděláte to pomocí **Object/Load**. Objekt se nahraje a zobrazí se ve všech pohledech, tedy i perspektivním. Stejně jako v **Detail Editoru**, i zde můžete měnit prostorový pohled na těleso pomocí dvou černých gadgetů. Teď ale zkuste funkci **Display/Camera View**. Objekt by se měl znovu zobrazit v perspektivním okně, ale pravděpodobně jinak velký nebo orientovaný než tomu bylo v okamžiku jeho nahrání. To je proto, že se na něj díváte z pozice kamery. Pokud kameru nevidíte, použijte **Zoom Out**. Taky se mohlo stát, že zadáte **Display/Camera View** (pohled kamery), ale okno pro perspektivu je empty. Trapná situace. V tom případě se kamera dívá někde úplně jinak. Jedna funkce zajistí, aby se kamera dívala přímo na objekt (na jeho osy!!!, samozřejmě). Jedná se o **Object/Camera (Re)Track**. Po zvolení funkce se objeví malý requester a požaduje zadání jména objektu. Pokud si to jméno nepamätujete (lze ho změnit v **Attribute requesteru Detail Editoru**), použijte funkci **Pick/Select/Find Requester**. Zobrazí se okno s názvy

všech objektů na scéně. Zde si název svého objektu zapamatujte a napište ho jako argument pro **Camera (Re)Track**. Kamera zůstane na místě, ale otočí se tak, aby se dívala na osy objektu. Všimněte si, že v módu pohledu kamery jsou ignorovány gadgety pro nastavení pohledu v perspektivě (obr. 1).

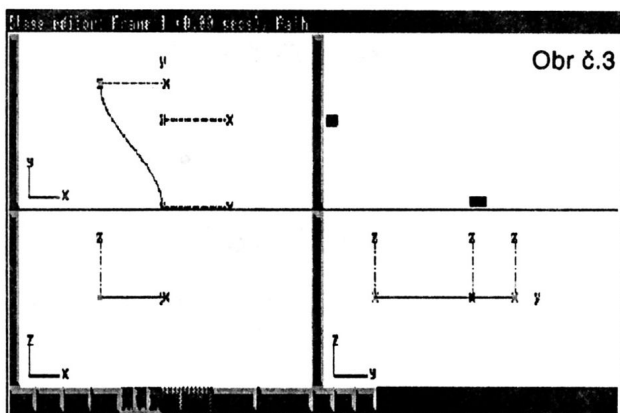
Ááá, teď si vzpomínám že jsem minule slíbil povykládat něco o trasách. Trasu (anglicky *path*) můžete vytvořit a editovat i v **Detail Editoru**, ale stejně tak i ve **Stage Editoru**. Trasu vytvoříte příkazem **Object / Add / Open path** pro otevřenou křivku nebo **Object / Add / Closed path** pro uzavřenou křivku.



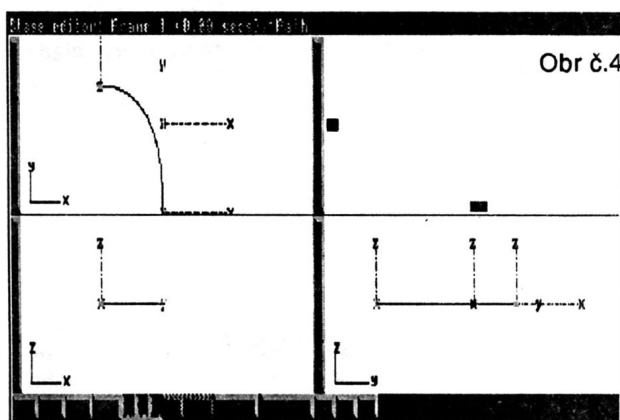
Obr. č.1



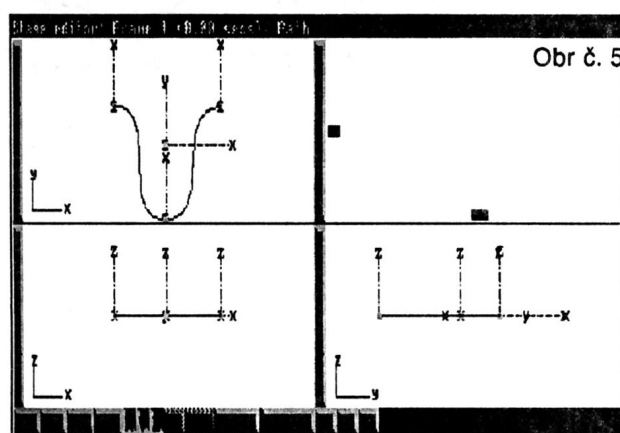
Obr. č.2



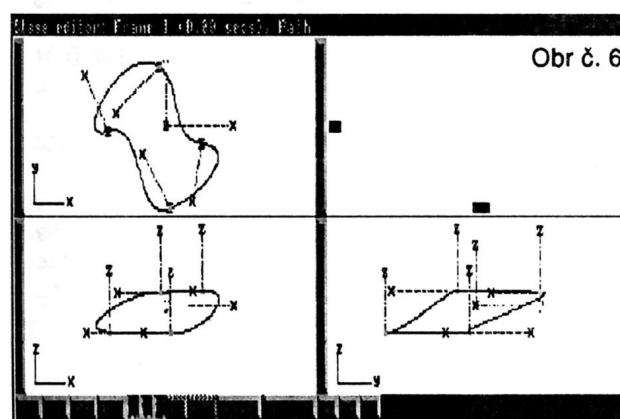
Obr. 3



Obr. 4



Obr. 5



Obr. 6

pro její uložení. Poté se objeví jednoduchá trasa, tvořená dvěma body (s osami) na krajích a jedny osy jsou uprostřed (obr. 2). Krajní osy mají vliv na tvar stezky, prostřední jsou souřadné osy trasy jako každého jiného objektu. Teď zkuste picknout myší horní bod trasy, zmáčknout "m" a interaktivně s tímto bodem pohybovat. Dopadne to podobně jako na obr. 3, vytvoříte křivku s inflexním bodem (tečna v tomto bodě křivku protíná). Možná jste čekali, že to dopadne trochu jinak - že bude křivka ryze konkávní nebo konvexní. Věc se má asi takhle. Představte si naši trasu jako pružný drát, na jehož koncích jsou souřadné osy. Když pohybujete osami tak, že jsou stále rovnoběžné s jistými absolutními osami, bude drát tvořit křivku s inflexním bodem. Pokud chcete vytvořit křivku bez inflexe (třeba čtvrtkružnici), musíte osy zrotovat. A v tom je právě myšlenka tvorby trasy.

Na obr. 4 je naše předchozí trasa upravena právě tímto způsobem - horní bod je zrotován o 90 stupňů. K tomu jsem použil Transform requester, stejně jako v Detail Editoru. Rovněž však můžete rotovat osy interaktivně (klávesa "r").

Asi se vám bude zdát, že jste při tvorbě trasy velice omezeni dvěma body. Opravdu, asi by jste toho moc nevymodelovali. Proto můžete vytvořit další body s osami na křivce a manipulovat s nimi.

Nový bod můžete vytvořit mezi dvěma existujícími body tak, že je oba picknete (a držíte přitom klávesu Shift) a zvolíte funkci **Path/Split Segment**. Uprostřed mezi picknutými body vznikne nový bod s osami. Tímto způsobem můžete stále přidávat nové body (obr. 5). Pokud chcete některé body vymazat, zvolte **Path/Delete Point**. Co se týče uzavřených tras, jejich editace je obdobná. Ukázka uzavřené trasy je na obr. 6. Co se týče použití tras, tomu se budu věnovat až při animacích.

Co se týče dalších možností Stage Editoru, najdeme zde menu **Display a Pick/Select**, které jsou obdobné jako v Detail Editoru. Menu **Mode** je však trochu chudší - jsou zde jen módy **Pick groups** (pro práci s objekty) a **Edit path** (pro editaci trasy). Ani menu **Project** asi nikoho neohromí a tak se podíváme na menu **Object**.

Object/Load - slouží k nahrání objektů (zde nazývaných "herci" - actors) na scénu.

Object/Add/Axis - tato funkce přidá na scénu samotné osy, např. jako cílový bod pro pohyb kamery.

Object/Add/Light source - vytvoří světelný zdroj. Jeho charakteristiky můžete nastavit v Action Editoru.

Object/Rename - přejmenování objektu.

Object/Delete - odstranění objektu ze scény.

Object/Show path lenght - ukáže délku picknuté trasy.

Object/Transformation - klasický Transform requester, jak jej znáte z Detail Editoru.

Object/Snapshot - uložení objektu. Má však tu výhodu, že uloží objekt v tom tvaru, v jakém se momentálně vyskytuje v daném snímku (při animaci). Například: mám animaci vlnění v rovině na 70 snímků (pomocí modulu Ripple, o tom příště). Snapshot mi umožní uložit rovinu tak, jak bude vypadat třeba v 31. snímku - vyvolám požadovaný snímek (**Frame/Goto**), picknu zvlněnou rovinu a uložím ji pomocí **Object/Snapshot**.

Další příkazy se týkají animací, takže o nich až příště. Poslední tři příkazy se týkají zjednodušeného zobrazování, znáte je už z Detail Editoru.

Budeme se teď zabývat případem otevřené křivky.

Po zvolení otevřené trasy budete požádáni o specifikaci názvu souboru

omezení dvěma body. Opravdu, asi by jste toho moc nevymodelovali. Proto můžete vytvořit další body s osami na křivce a manipulovat s nimi.

Jan Slanina

Amiga - monitory

Zrejme asi každého užívateľa, používajúceho HF- modulátor prejde trpezlivosť a možno aj bolesti hlavy z obrazovky televízora a rozhodne sa pre kúpu monitora.

Na trhu je bohatý výber. Bežne sa pre Amigu používa RGB-analógový monitor ako napríklad typ 1084 od Commodora. Tiež väčšina Multisync monitorov je určená pre Amigu a najmä pre tých, ktorí si môžu dovoliť flickerfixer a potešíť sa z dokonalého obrazu pri vyšších obrazových frekvenciách. Jedno si treba pri kúpe uvedomiť. Kto má záujem šetriť pri kúpe monitora a rozhodne sa pre jednoduchší typ, nebude môcť využiť prípadne flickerfixer. Ďalšie lacnejšie alternatívy sú RGB- alebo RGBI-digitálne monitory. Avšak tento typ má veľkú nevýhodu, pretože poskytuje iba 8 resp. 16 farebných odtieňov (a kto z majiteľov Amigy by sa rozhodol pre túto alternatívu). Pri monitoroch s Composite-videovstupom je treba oželiť dokonca aj farbu, pretože Amiga dáva iba BAS videosignál (normálny videosignál, ale bez informácie o farbe).

Vysvetlivky:

RGB - Red/Green/Blue, RGB monitor dáva oddelene tri základné farebné signály, čo umožňuje podstatne lepšiu kvalitu obrazu.

RGB-Analog - Intenzita farebného signálu je vedená postupnou zmenou, takže tento typ monitora môže teoreticky poskytovať nekonečne veľa farebných odtieňov.

RGB-Digital - monitor spracúva iba dva stavy pre každý kanál: červená-áno/nie, zelená-áno/nie, modrá-áno/nie, takže poskytuje iba osem farieb.

RGBI-Digital - táto verzia je identická s RGB-Digitálnym monitorom, avšak poskytuje pre každú farbu dva odtiene jasů, čím je umožnená paleta 16 farieb.

FBAS - kompletný videosignál, včítane farebnej zložky.

BAS - ako FBAS, ale iba jeden čiernobiely signál.

MULTISYNC - monitor, ktorý vie spracúvať vyššie obrazové frekvencie so synchronizáciou signálov. Môžeme povedať, že monitoru je to doslova jedno, či pracuje s obrazovou frekvenciou 50 alebo 100 Hz. Tomu samozrejme zodpovedá aj jeho cena.

FLICKERFIXER - je to zariadenie s pamäťou na obrazové signály, ktoré potom vydáva s dvojnásobnou rýchlosťou. Všetky zvyčajné flickerfixery pracujú nasledovne: pri normálnom grafickom rozlišovacom móde prekladá každý riadok dvakrát, čím eliminuje čierne medzírnie. Pri vyšších grafických rozlíšeníach - Interlace-mód sa obrazová frekvencia zdvojnásobí, obraz je bez rušivého blikania.

1084S

Oficiálny štandardný monitor pre Amigu. Jedná sa o univerzálny monitor, ktorý spracúva signály RGB-Analog a Digital, ako aj BAS a FBAS a oddelený farebný a BAS-signál (pre počítače Commodore 64 dáva veľmi pekný obraz). Avšak nie je to monitor typu Multisync, takže nie je vhodný pre rozšírenia s flickerfixerom. Kvalitatívne spadá do strednej oblasti. Jeho rozlišovacia schopnosť je pre obyčajné grafické módy vynikajúca. Dokonca aj Superhires mód vie ešte prečítať, hoci toto rozlíšenie prekračuje oblasť 1084 bodov. Obrazovka je antireflexná a je osadený stereozosilovačom s dvomi reproduktormi. Cenovo je pomerne výhodný (v SRN sa pohybuje jeho cena medzi 550 a 600 DM).

PHILIPS 8833-2

Uvedený monitor je veľmi príbuzný 1084. Je to spôsobené najmä tým, že monitor 1084 vyrába rovnako firma Philips. Jeho technické a kvalitatívne vlastnosti sú prakticky identické.



ANITECH 84

Anitech 84 patrí do radu lacnejších RGB monitorov. Svojimi možnosťami zapojenia je prakticky rovnaký s 1084, ale čo sa týka obrazovej kvality má od Commodore monitora pomerne ďaleko. Pre užívateľa, ktorý hľadá cenovo prístupný a pritom ešte kompatibilný monitor s Amigou ho môžeme doporučiť.

COMMODORE 1930 VGA-MONITOR

Pre vlastníkov flickerfixerov, prípadne Amigy 3000, jedná sa o VGA- a Multisync-monitor. Je priamo od firmy Commodore a jeho 14-palcová obrazovka dáva dobrú kvalitu obrazu. Rozlišovacia schopnosť je o niečo vyššia ako 640x480 bodov. Antireflexný farebný monitor pracuje s vertikálnymi frekvenciami 50 až 70 Hz, horizontálne nie je možnosť variability frekvencie, podľa VGA má 31,5 kHz.

COMMODORE 1950 MULTISYNC

1950 je väčší brat 1930. Jedná sa o čiste multisync monitor. Môže byť použitý pri všetkých modeloch počítača Amiga, či už s flickerfixerom alebo bez. Maska obrazovky má veľkosť pixelov 0,31 mm ako u 1930, ale jeho rozlišovacia schopnosť je výrazne lepšia. Rozlíšenie až do 800x600 bodov zvláda bez problémov. Synchronizácia vertikálna v rozmedzí 60-80 Hz a horizontálna 15-35 kHz sa nastavuje plne automaticky. Šírka pásma prenosu videosignálu 30 MHz zaručuje extrémne dobrú kvalitu obrazu.

COMMODORE 1960 MULTISYNC

V súčasnosti najväčší, ale zároveň aj najdrahší model z dielne Commodore. Obrazovka 14" má vynikajúce rozlíšenie 0,28 mm.

Ostatné vlastnosti sú rovnaké ako u predchádzajúceho modelu 1950.

NEC MULTISYNC

Firma NEC je už veľmi dlho na trhu známa vynikajúcou kvalitou svojich monitorov. Svoj už legendárny model Multisync I nasadila v mnohých odvetviach a u Amigy môže byť použitý vo všetkých grafických módoch, či už s flickerfixerom alebo bez. Tak napríklad spracúva aj nový "Productivity"-mód (640x480 non interlace a 640x960 interlace) bez akýchkoľvek problémov.

NEC MULTISYNC II

Nasledovník slávnej "jedničky" je ešte stále k dostaniu. Oproti svojmu predchodcovi Multisync I má vylepšený dizajn, väčší komfort obsluhy a zvýšenú kvalitu obrazu.

NEC MULTISYNC 3D - 5D

S radom Multisync III začína u NEC-u nová generácia vysoko hodnotných monitorov. Ich vlastnosťami sú vysoký rozsah vertikálnej aj horizontálnej obrazovej frekvencie, vyššia šírka pásma a vynikajúca kvalita obrazu. V základe sa modely 3D, 4D a 5D rozlišujú len veľkosťou obrazovky. Pre normálnu prácu sa doporučujú obrazovky 3D a 4D. Pre zvláštne grafické použitia sú určené 20 palcové monitory 5D (aplikácie napríklad v Multimedia Show). Technické dáta zodpovedajú približne údajom u Commodore 1960 multiscan monitora. Pre náročnejších prinášame aj približný cenový rozsah:

Multisync 2A 14" - 930,- DM
Multisync 3D 14" - 1280,- DM
Multisync 4D 16" - 2240,- DM
Multisync 5D 20" - 3600,- DM

EIZO MULTISCAN

Sú známe svojou vysokou technickou hodnotou, ale aj cenou (približne o 50% drahšie ako NEC). Podobne ako u radu NEC sú k dispozícii multisync typy monitorov rozličných veľkostí obrazoviek.

IDEK

Z palety produkcie firmy Idek ide predovšetkým o Multiflat 5021 (21 palcová obrazovka), ktorý je určený pre grafické módy s flickerfixerom alebo bez (frekvenčný rozsah 15-38 kHz). So svojou rozlišovacou schopnosťou 1024x768 je ním možné spracúvať aj superhires ako aj Productivity interlace mód (960 riadkov). Ako luxus model (potrebný flickerfixer) je typ MF-5421, ktorý so svojou vzdialenosťou bodov 0,26 mm ponúka fenomenálnu rozlišovaciu schopnosť 1600x1200 bodov, čo je v súčasnosti ďaleko viac, ako môže poskytnúť Amiga.

HITACHI MULTISCAN

So svojou rozlišovacou schopnosťou 800x600 bodov patrí Hitachi 14 MVX do strednej triedy. K použitiu týchto monitorov sa doporučuje flickerfixer. Vzdialenosť bodov 0,28 mm, antireflexný povrch a nevyžarujúca obrazovka poskytuje veľké pohodlie pre oči. Je vhodnejší pre aplikácie s grafickými kartami u Amigy 3000.

PANASONIC TX 2013 MA

Je určený pre vlastníkov flickerfixerov s luxusnými požiadavkami. So svojou 20 palcovou obrazovkou má rozlíšenie 1280x1024 bodov a spracúva riadkovú frekvenciu 30 až 64 kHz, pri frekvencii plného obrazu 50 až 90 Hz! Nezrkadliaci matný povrch a vysoko kontrastná obrazovka poskytuje výnimočne kvalitný obraz. Je priamo zapojiteľný na Amigu 3000, so zodpovedajúcimi káblami a výbavou flickerfixerom je spokojný s každým modelom Amigy.

TARGA TM 1480/1495

Tento multiscan monitor ponúka rozlišovaciu schopnosť 1024x768 bodov a je určený prakticky pre všetky grafické módy. Šírka pásma 40 MHz umožňuje aj pri kritických obrazových situáciách čistý a jasný obraz. Model 1495 je VGA varianta tohto monitora, ktorý je o niečo lacnejší, ale pre VGA monitor je potrebný flickerfixer, zatiaľ multisync monitor sadne na každú obrazovú frekvenciu.

MITSUBISHI MULTISCAN

Široká paleta monitorov Mitsubishi pokrýva oblasť VGA až po vysoko výkonné Multiscan monitory. Obrazovky vďaka svojej bodovej vzdialenosti (väčšinou pod 0,3 mm) a vysokej ostrosti obrazu, patria prakticky do vyššej triedy, čomu zodpovedá aj ich cena.

V ďalšom pokračovaní sa budeme venovať prehľadu tlačiarň.

RNDr. Milan Turek

Doprodej RESETu

Nabízíme doprodej časopisu RESET č.1/41991 za veľmi výhodnou cenu 10 Kčs/kus

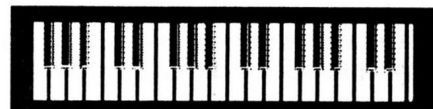
RESET
Kvapilova 762
Tišnov
666 01

GURU na papieri

V susednom Maďarsku sa amigisti od júna tešia novému farebnému časopisu GURU. Na 64 stranách nájdú svoje aj majitelia konkurenčných počítačov ATATRI ST a IBM PC. Cena mesačníka je 150 Forintov a komu nie je jazyk cudzí, môže si ho objednať na adrese:

GURU
1399 Budapest
Pf. 701/765

OctaMED 2.0



Programovatelné klávesy

Pokud už máme tedy blok hotov a chceme k výškám not přidat pouze označení efektu, lze to provést takto. Do definice zadáme "xxx-xD01". K výšce tónu se automaticky přiřadí efekt "C-2 0D01". Volba "xxx" znamená >nezměnit<.

Definice programovatelných kláves se provádí zvolením čísla v políčku vedle nápisu "Note". Pokud zde zvolíme "0", budeme definovat klávesu Shift+0. Pokud tedy máme nastavené číslo noty definujeme notu samotnou. Provádí se to najetím kurzoru na požadovanou notu v notovém zápisu a stiskem "NOTE". Nyní můžeme pomocí Shift+0 zapisovat notu do záznamu

Jsou tu ještě volby Range a Buffer. Pomocí Range definujeme celou oblast not najednou a volba může prolínat i několik stop. Definice oblasti se provádí stiskem pravého tlačítka myši a ohraničením oblasti.

Příklad:

klávesy jsou nadefinovány

Alt+0="xxx xD01"

Shift+1="G-1 6000"

Shift+2="E-1 0000"

C-2 0000 zde Alt+0 => C-2 0D01

--- 0000 zde Shift+1 => G-1 6000

D-1 7C20 zde Shift+2 => E-1 0000

Pro definici lze použít tyto klávesy:

Shift+ 0 - 9 toto je vyhrazeno pouze pro volbu se změnou celého tónu

L.Alt+ 0 - 9 zde lze použít i volbu "xxx x000" pouze změna efektu

P.Alt+ 0 - 9 zde lze použít i volbu "xxx x000" pouze změna efektu

Pick note

tato volba slouží pro definování not. Pokud použiješ tuto volbu nadefinuje se na příslušnou klávesu nota na které se právě nachází kurzor.

Pick range

Nadefinuje celý blok not na jednu klávesu

Pick buffer

Nadefinuje na klávesu obsah kopírovacího bufferu.

CLR

Vymaže definici právě nastavené klávesy.

SPACE=DEL

Klávesa Space zadává prázdnou notu.

Keypad: Track on/off / sel.instr

Tato volba nastaví pracovní mód klávesnice. Když je nastaveno Track on/off, klávesnice může být použita pro zadávání not do stop. Pokud je zapnuto Sel.instr. lze použít numerický blok klávesnice pro přepínání jednotlivých nástrojů. Lze však použít pouze prvních 16 nástrojů!

Jednotlivé nástroje jsou na klávesách navoleny od levého horního rohu (závorka)=0 až po desetinou tečku=15.

Advance:

Tyto volby se používají při zadávání not a ulehčují zápis.

(šipka dolů)

Když je tato volba zvolena, kurzor se automaticky přesouvá o řádku níž, pokud byla zadána nota.

(šipka nahoru)

Tato volba přesouvá kurzor na předchozí řádku, pokud je zadána nota. Umožňuje zadávat noty "proti srsti". /chtěl bych vidět toho borce, co skládá songy od konce/

->

Po zadání efektu přesune kurzor doprava.

<-

Tato volba přesouvá kurzor doleva, jinak stejné jako u ->.

>>

když zadáš notu kurzor se přesune na další stopu.

<<

stejně jako >>, ale s tím rozdílem že kurzor se přesune na předchozí stopu.

Misc

Toto je velmi rozmanitý panel. Např. Exit atd.

Na levé straně jsou gadgety pro změnu barev. To snad nepotřebuje popis....

Jumping:

Tuto funkci jsem už jednou popisoval v souvislosti s panelem Instr. Je to spíš taková legrádka. Zde se nastavuje mód poskakování panáčka na kurzoru.

Off

Vypíná poskakování

8th

Panáček bude poskakovat každou 8. notu.

Smp

Bude poskakovat když bude hrán sampl. V menu Instr lze nastavit u jakých sampleů bude poskakovat (znovu uvádím, že panáček se jmenuje TOPI).

Clear all, Clr song, Quit

Toto jsou velmi nebezpečné funkce. Jsou vlastně nebezpečné až po potvrzení gadgetem "Confirm". Nejprve je tedy třeba stisknout Quit a potom Confirm, teprve potom se program ukončí.

"Clear all"

Vymaže song i sampley a nastavení. Krátce, vymaže vše!

"Clr song only"

Vymaže pouze aktuální song.

"Quit"

Je to nejdestruktivnější funkce v programu. Skončí totiž program.

Paths: Add/Rem

Vytvoří path pro nahrávání sampleu.

Add..

vytvoří path k sampleu. Např. "PopSnare2" z disku "ST-01" bude vypadat : "ST-01:popsnare2".

Rem..

obvykle songy vytvořené v STrackeru mají jména sampleů např. "ST-02:AhhVox". Pokud chceš tyto sampley nahrát s použitím pathlist místo absolutních jmen, potom musíš smazat předponu "ST-XX". Použij proto funkci "Rem path".

H -> B

Nevím.

WB Open/Close

Tento gadget otevře/zavře obrazovku WBench. Lze tak získat další volnou paměť.

Save prefs

Nahráje preference vytvořené v menu Misc do souboru S:med.config. Když se program příště spustí, sám si tyto hodnoty nahraje a nastaví se.

Do prefs file se zaznamená:

Aktuální barvy obrazovky

H->B

stav přepínačů E1,E2,E3

Počet bit-plánů obrazovky (Depth 2)

NO16

Space=Del
pracovní mód klávesnice
stav Advace settings
nedefinované klávesy
Jump
PTKey
Dep2

Mění počet bit-plánů obrazovky OctaMEDu a tím pádem i počet barev z 8 na 4. Toto uvolní trochu místa v Chip RAM. DMA Amigy neodebírá procesoru přístupy do paměti. Projevuje se to zvýšením rychlosti procesoru.

NO16

Když používáš 16 stop, OctaMED zobrazuje na obrazovce 16 stop najednou. Používá pro to speciálně zúžené fonty. Pokud nemáš dobrý monitor použij tuto volbu a OctaMED se přepne na zobrazení 8 stop. Ostatní stopy se scrollují.

PTKey

Toto je velmi užitečná funkce pro uživatele STarckerů. Dokáže totiž nastavit klávesové ekvivalenty jako např. ProTracker1.3B. Jde tedy o emulaci hot keys.

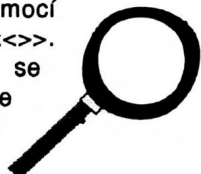
Podporuje:

Right Alt Continue song
Right Amiga Play block
L.Alt+kurz.L/R předchozí / příští blok
Shift+kurz.L/R zmenší / zvětší
playseq. pozici
Space Stop song
TAB příští stopa
Shift+Tab předešlá stopa
Shift-F3-F5 Cut/Copy/Paste track
Alt-F3-F5 Cut/Copy/Paste blok

Vol

V tomto panelu se nastavují hlasitosti jednotlivých stop. Lze ještě nastavit tzv. "Master volume". Míra hlasitosti může být 1-64. Když Master Volume a míra hlasitosti jsou nastaveny na 64, pak hraje stopa nejvyšší možnou hlasitostí. Pokud je MV na 32 a míra hlasitosti také, pak výsledná hlasitost je rovna 1/4 hlasitosti nejvyšší.

V tomto panelu jsou tedy dvě nastavení. Jedno pro Master Volume a druhé pro míru hlasitosti. Hlasitosti jsou nahrávány spolu se songem. Změnu hlasitosti lze provést pomocí gadgetů <>, <<>>, <<<>>>. Stopa u které se právě nastavujeme hlasitost je vysvícena.



MIDI

OctaMED umí posílat po sériovém portu (MIDI interface) zprávy pro MIDI zařízení (keyboardy, synthesizery, atd.). MIDI panel obsahuje několik funkcí pro práci s MIDI.

Pokud si rozhodnut použít MIDI nástroj, musíš pro něj vybrat nějaký kanál. MIDI kanál se vybere pomocí gadgetů "MIDI ch". Pro každou stopu je použit vlastní gadget "MIDI ch". Ještě musíš aktivovat MIDI. (stiskni "MIDI activate"). Pokud bude sériový port použit jiným programem, MIDI nelze aktivovat. Všechny programy, které používají sériový port se musí zrušit. Potom zkus znovu aktivovat MIDI. Po aktivaci MIDI, posílá OctaMED startovací hlášení "ACTIVE SEND" (\$FE). Toto hlášení lze vypnout pomocí "ACT. SENSING". Pokud máš nastaven kanál (např. 2) a začneš hrát s nástrojem, měla by se z tvého MIDI zařízení ozývat hudba (ještě nastav "default volume" v panelu Sample).

OctaMED nyní používá hlasitost nastavenou na tvém MIDI zařízení. Pro MIDI můžeš aktivovat všech 16 kanálů. Na kanálech 0-3 lze mixovat nástroje hrané pro Amiga kanály a MIDI nástroje.

Během práce neměň na tvém MIDI nástroji žádné nastavení, protože OctaMED tyto změny neakceptuje.

"MIDI reset" posílá na MIDI zařízení resetovací signál (\$FF).

Po zapnutí "SEND SYNC" OctaMED pošle synchronizační příkaz a všechna zařízení se s OctaMEDem synchronizují. "EXT SYNC" zabezpečí externí synchronizaci OctaMED podle MIDI zařízení.

Zadávání not s MIDI

Pokud budeš chtít použít tvůj keyboard pro zadávání not, musíš aktivovat "INPUT" gadget. Zapni také editaci a noty posílané z MIDI zařízení budou programem zadávány do stop. Do dalšího input gadgetu můžeš zadat počet vstupních kanálů, které má OctaMED akceptovat. Pokud zde nastavíš "0", budou akceptovány všechny kanály.

M. Masopust

Transp

V tomto panelu je velký string gadget do kterého se dá zapsat popis k songu nebo modulu. Tento text je nahráván spolu se songem. Další funkce tohoto panelu jsou pro transponování nástrojů.

Transponování znamená zvýšení nebo snížení výšky tónu o zadaný počet půltónů. V následujících volbách si můžeš nastavit rozsah této funkce.

Affect/song

funkce tohoto panelu budou pracovat s celým songem

Affect/track

to samé jako předchozí, ale působnost je omezena pouze na stopu.

Affect/sel.track

vybere stopu, která bude dále používána

Affect/range

tato funkce vybere pomocí myši oblast použití (PMB)

Affect/all

všechny nástroje jsou vybrány

Affect/curr

vybrán je pouze aktivní nástroj

Transponovací funkce

1/2 (šipka nahoru)

provede transpozici o jeden půltón výš

1/2(šipka dolů)

provede to samé, ale výška tónů je o půltón snížena

oct (šipka nahoru)

provede transpozici o oktávu výš

oct (šipka dolů)

to samé, ale o oktávu níž

působnost těchto funkcí je ovlivněna volbou v "Affect".

Výměna nástrojů

Toto menu slouží pro vzájemné prohazování nástrojů a nahrazování jednoho nástroje za druhý s působností podle Affect. Pro tyto účely je v levé části umístěna funkce "Instr." Skládá se z několika gadgetů.

DEL -- > < --

Do políček, které mají označení "-." se zapisují čísla samplů, které mají být prohozeny. Do políček se zapisuje takto. Nejprve nastavíme zapisovaný sampl jako aktuální (v panelu Instr) a potom už jen klikneme LMB na políčko. Druhé políčko se zadává stejně.

Pokračování příště

Viry

- Target

mení: Cool, v programe Dolo, vždy \$7ec00
zapisuje na každú nezaistenú disketu určitú sériu
bytov od stopy 80.
zdroj: target.install (Malta)

- Termigator

funkčné len pod Kick 1.2 kvôli priamym skokom do
ROM.
mení: Cool a Dolo
dekódované upozornenie:
Only The TERMIGATOR VIRUS makes it possible!
Bye! ...
šrí sa: cez BB

- Terrorists

Súborový vírus, dĺžka 1612 bytov.
mení: KickMem, KickTag, KickChecksum
cez grafickú rutinu zobrazuje text, pričom sa
premenuje na názov prvého programu v startupu a
pôvodný program uloží do root adresára.
šrí sa: každý nezaistený disk so startupom
Vypisuje správu (čierné pozadie, biele znaky):
THE NAMES HAVE BEEN CHANGED TO PROTECT
THE INNOCENT... THE TERRORISTS HAVE YOU
UNDER CONTROL EVERYTHING IS DESTROYED
YOUR SYSTEM IS INFECTED THERE IS NO HOPE
FOR BETTER TIMES THE FIRST TERRORISTS VIRUS
!!!

- THE SMILY CANCER

linkový vírus
v pamäti je vždy na \$7F000, KickTag, KickChecksum,
SumKickData, v programe Beginlo a \$6c = Vec3
program rozkódovaný pomocou ror.b #2,d1, alebo
kódovaný s rol.b #2,d1.
Infikuje prvý súbor startup-sequence,
nerobí test na zvláštne znaky v názve súboru, to
znamená: infikuje každý súbor!
Po 20 kópiách sa ukazovateľ myši sa zmení na žltú
hlavu (usmieva sa) s modrým klobúkom a postupne
scroluje: "????????....." " HI THERE!!! A NEW AGE IN
VIRUS MAKING HAS BEGUN!!!" " THANK TO US...
THANKX TO: --- CENTURIONS --- " " AND WE HAVE
THE PLEASURE TO INFORM YOU THAT SOME" " OF
YOUR DISKS ARE INFECTED BY OUR FIRST
MASTERPIECE" " CALLED: ' THE SMILY CANCER ' " "
HAVE FUN LOOKING FOR IT... AND STAY TUNED FOR
OUR NEXT PRODUCTIONS. " " CENTURIONS: THE
FUTURE IS NEAR!"
V dekódovanom programe tiež: (nie však v scrollingu)
HELLO HACKERS OUT THERE!! A NEW FORCE

HAS BORN IN ITALY: --- CENTURIONS ---. OUR TEAM
IS COMPOSED OF 2 GUYZ: ME & HIM.(AHAAHA!) THE
AIM OF -- CENTURIONS -- IS JUST VIRUS MAKING..

WE HAVE LOTTA FUN DOING THIS AND WE ALSO
HOPE TO GIVE FUN TO THE KILLERS MAKERS (HI
STEVE TIBBETT!) HAW! HAW! HAW!

SIGNED: ME & HIM / CENTURIONS

- The Smily Cancer II

súborový vírus, dĺžka: 4676 2x kodovaný
Ak sa spustí program, je simulovaný príkaz LoadWB a
vírus sa nakopíruje do pamäti. Šrí sa podobne ako Smily
I, vid' Smily I

- The Traveller 1.0

mení: KickTag, KickChecksum, v programe tiež Dolo
a \$6c, vždy \$7F000 v závislosti od počítadla: zobrazuje
text červené, zelené a modré pruhy, čierne znaky:
NEVER HEARD OF VIRUS-PROTECTION ??? -
LAMER!!!
šríenie a nebezpečenstvo: BB (aj na harddisky!)

- Tick

vid' Julie

- TimeBomb V0.9

Trójský kôň

Je vyrobený použitím programu BMassacre.
Pozostáva z dvoch častí v podadresári c a v Root:

v c: .info = Vírus, dĺžka: 7840 Bytov

v Root: pic.xx= počítadlo (počiatočná hodnota 6) o
dĺžke 1 Byte.

V prvom riadku startupu nájdeme c/.info nie je
rezidentný,

v .info nie je žiadna kopírovacia rutina.

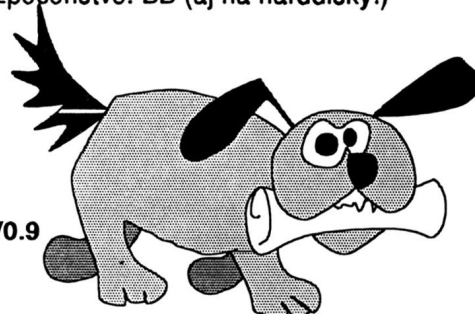
Obsah: pri každom novom starte znižuje hodnotu
počítadla o 1. Hneď, len čo čítač dosiahne hodnotu 0, disk
je formátovaný.

Užívateľský Request: Please remove write protection
and press left Mouse Button to continue..

- TimeBomb V1.0

BB-vírus

nemení žiadny "známy" vektor, v závislosti na
počítadle zapisuje svoj vlastný BB, alebo stopu 80
(adresár) prepíše obsahom pamäti od \$20000, takto sa
disketa sa stáva nečitateľnou !!!



- TimeBomber

Trójský kôň

vyrobený použitím programu TimeBomber, pozostáva z dvoch častí v Root adresári:

vírustest = vírus, dĺžka: 936 bytov
 vírustest.data = počítadlo (počiatočná hodnota=5)
 dĺžka: 1 Byte prvý riadok startupu: vírustest nie je rezidentný, vo vírusteste nie je žiadna rozmnožovacia rutina.

Rysy: pri každom novom starte znižuje hodnotu počítadla o 1. Hneď, len čo počítadlo dosiahne hodnotu 0, disk je formatovaný.

Užívateľský Request: Please remove write protection and press left Mouse Button to continue..

- Tomates-Gentechnic-Service

klon TimeBomb-BB
 zmenený bol iba text

- Travelling Jack

Linkový vírus s premenlivou dĺžkou hunkov mení DosBase+\$2E (= dos.library-ukazovateľ v ROM), neprežíva reset.

a) na disk zapisuje súbor VIRUS.xy, ktorého dĺžka je vždy 198 bytov.

x a y sú hex. čísla, zvolené pomocou \$BFE801.

Text vo VIRUS.xy:

The Traveling Jack.... I'm traveling from town to town looking for respect, and all the girls I could lay down make me go erect.

- Jack, 21st of September 1990

b) linkuje sa do iných programov

Podmienky:

DOS-Disk, Disk validated, na disku voľných 12 blokov, dĺžka súboru minimálne 2000 Bytov, názov súboru minimálne 5 znakov a neobsahuje žiadne znaky s hodnotou menšou ako \$40.

Typ A:

LinkHunk, výpočet dĺžky:

\$24C + hodnota z \$DFF006

Typ B:

LinkHunk, výpočet dĺžky:

\$25B + hodnota z \$DFF006

- Travelling Jack 3

vlastne neexistuje, je to len typ B. Veľa antivírov má chybu, pretože B identifikujú ako úplne iný vírus.

- TRISTAR-Viruskiller V1.0

Nie je to pôvodný Tristar BB, ale niekto vložil text do Target BB.

- Trojan

iný názov : Incognito, vid' tam

TURK

mení: Cool, Dolo, v pamäti vždy na \$7f000 do \$60 zapisuje TURK

šíri sa: cez BB

zobrazuje text (dekódovaný s subq #6,d0) cez DisplayAlert: Amiga Failure... Cause: TURK VIRUS Version 1.3!

v BB: TURK

- Twinz Santa Claus coder

Text je zmenený na: The Santa Claus virus II

- U.K. Lamerstyle

iný názov: Clist, vid' tam

- UF Virus

iný názov: UltraFox, vid' nižšie

- ULDV8

mení: KickTag, KickChecksum, BeginIo, IntVec5

prepíše bootblok (viditeľne): ULDV8

potrebuje trackdisk.device, šíri sa cez BB.

- UltraFox

mení: Cool, Dolo, len pod KS 1.2

šíri sa cez BB

v pamäti vždy na \$7eb00

ak má počítadlo hodnotu vyššie ako \$f, zobrazí text: (pozadie tmavomodré, lišty bledomodré, znaky žlté)
 Greetings from UltraFox of Aust.

- Vermin

mení: Cool, v programe Dolo vždy na \$7eb10

vypĺňa pričom nepotrebuje miesto v BB s obsahom \$DFF006

šírenie a nebezpečenstvo: Bootblok

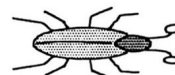
- Virusblaster V2.3

dĺžka: nespakovaný 9232 Bytov

nešíri sa!

ničí disk v df0:

nahratím v CLI dostaneš odkaz ako od Antivirus Killer od M & T 7/91.



- virustest

iný názov: TimeBomber, vid' tam

- VKill 1.0

iný názov: Aids, mení PutMsg

Ak je v počítači FastMem, potom vymaže každý nezaistený Bootblok bez varovania !!!

- Warhawk

Cool, v programe Dolo, vždy na \$7e600

- Warshaw Aveger

mení: Beginlo, KickTag, KickChecksum, SumKickData

veľmi sa podobá Lamerovi, ale BB je nezakódovaný.

- XENO

Linkový vírus, infikovaný program sa predĺži o 1124 bytov.

mení: DosOpen, DosLock a DosLoadSeg

nemení hodnotu hunkov v súborovom headeri!!!

pred infikovaním testuje na 0-9, a-z, A-Z. Výsledok: program, ktorého názov pozostáva zo zvláštnych znakov, nebude infikovaný. Inak sú programy v Devs alebo L infikované. Zobrazenie textu (Output, Write) závisí na \$DFF006. Text je najprv dekodovaný (eori.b #-

\$80,(a0)+) Greetings Amiga user from Xeno virus! in an infected file near \$460 visible using a monitor: i.devs.fastfilesystem.

- ZACCESS V1.0

klon 16Bit, vid' vyššie, len text je zmenený.

- ZACCESS V2.0

klon Forpib, vid' vyššie, len text je zmenený.

- ZACCESS V3.0

klon Extreme, vid' vyššie, zmenený text.

- Zombi I-Virus

mení: Cool, v programe Dolo, vždy na \$7A000

Nepoužíva trackdisk.device, šíri sa cez BB.

Ak počítač zaznamená hodnotu \$F, potom prepíše Rootblok a BitMapblok. Premenuje aj disketu na ZOMBI I

Cez AlertDisplay zobrazí text kódovaný s eori. I
\$AAAAAAA, (A0)+ >>>> Hello Amiga User !!! <<<<<
HERE IS ZOMBI I If you want to clean your Disks Zombi I without risks!

BitMapblok vždy na \$371, súbor, ktorý začína na \$371 môže byť zničený.

VT ho spozná podľa BitMapTestu na \$+1B0.

ing. Miroslav Tomeček

INZERCIA

Podmienky inzercie:

Soukromá inzercie je zdarma, za inzerciu podnikateľského rázu sa platí za 1 slovo 5.- Kčs, za plošnou inzerciu účtujeme 10 Kčs/cm². Poskytujeme slevy na plošnou reklamu podľa individuálnej domluvy. Redakcia si vyhradzuje právo neuverejniť inzertáty škodící jménu časopisu.

Inzertáty budú zverejnené tak, jak jsou doručeny na adresu naší redakce. Inzertáty nesmějí porušovat Zákon o autorských právech.

Predám z finančných dôvodov lacno nový HARD HRIVE A 590 plus + 2 MB RAM Exp. + SCSI radič, včetně perfektných programov. Cena 13.500.- Kčs. Predvediem, zaškolím.

ing. Jozef Herceg, Ratkovce 89, 920 42, pošta Červeník

Predám 9 ihlovú tlačiareň D100. Málo používaná. Vhodná i IBM, Amiga a pod. Kábel k Amige a 10 náhr. pásoK zdarma, súrne. Cena 2000.- Kčs.

Slavo Jasenec, Krakovská 13, 04012 Košice

Prodám příručku Amiga DOS - příkazy Shellu 1.3, dodatky pro 2.0, chybová hlášení A-DOSu. Cena 40.- Kčs + poštovné.

Radim Bárta, nám. Svobody 6, 73581 Starý Bohumín

Ponúkame 100% soft. emulátor IBM PC 286/16 na každú Amigu. Emuluje aj grafiku - karty MDA, CGA - idú hry, všetky sys. programy.

ACOMP, Moyzesova 1018, 92041 Leopoldov

Hard Drive 42 MB pro amigu 500, 500+. Nepotřebuje externí zdroj. Napájení přímo z Amigy. Žádné kabely! Přenosová rychlost 315.2 kB/s Záruka 9 měsíců. Dodání do 3 týdnů od obdržení objednávky. Cena 11498,- Kčs Větší kapacity 80MB, 120MB, 170MB na dotaz.

Petr Plíšek Kvapilova 762 Tišnov 666 01 Telefon: 0504/793

Vymením skúsenosti ohľadom DTP programov.

ing. Zoltán Vereš, Slobody 18, 94701 Hurbanovo

HPGL konvertor

Je smutnou skutečností, že pro značnou část počítačové veřejnosti je AMIGA reprezentantem "počítače na hry". Zvláště mezi uživateli "PC-compatible" má tento odsudek punc despektu.

Nehodlám rozvíjet diskuse, nakolik za tento názor "vděčí" AMIGA malé informovanosti kritiků a nakolik je zaviněn tím, že skutečně nejvýrazněji se AMIGA od jiných počítačů liší právě kvalitou a rozsahem herního software. Nicméně tato skutečnost byla nutně něčím podmíněna. A to "něco" byla nesporně mimořádná schopnost (na dobu svého vzniku) zpracovávat obraz a zvuk.

Této vlastnosti si záhy všimli tvůrci grafického software a tak kromě "základního" programového vybavení, jako jsou databáze, textové editory a programy pro tabulkové zpracování, vzniklo a vzniká mnoho kvalitních programů z oblasti grafických editorů, DTP, animačních programů, zvukových editorů atd. Nicméně existuje téměř úplná absence tak zv. vědeckého software.

Zde kromě jiného platí AMIGA daň za to, že přišla na svět o čtyři roky později než IBM-PC, který se stal také v této oblasti nepsaným celosvětovým standardem. Též formální nálepka "domácí počítač" jeho "profesionalizaci" příliš nepomohla. Z tohoto pohledu je zajímavé, že většina výrobců inteligentního laboratorního zařízení, užívá právě procesor řady MOTOROLA 68000 a nikoliv INTEL 80x86.

Se vzrůstajícím počtem Amig mezi našimi uživateli se jistě zvyšuje i procento těch, kteří netráví většinu času s joystickem v ruce. Tomu odpovídá i utěšeně rostoucí počet zdařilých animací, hudebních a grafických výtvorů česko-slovenské provenience, které si nezadají s kvalitou produkce zahraničních tvůrců. Nicméně je stále opomíjena oblast již výše zmíněného vědeckého, nebo lépe, profesního software. Zde je produktů doslova,

jako šafránu. V mnoha případech si jej autor vytvořil pouze pro svou potřebu, bez ambic šířit jej mezi "obecný počítačový lid".

Program, který najdete na některé z přístřích GURU-disket (5/92) a jehož popis následuje po tomto trochu delším úvodu jsem původně vytvořil pro přítele-"hardvéraře". Při navrhování desek tištěných spojů na PC pomocí CAD, měl čas od času potřebu vytvořit jeden zkušební kus pro odzkoušení prototypu. Nechat dělat kvůli jedinému exempláři desky předlohu na fotoplotteru se však jevilo, jako finančně zcela neúnosné. Řešením mohlo být přímé vykreslení desky na grafické jednotce pomocí speciální tuše na tištěné spoje. K tomu však bylo pochopitelně nutno mít možnost vykreslit zrcadlově převrácený obraz této desky. Toto však např. P-CAD neumožňuje.

Standardním jazykem pro komunikaci počítače s plottery je HPGL (Hewlett Packard Graphic Language). Tohoto standardu se s menšími či většími odchylkami drží prakticky všichni výrobci grafických jednotek.

Pokusil jsem se vytvořit na Amize program, který by byl schopen přepočítat daný HPGL soubor na soubor "zrcadlový". HPGL soubory jsou ASCII soubory a proto nedělá potíže je převádět z formátu PC na formát Amigy a naopak. Vzhledem k tomu, že pro složitější výkresy jsou tyto soubory značně velké (0.5 - 1.0 MB), bylo nemyslitelné, aby byl celý zdrojový nebo cílový soubor při konvertování v operační paměti. Proto je v paměti vždy pouze ta řádka, která je právě zpracovávána. Po zkonvertování je uložena na cílové médium. Z toho plyne, že program není náročný na velikost paměti, takže jej snadno zvládne AMIGA v základní sestavě. Přestože byl tento program vytvořen pod Workbench verze 1.3, měl by pracovat i pod verzí 2.04 (neměl jsem možnost ověřit).

Transformaci výsledného souboru do formátu PC lze provést např. programem Dos-2-Dos a použít k vykreslení na plotteru programem CAD, kterým byl vytvořen zdrojový soubor.

Samozřejmě je možno konvertovat i HPGL soubory vytvořené příslušnými programy na Amize. Pak ovšem není nutné měnit formát. Program se poměrně osvědčil a tak si myslím, že by mohl zajímat i další uživatele.

Popis programu HPGL-Converter

Program můžete spustit buď dvojím kliknutím na ikonu, nebo zavoláním z CLI názvem - HPGLC_v2.0. Otevře se tablo s názvem programu, verzí a informací pro distribuci. Kliknutím levým tlačítkem myši v prostoru tabla dojde k jeho zmizení a aktivaci lišty menu. Menu je rozděleno na dva bloky označené **PROJECT** a **MISCEL**. (miscellaneous = rozmanitý).

V bloku **PROJECT** se nacházejí položky "Plot", "Name of File", "Convert" a "Quit".

Blok **MISCEL** obsahuje položky "About", "For" a "Info". Jednotlivé položky menu je možno zvolit myší nebo odpovídající klávesou, jak je ostatně běžné u jiných programů.

Blok PROJECT:

Plot - Otevře se submenu s nápisem "Out of function in this version!". Oznamuje nám, že v této verzi není zintegrována část, umožňující přímo z tohoto programu vykreslit na plotteru obsah HPGL souboru.

Name of File - Otevře se submenu s dvěma položkami: "Source" a "Target". Položka "Source" umožňuje navolit soubor, který má být konvertován a položkou "Target" navolíme jméno a cestu konvertovaného HPGL souboru. Je potřeba vždy nejprve volit jméno zdrojového souboru. Po navolení dané položky je tato zatržena.

Convert - Tato položka otevře vlastní konverzní okno, které bude popsáno podrobně níže. Pokud by nebyly definovány "Source" nebo "Target", objeví se varovné hlášení.

Quit - Při zvolení této položky se nás program zeptá zda jej chceme opravdu ukončit.

Blok MISCEL.:

About - Po zvolení této položky se otevře okno informující ve zkratce o programu a jeho tvůrcích.

For - Toto okno je určeno pro informaci o oprávněném uživateli. Protože je verze 2.0 public domain a je určena pro výhradního distributora - časopis GURU/AMIGA star, objeví se v okně text: "Free Distribution for GURU Journal".

Info - V tomto okně jsou vypsány všechny příkazy jazyka HPGL, které program konvertuje. K tomu je nutno říci několik poznámek. Úplný jazyk HPGL má samozřejmě daleko více příkazů, které ovlivňují umístění a směr kresby.

Avšak tvůrci CAD-systémů používají jejich nezbytně nutnou podmnožinu. Důvodem je co možná největší kompatibilita směrem k plotterům různých výrobců. Proto zcela chybí všechny příkazy užívané relativní pozice, příkazy zvyšující komfort (kreslení kružnic, n-úhelníků, šrafování, vyplňování, škálování os atd.). Pak tedy zbývá skutečně jen oněch šest příkazů, jejichž hodnoty je nutno upravit při zrcadlovém otočení kresby. Ostatní zachované příkazy jazyka na vlastní konverzi kresby vliv nemají.

Vlastní položka **Convert**: Po odkliknutí této položky se otevře okno znázorňující přístrojový panel s několika tlačítky a displeji

rozdělenými do dvou bloků. V horním se nastavují prvky ovlivňující průběh konverze, její spuštění a zastavení. Spodní blok informuje o průběhu konverze.

Horní blok:

Při otevření konverzního okna je kurzor umístěn na displeji **MAXIMUM STEPS IN X AXIS**. Je nutno vepsat maximální počet kroků, které může daný plotter v ose x absolvovat. Tato hodnota může být pro každé zařízení trochu jiná a je možno ji nalézt v příslušné dokumentaci.

Např. pro grafickou jednotku XY 4160 (Laboratorní přístroje Praha) má hodnotu 10400 a pro COLORGRAF 512 (Aritma Praha) jsou tyto hodnoty 10612 (formát A4) resp. 16158 (formát A3). Po odsouhlasení navolené hodnoty je nutno ještě verifikovat správnost hodnoty, nebo v opačném případě navolit jinou hodnotu.

Po odsouhlasení se kurzor změní na ruku s nataženým ukazováčkem. Tento vzhled kurzoru vždy napovídá, že je nutno nebo lze "stlačit" tlačítko. V dalším kroku je nutno rozhodnout zda text z konvertovaného souboru vyloučit nebo jej v něm zachovat. To umožňuje dvojice tlačítek **OK/NO** v řádce **EXCLUSION OF THE TEXTS**. Důvod pro tuto operaci je následující. Parametry pro specifikaci textu jsou někdy CAD - programem "minimalizovány". Pak se může stát, že po konverzi jsou parametry pro text nedostatečné (či matoucí) a dojde k nesprávnému přepisu. Proto doporučuji vyzkoušet obě možnosti.

Posledním v tomto bloku je tlačítko označené **RUN/STOP**, kterým se konverze spouští nebo přerušuje (resp. předčasně ukončuje). Při tomto násilném ukončení konverze program za sebou "uklidí" a nekompletní cílový soubor vymaže z média.

Spodní blok:

Zde je jediné tlačítko **ON/OFF** a tři displeje. Tímto tlačítkem se vypíná nebo zapíná zobrazování daných hodnot.

Zrychlení konverze při vypnutí displejích je zhruba desetinásobné a projev se zvláště u delších souborů. Po normálním ukončení konverze je tato skutečnost ohlášena a v případě, že byly displeje během konverze vypnuty, objeví se v nich konečné hodnoty. Po odsouhlasení této zprávy se program vrátí do základního okna a je možno provést další konverzi. Pro další verze se v případě zájmu připravuje možnost přímého vykreslování HPGL-souboru plotterem připojeným k vaší Amize.

Pokud budete mít k programu jakékoli připomínky či postřehy, nápady, návrhy k jeho vylepšení nebo požadavky, neváhejte a napište mi na výše uvedenou adresu. Rád se s vámi spojm. Těším se na bohatou diskusi. Proto pište!

RNDr. Bureš Ladislav
Chlumčanského 8/310
Praha 8 - Libeň
180 00

Vyhodnotenie ankety

Vážení čitatelia,

v letnom dvojčísle sme uverejnili anketu, aby sme spoznali váš názor na náš časopis. Ako vyplýva z vašich početných odpovedí, osud Amiga staru vám vôbec nie je ľahostajný, čo nás veľmi teší. Vaše odpovede majú pre nás nesmiernu cenu a veríme, že sa nám podarí naplniť vaše želania. Pre zaujímavosť uvedieme niekoľko čísiel a myšlienok, ktoré sme získali na základe ankety a možno budú zaujímať aj vás.

Dozvedeli sme sa, že 96 % užívateľov vlastný Amigu 500. 95 % užívateľov Amigu využíva doma, zvyšok v práci alebo aj doma. S obsahovým

zameraním časopisu sú všetci spokojní !?. Je zaujímavé, že iba 30% čitateľov je názoru, aby sa na stránkach časopisu objavili aj popisy hier. Mnohí nás žiadate o zavedenie rubriky "otázky čitateľov", niektorí žiadajú popis programu Page Stream (ten už beží), iní by sa chceli naučiť programovať v strojovom jazyku. Dostali sme veľa užitočných pripomienok, nápadov a tipov, za ktoré ďakujeme a budeme sa snažiť ich zúžitkovať čo najlepšie.

Ako sme sľúbili, anketné lístky sme zlosovali. A kto vyhráva? Joystick pošleme **Tomášovi Sieglvi** zo Zlína, krabičku značkových disket dostane **Libor Mrozinski** z Náchoda a podložke pod myš sa poteší **Karel Nekvasil** z Bratislavy.

Vaša redakcia

Directory Opus V3.40

V dnešním díle budeme pokračovat v popisu konfiguračních gadgetů. Minule jsme skončili gadgetem "Gadgets".

Gadget "Menus"

Po naklapanutí se před vámi objeví pět sloupců, které představují funkce v horním roletovém menu. Zde si můžeme nadefinovat svoje vlastní funkce, makra, arexx příkazy atp.. Kliknutím na námi vybraný řádek se objeví definice, která je zcela zhodná s definicí u gadgetu "Gadgets".

Pokud jste ji již pozapoměli, podívejte se do AMIGA STARu č.9. a osvěžte svoji paměť. Po kliknutí "OK" se funkce zařadí do roletového menu. Pod sloupci funkcí jsou ještě dva gadgety. Jeden už známe (SWAP - prohod), ale druhé (SORT - seřadit) jsme ještě nikde neužili. Tato funkce prostě popřehazuje vámi zadané funkce v jedné roletě do abecedního pořadí. Tak to by bylo k tomuto gadgetu vše, snad jen připomenu, že jméno rolety můžete též modifikovat.

Gadget "Drives"

Zde si můžeme definovat a seřadit zařízení, jak logická (c: DEVS: atd.) tak fyzická (DF0: DH0: DF1: atd.).

Po kliknutí se objeví 6 argumentů. Text color, Shortcut key, BG color, Qualifier už známe, ale jsou zde nové dvě kolonky a to "Drive name" a "Drive path".

Nejdříve si objasníme "Drive name". Do této kolonky uvedete jméno zařízení např. "Tonda". Jménem zařízení se zde rozumí logický název, pod kterým chcete zařízení vést. Nyní když do kolonky "Drive path" napíšete "DF0:" a kliknete "OK", bude se číst z diskety v mechanice DF0: jako z "Tonda". Z toho plyne, že pokud naklapnete "Tondou", začne se číst disketa v DF0:. Tímto mechanismem můžeme pojmenovat logickými názvy veškerá zařízení, která jsou momentálně přihlášená v systému.

Pokud zmáčknete gadget "DRIVES", zobrazí se v gadgetech

všechna zařízení, která jsou momentálně systému známá.

Gadget "File types"

V tomto menu naučíme opus rozeznávat formáty souborů a provádět s nimi automatické operace. Pamatujete si ještě na vlastnost opusu, která mu umožňuje po dvojím naklapanutí automaticky rozeznat o jaký soubor se jedná. Například sám přehraje animaci, přečte soubor, přehraje modul a pod.. Ano, právě zde se definují tyto jednotlivé formáty, které opus rozeznává. Jak toho docílíme? Nejdříve se podíváme na obr.3.

Naklapneme řádku s názvem "DPaint Animation" a vidíme obrázek č.4. Dole jsou již nám známé funkce. Nahoře ovšem přibily jisté neznámé položky, které si nyní vysvětlíme.

"File type"

Zde uvedeme jméno, kterak si chceme definovaný typ pojmenovat. Například "Václav".

"File pattern"

Zde se uvádí nějaká charakteristická část názvu, podle níž se má jednat o daný formát. Například většina hudebních modulů má v názvu příponu ".MOD".

Uvedeme-li zde tedy "*.MOD",

budou všechny soubory, které končí na ".MOD" považovány za formát "Václav". Hvězdička před MOD znamená "cokoliv". To znamená, že zápisem "B*" jsme definovali všechny soubory začínající na "B" za formát "Václav". Takto můžeme vytvářet značné množství šlených kombinací.

"Char recognition"

Zde se pře první 16 charakteristických bytů souboru, vždy jako čtyři 32 bitová čísla typu int. Tato volba je spíše pro zkušenější amigisty znalé základů programování. Nás nebude příliš zajímat.

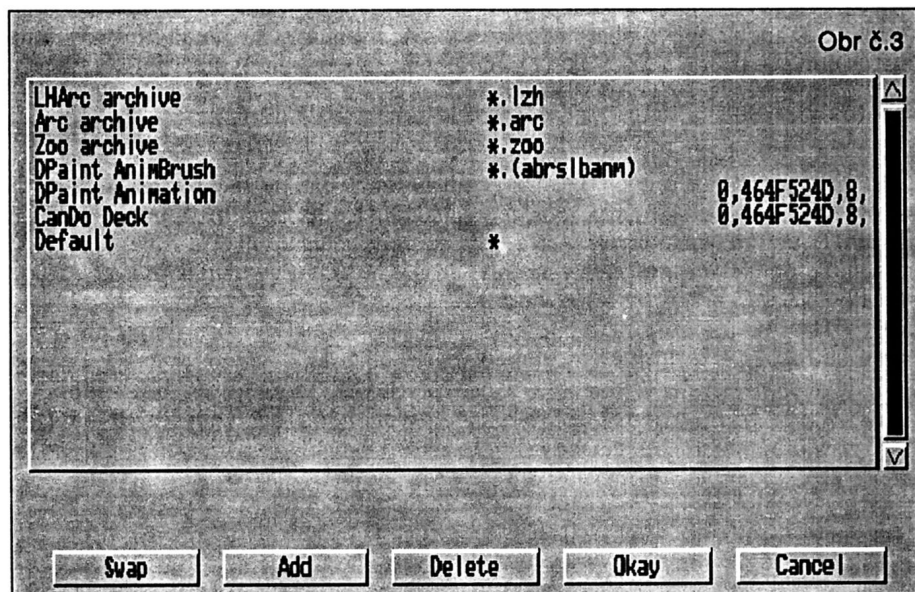
"Action description"

Sem napíšeme text, který se objeví v horní liště opusu, když se začne provádět operace se souborem (například "Playing animation"(přehrávám animaci) nebo "Drtím Václava"(bez překladu).

"Call function"

Zde napíšeme funkci, která se má se známým formátem provést. Rozeberme si náš případ z obrázku č.4. Zde je napsáno "c:AnimManager -q {o}".

První část (c:AnimManager) označuje vyhledávací trasu a jméno spouštěného souboru. V našem případě se jedná o program pro



přehrávání animací v anim 5 formátu, který se jmenuje "AnimManager" a je uložen v adresáři c:.

Hned za tímto názvem se nachází parametr "-q", což je parametr programu, který nás momentálně nezajímá, a dále zde vystupuje symbol "{o}", který představuje zvolený objekt. Proč zde není uvedený symbol {f}? Protože symbol {o} představuje nějaký modul, který není sám o sobě spustitelný a přístup k němu je prováděn odlišným způsobem než k souborům (symbol {f}).

K prohození gadgetů použijeme opět SWAP. Přidání dalšího formátu provedeme přes gadget ADD (přidej) a smazání formátu volbou DELETE (smaž). Následuje typické "OK" a pokračujeme dále.

"Functions/Default Run"

Gadgety dole již známe. Dvě neznámé kolonky:

"Output command"

Udává příkaz, pomocí něhož se spustí další proces. Jedná se o NEWCLI nebo NEWSHELL. Oběma příkazy spustíme další proces v amiga dosu. Který z nich použijete záleží na vás.

"Output Window"

Zde se zadají parametry okna, které se otevře při spuštění dalšího procesu z opusu. Jsou to výška, šířka, název okna atd. viz. Amiga dos 1.3.

"Function/Archive"

V tomto menu se nastavuje archivační program, který bude použit při archivaci souboru pomocí funkcí ARC ADD, ARC EXT, ARC LIST. Horním gadgetem "Archiver type" si vybíráme mezi třemi předdefinovanými druhy (LHarc, Zoo, Arc) archivačních programů, nebo si můžeme přidělat další. Do kolonky "Archiver name" napíšeme název archivačního programu a do kolonky "Call function" napíšeme volací formuli. Jelikož k popisu volací formule je spíše potřebný manuál patřičného archivačního programu, nebudu ji zde dále rozvádět.

"Screen / Palette" a "Screen/Colours"

Pomocí těchto funkcí si nastavíte barvy. Pro jejich jednoduchost neuvádím popis.

"Screen/Depth"

Nastavení počtu bitových map. tzn. počtu barev. Four (4), Eight (8), Sixteen (16), Workbench screen (použije barvy workbenche).

"Screen/Screen Size"

Opět jednoznačné.

"Screen/Fonts"

Nastavení fontů pro "General" (hlavní používaný font), Directory Window font (fonty pro adresářová

okna) a Text Viewer font (Font, který bude používat pro zobrazování textových souborů.)

"Screen/Arrows"

Nastavení šipek u adresářových oken.

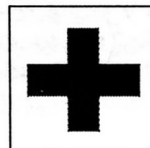
"System"

V tomto menu si můžete nastavit parametry jako např. typ hodin, druh používaných ikon, zobrazování volné kapacity atd. Vše je tak názorné, že zde není co k objasňování.

"Store config" a "Quick save" slouží k uložení a případnému nahrání námi pracně navolených parametrů na disk.

A slovy "Ať žije opus! Zvládněte opus a pochopíte, že XTree Gold na PC je dobře prodávaná nezdařená utilita." se s vámi loučím.

(Pep)



Hot Line

Help Line

Ma početné želania čitateľov otvárame novú rubriku, v ktorej sa budeme snažiť zodpovedať vaše otázky. Týmto by sme vám chceli pomôcť pri riešení vašich problémov v oblasti software i hardware. Upozorňujeme, na otázky typu "ako dohrať XY hru", nebudeme odpovedať. Na vaše otázky sa tešíme a čakáme ich na adrese našej redakcie.

Obr 6.4

Function type		☒ Auto func
File type	DPaint Animation	
File pattern	Or	
Char recognition	0,464F524D,8,414E494D	
Action description	Playing animation...	
Call function	c:\AnimManager -q {o}	
Stack size	4000	Priority 0 Close delay 2
☐ Output window	☐ Run asynchronously	☐ Recursive dirs
☐ Output to file	☒ CD source	☐ Reload each file
☐ Workbench to front	☐ CD destination	☐ Auto iconify
☐ Directory Opus to front	☒ Do all files	☒ No filename quote
Okay Cancel		

Národné prostredie PBX

Je to názov programového balíka obsahujúceho kompletne české a slovenské národné prostredie pre počítače radu AMIGA. Zahŕňa v sebe ovládače pre klávesnice, pre tlačiarne, československé znakové sady a veľmi rýchly a komfortný konvertovací program. Autorom národného prostredia je H.R. SOFT. Programový balík je distribuovaný prostredníctvom firmy AMIUM - Spoločnosti na rozvoj grafických a informačných systémov.

Za cenu 290.- Kčs obdržíte značkovú disketu s národným prostredím, dostatočne spracovaný manuál v rozsahu 16 strán, licenčnú dohodu a licenčnú kartu. Pozrieme sa teraz podrobnejšie, čo vlastne získate za svoje peniaze.

Niekoľko sekúnd po vložení diskety sa na monitore objaví názov programu a číslo verzie. Po chvíľke sa objaví bežná Workbench obrazovka s ikonou PBX diskety.

Zrejme hneď vás zaujme ikona textového konverteru. Je to najnovší a najkomfortnejší zo všetkých konverzných programov na Amigu. Služi na konverziu medzi textami napísanými v rôznych kódových tabuľkách (kód bratov Kamenických, Latin 2, KOI 8, PBX). Ovládanie je možné pomocou menu, z klávesnice a cez gadgety ovládané myšou.

Ovládanie programu a postup pri konvertovaní je veľmi jednoduchý. Konverzia je veľmi rýchla, za jednu sekundu sa prekonvertuje podľa manuálu asi 100 kB textu. Rýchlosť sme overovali na obyčajnej Amige 500, kde sme namerali rýchlosť konverzie asi 40 KB za sekundu. V programu sa dajú nastaviť aj také voľby, ako je automatické odstraňovanie ANSI kódov z textu (použitie pri prenose textu na počítače IBM PC), odstránenie riadiaceho kódu CRLF z textov prenášaných z IBM PC na AMIGU, automatické pripojenie rozšírenia za názov súboru, ktoré označuje formát textu (.KAM, .KOI, .PBX, .LAT).

Text-Konvert obsahuje v sebe aj krátky manuál, popisujúci v krátkosti postup práce s programom. Program uvoľní maximum pamäte, zníži svoju prioritu v systéme a čaká na dvojité

nakliknutie ikony, ktorá sa objaví na obrazovke Workbenchu.

Na diskete nájdete veľa druhov fontov v rôznych veľkostiach. Písmeno 's' na konci mena fonu znamená, že sa jedná o fonty s diakritikou. Písmeno 'x' na konci mena znamená 'extended', tj. rozšírený o rámciky. Tieto fonty s výhodou využijete pri kreslení rôznych tabuliek. Fonty PBX, Topasx a Couriers majú pevný raster, ostatné sú proporcionálne. Font PBX8 má medzi ostatnými výnimočné postavenie, slúži totiž ako náhrada systémového fonu Topaz8 (pomocou príkazu FF). Všetky fonty sú kompatibilné s originálnymi, navyiac u proporcionálnych bol upravený tzv. kerning, čo má veľký vplyv na zlepšenie vzhľadu písma a prispieva k jeho lepšej čitateľnosti.

Medzi dodávanými ovládačmi klávesníc nájdete ako slovenské, tak aj české, prípadne československé klávesnice. Niektoré ovládače zachovávajú pôvodné rozmiestnenie tlačidiel a znamienka s diakritikou sú prístupné pomocou klávesy ALT (napríklad písmeno 'á' sa napíše pomocou ALT+'a', písmeno 'Á' pomocou SHIFT + ALT + 'A'). Samozrejme na diskete nájdete aj ovládače, ktoré používajú rozmiestnenie kláves ako na písacom stroji, české a slovenské písmená sú prístupné pomocou tzv. mŕtvej klávesy alebo pomocou SHIFT a numerických kláves (pôvodné znaky z týchto kláves sú prístupné pomocou klávesy ALT). Väčšina ovládačov ráta s počítačom s nemeckou verziou klávesnice, ale na diskete nájdete aj ovládač pre počítač s americkou klávesnicou.

Národné prostredie by nebolo kompletne bez príslušných ovládačov pre tlačiarne, umožňujúce tlačiť text v českom alebo slovenskom jazyku. Na diskete sa nachádzajú ovládače pre XY rôznych druhov tlačiarní, paleta ponúknutých možností by mala postačiť pre väčšinu užívateľov. Aby sme mohli využiť výhody národného prostredia, tlačiareň musí mať možnosť definovania užívateľských znakov a musí mať možnosť programového posunu vŕad. Pri tlači nenastavujeme na tlačiarňu žiadne

voľby, ako napríklad typ písma, NLQ a podobne, lebo môže dôjsť k zmäteniu ovládača a tlačiarne. Všetky povely pre tlač si ovládač pamätá a po manuálnej zmene niektorého parametra tlače by nebolo možné udržať zhodu medzi nastavením ovládača a tlačiarne. Preto sa na zmenu parametrov tlače používajú výhradne ANSI kódy.

Inštalácia národného prostredia je možná buď na disketu alebo na harddisk, a môže byť úplná alebo čiastočná. Inštalácia je rýchla a pomerne jednoduchá.

Manuál je spracovaný na dobrej úrovni, obsahuje všetky potrebné informácie o národnom prostredí, o priebehu inštalácie a obsahuje aj návod k programu Text-Konvert. Prakticky celý návod sa nachádza aj na diskete vo forme textových súborov, ktoré nájdete v hlavnom adresári a v podadresári 'Návody'.

Okrem uvedených súborov úzko súvisiacich s národným prostredím nájdete na diskete aj užitočné programy z originálnej Workbench diskety (Shell, Setmap, Disk Copy, Preferences, ...).

Programový balík 'PBX - Národné prostredie' pôsobí profesionálnym dojmom, je vidieť kvalitne odvedenú prácu. Samozrejmosťou je kompatibilita všetkých komponentov národného prostredia so všetkými verziami operačného systému a so všetkými verziami počítačov AMIGA. Po zakúpení kompletu obdrží zákazník registračnú kartu. Po jej vyplnení a odoslaní vzniká registrovanému užívateľovi nárok na kúpu ďalších verzií za manipulačný poplatok, ktorý zahŕňa náklady na vývoj novej verzie.

S uvedeným systémom pracujem už tretí mesiac a vyhovuje mi po všetkých stránkach (ovládače klávesnice a tlačiarne pracujú bezchybne, fonty sú kvalitné). Jedinou nevýhodou systému je nekompatibilita kódovej tabuľky PBX, táto nevýhoda je však odstránená použitím textového konverzného programu. Programový balík odporúčam každému.

-tk-

Dyna CADD

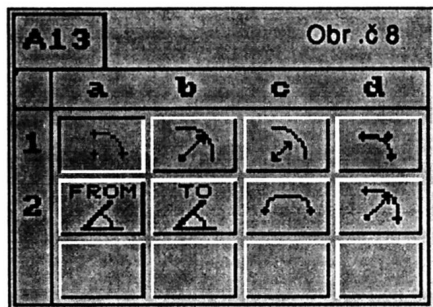
V předminulém čísle jsme si ukázali pár základních kreslicích funkcí a dnes si povíme o dalších.

Kruhové výseče:

Insert Arc(s) ; blok A13(obr.8)

A13a1 - Arc 3 Points

Nakreslí kruhovou výseč zadanou třemi body. První bod je střed kružnice, druhý je pravá strana výseče a třetí bod je levá strana výseče. Se zadáním druhého bodu zadáte též poloměr kruhu.



A13b1 - Set Arc Radius

Kreslí kruhovou výseč s pevně stanoveným poloměrem. Po naklepnutí zadáte poloměr kružnice a potom opět stanovíte třemi body střed, levou a pravou stranu výseče.

A13c1 - Set Arc Diameter

Stejná funkce jako A13b1, ale místo poloměru zadáváte průměr.

A13d1 - Arc 3 Points Circumference

Kreslí výseč trochu jiným způsobem, než dosud popsané funkce. Nezadáváme střed kruhové výseče, ale zadáváme tři body, ležící na kružnici. Kruhovú výseč vznikne mezi prvním a třetím zadávaným bodem. Výseč se vždy kreslí od bodu 1 do bodu 3 otáčením doleva.

A13a2 - Set Arc Start Angle (DOP)

Pro oživení paměti uvádím, že se jedná o doplňkovou ikonu. Tedy může být aktivní s kteroukoli jinou ikonou, která se nachází ve stejném bloku. Hodnota, kterou zadáme, vyjadřuje počáteční úhel kruhové

výseče. Tedy pokud zadáme např. 45, bude se výseč kreslit vždy od bodu pod úhlem 45 stupňů do námi zadaného bodu. Vyzkoušejte!

A13b2 - Set Arc End Angle (DOP)

Po zadání hodnoty se výseč kreslí z námi zadaného bodu do bodu, který je zadaný hodnotou úhlu. Pokud bude aktivní zároveň A13a2, budou se kreslit výseče jen v rozdílu těchto dvou úhlů. Bude záležet de facto pouze na poloměru kružnice.

A13c2 - Arc Between 2 Points

Kreslí výseč mezi dvěma body, tedy vždy půlkružnici mezi dvěma zadanými body.

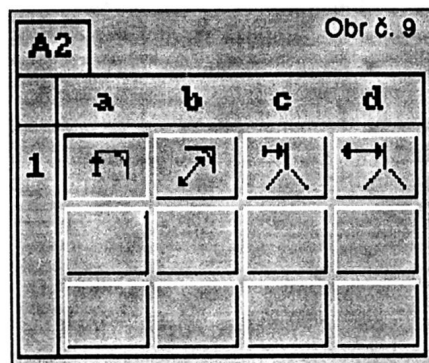
A13d2 - Arc Radius 2 Points

Tato funkce je modifikací A13d2. Zadáte poloměr kružnice a dva body. Výseč se vytvoří mezi dvěma zadanými body, které leží na kružnici o zadaném průměru. Připouštím trochu kostrbatý výklad, ale přesně popisuje co tato funkce dělá. Pro jistotu si ji raději vyzkoušejte.

Zaoblování rohů:

Insert Fillet(s); blok A2 (obr.9)

Než začneme popis, ujasníme si obecně platné zákonnosti, které platí pro všechny čtyři popisované funkce. Pomocí těchto funkcí můžeme zaoblit hrany, které jsou ostré. Vezmeme si například čtverec, kde chceme zaoblit hrany do obloučku o nějakém poloměru. Nejdříve nakreslíme čtverec a potom zaoblíme hrany. Všechny funkce po nás chtějí hodnotu. Tato hodnota udává, jaký



poloměr bude mít výsledné zaoblení. Pak VYBEREME dvě (tři) přímky, jejichž konce chceme spojit obloučkem. Stiskneme pravé tlačítko a je to.

Důležitá poznámka:

Pokud se budeme snažit spojit dvě (tři) čáry, které svírají úhel tak 15 stupňů obloukem o poloměru 45 mm, nastane vcelku logicky chaos a přímky se nějak zkrouť, rozhodí, zmizí a já nevím co ještě. Při používání si vždy dávejte pozor na realnost zadaných hodnot.

A2a1 - Set Fillet Radius

Zaoblí roh do oblouku o zadaném poloměru.

A2b1 - Set Fillet Diameter

Zaoblí roh do oblouku o zadaném průměru.

A2c1 - Set Fillet Corner Radius

Na rozdíl od předcházející funkce zaobljuje zadaným poloměrem tři entity mezi sebou navzájem. Tedy první s druhou, první s třetí a druhou s třetí. Raději si vyzkoušejte.

A2d1 - Set Fillet Corner Diameter

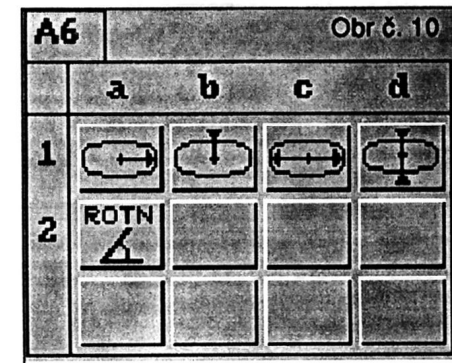
Shodná s A2c1 až na to, že místo poloměru zadáváme průměr.

Kreslení elipsy:

Insert Ellipse(s); blok A6 (obr.10)

A6a1 - Set Ellipse Major Axis (DOP)

Kreslí elipsu se zadanou hlavní osou. Vedlejší osa je volitelná.



Zadaná hodnota vyjadřuje poloměr hlavní osy.

A6b1 - Set Ellipse Minor Axis (DOP)

Kreslí elipsu se žádnou vedlejší osou. Hlavní osa volitelná. Zadaná hodnota vyjadřuje poloměr vedlejší osy. Pokud jsou aktivní obě funkce A6a1 a A6b1, kreslí se elipsa v zadaných rozměrech obou os. Myš se dá de facto navolit pouze orientace elipsy.

A6c1 - Set Ellipse Major Diameter (DOP)

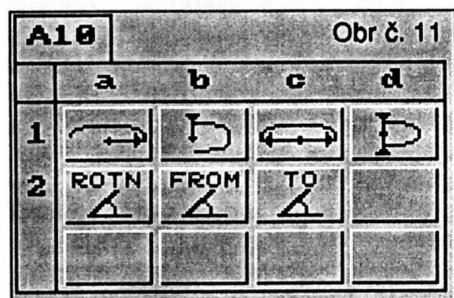
Podobná s funkcí A6a1. Zadaná hodnota vyjadřuje průměr elipsy v hlavní ose.

A6d1 - Set Ellipse Minor Diameter (DOP)

Podobná s funkcí A6b1. Zadaná hodnota vyjadřuje průměr elipsy ve vedlejší ose.

A6a2 - Set Ellipse Rotation (DOP)

Udává úhel natočení elipsy.



Eliptické výseče:

Insert Elliptical Arc(s); blok A10 (obr.11)

Tento blok je z části analogický s A6. Zadávaní elipsy je zde zhodné s A6 a je k tomu přidána výseč.

A10a1 - Set Elliptical Arc Major Axis (DOP)

Navolíme elipsu jako u A6a1 a dalšími dvěma body ohraničíme výseč.

A10b1 - Set Elliptical Arc Minor Axis (DOP)

Navolíme elipsu jako u A6b1 a dalšími dvěma body ohraničíme výseč.

A10c1 - Set Elliptical Arc Major Diameter (DOP)

Navolíme elipsu jako u A6c1 a

dalšími dvěma body ohraničíme výseč.

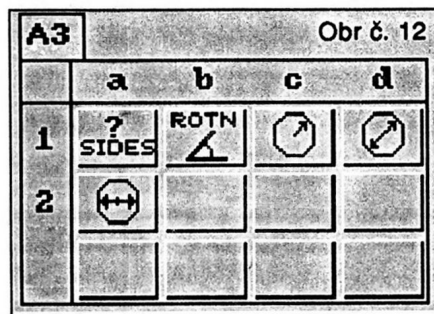
A10d1 - Set Elliptical Arc Minor Diameter (DOP)

Navolíme elipsu jako u A6d1 a dalšími dvěma body ohraničíme výseč.

Kreslení obdélníků:

Insert Box(s); blok A14

Tato ikona nemá žádné podikony. Můžeme s ní kreslit libovolné obdélníky, čtverce atd. Zadání probíhá přes určení dvou protilehlých rohů.



Kreslení polygonů:

Insert Polygon(s); blok A3 (obr.12)

Co to je polygon? Je to pravidelný kruhovitý n úhelník. Například hlavička šroubu (šestihran, čtyřhran).

A3a1 - Set Number of Polygon Sides

Toto je základní ikona. Ostatní v tomto bloku jsou k ní doplňkové. Tato funkce kreslí polygon o N stranách. Po naklapanutí funkce zadáme počet stran, např.6. Pak zvolíme střed a první bod polygonu (poloměr). Vidíte, narýsoval se šestihran. Pro 4 to bude čtverec, pro 5 pentagon a tak dále.

A3b1 - Set Polygon Rotation (DOP)

Nastaví úhel, pod kterým se bude polygon vykreslovat.

A3c1 - Set Polygon Radius (DOP)

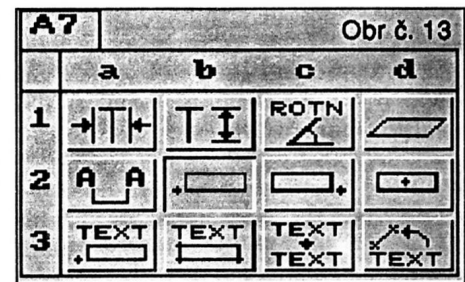
Nastaví poloměr polygonu.

A3d1 - Set Polygon Diameter (DOP)

Nastaví průměr polygonu.

A3a2 - Set Polygon Dist. Across Flats (DOP)

Určí vzdálenost dvou protilehlých stran.



Vkládání textu:

Insert Text; blok A7(obr.13)

A7a1 - Set Text Character Width (DOP)

Nastaví šířku písma.

A7b1 - Set Text Character Height (DOP)

Nastaví výšku písma.

A7c1 - Set Text Rotation (DOP)

Nastaví úhel, pod kterým bude text napsán.

A7d1 - Set Text Slant (DOP)

Nastaví sklon písma. Doporučuji zadat záporný úhel, jelikož jinak bude písmo skloněno obráceně a nebude to vypadat tak jak jsme zvyklí z novin.

A7a2 - Set Character Spacing (DOP)

Nastavíme mezery mezi písmeny. Objeví se před námi okno s volbami:

a) **Constant** - Konstantní mezery. Můžeme nastavit pomocí šipek s přesností na 720 palce.

b) **Proportional** - Proporcionální mezery. Upravují se podle šířky písmene.

c) **Kerned** - Bez mezer.

Po nastavení zmáčkne OK:.

A7b2 - Set Text Left Justified

Text je psán na pravo od osového kříže.

A7c2 - Set Text Right Justified

Text je psán na levo od osového kříže.

A7d2 - Set Text Centered

Text je psán souměrně na obě dvě strany od osového kříže.

A7a3 - Insert Text at Location

Po nakliknutí se před vámi objeví

primitivní text editor, ve kterém si napíšete žádaný text. Až jste hotovi, klikněte OK. Nyní je text v bufferu a můžete ho přenést do kresby jednoduchým kliknutím na místo určení. Text se zde vypíše. Text zůstává stejný do té doby, dokud opětovně nenaklepnete ikonu A7a3. Umístění textu závisí na ikonách A7b2, A7c2, A7d2.

A7b3 - Fit Text Between Points

Tato funkce se neřídí doplňkovými funkcemi. Po nakliknutí ikony napište nějaký text do editoru a klikněte OK. Přesuňte se do kresby a zadejte první a druhý bod tak, aby byli asi v jedné lince. Třetí bod dejte tak centimetr nad spojnici prvních dvou bodů. Vidíte, text se vypíše na linku určenou prvními dvěma body a má výšku rovnu vzdálenosti třetího bodu od spojnice 1 a 2 bodu. Pokud umístíme první dva body tak, aby jejich spojnice byla šikmo, bude i text šikmo. Tento způsob je velice efektivní, když popisujete nějaké šikminy a nechcete si tipovat různé úhly. Mezery v textu se upraví tak, aby přesně vyplnily vzdálenost mezi 1. a 2. bodem.

A7c3 - Assume Existing Text Attribute

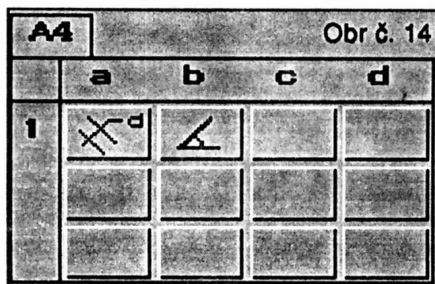
Funkce se opět neřídí doplňkovými funkcemi. Její funkce je následující. Po nakliknutí zadáme text a přejdeme do kresby. Podle výběrových čtverců vidíme, že musíme něco VYBRAT.

Vybereme nějaký už napsaný text. Text zřídne a zase se zvýrazní. Teď zvolíme místo, kde chceme svůj text umístnit. Vidíme, že náš nový text je napsaný stejným písmem, velikostí, sklonem, šířkou jako ten text, co jsme VYBRALI na začátku. Z toho plyne, že nový text se nastaví na stejné atributy, jaké měl text předchozí. Toho se dá využít opravdu mnohostranně.

Potřebujeme-li připsat něco k textu, ale atributy už si nepamatujeme, chceme dodržet rovnoběžnost řádků atd. je to úplně jednoduché.

A7d3 - Insert Text Using 2 Location

Této funkce použijeme tehdy, jestliže potřebujeme napsat text v určitém sklonu. Řídí se doplňkovými funkcemi z tohoto bloku. Zadáním dvou bodů určíme směr, kterým se zadaný text vypíše.

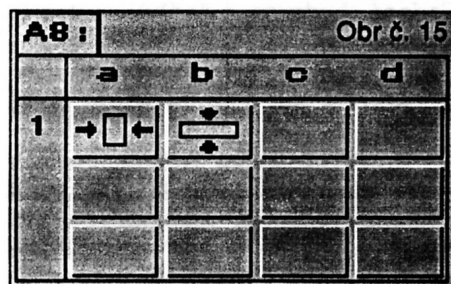


Včlenění Prvku

(Figurs): A11

Než začnu popisovat funkci, řekneme si nejdříve něco o tak zvaných figurách. Jsou to předem definované skupiny čar, které jsou spojeny do jednoho prvku. Tento prvek je pak možno užít vícekrát. Myšlenku si objasníme na příkladu. Kreslíte například strojařský výkres a používáte znak pro drsnost povrchu. Tento znak by jste museli kreslit stále dokola (někdy až 100x). Ale vy jste chytrý a definujete si tento znak jako figuru a uložíte jej na disk. Kdykoliv potřebujete použít znak pro drsnost, stačí si nahrát tuto figuru a je po starosti.

Jak se to provede? Nyní trochu odskočím. Podívejte se na ikonu E3. Obrázek tu ještě není, ale ti vnímavější asi už vědí o kterou ikonu jde. Nakreslete si např. čtverec. Klikněte na ikonu E3, VYBERTE všechny čtyři stěny čtverce a zmáčkněte jednou pravé tlačítko. Zmizí VÝBER a vy zvolíte levým tlačítkem bod, např. uprostřed čtverce. Znovu zmáčkněte pravé tlačítko a objeví se před vámi adresářové okno, které jistě znáte. Zadáte adresář a jméno našeho objektu. Např. "df0:čtverec". Toť vše. Nyní se vraťme na ikonu A11 a zvolme v adresářovém okně "DF0:čtverec". Klikněte na nějaké místo kresby. Na místo, kde jste klikli se vám vykreslí čtverec. Zde musím trochu objasnit funkci bodu, který jsme volili při definici figury. Ten bod totiž určuje pozici osového kříže při vykreslení figury. V našem případě to bylo uprostřed čtverce, ale mohli jsme stejně dobře bod umístnit mimo čtverec nebo na hranu čtverce atd.. Abychom se ovšem vyhnuli překvapením, snažíme se jej umísťovat logicky.



Včlenění Polygon Prvku

(PFigurs): A15

Shodná funkce s A11. Rozdíl v pojmání objektů. Funkce A11 může nahrát objekt, který byl vytvořen se samotných entit. Funkce A15 může nahrát objekt, který byl vytvořen s tzv. "Group" (Bude objasněno v dalším výkladu.).

Šrafování:

Section Area; blok A4 (obr.14)

Tato funkce vyšrafuje uzavřené plochy. Sklon a vzdálenost šraf se dá nastavit. Funkce pracuje tak, že VYBERE všechny čáry, které ohraničují určitý prostor a zmáčkneme pravé tlačítko. K chybám dochází v případě, že čáry přecházejí mimo prostor, což způsobí chyby ve šrafování. Proto co šrafujete, musíte mít přesně vyznačeno. Žádná ohraničující čára nesmí přecházet šrafovaný prostor, jinak dojde k chybám.

A4a1 - Set Sections Distance (DOP)

Nastaví vzdálenost šrafovacích čar.

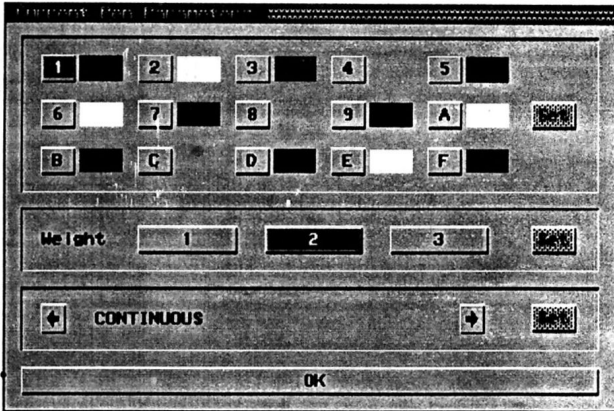
A4b1 - Set Section Angle (DOP)

Nastaví úhel, pod kterým bude šrafování.

Vyplnění Vzorkem:

Hatch Area; blok A8(obr.15)

Touto funkcí můžeme vyplnit uzavřené plochy stejně jako u A4, ale ne šrafováním, nýbrž vzorkem. Pro vyznačení platí stejné zásady jako u A4. Vzorem nastavíme v roletovém menu (R)"SET/HATCH PATTERN". Šípkami si vybereme vzor, který se nám líbí a OK.



Obr. č. 16

A8a1 - Scale Hatch along X-Axis (DOP)

Nastaví měřítko výplně v ose X.

A8b1 - Scale Hatch along Y-Axis (DOP)

Nastaví měřítko výplně v ose Y.

Kreslení Tělesových ploch: Insert Solid Fill ; A12

Tato funkce kreslí tělesové plochy.

Uff! Tak a máme všechny základní prvky (entity) za sebou. Na závěr tohoto dílu si ještě řekneme jak změnit tloušťku a typ čáry, kterou kreslíme. Jedná se o funkce

(R)"SET/PEN INDEXES" (obr.16) a (R)"SET/DEFINE PEN STYLE" (obr.17).

Funkce (R)"Set/Pen Indexes" (obr.16)

Nahoře si vybereme, kterým perem z 16 chceme kreslit (1..F). Hned pod tímto rámečkem si zvolíme tloušťku čáry

(1,2,3). Jednička je nejtenší. Dvojka je dvojnásobek jedničky a trojka je dvojnásobek dvojky. Úplně dole si vybereme typ čáry {continuous (plná), hidden (přerušovaná), center (čerchovaná), atd..}. Pokud jsme navolili OK.

Doporučení: Zkuste si nakreslit něco a měňte druhy čar.

Funkce (R)"Set/Define Pen Style" (obr.17)

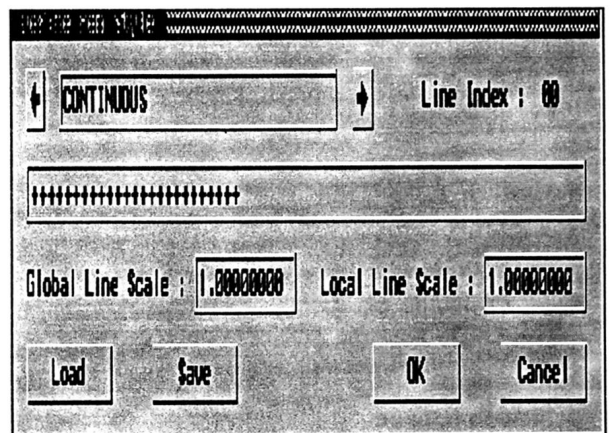
Pomocí této funkce si můžete definovat svoje druhy čar a uložit je na

disk. Nahoře si volíme jméno čáry. Hned pod ním, je řádek plusek. Tyto představují styl čáry (přerušovaná, centrovaná atd.). Pak jsou zde měřítka čar globální, lokální. Gadgets load, save slouží k uložení a opětovnému obnovení čar.

Příště si něco povíme o modifikacích, neboli změnách, úpravách toho, co jsme se naučili a možná načneme kótování. Zatím zuřivě kreslete, ať vám je Amiga i k něčemu jinému, než ke hrám.

PeP

Obr. č. 17



Dokončení ze strany 3.

FEAVectors

FOR KS 2.xx USERS - informácie pre užívateľov KS 2.X

BootX version 4.50 - antivírusový program

VirusZ version 2.22 - antivírusový program NOVA VERZIA!

EVW - residentná kontrola pamäte

LVD - residentná kontrola spúšťania programov

Virus_Checker - antivírusový program

VT 2.43 - antivírusový program

ZeroVirus III 1.21 - antivírusový program

Specialitou pre OS 2.0 je BOOTX verzia 5.02 s plným využitím nových knižníc, nachádza sa na diskete TNS II, ktorá je určená pre A3000 a 500+. (TOM-SHI)

AM/FM

Dostalo se nám do rukou 3. číslo diskmagu AM/FM, tedy AMIGA MUSICIANS FREWARE MAGAZINE, který je zaměřen pouze na oblast AMIGA a hudba. Do dnešního dne (9.10) vyšlo 8 čísel AM/FM a 8 čísel sample disket. Bližší informace o náplni

jednotlivých čísel najdete v GURU č. 5/92. Vybral jsme pro vás ukázkou ze 7 čísla: AM/FM Disk #7 :

Articles/General:

- Beginners guide to MIDI, part 1
- Getting your music gear up and running, part 1
- Review: Korg Wavestation EX
- Review: OctaMED Professional v3.00
- Space Wars - the movie

Utilities:

- Kawai K4 Editor Professional v1.99
- MIDICom update v1.56 - OctaMED player v 3.00
- MIDI Diagnostics
- Tracksheet-X

MIDI Music:

- Bach Extravaganza!
- "Red Tape" - Kon Wilms
- "Gabrielle" - K. & G. Craft
- "I've Been Loving You" - N. Turland
- "If Loving You is Wrong" - N. Turland
- "The Girl From Ipanema" - S. Getz

Amiga-only Music:

- "Pina Colada" - A. Barnabas
- "Now What 3" - B. A. Lynne
- "Melot'ech" - Pumpstation

Kdo má zájem a chce AM/FM magazín nebo/a Sample disky objednat, napište na adresu:

Bjorn A. Lynne
Schleppegrellsgt. 10
0556 OSLO
NORWAY

Základní cena za jedno číslo je 4 anglické libry, ale při odběru více čísel a předplatném poskytují výhodné slevy.

Ještě na závěr bych vás rád poinformoval o produktu, který chtějí autoři, tedy Tobias J. Richter a Bjorn A. Lynne vypustit v tomto čase do světa:

Jedná se o 8mi minutový film vytvořený resp. vypočítaný na Amize v 24 bitové grafice. Název: SPACE WARS. I autoři pod čarou informují o náročnosti své práce: Pět A3000 počítalo animace bez přestávky 6 týdnů.

Toto vše dostanete na videokazetě Superb Quality HIFI Stereo Maxell Professional HG VHS za 10 liber.

- lh -

File Master v 2.0

Dnes by som vám chcel predstaviť jeden produkt, ktorý si rozhodne zaslúži pozornosť. Je to program FILE MASTER 2.0. Služi na manipuláciu so súbormi. Do podobnej kategórie patrí aj program Directory Opus alebo Diskmaster, ktorý pravdepodobne väčšina z vás dobre pozná. Oproti Diskmaster-u má mnohé výhody. Jedná sa pritom o shareware, takže každý z vás ho môže voľne používať. Samozrejme, program nemá také kvality ako Directory Opus, ale majiteľom disketových jednotiek ho môžem smelo odporučiť. Teraz nasleduje stručný popis príkazov a funkcií tohoto programu.

Po načítaní a spustení programu sa ocitáme v klasickom, dvojoknovom režime programov podobnej kategórie. Môžeme si vybrať pracovné médium z ponúkaného množstva. Pod nadpisom Volumes sa nachádzajú logické názvy diskiet prístupných pre systém (RAM DISK, ST-00 atď.), pod Devices nájdeme fyzické označenie jednotlivých jednotiek (DF0:, DF1:, RAM:, atď.) a konečne pod Assigns sú vymenované logické zariadenia (C:, DEVS:, FONTS:, L:, LIBS:, S:, SYS:). Uprostred obrazovky sa nachádza lišta s príkazmi. Celkovo sa v programe nachádzajú tri takéto menu, medzi ktorými prepíname pomocou príkazu Menu, alebo jednoduchšie stlačením medzerníka (SPACE) na klávesnici.

Príkazy prvého menu:

DRIVES: zobrazí horeuvedený zoznam pripojených zariadení.

PARENT: návrat do adresára o úroveň späť

INVERT: vyznačí invertné súbory (neoznačené sa stávajú označenými a naopak). Služi aj ako funkcia ALL známa z Diskmaster-u. Ak nemáme označený žiadny súbor a chceme označiť všetky, tak použijeme túto funkciu.

CLEAR: zruší všetky označenia súborov (neruší súbory, iba ich označenia).

COPY: prekopíruje označené súbory zo zdrojovej diskety na cieľovú disketu.

MOVE: presunie označené súbory zo zdrojovej diskety na cieľovú disketu. Zo zdrojovej diskety budú súbory vymazané.

DELETE: vymaže označené súbory.

RENAME: premenuje označené súbory.

MAKEDIR: vytvorí na zdrojovej diskete nový adresár.

SHOW ASC: ukáže textový súbor v ASCII formáte. Ak sa nejedná o textový súbor, vypíše hlásenie.

SHOW HEX: ukáže ľubovoľný súbor v hexadecimálnom formáte.

SHOW PIC: zobrazí obrázok. Pokiaľ sa nejedná o grafiku, vypíše sa hlásenie.

PLAY MOD: zahrá označený modul. Ak program nie je istý, či sa jedná skutočne o modul, spýta sa vás, či ste si svojím rozhodnutím istý.

DISK INFO: vypíše informácie o zdrojovej diskete (názov, číslo jednotky, celková kapacita a voľné miesto).

PROTECT: pomocou tejto funkcie nastavujeme stavové bity jednotlivých programov. Máme možnosť to zmeniť pri všetkých označených súboroch naraz (ALL) alebo individuálne pri jednotlivých súboroch (ONE).

EXECUTE: spustí označený program v pozadí. Spýta sa, či chceme otvoriť nové input/output okno a či sa má program skutočne spustiť. Ak sme otvorili I/O okno, tak po ukončení programu musíme pred návratom do FileMaster-u toto okno uzavrieť pomocou endcli.

COMMENT: umožňuje pridávať alebo meniť komentár k označeným programom.

Príkazy druhého menu:

DRIVES: to isté ako v prvom menu.

PARENT: to isté ako v prvom menu.

FORMAT: formátuje zvolenú disketu. Môžeme si vybrať aktuálnu jednotku (DF0: až DF3:) a zvoliť vypnutie alebo zapnutie funkcie verify.

QFORMAT: už raz naformátovaná disketa sa dá pomocou tejto funkcie veľmi rýchlo preformátovať.

INSTALL: na zvolenú disketu nainštaluje štandardný bootblock.

SHOWBOOT: ukáže bootblock zvolenej diskety.

DECRUNCH: toto je veľmi užitočná funkcia. Dokáže rozbaľiť súbory skomprimované pomocou PowerPackeru. Po rozbalení dovoľuje zmeniť názov súboru a umiestni ho na cieľovú disketu.

MOD INFO: podá informácie o práve hranom alebo označenom module. Informácie sa týkajú počtu paternov, dĺžky modulu, názvu samplov a ich dĺžky.

DIR SIZE: vypíše rozsah súborov vo zvolenom adresári v bytes.

FILE EDIT: umožňuje editovať označený súbor. Ten je načítaný do pamäte a zobrazený v hexadecimálnom aj v ASCII formáte. Okrem bežných editačných funkcií má aj funkciu vyhľadávania podľa zvolených kritérií.

DISK EDIT: editácia celej diskety. Do pamäte je načítaný zvolený sektor. Editacie funkcie sú podobné ako v predchádzajúcom prípade.

HEAR: označený zvuk (sample) sa načíta do pamäte. Môžeme si ho vypočuť, prípadne aj zmeniť frekvenciu.

CONFIG: pomocou tejto funkcie, ktorá bude podrobnejšie popísaná neskôr, meníme konfiguračné nastavenie programu.

ABOUT: ukáže adresu autora a dátum vytvorenia programu File Master 2.0.

Príkazy tretieho menu:

DRIVES: to isté ako v prvom menu.

PARENT: to isté ako v prvom menu.

SET: je to zaujímavá funkcia, ktorá umožňuje na prázdne políčka menu zabudovať nové príkazy. Po zvolení tejto funkcie ukážeme na prázdne políčko a program sa nás spýta, čo má vykonať. Takto môžeme do menu zabudovať názvy iných funkcií napr. z adresára C:

prípadne priamo spúšťať iné programy z diskety.

Popis príkazu CONFIG:

Po zvolení tejto funkcie sa zobrazí okno s nasledujúcimi možnosťami nastavenia:

C: zmení paletu použitých farieb. Vopred sú nastavené štyri palety, ale umožňuje namiešať aj vlastnú paletu.

D: význam tohoto nastavenia mi zatiaľ nie je známy.

SHOW DIRECTORY WHILE READING: ak je táto funkcia nastavená, tak počas načítania adresára z diskety sa budú názvy súborov priebežne zobrazovať (v reálnom čase sa usporadúvajú podľa abecedy). Ak táto funkcia nie je zapnutá, tak sa zoznam súborov zobrazí až po načítaní všetkých názvov.

ALREADY EXISTS: po zapnutí tejto funkcie sa pred kopírovaním otestuje, či nie je na cieľovej diske už súbor s rovnakým názvom.

CONFIRM DELETE: môže sa stať, že označíte súbory a omylom aktivujete funkciu DELETE. Ak si nastavíte túto voľbu, pred každým DELETE sa vás program spýta, či ste si svojím rozhodnutím istý.

CLOSE WORKBENCH: uzavrie obrazovku Workbenchu a ušetrí tak pamäť.

SEPARATE FILES AND DIRECTORIES: ak nie je táto funkcia zapnutá, adresár diskety je usporiadaný podľa abecedy bez ohľadu na podadresáre. Po aktivovaní funkcie sa podadresáre vypíšu oddelene na začiatku zoznamu diskety.

UPDATE DISKMETERS DURING OPERATION: zapnutá funkcia znamená obnovenie (update) časových údajov súborov počas operácií s nimi (zapíše sa aktuálny dátum a čas).

COPY PROTECTION FLAGS AND COMMENT: ak nie je táto funkcia zvolená, každý program sa prepíruje so štandardným nastavením stavových bitov (RWED) a bez komentára. Zvolením tejto funkcie sa s programom prepírujú aj jeho stavové bity a prípadný komentár.

INTERLACE: prepne obrazovku do tohoto režimu, obrazovka File Master-u zaberá len polovicu skutočnej obrazovky.

Po nastavení parametrov sa pomocou OK použijú nastavené údaje, pomocou SAVE sa údaje zaznamenajú do konfiguračného súboru programu (S:FileMaster.conf).

Popis ostatných funkcií:

Na spodnej strane obrazovky sa nachádzajú ďalšie funkcie a indikátory. Pod zoznamom diskety je okienko obsahujúce cestu k zvolenému súboru (názov diskety a adresárov). Po kliknutí na toto okienko sa dá z klávesnice napísať priamo zvolená cesta. Rovnako tu môžeme nainštalovať nové zariadenia, napríklad RAM DISK zapísaním slova "ram:".

SRC: označuje zdrojovú disketu (SOURCE).

DST: označuje cieľovú disketu (DESTINATION).

Fast: ukazuje voľnú kapacitu pamäte typu FAST.

Chip: ukazuje voľnú kapacitu pamäte typu CHIP.

Vedľa sa nachádza aktuálny dátum a čas.

I: označí všetky súbory, ktoré spĺňajú zadanú podmienku (napr. "*.pic" spôsobí označenie všetkých súborov končiacich príponou .pic). Ďalej si nastavíme, či má brať do úvahy len súbory (FILES) alebo aj podadresáre (DIRS).

E: označí všetky súbory, ktoré nespĺňajú danú podmienku (predchádzajúci príklad by spôsobil označenie všetkých súborov, ktoré sa nekončia uvedenou príponou).

SIZE: ukáže celkovú dĺžku označených súborov.

S->D: prepíruje obsah zdrojového okna do cieľového okna.

MENU: prepína jednotlivé menu programu (to isté ako stlačenie medzerníka).

SLEEP: celý program sa zmení na ikonu (riadok s informáciou o pamäti a o čase). Po kliknutí pravým tlačidlom na túto ikonu sa program opäť aktivuje.

QUIT: ukončí prácu s programom.

Popis ostatných vlastností:

Z uvedeného popisu sú jasne niektoré prednosti tohoto programu

oproti Diskmaster-u. Program má však aj iné dobré vlastnosti, prevzaté z programu Directory Opus. Medzi najdôležitejšie vlastnosti patrí plná podpora multitaskingu. To znamená, že z File Master-u môžeme spustiť napríklad pesničku, potom v pozadí spustiť nejakú aplikáciu, znova sa vrátiť do File Master-u a prezerať si napr. obrázky. Hudba vôbec neblokuje ostatné činnosti, ako je to pri Diskmaster-i.

File Master má v sebe zabudované aj také funkcie, ako je automatické rozbalenie spakovaných súborov pred spustením. Tak môžeme spúšťať aj spakované moduly. Program rozoznáva grafiku, text, hudobný modul a spustiteľný súbor. Nemusíme teda označiť grafický súbor a potom aktivovať funkciu SHOW PIC, ale stačí, keď dvakrát klikneme na požadovaný súbor, a ak sa jedná o grafiku, tak bude zobrazená, v prípade textového súboru sa zobrazí text, v prípade modulu začne hrať hudba a v prípade spustiteľného súboru sa vykoná.

Do podadresárov sa môžeme dostať dvojitém nakliknutím jeho názvu ľavým tlačidlom myši (bežný spôsob), alebo jednoduchým nakliknutím pravým tlačidlom.

Ak klikneme ľavým tlačidlom na súbor, v spodnom okne sa ukáže kompletná informácia o zvolenom súbore. Ak sme sa dostali do režimu zobrazovania súboru v ASCII alebo v hexadecimálnom tvare, kliknutím pravým tlačidlom sa môžeme presunúť na zadaný riadok v rámci súboru. Režim opustíme ľavým tlačidlom.

Spustený hudobný modul zastavíme rýchlym stlačením pravého a ľavého tlačidla za sebou.

Medzi nevýhody programu patrí, že si nezapamätá adresáre, tak ako Directory Opus alebo Diskmaster 3.0.

Program odporúčam hlavne pre tých, ktorí nevlastnia harddisk, nakoľko je pomerne krátky a rýchlo sa načíta.

Program File Master 2.0 nájdete na diskete GURU 5/92.

-tk-



To bys měl znát aneb

- Gofa -

CRUNCHMANIA

CrunchMania, nyní již ve verzi 1.4, je jeden ze tří packovacích programů, kterým zde budeme věnovat pozornost. Každý z nich zaujme některou ze svých výrazných vlastností u PowerPackeru je to především jeho softwarová podpora, která z něj již udělala klasiku, TurboImploder přesvědčí svou výkonností, pěkným designem a jednoduchým ovládáním. Podívejme se čím nás zaujme další člen naší trilogie, kterým je CrunchMania. Po spuštění se program odpojí od CLI, čímž nám dává možnost využít CLI okno pro další povely, nemusíme zbytečně otevírat další CLI-task a tím šetříme jednak paměť a jednak čas procesoru, kterého se nám stále nedostává.

Trochu nemilé překvapení nastane po aktivaci samotného programu, kdy na nás zaútočí na první pohled velmi nepřehledné uspořádání obrazovky. Kdyby si autor programu dal větší práci s designem svého díla přivábil by určitě další příznivce. Po chvilce práce s tímto programem však zjistíme, že obrazovka je, i přes svou zdánlivou nepřehlednost, velmi důmyslně uspořádána. Pro celou operaci crunchování stačí projít obrazovkou postupně zhora dolů a neunikne nám ani bit. Obrazovka má dva hlavní opěrné body. Tím prvním je komunikační okénko v pravé spodní části, kde se vypisují všechna hlášení cruncheru. Druhým opěrným bodem je "Status Line" umístěna úplně dole (trochu nezvykle), kde se vypisuje právě prováděná akce ("Boring.." == "Nudím se.."). Jen prostřednictvím tohoto řádku si dokážete ověřit zda crunchování již opravdu skončilo. Bohužel průběh crunchování je indikován pouze pomocí POWERdiody a ukončení packingu není nijak zvukově zvýrazněno. Kromě těchto chybiček designu však CrunchMania dokáže spoustu věcí.

Program podporuje dokonce i "příkazovou" řádku ze CLI, kde pomocí: **-w** ... si CrunchMania otevře okno a ne obrazovku, ušetří se tím trocha paměti. **-eXXXX** ... kde XXXX specifikuje počet bytů, které se vždy přidají k necrunchovanému souboru v paměti, aby nedocházelo

ke GURU-hlášením v případech, že je zcrunchovaný soubor delší než původní. (Tady si opět autor trochu ulehčil život.)

CrunchMania disponuje jedním roletovým menu, které obsahuje následující položky:

"Free Mem update" - pokud je zvolena, pak se každou 1/10 sekundy obnovuje stav paměti na titulní listě. Vypnutím této volby se ušetří trocha času procesoru.

"Req.library" - umožňuje použití pro přátelštější komunikaci s uživatelem vymoženosti "req.library" (komunikační okna). Vypnutím položky opět ušetříme paměť.

"Segment-Ptrs" - tato volba ovlivňuje jen crunchování v "Address" nebo "Link"-módu, kdy většina Dehunkerů upevní EXE-soubor na určitou adresu a upraví Relokační-Offsety, ale zapomínají na "spoutanost" hunků v paměti. Tato položka si této vlastnosti Dosu všimá a korektuje ji.

"Extra Mem" - zde autor nic neuvádí.

CrunchMania dokáže packovat soubor v Adresovém, Linkovacím a Relokačním módu. Podívejme se na jednotlivé módy podrobněji.

V adresovacím módu máte možnost zcrunchovat jak relokativní tak adresově závislé a dokonce i datové soubory. Tento mód se doporučuje používat jen v případě, kdy se crunchovaný program nevrací do CLI, protože při decrunchování souboru mohou být zničeny důležité informace systému.

Gadget **"LOAD/FIX"** specifikuje zacházení s nahranými daty. Při zvoleném **"LOAD"** se soubor považuje za datový. Při volbě **"FIX"** se soubor "upevní" na (za **FIX** udanou) adresu. (pozn. při zadávání čísel můžete použít buď dekadickou nebo hexadecimální syntaxi. Hexa-čísla musí být uvozeny znakem "\$", u záporných čísel zadávejte "-" ještě před "\$".) Program disponuje dvojí rychlostí packování. Pomalejší je **"Turbo-Mode"**, v případě nedostatečné paměti. Rychlejší módem je **"Lightspeed"** tedy světelná rychlost (potřebuje asi 256Kb paměti). (Myslím, že tyto dva módy šlo rozlišit i trochu výstižněji.)

Gadget **"Crunchoffset"** udává hloubku crunchování (čím větší hloubka, tím lepší výsledek, ale i delší čas crunchování). Hodnota \$4200 je maximální (ekvivalentem je i \$0, pro línější z nás), uspokojivé výsledky lze dosáhnout i s hodnotou \$1000 a nižší (doba crunchingu se rapidně sníží). Položkou **"CRUNCH"** odstartujete crunchování, **"To Go"** udává počet ještě zbývajících bytů, **"Crunched Len"** vypíše délku zpackovaného souboru.

Při **"Adressovém"** módu máte k dispozici 3 druhy decruncheru:

1. **DATA** ... se scrunchovaným souborem bude uložena i 14 bytová hlavička s informacemi pro zdroják assembleru, který je určen k decrunchování dat a má být distribuován spolu s programem (bohužel to není vždy pravda).

2. **NORMAL** ... "normální" decruncher, udáváte dvě další adresy: **"Decrunch To"** - počáteční adresa decrunchovaných dat, pokud zde zadáte písmeno **"p"** bude alokována oblast v public (všeobecné) paměti a tam se soubor decrunchuje, písmenem **"c"** provedete to samé, jen paměť bude alokována v CHIP oblasti. **"Jump To"** - startovací adresa. Většinou bývá společná s **"Decrunch To"**. Jestliže byla v **"Decrunch To"** použita volba **"p"** nebo **"c"** udává číslo za **"Jump To"** relativní skok vzhledem k počátku souboru. Pokud zde zadáte **"r"** bude ihned po decrunchování dat řízení vráceno volajícímu programu.

3. **PROFESSIONAL** ... pro tento decruncher platí vše co pro **"Normal"** má však další vymoženosti. **"Stack at"** naplní registr A7 ještě před decrunchováním.

Decrunchovací hlavička se dokáže zkopírovat na "bezpečnou" adresu udanou za **"Decruncher at"**. Pro položku **"Stop Drives"** máme k dispozici 2 gadgety. Levý bude proveden před decrunchováním, pravý po něm. Pro zastavení disku máme 3 volby: **"Not"** disk nezastaví, **"Lame"** zastaví disk, ale LEDka stále svítí, **"Pro"** zastaví disk a zhasne LEDku.

Pokračování příště.

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

Súpis prevodov položka
číslo:

NEVYPLÁCAJTE V HOTOVOSTI

Státnej športovní v
 Uhradie touto pošt. poukážkou Kčs.....
 z môjho (nášho) účtu číslo
 názvom
 v prospech účtu uvedeného na prednej strane
 poukážky a vo varíabilnom symbole uveďte.....
 dňa:

Likv.	Kontr.

podpis podľa podpisového
vzoru

Nabízíme Vám možnost předplatit si náš časopis již na příští rok.

V roce 1993 bude časopis rozšířen na 48 stran. A to bez zvýšení ceny. Tedy za stejnou cenu o polovinu více stran.

Na zadní straně složenk najdete kolonky, do kterých prosíme zaškrtnout, co si předplácíte. Objednávkový kupón nehledejte, nahrazuje ho tato část složenk. Na rok 1993 nabízíme možnost předplatného na 1. pololetí nebo celý ročník.

Na složenke je možno předplatit i disketový magazín GURU, jehož cena bude 45.- Kčs za jedno číslo a to bez rozdílu značkovosti diskety. V roce 1993 vyjde minimálně 6 čísel.

Předplatné:

AMIGA star

- 1. pololetí - 114.- Kčs
- celý ročník - 228.- Kčs

GURU

- 1. pololetí - 135.- Kčs
- celý ročník - 270.- Kčs

Správa pre prijímateľa

Predplatiné

AMIGA star

גורן

1. polrok 1993 2. polrok 1993

KREDITNÝ DOKLAD

Peňažný lístok

Počet	Hodn.	Kčs	h
Papierové peniaze			
	1000		
	500		
	100		
	50		
	20		
Mince			
	5Kčs		
	2Kčs		
	1Kčs		
	50 h		
	20 h		
	10 h		
Úhrn	5 h		

**Vykonnávacia pečiarka banky
príjimateľa**

Podací lístok

Pri reklamácii ho predložíte Žiadať o pátranie po poukážke je možné do 1 roka po jej podaní na poštovníu dopravu Poukazočne za poukážky vyplatené v hotovosti a učene na prísanie na účet adresáta u bežného ústavu čini:

50000.-	alebo ich časť	3.-Kčs
1000.-	za každých ďalších	3.-Kčs
100.-	1000.-	2.-Kčs
100.-	100.-	1.-Kčs
nad Kčs		do Kčs

Reklamácia j.č. /

podpis pracovníka pošty



Netradičný chov - možnosť finančnej prosperity!

HEMROFFARMA SKOON

ponúka interiérový chov šlímákov pre začínajúcich i pokročilých

05
Obrancov mieru 28
Prešov
080 01

06
Hybešova 369
Rokycany
337 01
okr. Plzeň

07
Mladošovice 82
Kojakovice
373 13
okr. Č. Budějovice

*Zašlite nám tento vyplnený kupón
a obdržíte poradkový katalóg!*

KUPÓN

Meno:
Miesto:
Obec:
PSČ:

Kupón zašlite na uvedenú adresu

08
SPOŠ Šurany
942 01
okr. N. Zámky

09
Vančurova 218
Haj ve S. - Smolkov
747 92
okr. Opava

11
Pernerova
Chocení
565 01
okr. Ústí n. O.

12
Tehelná 2
Nemecká
976 97
okr. B. Bystrica

13
č.d. 35
Trenčianske
Bohuslavice
913 06
okr. Trenčín

14
Jizerská 33
Ústí nad Labem
400 00

15
Zapletalova 19
Brno-Dvorská
620 00

