

Pro uživatele počítače AMIGA

Ročník 1 číslo 3 červen 1991 Cena 25,- Kčs

AMIGA AMIGA AMIGA AMIGA AMIGA AMIGA AMIGA AMIGA AMIGA AMIGA AMIGA
AMIGA AMIGA AMIGA AMIGA AMIGA AMIGA AMIGA AMIGA AMIGA AMIGA AMIGA



AMIGA AMIGA AMIGA AMIGA AMIGA AMIGA AMIGA AMIGA AMIGA AMIGA AMIGA
AMIGA AMIGA AMIGA AMIGA AMIGA AMIGA AMIGA AMIGA AMIGA AMIGA AMIGA

Adresa redakce: RESET, Kvapilova 762, Tišnov 666 01.
Šéfredaktor Jan Slanina, zástupce šéfredaktora Petr Plíšek. Sazba: DTP Center. Tisk: Protis Podolí u Brna 393.
Cena 25,- Kčs, pro předplatitele 22,- Kčs. Neprošlo jazykovou úpravou. Vychází nepravidelně.
Do konce roku 1991 vyjde celkem 9 čísel.
Uzávěrka tohoto čísla dne 31.5.1991.

Tak se opět setkáváme, vážení čtenáři,

nyní již u třetího čísla našeho a samozřejmě i vašeho časopisu. Počáteční problémy s výrobou i distribucí prvního čísla jsme snad již překonali a také kvůli těmto problémům vás můžeme seznámit s prvními ohlasy až teď.

Do redakce nám přišlo mnoho ohlasů na časopis, převážně kladných. Tato chvála nás samozřejmě velmi těší, ale buďte k nám kritičtí, vždyť chceme dělat časopis právě tak, aby se líbil vám, čtenářům. Objevily se ovšem také hlasy, které kritizovaly žebříček nejlepších a nejhorších her Resetu, z důvodu velkého zastoupení v obou rubrikách. Proto jsme se rozhodli snížit počet obou na 5.

Tyto všechny vaše dopisy nás těší a my čekáme na další. Vždyť, to připomínáme pro pořádek, z každého čísla bude vylosován jeden čtenář, který obdrží od nás balíček disket pro svou Amigu. Dále přivítáme vaše návrhy na obsah časopisu, tedy právě to aktuální, co vás právě zajímá. A jestliže se mezi vámi najdou "psavci", kteří se chtějí podělit s ostatními o své vědomosti, pište - vaše píle bude honorována!

Pokud nemůžete sehnat dřívější čísla Resetu, napište do redakce, my se vám budeme snažit tyto poslat, pokud je ještě budeme mít. Samozřejmě, že nejlepším způsobem je objednat si časopis, když už pro nic jiného, tak proto, že předplatitelé dostávají slevu.

Na straně 17 časopisu najdete 1. šťastného vylosovaného výherce, který obdrží od redakce 10 ks 3,5" disket DS/DD. Takže, vážení, příštími majiteli disket můžete být i vy!

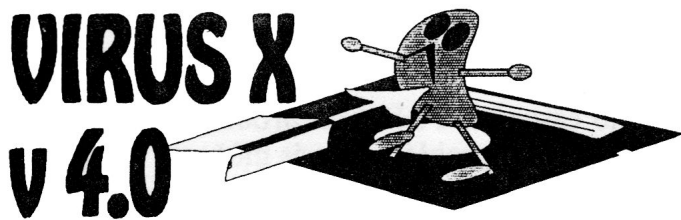
A nezapomeňte, RESET vychází i o prázdninách!!!

Vaše redakce.



ÚVODNÍK
VIRUS X V4.0
ROTUJÍCÍ KRYCHLE
LEMMINGS
RUBRIKA PRO ZAČÁTEČNÍKY
RUNBACK
SCULPT ANIMATE 4D
AMIGA TOOL V1.4
RESET HIT
TTST – BITPLANE CONVERTER V1.2
GOLDRUNNER

MED V2.0
GRAPHICS SEARCHER
RESET IT
JEŠTĚ JEDNOU K DOPISŮM
OPERATION STEALTH
KURS PROGRAMOVÁNÍ VE STRO-
JOVÉM JAZYKU
INDIANA JONES AND THE LAST
CRUSADE
FINTY DO HER
DELUXE PAINT III



Copyright (C) Steve Tibbett a Dan James.
Dokumentaci vypracoval Steve Tibbett.

Tento program je opatřen copyrightem, je však volně distribuovatelný a není Shareware (tzn. nemusí se autorovi posílat symbolické obnosy za použití programu). Steve dovoluje jakékoliv úpravy, které však nebudou použity k "dábelským účelům", jak se zmiňuje v dokumentaci.

Tak to byla otázka autorských práv a teď k vlastnímu programu.

Viry jsou stinnou stránkou života počítačových uživatelů a bohužel ani uživatelé Amig nejsou imunní. VirusX byl vyvinut, aby dal uživatelům jednoduchý a účinný prostředek k obraně proti virům.

Viry lze rozdělit do dvou kategorií: **bootblokové** a ty **ostatní**. Bootblokové viry žijí v prvních dvou sektorech disku, v bootbloku. Když je disk bootovatelný (jako např. Workbench), tyto sektory říkájí operačnímu systému, kam má jít, aby nahrál AmigaDOS kód. No a bootblokový virus ukazuje samozřejmě na svůj vlastní kód. Tak si zajistí, že je nahrán ještě před AmigaDOS kódem. A zde vyvstává jedno nebezpečí. Dokonce i když není virus zlomyslný, může přinést poškození programu. Například hry mají svůj speciální bootblok pro svůj vlastní kód. Pokud virus tento boot přepíše, hra se pak už samozřejmě nespustí.

Ostatní (nebootové) viry jsou relativně nové a je těžké je najít. Tento druh virů se připojí k programům (linkové viry, pozn. překl.), a v některých případech je odstraňují.

VirusX je nejlepší ochrana proti virům. Dejte ho každému, kdo ho může potřebovat. VirusX by měli používat zejména na dealeri a uživatelské skupiny, aby dále nešířili a nepřechovávali viry.

□ Jak používat VirusX

VirusX by měl být spuštěn jako součást Startup-sequence. Aby jste tak učinili, jednoduše nahrejte textový editor a upravte startup-sequenci. Připojte řádku, kde bude napsáno VirusX a ujistěte se, že je VirusX v adresáři "c" na dotyčném disku. Po nahrání otevře VirusX malé okno, aby vám dal na vědomí, že je tady. Potom automaticky prověří jakékoliv vložené disky do 3,5" mechanik.

Pokud VirusX při prověřování disku objeví něco podezřelého, objeví se requester s varováním. Uživatel bude upozorněn buď na nestandardní bootblok, nebo přímo na konkrétní virus. Pokud se jedná o nestandardní bootblok, nemusí tam vždy být virus! Je vám nabídnuta možnost nestandardní bootblok ignorovat, nebo jej opravit (přepsat standardním bootblokem).

□ Příkazy a parametry

Pokud poprvé spustíte VirusX, můžete použít následujících parametrů:

-a : Udělá okno VirusX aktivním, když běží

- c : Nprověřuje CoolCapture vectors
- k : Umožňuje prověřování KickTagPtr
- q : Prověří všechny disky a bezprostředně ukončí činnost
- r : Toto použijte, pokud máte 1MB RAM a používáte SetPatch
- x## : Nastaví x-ovou pozici okna
- y## : Nastaví y-ovou pozici okna

Malý příklad:

VirusX -a -x100 -y100

V tomto případě bude okno po spuštění aktivní a otevře se na pozici 100,100.

□ Příkazy v aktivním okně

Když VirusX běží, můžete clicknout na titulní lištu levým tlačítkem myši a napsat jakýkoliv z těchto následujících příkazů:

I - Otevře informační okénko

C - Prověří všechny připojené floppydisky

ESC - Ukončení práce s VirusX

- Ukáže bootblok v drive # (např. 0 ukáže DF0: atd.)

Příklad:

Clickněte na lištu VirusX a napište číslo "1" - VirusX prozkoumá disk v DF1: a zobrazí obsah bootbloku. To však většinou k odhalení viru nepomůže, neboť drtivá většina virů neukazuje své jméno.

V informačním okně obdržíte informace o tom, kolik disků VirusX prověřil a kolik přitom našel virů. Toto okno obdržíte clicknutím pravým tlačítkem na titulní lištu. Opětovné stisknutí toto okno zruší.

□ A nakonec několik věcí, které by vás mohly zajímat:

- pokud se pokoušíte formátovat disk a vždy dostanete zprávu, že Cylinder #0 na disku je špatný, je velice pravděpodobné, že máte v paměti virus (nebo že je disk špatný). To tvrdím proto, že formátovací program píše do bloku 0 a některé viry se tomu snaží předejít (čímž se pokouší zachránit sami sebe). Když čte formátovací program tento blok znovu, aby ho prověřil, není samozřejmě shodný a dostanete chybové hlášení.

- některé komerční programy nebudou pracovat s některými viry v paměti.

- ne všechny počítačové chyby jsou způsobeny viry! Pokud máte problémy a prověřil jste všechny disky pomocí VirusX, musíte hledat chyby jinde!

- VirusX nemusí najít nějaké viry, pokud ho spustíte poté, co už jsou v paměti. Proto spouštějte VirusX vždy jako první, hned po zapnutí počítače a přechovávejte ho na bezpečné disketě!

Z manuálu vybral CRACKSOFT

ROTUJÍCÍ KRYCHLE

Určitě jste již viděli v nějakém demonstračním programu předmět rotující v prostoru. Jistě vás to zaujalo stejně jako mě. Proto jsem se rozhodl si něco takového udělat sám.

Použil jsem GFA BASIC, protože je známý svou rychlostí. Za rotující předmět jsem si vybral krychli. Protože jsem chtěl, aby se každý bod krychle pohyboval po kružnici se středem v nárysné straně, musel jsem si nejdříve vypočítat polohu pro každý bod. To vidíte v první smyčce programu. Ve druhé smyčce jsem již kreslil samotnou krychli.

r - x-ová souřadnice prvního středu

t - x-ová souřadnice druhého středu

r1- y-ová souřadnice prvního středu

t1- y-ová souřadnice druhého středu

x,y,s,d,h,j,o,p- x-ové a y-ové vzdálenosti bodů od středu

```
REM Krychle v GFA BASIC, Ludek JANDA
DIM
x(126),y(126),s(126),d(126),h(126),j(126),o
(126),p(126),r(126),r1(126),t(126),t1(126)
r=300
r1=330
t=85
t1=90
a=126
FOR w=1 TO 126
i=i+0.05
x(w)=SIN(i)*50
y(w)=COS(i)*25
s(w)=SIN(i+PI)*50
d(w)=COS(i+PI)*25
h(w)=SIN(i+PI/2)*50
j(w)=COS(i+PI/2)*25
o(w)=SIN(i+3*PI/2)*50
p(w)=COS(i+3*PI/2)*25
aNEXT w
FOR k=1 TO 126
COLOR 1
LINE x(k)+r,y(k)+t,h(k)+r,j(k)+t
LINE h(k)+r,j(k)+t,s(k)+r,d(k)+t
LINE s(k)+r,d(k)+t,o(k)+r,p(k)+t
LINE o(k)+r,p(k)+t,x(k)+r,y(k)+t
LINE x(k)+r1,y(k)+t1,h(k)+r1,j(k)+t1
LINE h(k)+r1,j(k)+t1,s(k)+r1,d(k)+t1
LINE s(k)+r1,d(k)+t1,o(k)+r1,p(k)+t1
LINE o(k)+r1,p(k)+t1,x(k)+r1,y(k)+t1
LINE x(k)+r,y(k)+t,h(k)+r,j(k)+t
LINE h(k)+r,j(k)+t,s(k)+r,d(k)+t
LINE s(k)+r,d(k)+t,o(k)+r,p(k)+t
LINE o(k)+r,p(k)+t,x(k)+r,y(k)+t
LINE x(k)+r1,y(k)+t1,h(k)+r1,j(k)+t1
LINE h(k)+r1,j(k)+t1,s(k)+r1,d(k)+t1
LINE s(k)+r1,d(k)+t1,o(k)+r1,p(k)+t1
```

```
LINE o(k)+r1,p(k)+t1,x(k)+r1,y(k)+t1
LINE x(k)+r,y(k)+t,h(k)+r,j(k)+t
LINE h(k)+r,j(k)+t,s(k)+r,d(k)+t
LINE s(k)+r,d(k)+t,o(k)+r,p(k)+t
LINE o(k)+r,p(k)+t,x(k)+r,y(k)+t
LINE x(k)+r1,y(k)+t1,h(k)+r1,j(k)+t1
LINE h(k)+r1,j(k)+t1,s(k)+r1,d(k)+t1
LINE s(k)+r1,d(k)+t1,o(k)+r1,p(k)+t1
LINE o(k)+r1,p(k)+t1,x(k)+r1,y(k)+t1
LINE x(k)+r,y(k)+t,h(k)+r,j(k)+t
LINE h(k)+r,j(k)+t,s(k)+r,d(k)+t
LINE s(k)+r,d(k)+t,o(k)+r,p(k)+t
LINE o(k)+r,p(k)+t,x(k)+r,y(k)+t
LINE x(k)+r1,y(k)+t1,h(k)+r1,j(k)+t1
LINE h(k)+r1,j(k)+t1,s(k)+r1,d(k)+t1
LINE s(k)+r1,d(k)+t1,o(k)+r1,p(k)+t1
NEXT k
END
```

P.S. Zjistil jsem, že mnoho uživatelů neví, jak vkládat v GFA BASIC do již napsaného programu nové řádky aniž by museli přepisovat celý zbytek programu. Stačí, když najedete kurzorem na začátek řádku, do kterého chceme vložit nový řádek programu, a zmáčnete tlačítka CTRL+0 (0-na numerické klávesnici, pod ní je napsáno Ins).

Luděk JANDA



Už jsme si všichni zvykli, že hry od Psygnosis mají dokonalou hudbu a nejméně dvojnásobně lepší grafiku. O jejich nové hře Lemmings se to však říci nedá, a přece si mě získala více než její předchůdci. Má totiž to, co všem těm Beastům do úplné dokonalosti scházelo - má skvělou myšlenku.

Celá hra je příznačná detailní grafikou, pěkná je i animace hlavních hrdinů - zvířátek Lumíků (překlad slova Lemmings). Není tak jednoduché rozkreslit postavičky velké pár bodů, aby prováděly rozmanité činnosti. Autoři projevili i smysl pro detail - na začátku nahrávání se objeví tajemně vyvedená paměťová karta (pokud máte rozšíření na 1MB). No a pak už ona známá sovička a znak DMA designu. Tady snad schází už jedině ono "pságnouzis prezents a dí em ej dizájn gejm", které na nás chrlí Amiga svým sytým hlasem ve hře Blood Money. Po chvíli čekání se dostanete do úvodního intra. Je pěkně animované a má vtipný konec.

Po vložení druhého disku se objeví menu hry. Máte možnost spustit hru s jedním hráčem nebo se dvěma hráči. Pokud hrají dva, je obrazovka vertikálně rozdělena na dvě poloviny a každý hráč musí dostat své Lumíky do domečku, nad nímž vlaje vlajka v jeho barvě. Bohužel potřebujete dvě myši, takže přítel si ji musí donést z domu (myš z ST nefunguje, vyzkoušeno). Dále můžete napsat heslo a dostat se tak přímo do části hry, kde jste skončili minule (pokud jste si to heslo poznamenali). Po vyřešení každé místnosti totiž obdržíte heslo do další. Pak je zde ikona pro přepínání mezi hudbou a efekty a poslední ikonou si přepínáte levely. Jsou celkem čtyři a v každém je třicet místností, celkem tedy 120 místností! V módu pro dva hráče je 20 úrovní a celou hrou vás provází celkem 21 známých melodií, takže se vám hned neoposlouchají.

Příště uvedu výpis všech hesel, ale vzhledem k tomu, že to byla práce "pro vraha" (a já jsem nikoho nezavraždil (pokud se nepočítají Lumíci)), neručím za jejich správnost.

Když odstartujete hru, objeví se zjednodušený obrázek celé místnosti, název místnosti a několik čísel. Nejdůležitější je počet Lumíků kteří budou vypuštěni a procento Lumíků, které musíte zachránit. Odstartujte a nebohá zvířátka začnou padat do zákeřné krajiny plné nástrah, vyzbrojena pouze omezenými schopnostmi (a to nemluví o některých hráčích, kteří jim ještě přitíží...). Jak rychle zjistíte, vaším úkolem je dostat Lumíky přes všechny pasti a nástrahy do domečku. Ten je zároveň vstupem do další místnosti.

Dole je **ovládací panel**. Dvě ikony vlevo jsou + a - a nad nimi je číslo. Levé číslo symbolizuje nejnižší rychlost padání Lumíků a pravé aktuální rychlost, kterou měníte pomocí + a -. Pokud nastavíte rychlost na 99, budou se Lumíci sypat jeden za druhým.

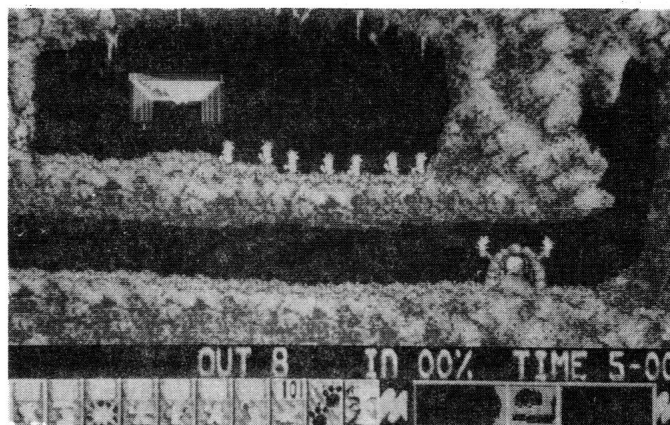
Hned vedle jsou ikony pro

- šplhání,
- padák,
- vybuchnutí,
- bránění ostatním v pohybu (bloker)
- stavění schodů,
- hrabání před sebe,
- kopání šikmo dolů
- kopání kolmo dolů.

Dále je zde pauza a ikona pro vybuchnutí všech Lumíků (tragické, ale legrační). A aby vás vybuchnutí panáčka nebralo tolik u srdce, je tato záležitost vyřešena velice vtipně. Dotyčný vykřikne "Oh no!", chytne se za hlavu, celý se zatřese a jeho výbuch je provázen směšným zvukem. Navíc po něm zůstane v zemi pěkná díra, čehož budete muset taky využívat. A ještě poznámka - nad ikonami činností je (a někdy není) číslo, které určuje, kolika Lumíkům můžete tuto funkci dát. Pokud zde není žádné číslo, je tato funkce v dané místnosti nepoužitelná. Počty funkcí často napoví, jak máte místnost řešit !!

A nyní si jednotlivé funkce trochu rozebereme. Funkci dáme Lumíkovi tak, že ji zvolíme pomocí ikony a ukážeme myši na Lumíka, jemuž chceme funkci dát. Kurzor se změní na čtverec a stiskem levého tlačítka myši žádanou funkci Lumíkovi předáte. Strategická připomínka: nenechte si napadat moc Lumíků do malého prostoru. Pak nevíte, kterému Lumíkovi dáváte funkci, resp. jakým jde směrem.

A začneme u **šplhání**. Tuto funkci můžete Lumíkovi předat kdykoliv, bude si ji "pamatovat". Když potom narazí na kolmou stěnu, bude po ní šplhat až na ni vyleze. Pokud však bude ve zdi nějaký výčnělek, Lumík spadne. Lumíci sice umí padat, ale jen z určité výšky. Proto jim můžete rozdat **padáčky** v omezeném množství. Ty jim můžete



opět dát kdykoliv. Nebojte se, až budou padat, tak si je otevrou! Dokonce můžete dát Lumíkovi padák, když se už řítí k zemi, a zabránit tak jeho záhubě. Je vhodné vybavit šplhajícího Lumíka padákem, kdo ví, kam všude vyleze (nebo spíše odkud spadne)! A protože jsou Lumíci všetečná zvířátka, všude se cpou a strkají nos. To však může být jejich konec - představte si, že stádo Lumíků vtrhne na rozestavěný most. Proto máte možnost je zadržet - postavíte **blokeru**. Bloker roztáhne ruce, začne vrtět hlavou a zabráni každému v chůzi dál. Když dojdou Lumíci k blokerovi, otočí se a jdou na opačnou stranu (tak pozor, abyste je nezachránili od jedné propasti a přitom neposlali do druhé).

A když máte všechny mosty postavené a chcete Lumíky pustit? Pak bohužel nezbyvá nic jiného, než nechat blokeru vybuchnout. A zde chci opět upozornit na nebezpečí, které přitom hrozí: výbuch blokeru způsobí pěkný kráter. Takže když ho postavíte třeba na mostě, tak už tam po výbuchu nebude bloker (ani most). Taký nemůžete postavit dva blokery blízko sebe. Po jejich výbuchu vznikne taková díra, že už se z ní Lumíci nevyhrabou (pokud ovšem nemají schody). Bez **stavění schodů** by nebylo možné hru vyřešit. Je to vlastně po šplhání jediný prostředek, jak se dostat nahoru (dolů to jde velice snadno). Pokud staví Lumík schody, postaví určitou část a pak třikrát klapne na znamení, že končí. Můžete mu rychle přidělit pokračování ve stavění schodů nebo ho nechat spadnout. A prosím vás, hlavně se mě neptejte, jak ty schody ve vzduchu drží...

Další kapitolkou je **kopání a hrabání**. Na to jsou Lumíci sekáči a dovedou hrabat hned třemi způsoby! Tak například mohou hrabat **dopředu**. Tuto funkci jim musíte dát těsně před překážkou a samozřejmě k ní musí stát čelem. Lumík bude hrabat tak dlouho, dokud se neprohrabe překážkou nebo nenarazí na ocelové pláty. Dalším způsobem je kopání **šikmo dolů**. Toto kopání je vtipně animováno - Lumík si vytáhne krompáč a kope a kope, dokud se neprokope. No a posledním způsobem je kopání (nebo spíš hrabání) **kolmo dolů**. Tato funkce je velice důležitá a v některých místnostech budete k vyřešení potřebovat dokonce jenom ji.

Nad ikonami činností je několik údajů. Například zde uvidíme OUT 20. Znamená to, že je momentálně "v terénu" dvacet Lumíků. Dále je zde třeba IN 56%, což znamená, kolik procent z celkového počtu Lumíků je už v domečku. Vpravo je čas, který zbývá k vyřešení místnosti.

Pod časovým údajem je schematicky naznačena celá místnost a uchopením čtverečku se můžete celou místností rychle posouvat. Obrazovku můžete posouvat i



jemně - najedete záměrným křížem k levému nebo pravému okraji a tak se budete pomalu posouvat místností.

Takže teď znáte možnosti Lumíků a můžete vyrazit na cestu. Nejdříve se vám bude zdát všechno velice jednoduché. Většinou bude stačit použít jednu nebo dvě funkce. Avšak nenechte se mýlit! To je jen rozcvička do dalších levelů, kde budou mít malí hrdinové opravdu co dělat. A za povšimnutí stojí ještě jedna velice milá skutečnost - programátoři zavzpomínali na své předešlé hity a tak zde také najdete grafiku a hudbu z her Beast I, Beast II, Awesome a Menace! Je to velice zajímavý pohled, jak se desítky malých panáčků prokopávají pod stromy v Beastovi...

A když dojdete do konce, tak... Ale jen se trapte sami, však to programátoři od DMA designu patřičně ocení!

CRACKSOFT



Už jste se jistě setkali s programem, který otevírá obrazovku bez tzv. Depth Gadgets. To znamená, že nemůžete přepínat obrazovky, které jsou "schované" za touto obrazovkou. Obrazovky bez Depth Gadget jsou specialitou zejména různých utilit, ale setkáte se s ní například i u programu MED, jehož popis je v dnešním čísle Resetu.

Na první pohled to vypadá nevinně, problémy však nastanou, když Vámi spuštěný program zobrazí svůj requester (žádost, upozornění atd.) na obrazovce bez Depth Gadget. To se stává často např. u programu MED, když vložíte disketu bez validátoru (viz requester "Volume is not validated" atd.). "Odpálíte" jeho "Cancel" a zjistíte, že se program nepřepnul zpět do své obrazovky a nechal Vás samotné v té strašné obrazovce, se kterou se nedá nic dělat.

Ale pozor! - protože čtete Reset, tak na tuto osudovou ránu lehce vyzrajete. Stačí držet klávesu Levá Amiga (plně "A") a pomocí kláves "M" a "N" přepínat různé obrazovky, které jsou v systému.

Tato nenápadná finta Vám jistě ušetří mnoho času, stráveného novým děláním již jednou vytvořených věcí.

RUNBACK

utilita

RunBack je utilita, která vám dovolí spustit další program, který je nezávislý na CLI okně. To je zvláště užitečné, pokud chcete nastartovat program z vaší startup-sequence a potom otevřít Workbench, přičemž zavřete inicializační okno. Jistě jste měli podobné problémy například se spuštěním programu ScreenX ze startup-sequence. Pokud jste jej spustili (Run ScreenX), otevřelo se jeho okno (nebo ne, pokud jste napsali parametr -s, vzpomínáte?) a nic se nedělo. Pod ScreenX-em bylo stále inicializační CLI okno a nemohl se otevřít Workbench. Ten se otevřel až poté, co jste zrušili ScreenX a zavřelo se okno CLI. Originální okno CLI se totiž nemůže zavřít, dokud nebyl dokončen program z něj volaný. Tuto nevýhodu RunBack odstraňuje.

Program RunBack byl inspirován programem v jazyku C "RunBackground", napsaným Robem Peckem. RunBack vám navíc dovolí specifikovat velikost zásobníku (stack) pro program, který se má startovat. Navíc je RunBack napsán v assembleru a zabírá 1/4 velikosti původního RunBackground.

Protože se RunBack liší od RunBackground jen málo, popíšu nejdříve RunBackground.

Vaše s/startup-sequence může obsahovat podobné řádky:

```
RUNBACKGROUND -3 clock
RUNBACKGROUND utilities/calculator
RUNBACKGROUND -5 utilities/notepad
```

Syntaxe je myslím zřejmá. Čísla za příkazem znamenají prodlevu v sekundách před nahátním úlohy. Může být v rozsahu 0-9. Program má však jedno omezení - spuštěný program nemůže požadovat žádné vstupy z CLI, z něhož byl spuštěn.

Ještě jedno upozornění - pokus o spuštění souboru, který není executable, vede na GURU!

RUNBACKGROUND přijme všechny parametry programu (viz. Virusx -a apod.), maximální délka příkazové řádky však smí být 227 znaků.

A přejdeme na program RunBack. Ve startup-sequenci pro něj platí stejná syntaxe, navíc má však jednu novinku. Jak už jsem uvedl výše, dovoluje uživateli definovat velikost zásobníku pro startovaný program. To provedete pomocí parametru -Sxxxx.

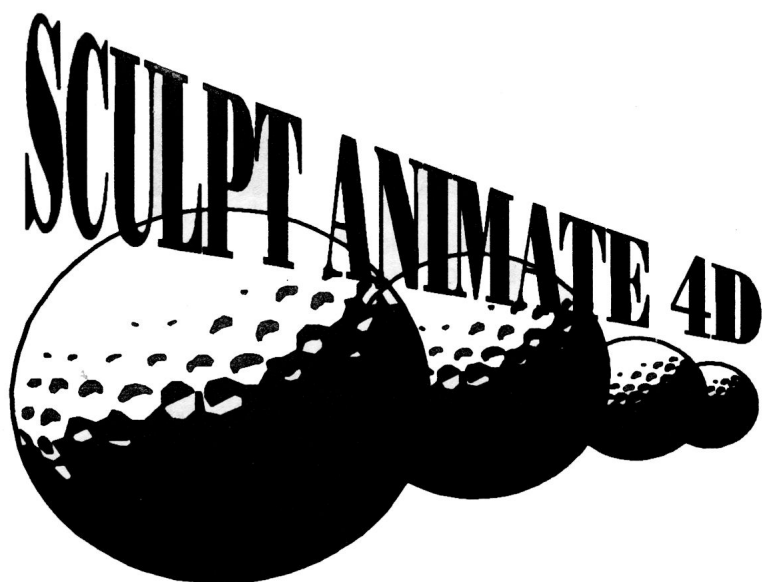
Například napíšete:

```
RUNBACK -S1000 Muj Superprogram
```

a pro váš superprogram bude definovaná velikost zásobníku 1000 bytes.

Pokud chcete používat RunBack nebo RunBackground, nainstalujte si je do adresáře "c".

Volně podle dokumentace CRACKSOFT



Vážený čtenáři, dostává se Ti do rukou manuál k programu Sculpt Animate 4D od firmy Byte by Byte.

Tento program obsahuje v sobě pevné modelování, animování a systém tvorby obrázků. Program umožňuje tvorbu tří-dimenzionálních objektů a jejich zobrazení nebo pohyb v plné škále barev. Podle Vašeho mínění můžete objekty pozorovat z libovolného pohledu. Nemusíte přitom znát jakékoli matematické nebo geometrické vztahy. Všechny operace, které k práci potřebujete obsluhujete myší. Nejste omezeni v tvorbě libovolných náročných geometrických křivek. Spolu se zobrazením své výsledné tvorby můžete stavět jakékoli 3D modely z reálného světa. Současně lze využít program jako kreslicí, kde výsledek je uložen ve formátu obrázku, který je kompatibilní s ostatními kreslicími programy. Kreslení prostorových objektů, vzájemně se prolínajících a to i se stíny by jste těžko dokázali jinde.

Poněvadž pracujete s anglickou verzí programu, nezbude Vám nic jiného než se asi 200 základních příkazů naučit používat v anglickém jazyce. V následujícím textu budou běžně používány anglické výrazy, a proto kdykoli budou poprvé užity, tak u nich najdete české ekvivalenty. Angličtináři prominou, ale pro nezmatení čtenáře není použito členů a přípon pro pády a významy.

Obsah:

Kapitola 1

Objekty ve Sculptu (dále používaný název tohoto programu),
Images (obrazky),
Animation (animace)

Kapitola 2

Menu,
Nahrání scény (scene),
obrazu (image)

Kapitola 3

Observer (pozorovatel)

Kapitola 4

Stavba objektů (object)

Kapitola 5

Užívání Tools (nástrojů)

Kapitola 6

Další tools

Kapitola 7

World (svět-myšleno okolí scény např pozadí, obloha ...)

Kapitola 8

Splines (splajny, používá se stejné výslovnosti)

Kapitola 9

Stavba hierarchie (což je tvorba popisu, co se jak bude při animaci pohybovat)

Kapitola 10

Cesty pohybu (paths)

Kapitola 11

Tvorba animace

Kapitola 12

Techniky animování

Kapitola 13

Programovatelné příkazy, **Fonts** (fonty-znakové sady)

Kapitola 1

Všechny složité objekty, které budete stavět se skládají ze základních stavebních částí - trojúhelníků. Tyto pak mají vrcholy - body (**vertex**), které jsou spolu spojeny hranami (**edge**). Tyto základní stavební bloky samozřejmě mohou být vyplněny nějakým materiálem a ten definován určitými vlastnostmi jako jsou barvy ap., potom hovoříme o **face** (tváři) tohoto objektu a tu lze různě modifikovat. Objekty se tvoří a s nimi staví v Tri-view (tří-rozměrný pohled) ve třech oknech, které máte na obrazovce k dispozici. Bude to pro Vás něco jako třírozměrný výkres. Tento výkres je orientován podle os totožných se světovými stranami: north (sever), east (východ), west (západ), south (jih), up (nahoru), down (dolů). Který z pohledů zrovna používáte, takové okno máte aktivováno. Písmena po krajích určují potom kterým směrem jsou další světové strany pro rychlou orientaci při práci. Pokud se Vám hodí dívat se na objekty z opačné strany použijte myš na značce v pravém horním rohu okna. Při práci se kurzor, který používáte, zobrazuje i do ostatních dvou oken, je tedy orientován prostorově.

Images Jsou to obrázky stejné jako v ostatních grafických programech v IFF formátu, tedy s nimi plně kompatibilní. Nejčastěji jsou v grafickém módu HAM, ale mohou být i v jiných grafických módech podle Vašich přání, které zvolíte v menu ve Sculptu.

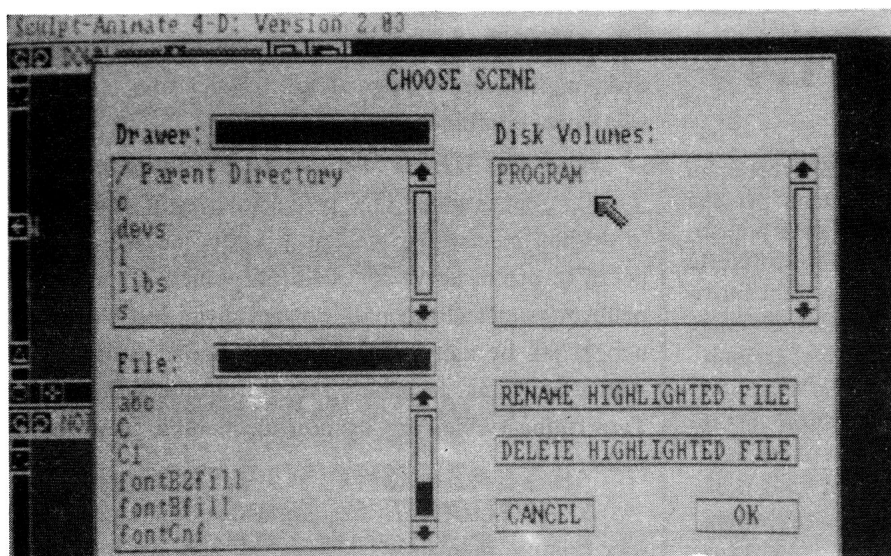
• Animations

Animace jsou také ve formátu IFF. Je v nich zkomprimováno mnoho obrázků, které rychle puštěny za sebou nabudí dojem plynulého pohybu jako ve filmu. Aby bylo dosaženo velké úspory paměti jsou u animací porovnávány mezi sebou snímky a do výsledného file jsou uloženy pouze rozdíly mezi jednotlivými snímky. Animace se jednak dají spouštět v Sculptu jednak v programu NewMovie vytvořeného autorem Sculptu. NewMovie má délku pouze 85 kB a umožňuje současně i užívat různé samplý (zdigitalizované hudební bloky).

Kapitola 2

• Tri-view:

Popis značek v okně. Kliknutím levého mouse fire se aktivují. Popis začíná zleva nahoře proti směru hodinových ruček.



Kulaté šipky: rotate (otáčení)

Tři tečky: select/deselect (výběr)

Šipka doleva: Move Tri-view (pohyb výřezu okna)

Trojúhelník: Edge Builder (stavba hran)

Chapadlo: Grabber (uchopení)

Křížek: Center Tri-view (podle kurzoru v okně umístí střed okna)

Šipka dolů: Move Tri-view

Symbol: Shrink Tri-view (zmenšení scény v okně)

Symbol: Sizing (šířka okna)

Symbol: Expand Tri-view (zvětšení scény v okně)

Šipka doprava: Move Tri-view

Dokument v pozadí: Back (preferance ostatních oken)

Dokument v popředí: Front (preferance okna)

Horní část: Drag Bars (lze okno uchopit a pohybovat s ním)

Šipka nahoru: Move Tri-view

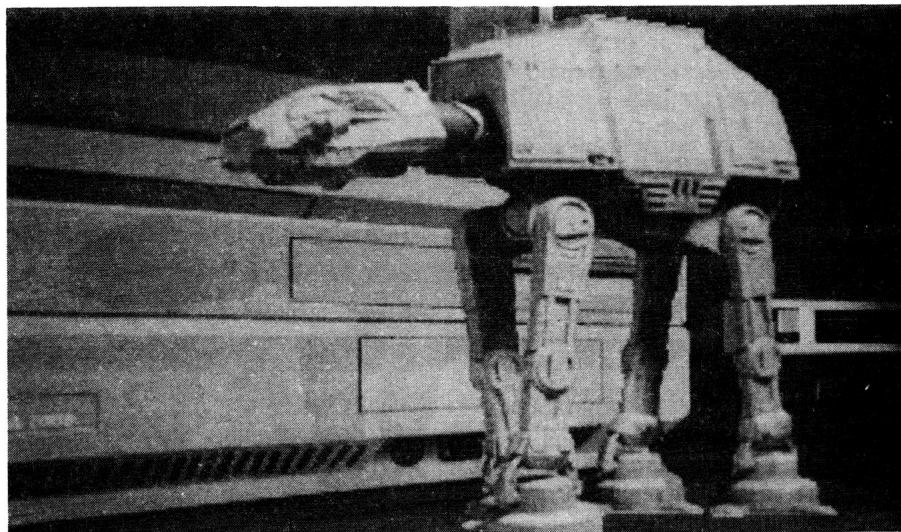
Podrobnější popis jednotlivých ikon:

Select/deselect: select všech bodů, které jsou společně ! vidět ve všech třech oknech. Zbarví se do žluta. S takovými body lze nyní provádět většinu operací. Naznačují, kterých těles se týkají Vaše povely. Pokud kliknete podruhé provede se deselect (opak výběru) opět všech aktuálních bodů v oknech. Zbarví se do fialova. Nyní jsou neutrální. Při výběru se mezi select body pochopitelně vyberou i hrany a tváře objektů. Výběr lze pochopitelně provádět i v hlavním menu.

Rotate: provede otočení o 5 stupňů, pokud je současně stlačena levá Amiga klávesa, provede se otočení o 1 stupeň, pokud je současně stlačena pravá Amiga kl., provede se

otočení o 45 stupňů, pokud je současně stlačena levá Alt klávesa provede se otočení o 0.1 stupně, pokud je současně stisknutá pravá Alt klávesa provede se otočení o 180 stupňů. Směr pohybu určuje směr užitě šipky. Otáčejí se pouze select objekty.

Move Tri-view: okno je vlastně náš průzor, skrz který se díváme na celkovou scénu. Těmito šipkami lze okno posouvat po scéně ! přičemž se současně "přesouvá" i scéna v ostatních oknech. Při současném stisku levé Amiga klávesy se okno posouvá velice pomalu, při současném stisku pravé Amiga klávesy se



okno naopak posouvá po velikých kusech.

Edge Bulder: slouží k vytvoření hrany spojující dva select body. Ekvivalent je v hlavním menu EDIT ADD EDGES.

Grabber: slouží k uchopení všech select objektů a jejich posouvání v prostoru. Ruší se stiskem pravého mouse fire. Ekvivalent v hlavním menu je TOOLS GRABBER:

Center Tri-view: podle polohy kurzoru v okně umístí scénu v okně tak, aby se v nové pozici scény v okně vyskytoval kurzor ve středu okna. Tzn. chceme-li mít levý horní rožek ze scény, kterou vidíme v okně v jeho středu, lze sice užít ikonu Move Tri-view, ale jednodušší je umístit kurzor do levé horní části okna a užít tuto Center ikonu.

Shring Tri-view: zmenší scénu v okně, tzn. že oddálí okno dál od scény, ze které nyní vidíme větší rozlohu.

Sizing: při stálém stisku levého mouse fire umožňuje libovolné zvětšování okna při automatické úpravě rozměrů ostatních oken. Pro použití dvou základních různých velikostí oken lze užít z hlavního menu ekvivalenty EDIT DO MAKE TRI-VIEW BIG pro velké okna a EDIT DO MAKE TRI-VIEW SMALL pro velikost menší, takovou jakou mají okna při nahrání Sculptu.

Expand Tri-view: opačná funkce k výše uvedené. Vnoří okno více do scény, která se nám tím pádem zdá větší. Body, které už nejsou vidět v ostatních oknech nyní mizí.

Back/Front: preferuje okno před ostatními, což dobře znáte

z Workbenche.

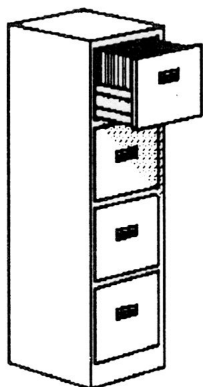
Drag Bars: umožňuje pohyb okna po obrazovce, pokud Vám někde zavazí ap. Funguje při stálém stisku levého mouse fire.

*Příště pokračování:
Menu a první projekce.*

by Upper

AMIGA TOOL V1.4

Tento prográmeček patří k těm programům, které nám umožňují ochranu před viry, vypínání a zapínání přidávající paměti, kopírování disket atp. V minulém čísle jsme popisovali podobný program jménem "Guardian". Pro ty, kteří ještě tento článek nečetli uvádím, že se jedná o universální antivirový program. Nyní bych se chtěl zmínit o programu "Amiga Tool".



Celý program je uložen v paměti tak, že se po resetu počítače nesmaže, ale zůstane v paměti. Je to způsobeno tím, že přepíše tabulku spouštěcích vektorů. Tyto vektory jsou vykonány po každém resetu počítače. Náš program si zapíše svůj spouštěcí vektor do této tabulky. Následkem této operace se program spustí znovu po každém resetu. Na stejném principu pracuje většina počítačových virů. Výhodou tohoto způsobu je, že nemusíte program nahrávat po každém resetu počítače a můžeme ho stále využívat. Ovšem nic není tak dokonalé. Některé programy tuto tabulku změň a tak se někdy stane, že se náš program po resetu již neobjeví a musíte ho znovu nahrát.

Program se po nahrání sám nainstaluje do systému a vypíše zprávu o použité verzi. Dále vypíše adresu svého autora plus upozornění, že se jedná o SHAREWARE. Když nyní vyjmete disketu z mechaniky a zresetujete Amigu, objeví se před vámi menu programu.

Jednotlivé funkce:

1) SHOWBOOT "F1" Pokud je volba zapnutá, ukáže program "BootBlock" diskety, kterou jste vložili do mechaniky. Vypíše na obrazovku jeho výpis v ASCII kódu. To znamená, že se vám ukáží znaky na obrazovce. Nyní se můžete podívat, zda se zde nenachází nějaký virus. Některé viry totiž v sobě obsahují různé nápisy, podle kterých se dají identifikovat. Máte dvě možnosti, jak postupovat dále.

a) Stiskem levého tlačítka myši instalujete na disk standartní bootblock.

b) Stiskem pravého tlačítka myši spustíte bootblock, který máte právě na obrazovce (Dávejte si pozor, můžete spustit i virus).

2) STANDART "F2" Při zapnuté volbě "ON" se používá standartní bootblock pokaždé, pokud není shodný s bootblockem na disketě. Navíc se objevuje varování, o možném výskytu viru.

3) INSTAL "F3" Po spuštění této funkce se na každý disk, na kterém "Amiga Tool" zjistil virus, zapíše nový standartní bootblock.

4) FASTMEM. "F4" Touto volbou můžete vypnout "OFF" a opět zapnout "ON" přidavnou paměť. Pokud vlastníte druhou mechaniku, můžete ji klidně nechat zapojenou, neboť se pro ni nevytvoří obslužná paměť. To znamená, že neubude paměť z toho mála, co vám zbylo. Jestliže programy neběží jak by měly, můžete zkusit použít druhou rutinu. Aktivujete ji tak, že během resetu držíte levé tlačítko myši. Tato rutina vytvoří pro druhou mechaniku zcela abstraktní paměť.

5) AUTOBOOT "F6" Spouští rutinu, která automaticky bootuje mechaniku, z které se nahrává program. To znamená, že pokud není boot mechaniky externí shodný s interním, stane se automaticky externí mechanika interní a interní externí. Pokud ani po této operaci program neběží, musí se nahrávat pouze z interní mechaniky "DF0".

6) COPY-ROUTINE "F7" (Jen pro dvě mechaniky) Klávesou "F7" se přejde ke kopírovací rutině. Pomocí této rutiny zkopírujete disketu asi za 90 sekund. Pokud po překopírování disk neběží nebo běží špatně, můžete jej s klidem přemazat. Odkud kam se bude disk kopírovat záleží na tom, v jakém pořadí disky vložíte do mechanik. Pokud vložíte zdrojový disk do DF0: a cílový do DF1:, zkopíruje se obsah z DF0: na DF1:. Ovšem pokud to uděláte obráceně, zkopírujete disk z mechaniky DF1: do mechaniky DF0:. Kopírování začíná okamžitě po vložení obou disket do mechanik. Opětovný start kopírky provedete pravým tlačítkem. Opuštění kopírování provedete stiskem levého tlačítka. Klávesou "ESC" můžete kopírování přerušit.

7) "VIRUS IS POSSIBLE IN BOOTBLOCK" Objeví-li se toto varování, musíte na disk nainstalovat standartní bootblock. Na tomto disku se totiž nachází virus! Provedete to zmáčknutím levého tlačítka myši. Pokud máte rádi viry, zmáčkněte pravé tlačítko a máte úspěch zaručen! Pak vás už vůbec nic nepřekvapí.

8) "VIRUS POSSIBLE IN SYSTEM" Objeví-li se toto hlášení, nachází se virus již v systému a musíme rázně zakročit! Máte dvě možnosti:

a) **Levým tlačítkem** myši virus v paměti zabijete.

b) **Pravým tlačítkem** myši prohledáte disk a nainstalujeme nový bootblock. Zde je velká škoda, že nemůžeme zabít virus, který byl v paměti dříve než "Amiga Tool".

9) ODSTRANĚNÍ PROGRAMU "Amiga Tool" Z PAMĚTI. Existují určité programy (například Ramdisk, Turbo Print a další), které se nesnesou s programem "Amiga Tool". Musíme ho proto z paměti odstranit. Provedeme to zmáčknutím klávesy "F10". Následkem toho se program vymaže přičemž vyplní celou paměť jedničkami.

Reset Hit



LEMINGS

ELVIRA

OPERATION STEALTH

SHADOW OF THE BEAST II

POWERMONGER

5 nejlepších her podle čtenářů Resetu

TTST-BITPLANE CONVERTER V1.2

Programoval XENON z TTST.
Tento program je PUBLIC DOMAIN.

TTST-BITPLANE CONVERTER je pomůcka, která vám umožní velice snadno zkonvertovat IFF obrázek do souboru bitmap.

Krátké instrukce:

- nejdříve napíšete jméno zdrojového IFF obrázku
- poté se obrázek nahraje a zobrazí
- po zmáčknutí levého tlačítka myši obdržíte některé informace o obrázku (např. počet a délku bitových map, počet pixelů)
- napište, pod jakým jménem se má soubor uložit
- napište, pod jakým jménem má být uložena mapa barev (colormap)

Poznámky k mapě barev:

- barvy jsou zkopírovány do malého copperlistu - colormap file je kompatibilní s formátem ascii-file & seka (takže nezapomeňte extenzi ".S" za jménem souboru) - můžete snadněji použít bitmapu ve svých programech (dema, intra atd...)

Poznámka k IFF souboru:

Šířka musí být dělitelná osmi, jinak uvidíte pěkné GURU !!!

přeložil CRACKSOFT



GOLDRUNNER

Země umírá, protože člověk zničil své životní prostředí už natolik, že ho příroda není schopna žít. Byly však nalezeny nové světy. Rakety jsou připraveny pro masovou migraci obyvatel Země.

Ale mezi starým dědictvím a novými nadějemi leží Ring Worlds Tritonu. Umělý svět neznámého složení, vystavěný nepředstavitelnou technologií. Rings Worlds jsou obydleny nejneprátelštějšími potvarami ve vesmíru. Zničí vše, co se ocitne v dosahu jejich šílených zbraní. Jejich skvělá síla se však může stát jejich slabostí. Nikdy by si však nepomysleli, že ti slabí lidští bojovníci, proti nimž jim postačí ta nejzákladnější obrana, se někdy pokusí proniknout do jejich neporušitelného vesmíru. Pouze nejmělejší a nejtvrďší piloti mají určitou naději na úspěch v této akci. A vy jste právě jedním z nich. Hvězdný ex-piráta, trestající ruka moci. Vy jste GOLDRUNNER.

Abyste mohli nahrát hru, vypněte počítač a odstraňte všechny periferie. Vložte svůj Goldrunner disk do d0: a zapněte počítač. Program se nahraje. Pak zmáčkněte klávesu 1 pro jednoho hráče nebo klávesu 2 pro hráče dva.

Ovládání hry:

- F1 Reset
- F2 Hudba vypnuta
- F3 Hudba zapnuta
- F8 Pauza
- F9 Nový start

- | | |
|---------------------|---------------|
| Pohyb myši doleva | Pohyb doleva |
| Pohyb myši doprava | Pohyb doprava |
| Pohyb myši dopředu | Pohyb nahoru |
| Pohyb myši k sobě | Pohyb dolů |
| Levé tlačítko myši | Turbo tlak |
| Pravé tlačítko myši | Střelba |

Abyste zničili planetu, musíte letět do ní a zničit vše, co může být rozstříleno. Každý prsteneček má v sobě určité množství energie. Jakékoliv zničené stroje nebo stavby tuto energii sniží. Když byla energie prstence snížena na nulu, prsteneček je mrtvý a vy ho můžete opustit tím, že vylétíte z budovy. Letecká obrana vám nebude dělat tolik starostí. Ovšem její tříštivé bomby ano. Většinu pozemních objektů můžete klidně přeletět, ale pozor na vyšší (jsou za nimi delší stíny)! Srážka s takovým objektem pro vás znamená konec.

Zpočátku má vaše hvězdná loď laserové kanóny na křídlech a turbo sílu 5 jednotek. S přibývajícím zásahy bomb se snižují jak letecké, tak bojové schopnosti vaší lodi. Můžete dosáhnout bonus bodů, když cestujete mezi prstenci. Vaše nejvyšší skóre bude zaznamenáváno během hry, ne však na disk.

Na obrazovce vpravo je display, zobrazující stav hry. Nahoře je nejvyšší skóre, dole je právě získané skóre v probíhající hře. Je zde také označen hrající hráč a číslo prstence. Ikony ve středu displeje reprezentují energii prstence, lasery na křídlech a pomocné turbo. Dále je zde vaše síla výzbroje a číslo lodi, se kterou právě letíte.



MED - music editor, by Teijo Kinnunen 1989, 1990
Instrukce pro verzi 2.10, 14. 7. 1990

Med není Public Domain. Tento program patří do kategorie tzv. "**Free Distributable**". Přesto svou kvalitou předčí mnohé komerční programy! Autor uvádí, že tento program můžete volně kopírovat sobě a svým přátelům, může být zahrnut do PD knihoven nebo může být v disketových časopisech, přičemž musí být splněny následující body:

a) Program nebude nijak upravován

b) Program nesmí být prodáván. Komerční distributoři si mohou vzít maximálně poplatek za médium nebo poštu, ale nic víc. Pokud bude MED použit v disketových časopisech, musí být jasně napsáno, že je "free distributable"

c) Soubor Read Me musí být vždy přítomen na disku

Je nepřijatelné použít MED v komerčních balících bez svolení autora. To se nevztahuje na hrací rutinu "modplayer", "medplayer.library" nebo MEDPlayer, které mohou být v komerčních balících použity bez povolení.

Vítejte v programu MED !!! MED je v základě jedním z klonů SoundTrackeru, má však mnoho dalších vlastností, které Soundtracker postrádá (například podpora MIDI).

Nejdříve několik slov o *editaci*. Pokud používáte SoundTracker, tak už budete pravděpodobně v těchto věcech sběhlí. MED nepoužívá standardní grafický zápis not (jako např. DMCS). Místo toho jsou noty reprezentovány svým jménem a číslem. Zde je příklad:

```
01 C-2 1000 --- 0000 E-5 K210 --- 0F20
02 D-2 1000 E#14000 --- 0000 --- 0000
03 --- 0000 --- 0000 --- 0000 --- 0000
atd...
```

Výhodou tohoto zápisu je rychlá a pohotová editace skladby. Nevýhodou je to, že podle tohoto zápisu nezhraje žádný hudebník ani notu. Song se skládá z bloků, každý blok obsahuje 1 - 256 řádků. Maximální počet bloků je 100 a můžete je hrát v libovolném pořadí a kolikrát chcete.

□ A teď o programu samotném:

Uživatelský interface MEDu je rozdělen na "panely", přičemž každý obsahuje rozdílné *gadgets* (okénka, po jejichž naklapanutí se provede daná funkce). Na obrazovce je v dané chvíli vždy jen jeden panel. Lze také zadávat funkce pomocí klávesnice. To dělá ovládání programu mocnější a rychlejší. Jsou zde však také funkce, které

jsou Vám dostupné pouze z klávesnice, a tak byste měli prostudovat výpis kláves, který je uveden na konci manuálu.

□ Vkládání not

Noty jsou vkládány pomocí klávesnice Amigy (vkládání přes MIDI - interface je také možné). Klávesy jsou uspořádány ve stylu piána:

```
23 567 90 '\
QWERTYUIOPAJ
SD GHJ LÜ
ZXCVBNM,./
```

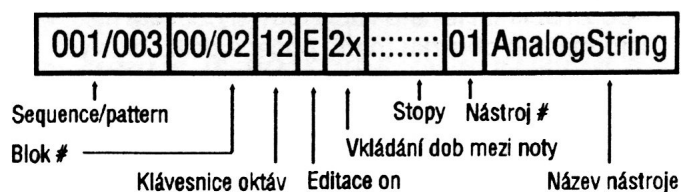
Takto můžete obsáhnout 2.5 oktáv z 5.2 možných. Pro přepínání oktáv jsou určeny klávesy F1 - F4. Když máte nahráný nástroj, můžete uslyšet jeho zvuk tak, že zmáčknete některou ze zmíněných kláves. Pokud chcete zapsat notu do bloku, musíte zapnout editaci (Esc). Klávesa Del je použita pro vložení pauzy (---). Kurzorem můžete pohybovat pomocí kurzorových kláves.

□ Bloky a hrací sekvence

Když skládáte hudbu, píšete ji blok po bloku. Plníte bloky notami, vytváříte nové bloky, zase je plníte notami ... Aby Vám tyto bloky hrály ve správném pořadí, musíte také vytvořit list hrací sekvence. To je právě list čísel bloků, které jsou v tomto pořadí hrány, od začátku do konce. Tak můžete ve své skladbě hrát stejný blok mnohokrát. Když byl hrán poslední blok v tomto listu, skladba bude reprodukována znova od začátku. Je také možné zastavit hudbu. Maximální délka hrací sekvence je 256 čísel.

□ Status bar

Mezi panelem a displejem bloku je Status bar (sloupek stavu), který ukazuje nějaké "strategické" informace, které je vždy dobré mít na očích.



Playseq-ptr:

První číslo je číslo hrací sekvence (start od 1) a druhé číslo je počet těchto sekvencí ve skladbě.

Block #:

První je číslo právě aktivního bloku (startuje od 0) a druhé je číslo posledního bloku. Neříká to nic o tom, kolik bloků máte, musíte totiž přičíst jedničku, abyste dostali správný počet (viz start od 0). V našem případě máme tři bloky a první je právě zobrazen.

Keyboard octaves:

Toto číslo Vám říká, které oktávy jsou právě v použití, když hrajete z klávesnice. První číslo udává oktávu nižší řady kláves a druhé zase vyšší. Tyto hodnoty můžete měnit klávesami F1 - F4.

Editing on:

To je velice důležitý příkaz. Když je editace vypnuta (off), nemůžete vkládat do skladby noty a čísla. Do editace se dostanete stisknutím "Esc" nebo clicknutím myši na symbol "E". Když je "E" vysvíceno, je editace zapnuta.

2x:

Tato funkce aktivuje dvojité mezery mezi notami, které vkládáte. To je užitečné, když děláte pomalé úseky hudby. Nemusíte tolikrát mačkat "Del".

Tracks:

Tuto hodnotu je možno zapínat/vypínat během editace. 16 teček reprezentuje 16 možných stop. Když je bod červený, stopa je zapnuta. Když je bílý, stopa je vypnuta.

Instr #:

Toto je číslo právě používaného nástroje. Maximální počet nástrojů je 63. Nástroje jsou číslovány 01-1V.

Instrument name:

Jméno právě používaného nástroje.

Můžete měnit číslo nástroje, blok nebo hrací sekvenci tak, že kliknete myší na požadovaný gadget. Levé tlačítko hodnotu zvyšuje, pravé ji snižuje.

□ Nástroje.

Jak už bylo zmíněno výše, můžete použít maximálně 63 nástrojů. Máte k dispozici dva druhy nástrojů: samplů a midi nástrojů.

Samplý:

To jsou nástroje, které jsou hrány přes čtyři zvukové kanály Amigy. Mohou být hrány pouze ve stopách 0 - 3. MED může nahrát samplů a IFF 8SVX 1, 3 a 5-ti oktavové samplů. To znamená, že do MEDu můžete nahrát prakticky jakýkoliv sampl.

Midi nástroje:

V programu je několik nastavení, které způsobí, že jsou noty hrané tímto nástrojem posílány přes MIDI-interface do Amigy. Výhodou je, že nezabírají tolik paměti jako samplů. Když chcete, aby byl nějaký nástroj MIDI nástrojem, musíte nastavit MIDI kanál, který je použit když hráte noty nebo efekty. Také můžete předvolit hodnotu pro nástroj. Potom je nástroj automaticky hrán, užívající toto číslo předvolby Vašeho MIDI zařízení (syntetizer, klávesy ...).

Nahrátí samplů

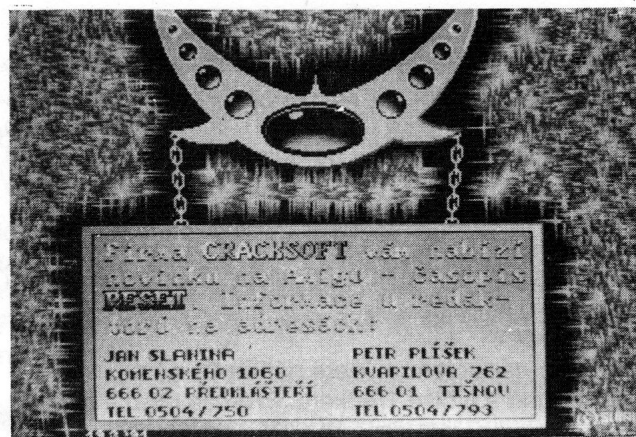
Protože mnoho lidí má stovky a tisíce samplů po různých discích a adresářích, musí být tyto samplů nějakým způsobem organizovány. MED provádí organizaci použitím souboru "MED paths" (path file). Tento soubor obsahuje jméno adresáře, názvy samplů v tomto adresáři, další adresář ... a tak dál. Takto MED ví, které samplů jsou na Vašich discích a hraje samplů ze správných disků. Path file je nahrán, když startuje med a musí být umístěn v hlavním adresáři nebo adresáři s:. Tento soubor může být vytvořen pomocí textového editoru, ale je snadnější ho vytvořit pomocí MEDu. Detailní instrukce později.

Noty

toto je zápis not v MEDu:

nota		příkaz
D # 3		5 1 0 F
		\
	nástroj#	data byte (více informací o příkazu)

"nota" je nota, která má být hrána (nebo "----" pro žádnou notu)

**"nástroj #"**

je číslo nástroje (01 - 1V). Může být taky 0. To znamená, že nota bude hrána se stejným nástrojem a stejnou hlasitostí jako předešlá nota v této stopě.

"command"

je číslo příkazu/efektu, který se má hrát. Pokud nemáte žádné efekty nebo příkazy, datové byty jsou 0.

"data byte"

dává playeru více informací o efektech/příkazech. Efekty/příkazy jsou rozebrány níže.

Čísla jsou změněna jednoduše umístěním kurzoru na číslo, které má být změněno a napsáním nového čísla. Pokud musíte změnit páté číslo (mezi notami a ostatními čísly: C-212000), které znamená, že je použit sampl 10 - 1V, umístěte kurzor na první číslo, které je vždy viditelné, zmáčkněte Shift a vložte první číslo. Je to trochu těžké vysvětlit, tak si to raději zkuste. Protože Shift - 0 - 9 má jiné použití, zmáčkněte Amiga - Shift - 0 - 9. To není sice moc praktické, ale pravděpodobně nebudete dělat moc skladeb, kde počet nástrojů přesáhne 31.

□ FILES

Tento panel obsahuje pomůcky, které potřebujete pro práci se soubory. Soubory můžete nahrávat a ukládat v různých formátech, můžete je taky mazat.

Na obrazovce je okno souboru. S jeho používáním by neměly být žádné potíže. Adresáře jsou zobrazeny bíle a samostatné soubory černě. Jsou zde také gadgety pro rychlý výběr drahů DF0:, DF1:, DF2:, DF0: a DH1. Pokud chcete použít např. RamDisk, aktivujte Dir-gadget, vymažte jeho obsah (pokud v něm něco je), napište ram: ma zmáčkněte Return. Když startujete MED, můžete nahrát aktivní adresář tak, že jen aktivujete gadget a zmáčkněte Return.

File-gadget obsahuje jméno souboru. Pokud jméno už znáte, můžete ignorovat file requester a napsat jméno souboru (s nebo bez path). Tento gadget je pak po operacích se soubory vymazán, a tak by se nemělo stát, že si náhodou při tvorbě hudby nahrajete nějakou jinou a tím si tu svou hudbu vymažete. Text znovu vyvoláte s Ctrl-R.

Jsou dvě sady operací se soubory. První sada je pro nahrávání, druhá pro ukládání a mazání souborů. "Load" gadget zobrazí první sadu a "Save" zobrazí druhou.

Load**Load Song:**

Toto je gadget použitý pro nahrání songu. Ten může být v následujícím formátu: MED V1.12, MED V2.00, MED V2.20, MMDO (MED modules), SOUND FX/old

SoundTrackers. Sampley jsou automaticky nahrány po natažení songu. **VAROVÁNÍ:** nepokoušejte se nahrát jako song cokoliv !!! Pokud nemůže MED identifikovat soubor, pokusí se ho nahrát jako old SoundTracker file. Pokud to je tento typ souboru, je to v pořádku a nahraje se. Pokud však není, tak s největší pravděpodobností uvidíte jedno pěkné GURU !!!

Load Sample:

Nahráje sampl. Titulní sloupek po úspěšném nahrání zobrazí délku samplu.

Load ST MOD:

S tímto gadgetem můžete nahrát 31-nástrojové moduly ze Sound a Noise Trackeru. Protože mezi formátem MEDu a Trackerů jsou jisté rozdíly, budou moduly automaticky překonvertovány.

Save

Save Song:

Když vyberete tuto volbu, objeví se requester a Vy dostanete příležitost vybrat si formát pro uložení souboru. O formátech se dozvíte o pár řádků níže. Je zde také "ikon" gadget. Když je zvolen, MED vytvoří ikon file když ukládá Song nebo Sng + samples. Pokud nepotřebujete ikony, můžete tuto volbu vypnout a tím si ušetřit místo na disku.

Save Sample:

Uloží právě zvolený sampl jako raw data.

Delete:

Vymaže soubor. MED se zeptá, jestli to skutečně chcete udělat.

Formáty uložení.

K dispozici máte několik rozmanitých formátů:

Song:

To je normální song, který budete používat asi nejčastěji. Song je spakován, aby zabral na disku co nejméně místa a sampley nejsou uloženy. Ty si pak po natažení songu nahrajete z datadisků.

Sng + samples:

Uloží song jako předešlá funkce, ale navíc připojí na konec souboru sampley. Výsledkem je soubor, který obsahuje vše, co potřebujete. Nevýhodou je, že je dost velký (díky samplům). Tuto volbu můžete využít, když tvoříte vlastní demo disky a chcete použít hudbu a MEDPlayer. Nebudete se pak muset zatěžovat s kopírováním nástrojů na disk.

Module (MMDO):

Pokud jste programátor a chcete zahrnout nějaké songy do vašich programů, potom budete potřebovat tento formát. Ukládá jak song, tak i sampley v jednom souboru. Vypadá to podobně jako formát "Sng + samples", avšak v mnoha směrech se od něj liší. Za prvé - soubor není spakován. Za druhé - soubor bude obsahovat POUZE ty informace, které potřebuje player. Nebude tedy obsahovat například jména samplů. Ve struktuře souboru jsou také rozdíly. Soubory tohoto typu mohou být nahrány zpět do MEDu a nahrají se dokonce rychleji, protože nemusí být dekomprimovány (rozpakovány).

ST Module:

Pokud chcete exportovat hudbu do SoundTrackeru 2.x nebo do NoiseTrackeru, můžete použít tuto volbu. Poznámka: protože v MEDu je mnoho věcí, které nejsou podporovány Sound ani Noise Trackerem, některé informace můžou být ztraceny: - sampley 10 - 1V nebudou pracovat - uloženy budou pouze čtyři stopy, žádná podpora MIDI -

bloky delší než 64 řádků budou zkráceny na 64 - žádné color nebo pointer jump informace - žádné relativní nastavení hlasitosti, bez play/instrument transpose

Obj1, Obj2:

Tento formát budou potřebovat pouze programátoři. Song bude uložen ve formátu MMDO, ale je uložen přímo jako Amiga Object File. Nepište příponu .o, ta bude doplněna automaticky. Ale pozor, MED nemůže nahrát object file a pokud se o to pokusíte, dostanete nejspíš Guru.

Play

Toto je velice důležitý panel. Zde můžete ovládat hraní, nastavení rychlosti přehrávání (tempo), používat playseq list ...

Když začneme zleva, najdeme okno, které obsahuje čísla 00, pokud není v paměti song. To je okno playseq listu (list sekvence hraní). Jak už bylo zmíněno výše, toto je pořadí bloků, jak mají být hrány v songu. Toto okno ukazuje najednou pět čísel. Dále se můžete posunovat pomocí gadgetů na pravé straně, které posunují výpis nahoru, dolů, na začátek a na konec.

Ekvivalentem z klávesnice je držet Ctrl a na numerické klávesnici zmáčknout 8 pro scroll nahoru, 2 pro scroll dolů, 7 pro začátek a 1 pro konec.

Ještě dále vpravo jsou následující gadgety:

- + - Ins Del Ins (s malou šipečkou ukazující dolů)
- + zvyšuje číslo playseq (Ctrl - keypad 6)
- totéž, ale snižuje (Ctrl - keypad 4)
- Ins vloží nové číslo sekvence (Ctrl - keypad 0)
- Del maže číslo sekvence (Ctrl - keypad)
- Ins šipka vloží nové číslo sekvence, nové číslo bude číslem aktivního bloku (Ctrl - keypad 5)

Ovládání hry

Play song - začne hrát song od jeho začátku

Continue song - začne hrát nastaveného playseq a pozice kurzoru

Play block - hraje aktivní blok (od začátku)

Continue block - začne hrát aktivní blok od pozice kurzoru

Stop playing - zastaví hraní

Mezerník je použit pro zkratky těchto příkazů:

Stop playing - jednoduše zmáčkněte mezerník

Play song - mezerník s Alt + Shift

Continue song - mezerník s Shift

Continue block - mezerník s Alt

Na obrazovce je také velký proporcionální gadget, který ovládá tempo. 240 je nejvyšší, 11 nejnižší. Tempa 1 - 10 jsou kompatibilní s tempy Trackerů.

LP-Filter:

S tímto gadgetem můžete zapnout/vypnout audio filtr, který je vestavěn v Amize. Když je gadget zapnut a power-LED svítí, filtr je zapnut. Jinak je vypnut. Poznámka: na Amize 1000 není možno filtr vypnout bez modifikace počítače. Tak nechte filtr stále vypnutý. Stav filtru bude uložen společně s hudbou.

E1, E2, E3:

Pokud hrajete nějakou hudbu s MEDem, najdete na obrazovce tři ekvalizéry. E1 zapíná/vypíná červené sloupky na spodku obrazovky (stroje s PAL). E2 vypíná a zapíná barevné sprajty. E3 zapíná a vypíná signální displeje. To

vše je vypnuto, aby se ušetřil čas procesoru. Například signální displeje ukradnou procesoru okolo 40 - 50% strojového času (na 68000). Z tohoto důvodu je tento displej vypnut během přístupu na disk (load, save, delete).

SLD: MED/ST:

Sound/Noise Trackery mají od MEDu rozdílný časovací systém (obvykle používají VBlank, zatímco MED používá CIA A timer A). Z tohoto důvodu budou některé efekty na Trackerech dělat problémy (např. sklouznutí zvuku). Proto byl zahrnut mód kompatibility s Trackery. Když děláte hudbu s MEDem, měli byste zvolit mód MED (je zvolen implicitně). Když přehráváte Sound/NoiseTracker moduly, je automaticky zvolen mód ST. Stav tohoto přepínače bude uložen společně se songem.

V: Hex/Dec:

Toto je další přepínač pro kompatibilitu. Zatímco databajty nebo příkazy jsou obvykle čísla v šestnáctkové soustavě, je možné používat příkaz hlasitosti s šestnáctkovým nebo desítkovým argumentem. Když je zvoleno šestnáctkové (Hex) číslo, je přijatelný argument v rozmezí 00 - 40. Pro desítkové (Dec) číslo je to 00 - 64. Pokud nejste programátor, bude snadnější používat čísla v desítkové soustavě. Tak je to také nastaveno implicitně. Stav tohoto přepínače bude opět ložen společně se songem.

Je možné udělat song, který zabere všechny čas procesoru. Proto bude nemožné tento song zastavit. To by se nemělo stát náhodně, ale když např. naplníte blok notami a příkazem FF3 a nastavíte tempo na 240, dostanete nápad. Abyste zastavili hru v tomto případě, držte obě tlačítka myši tak 5 - 6 sekund.

Sample

Zde můžete nahrávat samplu a měnit některé jejich charakteristiky. Nejdříve bych se měl zmínit o některých velice důležitých akcích, které jsou dostupné z klávesnice:

Shift - kurzor vlevo/vpravo = předešlý/příští sampl

Shift - Alt - kurzor vl/vp = o 16 samplů vpřed/vzad

Amiga - I = aktivuj gadget se jménem samplu

Shift - Amiga - I = vymaž a aktivuj gadget se jménem samplu

Amiga - R = aktivuj opakovací gadget

Amiga - J = jump (skok) zapnut/vypnut

V levém horním rohu tohoto panelu je číslo samplu (01 - 1V), následované gadgetem jména samplu a délkou aktivního samplu v bajtech ("-" znamená, že není nahrán žádný sampl).

Abyste nahráli sampl, můžete napsat jeho jméno do gadgetu a potom clicknout na "Load Sample" nebo prostě jenom zmáčkout Return.

Pod gadgetem Load Sample jsou gadgety, které zvolí první, předešlý, příští nebo poslední sampl. Na jejich levé straně jsou dva gadgety ("Jump" a "Kill"). "Jump" způsobí skákání, když nástroj hraje. "Kill" odstraní nástroj. Zároveň uvolní paměť, kterou nástroj používal (to je dobré, když už máte velice málo paměti). Skákání ("Jump") bude uloženo společně s nástrojem.

"Transpose" je jedním z nových rysů V2.10. Pracuje jako "Play transpose", ale pouze pro tento nástroj. Takže pokud je například "Transpose" nastaveno na hodnotu -2, tak bude hrát nástroj o dva půltóny níže. Opakování (Repeat) znamená, že pokud budete hrát notu s nějakým nástrojem, tak bude tato nota hrát stále, až narazí na jinou notu. Obrázek Vám řekne více než tisíc slov ... :

začátek repeat start off set konec
sampler: tato část je hrána jednou tato část je ve smyčce | |

"Repeat" je délka části, která je hrána jen jednou (v bajtech). "Repeat length" je délka části, která má hrát stále (taktéž v bajtech).

Když nahrajete IFF nástroj, tyto hodnoty se automaticky nahrají také. Mohou být také nastaveny v path file, takže když nahrajete sampl, vždy dostanete jeho opakovací hodnotu. Gadget R/S je repeat start offset, R/L je délka. Pokud je tato délka menší než 4, žádné opakování se neuskuteční.

A nakonec je zde ještě jeden velký proporcionální gadget. Můžete ho použít pro nastavení hlasitosti nástroje. 64 je maximum, 0 je ticho.

Block

Tento panel obsahuje většinu operací s bloky a kopírovací operace.

Track:

Cut Copy Paste Swap - Tyto gadgety jsou použity pro stříhání/kopírování/přilepení stop. Swap zamění obsah kopírovacího bafru a aktivní stopy (kanálu). Zadávání z klávesnice (v pořadí Cut Copy Paste): Amiga - X, Amiga - C, Amiga - V.

Block:

Cut Copy Paste Swap - Tyto gadgety pracují stejně jako předešlé, pouze s tím rozdílem, že pracují s celým blokem. Zadávání z klávesnice se od předchozího liší tím, že navíc podržíte ještě klávesu Shift (Amiga - Shift - X atd...).

Free:

Mark Cut Copy Paste - To je pravděpodobně nejsilnější kopírovací operace. Můžete stříhat/kopírovat pravouhlé oblasti. Nejdříve musíte vyznačit území: přesuňte kurzor do stopy a řádky, kde má území začínat a clickněte "Mark" nebo Ctrl-M, potom posuňte kurzor do koncového rohu objektu a clickněte na "Cut" (vystříhni) nebo "Copy" (zkopíruj). Z klávesnice Cut = Ctrl - X a Copy = Ctrl - C. Teď je Vámi zvolené území v bafru a můžete ho "přilepit" na libovolné místo tak, že tam najedete kurzorem a clicknete na "Paste" (nebo Ctrl - V).

Del buff:

Když už nepotřebujete obsah bafru, clickněte na tento gadget, abyste uvolnili oblast paměti, vymezenou pro bafr. To je užitečné, když už máte málo paměti.

Všimněte si, že všechny zmíněné operace používají stejný bafr, takže můžete například kopírovat stopu s Amiga - C a potom použít Ctrl - V, abyste ji přilepili na řádku, kde je kurzor.

Dále jsou zde blokové příkazy:

Trks:

4 8 12 16 - Můžete si zvolit, kolik stop (kanálů) má tento blok používat. Stopy 4 - F můžou být použity MIDI zařízeními. Dejte si pozor, pokud budete snižovat počet stop, horní stopy budou ztraceny! (tentokrát nebude žádný "Are you sure?" requester !!!).

Lines:

64 - tyto gadgety jsou použity pro vybírání počtu řádek v bloku. ' ' gadgety zvyšují/snižují hodnotu o 10, gadgety o 1. Lepší cestou je však napsat žádanou hodnotu pomocí klávesnice přímo do gadgetu.

1 2 3 4 8 16 C:

Takto můžete označit některé řádky reverzní barvou, pokud chcete. Hodnota 1 vysvítí každou řádku, 2 každou druhou, 3 každou třetí a tak dále. C maže všechny vysvícené barvy (nikoliv noty) z tohoto bloku. Můžete také označit individuální řádky klávesou TAB. Vysvícení může být také odstraněno tak, že řádku vysvítíte znovu. Toto označení je uloženo společně se songem.

New block:

Tento gadget vytváří nový blok za posledním blokem.

New here:

vytvoří nový blok zde, přičemž následující bloky posune o jeden dozadu. Playseq čísla jsou upravena automaticky, a proto už je nemusíte měnit.

Del last:

vymaže poslední blok (buďte opatrní - žádné varování).

Del this:

vymaže aktivní blok. Playseq list bude přitom upraven.

Split:

rozdělí aktivní blok tak, že aktivní řádka bude první řádkou dalšího bloku.

Join:

spojí tento a následující blok dohromady.

Edit

Editační panel obsahuje funkce, které Vám pomohou při editaci.

"Tracks on":

toto jsou přepínače, které Vám dovolí dočasně jakoukoliv stopu vypnout a potom zase zapnout. 16 světýlek ve stavovém sloupku vám ukazuje, které stopy jsou zapnuty, když nepoužíváte Edit panel. Ekvivalentně z klávesnice: num. klávesnice 1 - 9 pro stopy 0 - 8, Shift + num. kl. 1 - 9 pro stopy 8 - 15.

"Edit" a "2xSPC":

v pravém rohu jsou většími ekvivalenty "E" a "2x" ve stavovém sloupku (status bar). "Edit" přepíná editaci zapnuto/vypnuto a "2xSPC" zapíná/vypíná dvojité mezery mezi notami. Klávesnice: Edit on/off = Esc, 2xSPC = ' (klávesa pod Esc).

1+2, 2+3, 3+4, 4+5:

v levém rohu vybírá oktávu. Totéž klávesy F1 - F4.

"Auto advance":

Vám pomáhá při psaní příkazů a akordů. Když píšete notu, MED normálně přeskočí na další řádku. Tento gadget to může vypnout nebo opět zapnout. Klávesnice: Ctrl - A.

S1, S2:

Tyto gadgety mohou provádět zcela nudnou úlohu - vytváření skluzů. Zde je příklad, jak to pracuje:

Chcete vytvořit skluz z C-2 do G-2:

```
000 C-2 1000
001 --- 0000
002 --- 0000
003 --- 0000
004 --- 0000
005 G-2 1000
006 --- 0000
```

Přesuňte kurzor na řádku, kde má skluz začít (v tomto případě to bude řádka 002). Potom clickněte na S1 nebo S2. A výsledek:



Pokud clicknete S1:

```
000 C-2 1000
001 --- 0000
002 G-2 1306
003 --- 0306
004 --- 0306
005 --- 0306
006 --- 0000
```

A pokud clicknete S2:

```
000 C-2 1000
001 --- 0000
002 --- 0108
003 --- 0108
004 --- 0108
005 G-2 1000
006 --- 0000
```

Lepší výsledky obdržíte obvykle s S1. S1 a S2 používají rozdílné příkazy pro zvukový skluz (a to je ten rozdíl mezi S1 a S2). S příkazem S2 ja druhá noty také hrána znovu. Příkaz sám o sobě bude popsán později. Z klávesnice zadáte tuto funkci takto: S1 = Amiga - T, S2 = Shift - Amiga - T.

VOL vytváří skluz hlasitosti (volume slide). Pomocí tohoto příkazu můžete snadno vytvářet různé efekty, jako např. zeslabování "do ztácena" na konci skladby apod. Příklad:

```
009 --- 0C50 Počáteční hlasitost
010 --- 0000
011 --- 0000
012 --- 0000
013 --- 0000
014 --- 0C34 Koncová hlasitost
```

... a po naklepnutí VOL :

```
009 --- 0C50
010 --- 0C47
011 --- 0C44
012 --- 0C40
013 --- 0C37
014 --- 0C34
```

Kurzor musí být umístěn někde mezi příkazy C v našem případě tedy někde na řádkách 10 - 13.

Programovatelné klávesy

Je možné připojit 10 různých not nebo příkazů pod čísla 0 - 9. Potom můžete vkládat tyto noty či příkazy pomocí Shift - 0 až 9. Také můžete přiřadit příkazy pod levý a pravý Alt. Pokud při vkládání not podržíte Alt, bude notě

přiřazen příslušný příkaz. Programovatelné klávesy jsou zvláště užitečné, když děláte např. rytmy bicích.

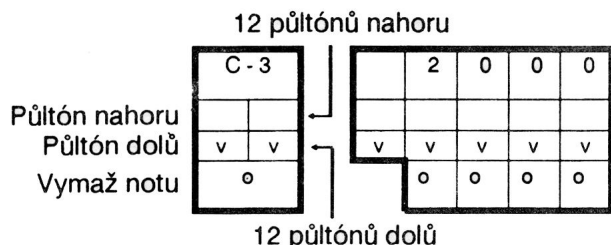
Panel Edit obsahuje gadgety, které můžete použít pro editaci not a příkazů.

SHO-9 : ukáže aktivní programovatelnou klávesu, číslo může být změněno pomocí šipek.

L.Alt : ukáže definici pod levým Altem

R.Alt : ukáže definici pod pravým Altem

A zde je vysvětlení gadgetů, které mění noty:



Pokud bylo číslo mezi šipkami 3 a Vy zmáčknete Shift - 3, bude vložena nota C-3 2000.

Jakékoliv z těchto čísel může být také "x". To znamená, že číslo bude ponecháno beze změny, když vložíte tuto definici pomocí Shift - 0 až 9. Když je číslo 0 a Vy ho ještě snížíte, stane se z něj "x".

Pokud chcete například vymazat všechny příkazy v této stopě (ale nechat noty beze změny), udělejte následující definici:

xxx xx 000

a protože nota je "xxx" a číslo nástroje "xx", projdou beze změny, avšak příkaz bude smazán (vynulován) - viz "000". Konkrétně to provedete tak, že stlačíte Shift a příslušné číslo a necháte jet kurzor dolů.

Jinak je to s klávesami pravý a levý Alt - číslo noty je vždy "xxx" a nástroje "xx".

"Pick":

zkopíruje notu, která se právě nachází pod kurzorem, pod klávesu.

"Clr":

maže definici klávesy

"Save":

uloží definici do souboru "S:med.defprgkeys", tento soubor je nahrán během startování a tak dostanete rychle svou starou definici. Je také rychlejší cesta jak změnit tato čísla a noty (nemusíte tisíckrát klapat myší na šipky). Ukažte na číslo myší, zmáčknete levé tlačítko (a stále jej držte), napište z klávesnice číslo a ukažte na další číslo (nepouštějte tlačítko myši), napište další číslo a tak dále, až napíšete všechna čísla. Potom pusťte tlačítko myši.

*dokončení v příštím čísle
přeložil CRACKSOFT*



V minulém RESETu jsme uveřejnili popis utility Bitplane Finder na hledání grafiky v paměti počítače. Věřím, že jste už s její pomocí našli nějaké obrázky z her a "demíček". Teď Vám předkládáme popis následovníka Bitplane Finderu - novou verzi Bitplane Finder V2.0. Jedná se o úpravu minulé zveřejněné verze. Tuto úpravu provedl Maciej Marzec (Mac) koncem září 1990 a uložil ji na disk Mac's utility disk #1. Na tomto disku je mimo jiné také program Turbo Imploder (nikoliv jen demo!), vynikající pomůcka na pakování executable (prováditelných) souborů.

Ale zpět ke grafice. Stejně jako u předchozí verze, i zde bylo použito ovládání z klávesnice. Zde je rozložení funkcí pod klávesami podle dokumentu k programu:

F1 - nastavuje vertikální hodnotu na 400

F2 - nastavuje vertikální hodnotu na 512

F3 - nastavuje vertikální hodnotu na 200

F4 - nastavuje vertikální hodnotu na 256

F5 - zapíná nebo zpětně vypíná volbu vertikální změny.

Po stisknutí F5 můžete scrollovat obrazovku dolů s použitím kurzorových kláves nahoru/dolů. Ale pozor, píšou scrollovat obrazovku dolů, ale ona se přitom pohybuje nahoru. Uvědomte si, že paměť je stále "na stejném místě" a Vy se pohybujete se svou pozorovací obrazovkou dolů. Klávesa Kurzor nahoru scrollovuje pomalu, klávesa Kurzor dolů scrollovuje rychleji. Toto vylepšení je velice užitečné a dovolí Vám přesně a hlavně pohodlně nastavit hranici mezi mapami. Když už Vám umístění bitové mapy vyhovuje, stiskněte opět F5.

F10 - ukončení trápení s programem...

"~" - uloží barevnou mapu jako zdrojový kód

TAB - uloží nekomprimovaný IFF obrázek (nastaví HAM, LACE atd.)

CTRL - uloží jako raw picture bez barevné mapy

1-6 - zapíná/vypíná bitové mapy pro scrolling (nastavením SG hodnoty)

7 - nastaví všechny mapy s hodnotou bitmapy 1

8 - zamění všechny SG hodnoty

9 - vymaže všechny SG hodnoty

0 - hledá automaticky v paměti IFF obrázek (používejte opatrně!)

HELP - zapíná/vypíná mód HAM

Å a Ü - mění horizontální hodnotu (lores:32-320, hires:64-640)

H - nastaví mód vysokého rozlišení - high resolution (640x???, maximálně 4 bitové mapy a nelze použít HAM!)

L - nastaví mód nízkého rozlišení - low resolution

X - hledá starý copperlist pro barevnou mapu

V,B - rotuje barevnou mapu doleva/doprava

N - modulo hodnota -10

M - modulo +10, - modulo -2, - modulo +2 / - nastaví modulo hodnotu na 0

Levý ALT - snižuje rychlost rychlého scrollingu

Levá Amiga - zvyšuje tuto rychlost
SPACE - nastaví všechny bitové mapy s použitím mapy 1 a velikosti obrazovky.

Příklad: 1. mapa je nastavena na \$00000 a velikost mapy je $320 \times 256 = 10240$ bajtů = \$1400 bajtů - mapa 2 bude nastavena na \$01400.

Pravý ALT, Pravá Amiga - rychlý scroll nahoru a dolů (s použitím rychlosti, jejíž nastavení bylo popsáno výše).

Kurzorové šipky - scrollují obrazovku nahoru, dolů, doprava a doleva.

A nyní následuje popis funkcí numerické klávesnice:

- 0 - hledá obrazovku s použitím starého copperlistu
- . - tiskne čísla barev v boxu barev
- - snižuje číslo barvy
- + - zvyšuje číslo barvy
- 7,4 - mění červenou složku barvy
- 8,5 - mění zelenou složku barvy
- 9,6 - mění modrou složku barvy

Tak to by bylo k popisu klávesnice všechno. A teď pár důležitých poznámek:

- funkce hledání obrazovky:

když program najde starý copperlist, pokusí se analyzovat a nastavit všechny proměnné jako např. horizontální body a registry barev. Občas se však stane, že bude copperlist

analyzován špatně a tak budete muset patřičné hodnoty změnit sami.

- funkce hledání IFF obrazovky:

u ní bylo v popisu klávesnice napsáno varování. Ne nadarmo, pokud program najde poškozený skomprimovaný obrázek, pokusí se ho dekomprimovat. Většinou ale tyto pokusy skončí oranžovým blikajícím rámečkem a neslušnými výkřiky uživatele. Tak pozor.

- program prohledává paměť:

pouze v rozsahu \$00000 - \$7ffff. Zde autor přiznává lenost napsat verzi pro 1MB, ale zároveň slibuje, že možná...

- uložení barevné mapy:

Bude uložena 32-barevná mapa barev jako zdrojový kód pro přímé použití v copperlistu. Zde je malý příklad: " dc.b \$180,\$000,\$182,\$444,\$184,\$838" atd...

- program nezobrazí interlace obrázky:

ale můžete hledat interlace obrazovky nastavením vertikální hodnoty na 400 nebo 512. Obrázek bude potom uložen na disk správně.

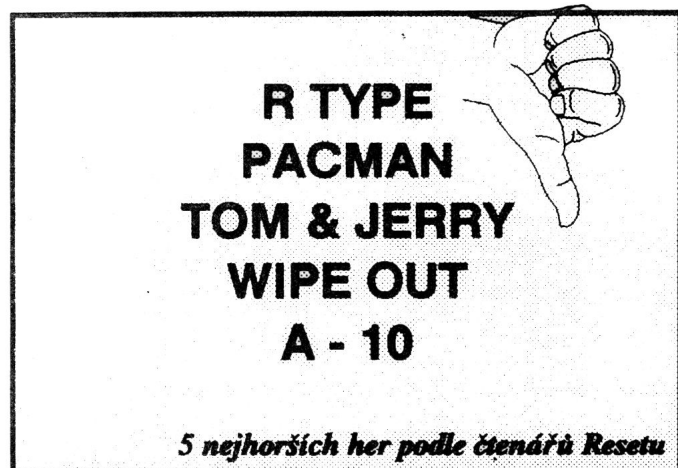
- tento program nepracuje dobře v multitaskingu:

proto nespouštějte další úlohy. To mi při psaní tohoto článku dost vadilo. Jaká že to krása, v jedné úloze spustit texták a ve druhé popisovaný program!

Tak a dost! Mačkám Levá Amiga - n, vkládám disketu a píšu df0:DpaintIII. Volím rozlišení obrazovky a do mého počítačového doupěte se pomalu vkrádá znělka druhé vysílací hodiny Nočního proudu...

bye by CRACKSOFT...

Reset It



Výhra*Výhra*Výhra*Výhra*Výhra*Výhra

1. šťastným výhercem 10 kusů 3,5" disket, se stal O. Geryk z Veřovic, který je obdržel od redakce časopisu Reset.

Ti z vás, kteří se také zapojili do naší ankety a nic nevyhráli, **nebuďte** zklamáni, na vás se může štěstí usmát zase příště.

Výhra*Výhra*Výhra*Výhra*Výhra*Výhra

JEŠTĚ JEDNOU K DOPISŮM

Protože úvodník nám nestačil na všechny vaše ohlasy, názory a připomínky, budeme pokračovat ještě zde, i když si uvědomujeme, že můžeme na svoji hlavu přivolat nevoli těch, co by zde raději viděli manuál k nějaké hře, či popis programu.

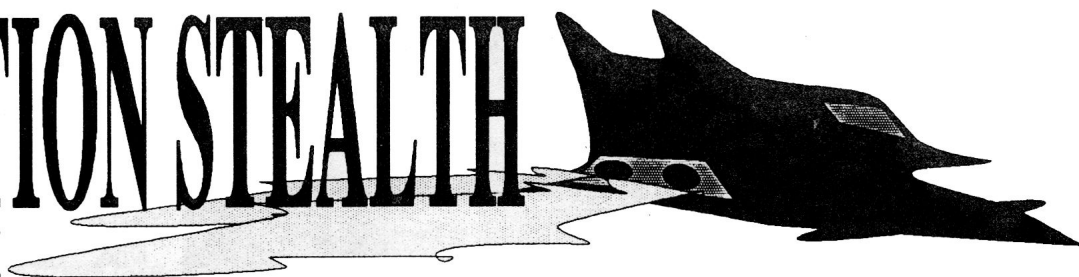
Ale zpět k vašim dopisům. Jak např. píše pan Jiří Toman z Třebíče, tvoří popisy her příliš mnoho obsahu časopisu Reset (udává 3/5 her a zbytek ostatních). Chtěl by především popisy systémových programů a všeobecné informace o Amize. Samozřejmě, že má pravdu, opravdu se věnujeme především hrám, vždyť právě v této oblasti je Amiga Amigou a právě největší pozornost uživatelů se zaměřuje právě sem. Ovšem jestliže jste viděli druhé číslo, viděli jste, že obsahuje, podle nás, velký okruh i dalších programů, tzn. uživatelských a systémových. Tedy abysme to zakončili, časopis Reset bude časopisem, který se bude zabývat hrami i systémovými programy. A navíc, a to si musíme přiznat, Amiga nikdy nebude silná právě v systémových programech, tak jako např. Atari ST.

Ve vašich dopisech je také vidět, že téměř každý majitel Amigy má jiný žebříček her a programů, což nás trochu překvapilo, a proto nečekejte, že právě váš tip bude zveřejněn přesně v takovém pořadí, v jakém ho napíšete. Výsledný žebříček je vypracován tak, že sečteme jednotlivé programy a podle počtu hlasů je zařadíme do tabulky. POZOR!!! Do nejlepších a nejhorších programů nemusíte psát pouze hry, ale i všechny ostatní programy!

A nakonec chceme ještě připomenout, že honorujeme uveřejněné příspěvky od vás, čtenářů. I když si myslíte, že nemáte "básnické střevo", tak právě vaše finta do nějakého programu, může hodně pomoci druhým. Proto nám pište, kontakt s vámi, vážení čtenáři, je pro nás velmi důležitý.

OPERATION STEALTH

DELPHINE SOFTWARE



Vážená redakce,

trvalo to skoro měsíc, ano přesně tak dlouho, než jsem byl před špalírem lidí vyznamenán řádem a děkovala mi snad celá Santa Paragua. Také už bylo načase abych byl po tomto měsíci plném útrap odměněn polibkem své milé. Ano já John Glamés jsem se konečně dostal k vytouženému cíli. Byl to opravdu krásný měsíc ale teď Vám musím povědět, co všechno se během této doby přihodilo.

Jako agent C.I.A jsem byl před měsícem povolán, abych vyřešil případ ztraceného bombardéru STEALTH. Stopy vedly do jihoamerického městečka Santa Paragua. Můj šéf mě vybavil příručním kufříkem, koupili mi letenku a zanedlouho jsem se ocitl v letištní hale tohoto překrásného města.

Uviděl jsem automat na noviny. Proč si nepřechyst, co se děje ve světě, napadlo mě. Podíval jsem se do otvoru na vracení mincí a ejhle, jedna mince tam uvízla. Pak již nebyl problém noviny si koupit. Začeti jsem se do nich a dozvěděl jsem se, že mezinárodní styky mezi Santa Paragua a Francií byly znovuotevřeny. Budiž, řekl jsem si. Co asi bude v kufříku, mapadlo mě. Zašel jsem na WC a otevřel ho. Košile, pero, časopis, pas, kalkulačka... Kalkulačka? Hned jsem ji zkusil a vida - kufřík má dvojité dno. Na dně leží falšovač pasů a prázdný, nevyplněný pas. Na falšovači jsem pomocí šipek nastavil Francii, do otvoru jsem vložil prázdný pas a stiskl červené tlačítko. Za několik sekund jsem měl francouzský pas. Z kufříku jsem si vzal ještě pero a peníze z amerického pasu. Pak již nebyl problém dostat se přes celníka k úřednici za přepážkou.

Ta pro mě měla telegram od pana Martinezé s číslem letu. Zašel jsem do vedlejší haly, do výdejny za-

vazadel. Prohlédl jsem visačky a zavazadlo na jméno Martinez jsem vzal. Raději jsem s ním zašel do umývárny, abych ho mohl řádně prozkoumat. Našel jsem hodinky a holicí strojek. Kabel z holicího strojeku jsem zasunul do zásuvky. Ze strojeku se ozval hlas, který mi oznámil místo setkání v městském parku - poznávací znamení červený karafiát na klopě. Pro jistotu jsem prázdnou tašku vyhodil do koše a uháněl jsem z letištní haly ven, dolů do města. Ještě že jsem chytil taxíka, zrovna před ním jsem ho chtěla vyfouknout jakási místní rodinka.

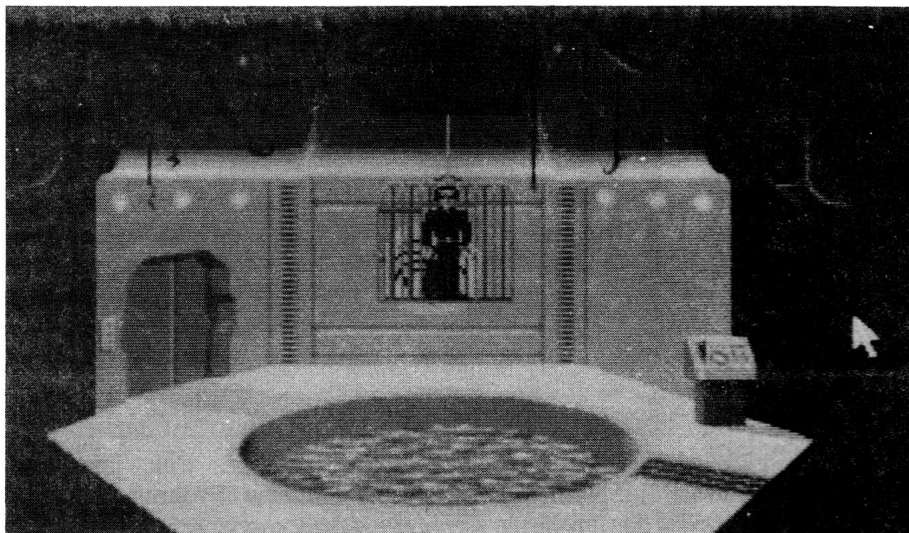
Přijel jsem do města. Vpravo jsem uviděl květinářství, ale slečna mi nemohla rozměnit moje velké peníze. Zašel jsem proto do banky, abych peníze rozměnil. Pak jsem již karafiát dostal. Šel jsem omrknout město. Zanedlouho jsem došel do jakéhosi parku, že by onen park, kde mám smlouvenou schůzku? Posadil jsem se na lavičku, karafiát dal do klopky a chvíli jsem čekal.

Asi za hodinku se kdosi objevil, ale to už přijelo velké auto a ozvala se střelba. Komplik to nepřezil. Ještě mi stačil říct, že dokumenty jsou na bezpečném místě, dal mi klíčky s kartou a skončil. Rychle jsem utíkal do banky, bankéři jsem dal kartu s klíčkem. Pokladník mi klíček vrátil a otevřel mi mřížku od sejfu. Zašel jsem tedy dolů, a otevřel svou schránku. Ve schránce ležela aktovka s obálkou a jakýmsi podivným malým předmětem. Vzal jsem ho, ale obálku už jsem vzít nestihl. Dva chlápci od KGB byli pohotovi...

Probudil jsem se svázaný v jeskyni. Ti dva zatarasili východ z jeskyně a já jsem zůstal sám. Situace byla vážná. Převalil jsem se na bok a ucítil něco ostrého. Po drahé chvíli se mi podařilo pouta přerušit. To něco byl krumpáč, který se mi také

podařilo vyhrabat. Pak jsem si pořádně zamakal. Prokopat se ven nebyl žádný med. Když jsem byl skoro na dně, podařilo se mi uvolnit poslední balvan - spadl jsem do vody. Proplaval jsem labyrintem vodních jeskyní a vynořil jsem se před květinářstvím. Šel jsem k bance, pak dolů k moři a potkal jsem tam jednoho člověka. Ten mi po smlouvání prodal náramek. Vyšel jsem nahoru a uviděl hotel...

Zašel jsem tam a prohledal ho celý od skepa po půdu. Nic jsem nenašel, až v posledním patře byly otevřeny jedny dveře. Vstoupil jsem... Dáma na mě mříž z pistole... Ozbrojené gorily... Nedalo se nic dělat. Odvlekli nás na nějakou loď. Než si chlapíci stačili vyměnit své názory, ještě jsem stačil stlačit tlačítko na náramku. Pak nás s Julií, tak se ona dáma jmenovala, sprostě svázali a hodili do moře. V poslední chvíli jsem podruhé zmáčkli tlačítko na náramku a pouta povolila. Rychle jsem plaval k Julií a rozzval ji. Na hladině už na nás čekal člun s Juliiným přítelem. Od Julie jsem se dozvěděl, že šéf unesl jejího strýčka a požádala mě, abych přestrojen za umělce pomohl strýce osvobodit. Po dlouhé plávbě jsme se ocitli přímo na plese, ale Julií tam zase unesli. Já jsem musel projít ohromné bludiště až jsem se ocitl v pěkné místnosti. Zahleděl jsem se na sošku na podstavci a snad omylem se opřel o její ruku. Odskočil jsem a udiveně zíral, jak se přede mnou odkrývá ukrytý trezor s elektronickým zámkem. To byla moje parketa... S pomocí přístroje, který jsem našel v bance, jsem ho hravě otevřel a uvnitř jsem našel známou obálku. Ale zase mě zkržili plány moji starí známí, tak jsem se musel vydat za nimi na vodním skútru. Chlapíka s obálkou jsem dohonil a zneškodnil. Konečně jsem ji měl u



fontánky jsem napustil do skleničky vodu. Tu jsem mu pak donesl. Zatímco oficír spokojeně popíjel, blesku-rychle jsem vyměnil své prázdné razítko za jeho, které měl na stole. Vzal jsem prázdnou skleničku a rychle vypadl z kanceláře. Oddychl jsem si. Chtěl jsem si zapálit a tak jsem otevřel pouzdro na cigarety. Cigarety však vypadaly poněkud podivně. Každá měla jiný barevný proužek. Z modré jsem vyklepal tabák, cigaretový papír jsem přiložil na skleničku a rázem jsem měl oficirový otisk prstů. Zašel jsem k vedlejšímu dveřím a takto získaný film s otiskem palce jsem přiložil k zařízení, které umožňuje vstup a dveře se otevřely. Prošel jsem chodbou do haly, kde jsem uviděl za neprůstředným sklem vojáka, který hlídal vstup do další místnosti. Do schránky jsem tedy dal svůj příkaz ke vstupu. Voják nic. Obálku bylo nutno orazítkovat. Vrátil jsem se zpět a hledal a hledal...

Naštěstí v místnosti s fontánkou ležela vedle počítače poduška. Rychle jsem šel zpět, povolení ke vstupu orazil a odevzdal vojákově. Ten vypnul ochranu dveří a já se tak mohl vydat dál. V další chodbě jsem zkompletoval holící strojek, zapojil do sítě a otevřel další dveře...

sebe. Pronásledovatelům jsem zkušeně ujel...

Pomoc přišla v pravý čas. Z hlubin moře se vynořila ponorka, v které již na mě čekal můj šéf Charlie. Dal mě další instrukce. Od něj jsem se dozvěděl, že STEALTH ukradla tajná služba SPYDER, která požaduje 1000 liber plutonia do 24 hodin pod pohrůžkou nukleárního útoku na velká města po celém světě. Mým úkolem je zlikvidovat letadlo. Dozvěděl jsem se také, že Stealth analyzuje vlny, které zachytí a v nezměněné podobě je vrací zpět. Tyto náročné výpočty, které zvládne jen sálový počítač mimo samotné letadlo. Dostal jsem CD disk, na kterém je počítačový virus, který nakazí program, výpočty přestanou fungovat a letadlo tak nemůže plnit svou funkci. Dále jsem od Charlieho dostal pouzdro s cigaretami. V obálce byly instrukce, podle nichž Stealth se nacházel 300 stop pod mořskou hladinou. Oblékl jsem skafandr a šel jsem na věc...

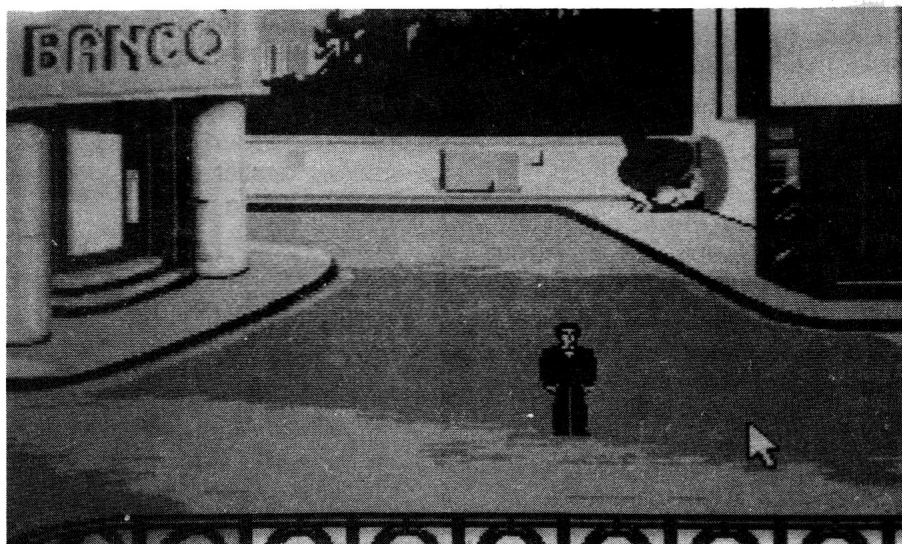
Bravurně jsem proplouval mezi žraloky, až jsem se dostal na dno, kde jsem našel gumovou hadici. Plaval jsem dál, až ke dvěma palmám. Na jedné jsem našel tlačítko. Stiskl jsem ho a jeskyně na dně moře se otevřela. Vplul jsem dovnitř. Odložil jsem potápěčskou výstroj a vydal jsem se chodbou dál do jeskyně. Došel jsem k poklopu. Otevřel jsem ho a po žebříku jsem se dostal do podmořského centra služby Spyder. Už na mě čekali...

Zavřeli mě do klece a chtěli tak poskytnout dravým piraňám chutnou přesnídávku. Neměl jsem na vybranou. Použil jsem pero stříkající kyselinu do zámku od klece. Naštěstí povolil. Teď bylo načase užít speciálních hodinek, v kterých bylo ukryté

lano. Natáhl jsem ho mezi zdi a ručkoval až k k mříži, která otvírala cestu do sítě podzemních chodeb. Když jsem zdolal i tento labyrint, měl jsem toho už doopravdy dost...

Otevřel jsem poslední poklop a ocitl jsem se v umývárně, kde si jakýsi voják zrovna čistil zuby. Využil jsem šance a nasadil mu tvrdé K.O. Pro jistotu jsem ho ještě svázal tkaničkami z jeho bot a nasadil mu roubík z ručníku. Oblékl jsem si jeho boty a uniformu, vzal jsem z umývadla prázdnou skleničku a vydal jsem se na průzkum okolí...

Ve skladišti jsem si vzal prázdné



razítko a taky jsem si konečně mohl zavázat boty, protože jsem narazil i na tkaničky. Ve vedlejší místnosti jsem zase našel nafukovací člun a v košili, která se povalovala na posteli, povolení ke vstupu. Vyšel jsem ven a dal jsem se chodbou nahoru. Zastavil mě velitel místní jednotky a přikázal mi, abych mu do kanceláře donesl skleničku vody. Vrátil jsem se tedy do místnosti, kde jsem našel člun a z

Dostal jsem se do velitelské věže odkud Dr.Why - pomatený šílenec - řídí své nekalé plány. Jeho poskok Otto na mě zamířil svou pistolí a prst už nedal z kohoutku. Jaké překvápko, že zde byla i Julie. Dr.Why dal pokyn k odstartování Stealthu. Podmořská základna, která byla vlastně ostrovem se zvedla nad hladinu a bombardér odstartoval...

Škodolibý Dr.Why si už mnul ruce nad vítězstvím a já jsem byl v koncích. Popadly mě chmurné myšlenky a vypadalo to, že tuto hru jsem prohrál na plné čáře. V tom se však z vedlejší chodby ozval strojek, který jsem tam odložil. Vyvolal menší rozruch, který jsem ihned využil k tomu, abych odpálil na centrální počítač cigaretu s červeným proužkem, což byla v podstatě malá řízená raketa. Ta udělala po chvíli své a počítač byl na cimprcampr. Zmatený Otto na chvíli sklonil svou zbraň k zemi, čehož jsem využil k nečekanému útoku. Když jsem byl s Ottou hotov, Julia a Dr.Why byli opět v trapu. Rychle jsem utíkal k CD playeru a vložil tam připravený disk. Počítačový virus pracoval naštěstí rychle. Ukamžitě jsem se pustil ze sálu ven a zahlédl jsem padoucha, kterak unáší Julii k vrtulníku. Tam ji, mizera, udeřil a chystal se prchnout. Běžel jsem ze všech sil, vzal Julii a v poslední chvíli jsme se stačili zachytit přistávací lyže od vrtulníku. Ten odstartoval a já se jen z velké výšky díval, jak celá základna vzala za své. Nebezpečí však stále



číhalo. Proto jsem pevně přivázal bombu na spodku vrtulníku gumovou hadicí k druhé lyžině. Síly nás však opustili a my jsme padali do moře. V poslední chvíli jsem ještě duchaplně stačil nafouknout člun, do kterého jsme posléze s Julií padli jako do peřinky. Dr.Why se na nás ještě pokusil shodit bombu, ale to byl jeho konec. Bomba přivázaná pružným

lanem se zhoupla a vybuchla o vrtulník...

Nic nám tedy nebránilo pomalu dojet zpět do města. Cesta byla u konce a s ní i moje dobrodružství, které jsem Vám chtěl povědět. Konečně si mohu vybrat svůj zbytek dovolené, kterou jsem musel díky celé akci přerušit, a odjet se svou milovanou Julií na Kanárské ostrovy.

S úctou John Glames

KURS PROGRAMOVÁNÍ VE STROJOVÉM JAZYKU

Další instrukce:

Instrukce: ADD (Add Binary, Add Adress, Add Immediante)

Syntax: ADD.s <ea>,Dn

ADD.s Dn,

<ea> nebo: ADD.s <ea>,An

nebo: ADD.s #data, <ea>

Poznámka: u typu a,An nelze užít šířku byte.

Užití: instrukce provede (cíl) + (zdroj) -> cíl.

Tzn. že v případě <ea>,Dn sečte to co je na efektivní adrese s datovým registrem a výsledek uloží do datového registru. Při délce byte nelze užít adresový mód adresový registr přímo.

V případě Dn, <ea> se přičte obsah datového registru k obsahu efektivní adresy a výsledek se uloží na efektivní adresu. Jako <ea> se v tomto případě dají užít pouze adresovací módy ze skupiny 4. (poohlédni se po tabulce v příštím čísle).

V případě <ea>,An se přičte obsah a k adresovému registru. Pro specifikaci <ea> mohou být užity všechny adresovací módy.

V případě #data, <ea> se přičtou přímo zadaná data k obsahu efektivní adresy a uloží se na efektivní adresu. Zde mohou být pro specifikaci a užity adresovací módy skupiny 1.

Příklad: pro <ea>,Dn: ADD.b a1,d2 což přičte obsah a1 k obsahu d2 všířce 1 byte a výsledek uloží do d2.

pro Dn, <ea>: ADD.l d3,\$50000 což přičte obsah d3 k obsahu adresy \$50000 v délce 4 byte a výsledek uloží na adresu \$50000. pro <ea>,An: ADD.w a1,a2

pro #data, <ea>: ADD.b #23,d4

Opět vložka: další adresovací módy

Název: adresový registr nepřímo

Syntax: (An)

Poznámka: lze užít všech 8mi adresových registrů.

Užití: s výhodou lze používat pro způsob nepřímého ukládání, což znamená, že pokud máme v adresovém registru nějakou adresu, lze tímto adresovacím módem provádět operace s obsahem této adresy.

Příklad: pro smplování zvuku potřebujeme pravidelně číst 8 bitový paralelní port, který je v paměti umístěn na adrese \$bfe101. Protože potřebujeme číst data co nejvyšší rychlostí např. 38000 krát za sekundu, musíme použít co nejrychlejší možnost čtení jednoho bytu z dané adresy. Tuto možnost skrývá řešení, při kterém umístíme do jednoho z adresových registrů adresu portu a potom v rychlé smyčce provádíme nepřímé čtení této adresy např. instrukcí MOVE.b (a1),d0. Po této instrukci se obsah adresy \$bfe101 uloží do registru d0.

Název: adresový registr nepřímo s postinkrementací

Syntax: (An) +

Poznámka: opět lze užít všechny adresové registry. Konstanta, která se automaticky přičte po vykonání instrukce k danému adresovému registru má hodnotu 1, 2 nebo 4 a to podle šířky (.s) s jakou použitá instrukce pracuje.

Užití: provede se nepřímá operace na dané adrese úplně stejně jako to bylo u nepřímého adresovacího módu a poté se k užitému adresovému registru přičte konstanta určená šířkou operace s daty. Používá se při vzestupném vyplňování spojitě části paměti buď určitou konstantou nebo ve smyčce měněnou proměnnou.

Příklad: při provádění výše uvedeného smplování je zapotřebí co nejrychleji také ukládat přečtená data s tím, aby se další data ukládala na adresu vždy o jedničku vyšší než byla adresa předchozích dat. Proto použijeme při ukládání dat do paměti tento adresovací mód. Předem si zvolíme adresu, kde má sampl (oblast digitalizovaných dat) začínat a tuto adresu umístíme do jednoho z adresových registrů např. a2. Použitá instrukce potom bude vypadat: MOVE.b (a1),(a2) + a bude užitá ve smyčce, která proběhne tolikrát, jak dlouhý chceme mít sampl. (Pokud chceme, aby sampl trval 2 sekundy, musí se operace ve smyčce provést při výše uvedené smplovací rychlosti $38000 \cdot 2 = 76000$ krát.)

Název: adresový registr nepřímo s preddekrementací

Syntax: -(An)

Poznámka: platí stejně jako u předchozího módu.

Užití: nejprve se dekrementuje použitý adresový registr o konstantu určenou šířkou operace s daty a potom se provede nepřímá operace na dané adrese úplně stejně jako to bylo u nepřímého adresovacího módu. Používá se tedy při sestupném vyplňování spojitě části paměti.

Příklad: MOVE.w d0,-(a5) provede se dekrementace registru a5 o dvojkou a poté se spodních 16 bitů z registru d0 uloží na adresu určenou aktuální hodnotou v registru a5.

Název: adresový registr nepřímo s přemístěním

Syntax: d(An)

Poznámka: konstanta d může být v rozsahu -32768 až 32767.

Užití: nejprve se v pracovním registru procesoru sečte adresa uložená v daném adresovém registru s konstantou d, udanou v instrukci a potom se provede nepřímá operace na dané adrese stejně jako tomu bylo u nepřímého adresovacího módu. Efektivní adresa se tedy generuje: $EA = (An) + d$.

Příklad: ADD.b 16(a0),d3 sečte byte (uložený na adrese dané součtem adresy v a0 s číslem 16) s registrem d3 a výsledek uloží do registru d3.

Název: adresový registr nepřímo s indexem

Syntax: d(An,Ri)

Poznámka: není zapotřebí

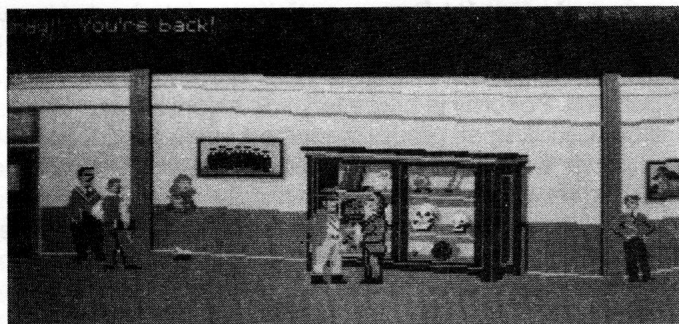
Užití: nejprve se v pracovním registru vyrobí efektivní adresa a to součtem tří složek jednak adresy v An jednak konstanty d v instrukci a jednak další konstantou, jenž je uložena v libovolném registru a potom se provede nepřímá operace na dané adrese stejně jako tomu bylo u nepřímého adresovacího módu. Efektivní adresa se tedy generuje: $EA = (An) + (Ri) + d$.

Příklad: MOVE.l -256(a4,d7),d0 přesune 4 byty z adresy (dané součtem registru a4 s registrem d7 a odečtením čísla 256) do registru d0.

Další insrukce a zbytek adresovacích módů příště.

INDIANA JONES and The Last Crusade

Toto neobyčejně pěkné adventure od LUCASFILM GAMES patří na počítači Amiga k těm nejlepším. Je jednou z těch mála her, které byly úspěšně zpracovány podle stejnojmenného filmu. A taková látka jako je Steven Spielberg dává tušit, že půjde o něco mimořádného.



Naše dobrodružství s Indiana Jonesem začíná v roce 1938 na Barnettově universitě. Ve školní tělocvičně máme možnost se zdokonalit v boxu. To se bude ostatně později velice hodit. Na chodbě za správnými dveřmi nás čeká dav rozvášněných studentů. Těch se vhodnou výmluvou zbavíme (3, 3, 3) a projdeme do naší pracovny. Tam se na stole pod hromadou papírů skrývá malý balíček. Zatím můžeme místnost opustit. Dveřmi to však nepůjde, proto zvolíme odchod oknem. Venku už na nás čekají dva lidé od jistého Mr. Donovana, k němuž jsme uvedeni. Dostáváme od něj nabídku, kterou nelze odmítnout. Ve hře je náš otec, dr. Henry Jones, který v Benátkách pracoval na vědeckých výzkumech, při kterých záhadně zmizel. Hledal zde odpověď na svůj celoživotní sen - Svatý Grál. Pohár, z něhož pil Ježíš Kristus při poslední večeři, pohár zaručující tomu, kdo se z něj napije, nesmrtelnost. A Henry už mu byl na dosah. Není však jediný, kdo má o něj zájem. Úkolem Indiana Jonese, a samozřejmě i naším, je najít svého otce a Svatý Grál k tomu.

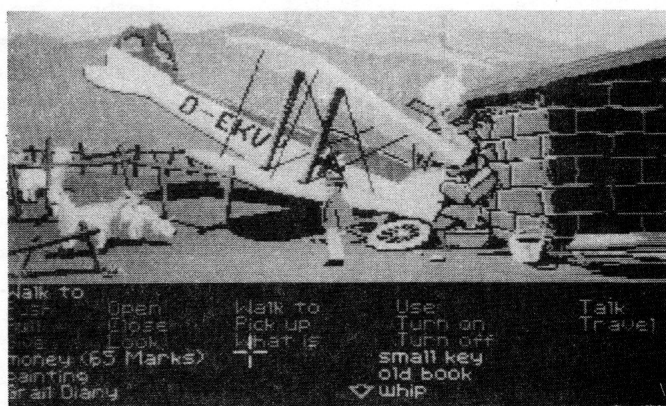
V jeho domku to vypadá opravdu katastrofálně, co tady mohl kdo hledat? Co že je v tom balíčku? Je to tak, otcův diář obsahující všechny záznamy o jeho výzkumech. Tak o to jim šlo. Bude dobré, když se tu trochu porozhlédneme. Ze stolku v rohu místnosti sundáme kytku a ubrus, ale chtělo by to ještě klíč. Ten získáme tak, že sundáme ze zadní stěny knihovny, která je ostatně na spadnutí, lepicí pásku. S její pomocí pak v naší pracovně klíč vylovíme ze sklenice v jedné z polic. Zajímavým v Henryho domku by mohl být ještě malý obrázek na zdi.

Nyní nám již nic nebrání v cestě do Benátek. Tady nás už očekává naše spolupracovnice dr. Elsa Schneiderová. Ocitáme se v místní knihovně, kde otec naposledy pracoval. Tady nás zajímají tři knihy, které postupně najdeme, když se vydáme doleva první řadou. V prvním regále vlevo dole, v druhém vpravo uprostřed a v dalším vpravo dole. Další cesta vede skrz podlahu. K rozbití dlaždic se výborně

hodí železný stojan. Která z dlaždic je ta správná, nám napoví otcův deník.

Pod knihovnou je hotové bludiště, ještě že máme mapu. Sedícímu pirátovi sebereme hák, který jistě budeme potřebovat. Cesta dál vede zatopeným tunelem. Vodu musíme vypustit, ale to půjde jedině tak, že se dostaneme o patro níž. Tam vede tajný průchod, který se otevírá loučí na stěně jedné z chodeb. Louč je zatuhlá a proto ji musíme polít vodou. Tu doneseme v láhvi, kterou sebereme párku milenců z terasy na náměstí. To je odsud ostatně kousek. Vodu můžeme nabrat buď z fontány nebo v zatopeném tunelu. Když se pod něj konečně dostaneme, zavrtáme pirátův hák do poklopu a bičíkem ho odšpuntujeme. Nyní je cesta volná. Důmyslný stroj v další místnosti vyspravíme červenou stužkou a spustíme. O patro níž se spustí lávka přes propast. Narážíme však na zavřené dveře, opět pomůže otcův deník. Za chvíli se podobná situace opakuje. Konečně jsme u cíle. V kamenném sarkofágu nacházíme jednoho ze tří rytířů, kteří skrývají tajemství Svatého Grálu. Vida, železná mříž jde z téhle strany otevřít. Venku nás však už čeká Elsa s Marcusem.

Přijíždíme na německé sídlo, hrad Brunwald. Zde by měl údajně být uvězněn Henry. Na sluhu u dveří neplatí žádné výmluvy a tak mu hned jednu "vypálíme". Z haly po schodech nahoru se ocitáme v 1. patře. Z opilého nácka v jedné z místností vymámíme skleničku (3, 2). V kuchyni ji napustíme ze sudu a uhasíme oheň. Získáme tím právě hotovou pečinku. Skleničku znovu napustíme a vrátíme se do haly hradu. Tentokrát se vydáme přízemím doprava. V chodbě po levé ruce se domluvíme s hlídkou (3, 2, 1) a hned v prvních dveřích nacházíme luxusní pokoj. Zaštou-



ráním do brnění získáme na podlaze důležitý zárez. Proč je v tom krbu ale tak vymeteno, že by tajný východ? V dalších dveřích nacházíme v šatníku oblek číšníka, ale německá uniforma je zatím pod zámkem. Schody do 1. patra střeží další skopčák, i s ním si lehce poradíme (1, 2, 2) a dokonce získáme 15 marek. V 1. patře na konci klikaté chodby narážíme na dalšího Němce (2, 2, 1, 1). Když půjdeme delší částí chodby až na konec a pak kousek doleva, tak za dveřmi uprostřed krátké chodby objevíme truhlu. Ta skrývá uniformu, která je nám ovšem malá. Po

jejím průzkumu získáme klíč, který výborně sedí do zámku u uniformy v šatniku. Teď však pozor, aby nás náš převlek neprozradil. V uniformě lze projít kolem Němce (3) v místnosti za druhými dveřmi od schodů. V další chodbě, která je na obou koncích slepá, jsou troje dveře. Do prvních zleva bude lepší nechodit, druhé jsou zamčené a za třetími narazíme na hlídku (3, 2, 3). V této místnosti je i okno, které lze otevřít. Tak se dostaneme na venkovní římsu a zároveň i oknem do zamčené místnosti. Uvnitř vedle okna zatlačíme vyčnívající cihlu a zvenku se na ni můžeme zhoupnout bičikem. Sláva, konečně se shledáváme s Henrym. Ale cesta po římsě není nic pro něho, musíme se ještě vrátit. Stráž u schodů do 2. patra můžeme obejít. Za dveřmi v chodbě, kterou střeží, lze doplnit energii. V 2. patře promluvíme s hlídkou (1, 2, 1) a za prvními dveřmi objevíme kancelář hlavního šéfa. Nervóznímu psovi hodíme pečinku a můžeme sebrat pohár na sekretáři. Další postup znemožňuje Němec - gorila, který postává na chodbě. Není s ním rozumná řeč a tak mu doskočíme do kuchyně pro pivo. To můžeme s výhodou načepovat do poháru. Nyní je bezbranný jak beránek a tak mu rychle jednu "vypálíme". Zamčené dveře k Henrymu střeží poplašný systém. Pokud se nám ho nepodařilo předtím vypnout, můžeme teď s úspěchem spustit alarm. S hlavním fašounem se raději prát nebudeme a můžeme být rádi, že nás s otcem jen svázali a nechali na živu. Došourat se k připravené značce na podlaze by neměl být problém. Tajný východ krbem se teď velice hodí. Konečně jsme volní, motorka pro dva je pro nás jako připravená.

Další cesta vede do Berlína, protože v Henryho deníku jsou velice důležité poznámky. Po menších cestovních problémech získáváme deník zpět a dokonce i autogram samotného Führera. Na letišti startuje vzducholod, náš další dopravní prostředek. Abychom se dostali na palubu, musíme získat letenky. Pokud nemáme peníze, nezbyvá než ve spolupráci s otcem obrátit jednoho z cestujících. Zatímco jeden se poptá na jeho děti, druhý mu z

kapsy vytáhne letenky. Jsme na palubě Zeppelinu. V Brunwaldu zatím zjistili náš útěk a rádiem chtějí upozornit vzducholod. Opět nastupuje kolektivní práce. Henry zaplatí pianistovi a nechá si něco zahrát. Radista je odlákan ze své kajuty a Indy musí rádio zneškodnit. V kajutě sebereme ještě ze skříňky kliku, s jejíž pomocí pak na chodbě spustíme ze stropu žebřík. Cesta k malému dvojplotníku není jednoduchá. Únik se však podaří, ale to už nás ve vzduchu našel nepřátelský messerschmitt. Henry však není dobrý střelec a proto se zřítíme na zem. Cesta za Grálem pokračuje ukradeným autem. Nepříjemné otázky Němců střežících cestu nás však nemohou odradit.

Šťastně se shledáváme s Marcusem a před námi je skalní chrám Iskenderun. Proradný Donovan s Elsou nás ovšem již předběhl. Donovan střílí pro výstrahu do Henryho a tím nás donutí k cestě za Grálem. Čekají nás tři nebezpečné zkoušky - Dech boží, projde jen ten, kdo je pokorný. Pokorný je přece ten, kdo skloní hlavu... Stačí si stoupnout k úpatí předposledního kamene a udělat krok doprava a zároveň mírně dolů. Slovo boží - písmena tohoto slova jsou vytesána do dlaždic na podlaze, běda však, jak se vkročí vedle. Cesta boží - musíme jednat rychle, na druhé straně propasti stačí kliknout myší nahoru. Pokud jsme neudělali chybu, nacházíme třetího rytíře, který hlídá Svatý Grál. Je na nás, jakou volbu učiníme. Pokud zvolíme špatně, pohár má opačnou moc, pokud správně, podaří se nám Henryho zachránit. Rytíř nás varoval, že Grál nelze přenést přes pečeť u vchodu do chrámu. Elsa však jeho varování neuposlechla, ... Nezbyvá tedy než Grál pokorně vrátit tam, kam patří.

Myslím, že i přes některé vady na kráse, jako je neplynulé rolování obrazu nebo zvuk, který občas vysadí při nahrávání, se dá této hře jen málo co vytknout.

Napsal Upper junior



GhostBusters II

Dnes vám přinášíme návod, jak získat nesmrtelnost ve hře GhostBusters II. Postup je následující:

- 1) Spustíme Amiga-Basic V1.2 (nachází se na disketě Extras)
- 2) Napíšeme v něm program, uvedený dále.
- 3) Spustíme program
- 4) Zresetujeme Amigu
- 5) Vložíme první disketu GhostBusters a normálně odstartujeme hru!

Výpis programu v BASICu:

```
DIM code%(255)
FOR N=0 TO 47
READ A$: A=VAL("&H"+A$)
code%(N)=A
NEXT N
cheat=VARPTR (code%(0))
CALL cheat
DATA 2078,0004,41E8,0022,43FA,0016,2149,000C
DATA 7200,7017,D258,51C8,FFFC,4641,3081,4E75
DATA 202E,FE3A,41FA,003A,2080,41FA,0014,43F8
DATA 0300,2D49,FE3A,700F,22D8,51C8,FFFC,4E75
DATA 0CA9,0007,D300,0028,6614,23FC,6100,FA20
DATA 0007,C534,23FC,33FC,0001,0007,C538,4EF9
REM RESET
SYSTEM
```

Pokud jste vše provedli dobře, budete mít opravdovou šanci tuto hru lépe poznat. Po zmáčknutí klávesy "F1" se posunete o další Level.

A pozor!!! Vy, kteří si lámete hlavu nad hrou RESOLUTION 101, budete mile překvapeni, již v příštím RESETu bude zveřejněna finta na ulehčení hry.

PeP

Deluxe Paint 3

(C) Dan Silva

1) ÚVOD

Vážení přátelé,

přináším vám nový seriál o vynikajícím grafickém programu Deluxe Paint III. Hned v úvodu bych rád předeslal, že se nebude jednat o obecně pseudovědecké rozjímání nad možnostmi počítačové grafiky, nepůjde však ani o recenzi nebo strohý manuál. Mým cílem je popsat pokud možno všechny funkce programu a přitom neopomenout různé zajímavosti a drobnosti, které ve svém souhrnu dělají program mocným a neocenitelným nástrojem k vytváření počítačové grafiky a animací. A takovým DPaintIII ve skutečnosti opravdu je. Tento na první pohled poměrně nenápadný program mě překvapil množstvím svých funkcí (např. jen v horní liště je jich přes 100!). Při psaní tohoto seriálu jsem nepostupoval podle manuálu; jednak budou začátečníci můj výklad chápat lépe, když budu článek psát z pozice toho, kdo program nezná, a potom na manuál a jakékoliv jeho části jsou velice přísná autorská práva.

Pokud stále ještě nevěříte v obrovskou sílu programu DPaintIII, pak si přečtete článek "Kreslení a animace na počítači" od pana Pavla Lásky. Tento článek byl uveřejněn ve VTМ 4/91. Velice rychle pak pochopíte mé oslavné ódy na tento program, a pokud mi zachováte přízeň až do konce seriálu, tak vám zaručuji, že všechny funkce popsané ve výše zmíněném článku budete umět bravurně využívat. A ještě bych rád podotknul, že budu vysvětlovat funkce tak, aby je pochopili i naprostí začátečníci. Ale přitom předpokládám znalost základní práce s počítačem a myší.

Nejdříve si domluvíme nějaké konvence, abychom si v dalším výkladu rozuměli. Takže:

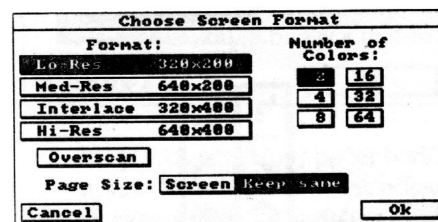
- horní lištu s nápisy "DeluxePaint Color" (později toho tam budeme mít více, viz. obr.) budu nazývat HORNÍ MENU a grafické symboly v pravé části obrazovky budu nazývat GRAFICKÉ MENU.

1 / 38 Matte 000 150 → 249 9 9

- pod slovem BRUSH si představíte to, čím kreslíte. Nejdříve to budou jen standardně nastavená kolečka a čtverečky různých velikostí, později však zjistíte, že můžete jako brush používat i vystřižené části obrázku (a nemusí se jednat o pravoúhlý útvar). Snad vám v této představě pomůže když vám řeknu, že místo brush se někdy používá český překlad štětec. Používání tohoto slova se mi ale moc nelíbí. S výrazem brush se setkáte v každém grafickém programu a navíc představa štětce je podvědomě spojena s kreslením jednou barvou, což zdaleka nevystihuje možnosti brushe.
- protože horní menu se často větví, musel bych zdlouhavě opisovat "v tom a tom menu v tom a tom podmenu najdete tu a tu položku", což by jistě vadilo mně i vám. Proto zavádím lomítkovou konvenci - např. napíšu "použijeme funkci Brush/Size/Halve".
- pro různé znakové sady budu používat vžitý název FONTY. S tímto pojmem se rovněž setkáte v každém grafickém programu.

2) JEŠTÉ NEŽ ODSTARTUJEME

Než se spustí vlastní program, budete vybídnuti ke zvolení rozlišení obrazovky a počtu barev pro vaše obrázky.



Myslím, že v nabídce je vše zobrazeno dostatečně přehledně a jasně, takže jenom pár slov. Zvolte rozlišení obrazovky (Lo-Res, Med-Res, Interlace, Hi-Res) a počet barev. Máte k dispozici 2, 4, 8, 16, 32 a 64 barev. Pokud chcete zvolit pro danou rozlišovací schopnost neúměrný počet barev, program vám to nedovolí.

Poznámka: 64 barev je speciální mód Extra Half Bright, o němž bud řeč ještě později.

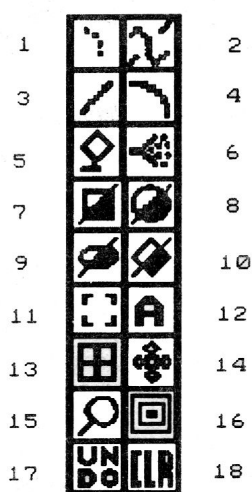
Dále je zde volba Overscan, která vám dovolí využít ke kreslení celou plochu obrazovky. Tuto možnost ocení zejména ti, kteří si chtějí zaznamenávat své výtvořky na video.

Podrobnosti o grafických módech Amigy si můžete zjistit v množství jiných článků a proto se zde jimi nebudu zabývat. Níže jsou dva gadgety s nápisy Swap a Load All. Swap je nepříjemná zpráva pro majitele nerozšířených pamětí 0.5 MB - program se nenahrává celý, ale jen nezbytné části. Zde bych upozornil, že práce s DPaintem na "půl megu" je vyloženě zdlouhavá a nepříjemná. Každou chvíli chce totiž DPaint něco dohrávat z disku, a pokud používáte nějaký jiný datadisk, musíte tyto disky stále měnit... Navíc ještě nejede animace. Zato majitelé 1MB použijí volbu Load All a program se nahraje do paměti celý. I když ani na 1MB není vše bez problémů, stačí delší animace... Když jste spokojeni s konfigurací, klikněte na OK.

3) GRAFICKÉ MENU

Tak jsme si otevřeli obrazovku, nahráli se nám DPaint a začneme kreslit. Nahoře v grafickém menu jsou symboly teček, koleček a čtverců o různé velikosti.

Po nahrání programu je standardně nastavena nejmenší tečka, odpovídající jednomu pixelu (nejmenšímu zobrazenému bodu v daném rozlišovacím módu). Tato volba nám prozatím postačí. O něco níže je několik čtvercových ikon s různými grafickými symboly. Ty mají přímý vztah ke kreslení a vypadají takto:



Jak je naznačeno na obrázku, označil jsem si jednotlivé ikony čísly. V textu se pak budu na danou funkci odvolávat jejím číslem, uvedeným ve složených závorkách. Například kreslení kružnic bude {8} apod.

Symbol {1} slouží ke kreslení metodou "freehand" - tedy kreslení volnou rukou. Pokud máte tuto funkci zvolenou, přesuňte ukazovátka myši na kreslicí plochu, držte levé tlačítko myši a jezděte s ní po podložce. Na obrazovce tak budete vytvářet křivky, které přesně odpovídají vašemu pohybu myši. Křivky však nebudou plynulé, ale budou se skládat z jednotlivých více či méně oddělených bodů. Jejich odstup přímo závisí na rychlosti, s jakou pohybujete myši. Takovéto čáry se vám možná nebudou moc líbit a budete chtít kreslit čáry plynule proložené. Máte je mít - obstará vám je ikona {2}, která je hned napravo.

Po jejím naklapanutí můžete znovu zkusit kreslit. Tentokrát už budou čáry plynulé a nepřerušované. Ale je tu další zajímavost - toto okno je rozděleno diagonálně na dvě poloviny. Horní polo-

vina obstará kreslení křivek a spodní polovina zase kreslení vyplněných obrazců. Ty kreslíte stejně jako křivky. Když však pustíte levé tlačítko, spojí se úsečkou výchozí a koncový bod (pokud jste je nespojili už při kreslení) a takto vzniklý uzavřený obrazec je vyplněn právě nastavenou barvou. Může být taky vyplněn pomocí brushe definovaného uživatelem, ale tím vás zatím nebudu zatěžovat.

Další ikona je {3}. Už na první pohled je jasné, že půjde o kreslení rovných čar. Myši najedete na místo, kde chcete mít začátek čáry. Zmáčknete levé tlačítko a pohybujete myši. Tím čáru roztahujete, zmenšujete a otáčíte a až jste s ní spokojeni, tlačítko pustíte. Symbol {4} obstará kreslení křivek. Začínáte stejně jako u kreslení čáry. Když však levé tlačítko pustíte, čára se stále "drží" vašeho ukazovátka a vy pohybem myši vlastně vytahujete křivku, zadanou třemi body. Když jste s ní spokojeni, zmáčknete levé nebo pravé tlačítko.

Velmi užitečnou funkcí je {5}. Tento symbol kyblíku s barvou slouží k vyplňování ploch barvou, vzorkem nebo ke stínování. Můžete pomoci něj také vyplnit obrazovku, že bude vytvářet dojem prostoru. Více si o tom řekneme později.

Dalším symbolem je {6}. Je to ikona, znázorňující sprej. Funkci snad není třeba vysvětlovat, je to obdoba sřikání sprejem na zeď. Zjistíte, že čím pomaleji jedete, tím je hustota spreje větší. Pokud kliknete na sprej pravým tlačítkem myši, ze šipky se stane nápis SIZE a můžete měnit okruh dostřiku spreje. To uděláte tak, že držíte levé tlačítko a zvětšujete nebo zmenšujete kruh. Když jste spokojeni, tlačítko pustíte.

Dále je zde ikona {7}. Ta nám poslouží ke kreslení čtverců a obdélníků. Ukazovátkem umístíte jeden roh obdélníku, zmáčknete levé tlačítko a pak už jen měníte tvar obdélníka (čtverce). Tato ikona je opět rozpuštěná - pomocí její spodní části budeme kreslit vyplněné obdélníky a čtverce, horní část je na obrysy (bez výplně).

Vpravo je další ikona {8}. Použití je zcela stejné jako u čtverců, jen s tím rozdílem, že zde kreslíme kružnice nebo kruhy (opět s výplní nebo bez ní).

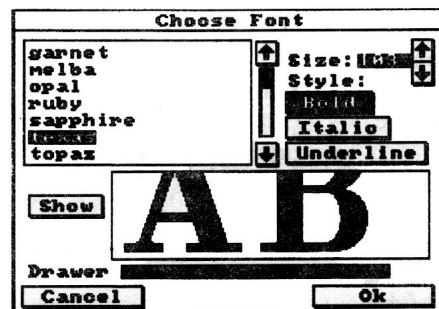
Ve spodnější řádce je zase znak elipsy {9}. Opět kreslíte vyplněné elipsy, nebo jen obrysy. Jejich kreslení má však jednu zajímavost. Když si tento symbol zvolíte, přesuňte ukazovátka na kreslicí plochu, zmáčknete levé tlačítko a hned ho zase pusťte. Jak budete po-

hybovat s myší, budou se měnit poloosy elipsy. Když znovu zmáčknete levé tlačítko a budete ho držet, můžete elipsu otáčet kolem středu!

Napravo od elipsy najdete symbol {10}. Pomocí této funkce můžete kreslit uzavřené mnohoúhelníky, opět obrysy nebo vyplněné obrazce. Klapněte levým tlačítkem tam, kde chcete mít výchozí bod obrazce. Pak levé tlačítko pustíte a pohybem myši měníte velikost čáry. Když opět zmáčknete levé tlačítko, čára se ukončí a v bodě jejího konce bude počátek nové čáry. Tak se to bude opakovat, dokud nespojíte výchozí a koncový bod, přičemž tolerance jsou dva body mimo. Pokud nechcete vytvořit uzavřený obrazec, přesuňte ukazovátka do grafického menu (přičemž za sebou stále potáhněte čáru) a zvolte nějakou jinou funkci. Naposledy vytvářená čára zmizí.

Další funkcí je {11}. Postup je stejný jako u kreslení obdélníků. Pokud máte nějakou kresbu, najedte na ni ukazovátkem a použijte tuto funkci. Zjistíte, že brush se najednou změnil na oblast obrázku, kterou jste vymezili obdélníkem. Takto si můžete vyříznout jakoukoliv část obrázku. Pokud na tento symbol klapnete dvakrát, budete moci vyříznout mnohoúhelník. Postup práce je pak totožný s předešlou funkcí.

Napravo je symbol {12}. Ten slouží ke vpisování textu do obrázku. Pokud na něj klapnete a najedete na kreslicí plochu, ukazovátka se změni na obdélníček velikosti použitého fontu. Umístěte ho kam libo, zmáčknete levé tlačítko a můžete začít psát. Psaní ukončíte stlačením klávesy "Esc". Zřejmě se vám nebudou líbit použité fonty. Po nahrání totiž program používá standardní systémové fonty. To můžete změnit tak, že na symbol "A" klapnete pravým tlačítkem. Otevře se okno, kde dostanete možnost nahrát si jiné fonty.



Po prohledání adresáře "fonts" vám program ukáže nabídku fontů, které se v něm nalézají. Zvolíte si font a můžete si ho nechat ukázat (ikona

Show). Můžete ho zobrazit tučně (Bold), se sklonem (Italic) nebo podtržený (Underline). V okénku Size (velikost) můžete pomocí šipek měnit velikosti fontu, pokud má ovšem definován více velikostí. Až si vyberete font a jeho velikost a styl, zmáčknete OK a můžete začít psát. Pokud píšete, můžete souběžně měnit barvu textu, třeba pro každé písmeno zvlášť. Provedete to tak, že budete psát a ukazovátkem přitom klapat na různé barvy v paletě. Zde jsem však objevil jednu chybu v programu - pokud budete chtít v barevném textu něco smazat, bude to dělat barevnou neplechu v předcházejících písmenech. Zkuste si to a uvidíte. A mám pro vás ještě jednu radu. Pokud máte Digi Paint III (ten slouží ke kreslení v módu HAM, 4096 barev), nahrajte si jeho fonty do adresáře "fonts" na disku DPaintIII. Digi má velice krásné fonty, které vyniknou zvláště v módu HiRes. Zkuste si v HiResu psát třeba fontem Texas velikost 103 a budete se divit, jak je po kaligrafické stránce krásně proveden.

Dalším symbolem je {13}. To je užitečná věc, slouží ke kreslení ve zvoleném rastru. Naklapnete tuto funkci a zvolte například kreslení čar. Funkce kreslení v rastru zůstane stále zvýrazněná. Když začnete kreslit, zjistíte, že se nepohybujete plynule, ale po skocích. Takto je snadnější a rychlejší a pohodlnější kreslit např. rovné čáry nebo tabulky a vůbec všechno, co by mělo být nějak propočítáno a mělo by to "pasovat". Pokud na tento symbol klepnete levým tlačítkem myši, otevře se toto okénko, kde si můžete zvolit x-ový a y-ový odstup bodů v rastru (X-spacing a Y-spacing):

Gridding

X-spacing: 0

Y-spacing: 0

Adjust

Cancel Ok

Dále je zde funkce Adjust, kde volíte v podstatě to stejné, jen s tím rozdílem, že budete přepnuti zpět do obrázku a u ukazovátka budete mít mřížku, odpovídající x- a y-ovému odstup bodů. Když zmáčknete a budete držet levé tlačítko, můžete tuto mřížku měnit všemi směry a tak získáte rastr, ve kterém se budete pohybovat. To je výhodné v tom případě, že chcete např. vytvořit zeď z kvádrů a neznáte jejich

velikost, takže byste museli několikrát odhadovat x- a y- spacing. Funkci můžete opět vypnout, a to tak, že na ni znovu klapnete levým tlačítkem.

Vedle je jakýsi podivný symbol {14}. Pokud ho zvolíte, budete moci kreslit velice pěkné útvary s pomocí symetrie. Symetrie a její střed se dají změnit. Zatím v této symetrii zkoušejte kreslit a uvidíte, že i zmatený pohyb myši dává pěkné výsledky. Až vás to omrzí, zkuste na {14} klapnout pravým tlačítkem a otevře se vám toto okno:

Symmetry

Point Tile

Cyclic Mirror

Order: 6

Place

Cancel Ok

POINT a TILE je druh symetrie. Pomocí POINT můžete kreslit normálně po celé obrazovce, pomocí TILE zase v nastavených obdélníčkách. Pokud zvolíte CYCLIC, budou všechny kreslicí body tvořit kružnici a budou se pohybovat stejným směrem; takto můžete kreslit např. různé uzavřené cykly nebo krásné květiny. MIRROR zase nastaví pomyslná zrcadlo, takže bodů bude 2x více a budou se chovat trochu jinak, ale to se špatně vysvětluje, raději si to zkuste. Do boxu napravo od Order můžete vepsat, z kolika bodů chcete skládat symetrii a pomocí Place můžete umístit kamkoliv na obrazovku nový střed symetrie. Pokud klapnete na TILE, budete přepnuti do dalšího okna:

Symmetry

Point Tile

Width: 60

Height: 40

Cancel Ok

Zde měníte velikost obdélníků, ve kterých kreslíte. Když kreslíte v jednom obdélníku, pohyb brushe se kopíruje ve všech ostatních. Klapnutí na POINT vás přepne do výchozího menu.

Dále tu máme symbol {15}. Je to lupa, kterou si můžete zvětšit libovolnou část obrázku. Pokud na ni klapnete, budete držet obdélník, který vám ukazuje, jak velkou část obrazovky můžete vyříznout s daným zvětšením.

Zvětšení můžete měnit pomocí vedlejšího symbolu {16}. Pokud na něj klapnete levým tlačítkem, zvětšení bude vyšší a obdélník se tím pádem zmenší. Pravým tlačítkem zase zmenšujete hodnotu zvětšení a tak obsáhnete větší část obrazovky.

Pokud klapnete na horní části symbolů {3,4,7,8,9,10} pravým tlačítkem, otevře se vám toto okno:

Spacing

N Total 20

Every Nth dot 8

Airbrush 16

Continuous

Cancel Ok

N TOTAL je celkový počet bodů v útvaru; se zvětšováním útvaru se pocho-pitelně rozestup bodů zvětšuje a naopak.

EVERY NTH DOT znamená každý N-tý bod, což je myslím jasné. Při zvětšování a zmenšování obrazce zůstává rozestup bodů stejný.

AIRBRUSH je kreslení čáry pomocí spreje. Číslo udává šířku spreje, ta může být ovšem nastavena i klepnutím pravým tlačítkem na {6}.

CONTINUOUS vrátí zpět kreslení plnou čarou.

Pokud chcete kterýkoliv z těchto druhů kreslení zvolit, musíte na něj clicknout. Nestáčí jenom vepsat příslušné číslo, neboť zvolená funkce zůstane stejná.

Pokud clicknete pravým tlačítkem na symboly {2,5} a spodní části symbolů {7,8,9,10}, otevře se toto okno:

Fill Type

Solid Tint Brush Wrap

Perspective

Pattern

From brush

Gradient: [arrows]

Dither: 0

Cancel Ok

Nahoře jsou tyto gadgety:

SOLID: obrazec nebo obrazovka budou vyplněny zvolenou barvou.

TINT: podobný efekt, jako když dáte před obrazovku barevnou fólii. Tato funkce je zřetelnější např. u vyplněných obdélníků apod.

BRUSH: to je pěkná funkce. Pokud jste vystříhli z obrazovky brush a nakreslili nějaký uzavřený útvar (třeba kružnici), můžete takto útvar vyplnit. Brush se zkrslí podle obrysu útvaru, který jste vyplnili.

WRAP: podobná funkce jako BRUSH, slouží k prostorovému obalení útvaru. Můžete takto navrhovat třeba vánoční ozdoby - motiv si nakreslíte jako obdélník a pak jím jednoduše obalíte kružnici...

PERSPECTIVE: slouží k vyplnění obrazovky nebo uzavřeného útvaru brushem ve zvolené perspektivě (náklon podle všech tří os). Nastavení perspektivy objasním později.

FROM BRUSH: po zvolení této funkce se v boxu napravo zobrazí brush, kterou můžete vyplnit obrazec nebo celou obrazovku.

GRADIENT: znázorňuje způsob, jakým se bude vyplňovat pomocí barevného odstínu. První gadget znamená odshora dolů, druhý zleva doprava a třetí totéž, ovšem s tím rozdílem, že od každé nerovnosti se začne znovu.

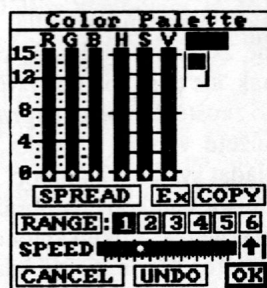
DITHER: promíchání barev. Nejmenší promíchání jsou vlastně rovné barevné pásy vedle sebe. Pokud chcete zvolit vyplnění odstínem, MUSÍ být zvolen GRADIENT!!! Rozsah barev pro vyplnění si zvolíte v editoru palety pomocí funkce RANGE a barevný přechod pomocí SPREAD.

Dále zde ještě můžete najít nápis HBrite, ale jen v případě, že jste zvolili 64 barev. O tom se podrobněji zmíním někdy jindy. Tak to byly funkce, které nám prozatím pro naši práci postačí. Pokud jste si už hodně pokreslili obrazovku, můžete ji smazat naklapnutím ikony {18}. Může se však taky stát, že smažete obrazovku omylem. Zde vám pomůže funkce Undo {17} (zrušení účinků naposledy provedené funkce). Ta se samozřejmě nevztahuje jen na {18}, ale na jakoukoliv funkci. Ovšem v případě, že jste na ikonu CLR klapli dvakrát (viz můj případ), tak vám nepomůže už nic. Hádejte proč.

A hned mám pro vás jedno upozornění: snažte se vždy provádět funkci Undo (zrušení posledního kroku) z klávesnice. Může se vám totiž stát, že potřebujete vidět celou obrazovku na jedinou a tak odstraníte klávesou F10 horní a grafické menu. Uděláte chybu v kresbě (např. místo vyplnění určitého útvaru se vám vzorek "rozlije" po celé obrazovce) a k jejímu odstranění budete chtít použít funkci Undo z grafického menu. Vyvoláte jej klávesou F10 a po naklapnutí žádané funkce s hrůzou

zjistíte, že se nic nezměnilo! Zmáčknutí klávesy F10 totiž byla další operace, takže váš chybný krok v kresbě není brán jako poslední krok a funkce Undo se už na něj nevztahuje. To si opravdu dobře zapamatujte, tímto způsobem jsem sám přišel v začátcích o pár obrázků.

Možná jste si už všimli, že pravé tlačítko myši má při kreslení mazací funkci. Pokud držíte při kreslení jakýchkoliv obrazců (křivek, čtverců, kruhů ...) pravé tlačítko myši, tak výsledný obrazec smaže vše, co bylo pod ním. Ono to však ale mazání v pravém slova smyslu není. Vlastně jde o překreslení podkladovou barvou, která je momentálně černá. Podkladovou barvu změňte tak, že na kteroukoliv barvu ve zobrazené paletě pod grafickým menu klapnete levým tlačítkem. Tato barva se hned zobrazí v ukazateli právě používané barvy, kerý je hned pod grafickým menu. Přistiskou pravého tlačítka budete kreslit touto vybranou barvou a při smazání obrázku bude místo černého pozadí Vaše nová podkladová barva. Že si žádnou barvu nemůžete vybrat? Vytvořte si ji sami, není nic jednoduššího! Klapnete pravým tlačítkem na podkladovou barvu ned paletou a otevře se vám toto okno:



Vidíme zde několik gadgetů. RGB značí barevné složky obrazu Red (červená), Green (zelená) a Blue (modrá). Pokud chytíte nějaké kolečko myši a budete s ním pohybovat nahoru a dolů, bude se měnit jas této složky a tím její podíl na výsledném obraze. Pomocí H S V můžete měnit další charakteristiky barvy, jako např. světlost. Níže je několik gadgetů, vysvětlíme si jejich funkce.

SPREAD: slouží k vytvoření barevného přechodu od jedné barvy ke druhé. Nejdříve si musíte v paletě nastavit počáteční barvu. Tu nastavíte buď tak, že na ni jednoduše ukážete v paletě, nebo na ni můžete dokonce ukázat kdekoliv v obrázku. Potom klapnete levým tlačítkem na SPREAD a u šipky se objeví TO (do). Nyní můžete ukázat na jakoukoliv barvu a všechny barvy mezi touto a původně nastavenou se změní a

budou tvořit barevný přechod. Jeho kvalita závisí na tom, mezi kterými barvami přechod děláme, a na tom, kolik barev k přechodu použijeme. Pokud použijete málo barev, přechod bude hrubý. Pokud zase použijete moc barev, můžou se některé odstíny vedle sebe opakovat.

Ex: vymění dvě barvy. Prohodí nastavenou a tu, na kterou po zvolení funkce ukážete.

COPY: zkopíruje nastavenou barvu do místa, kam ukážete.

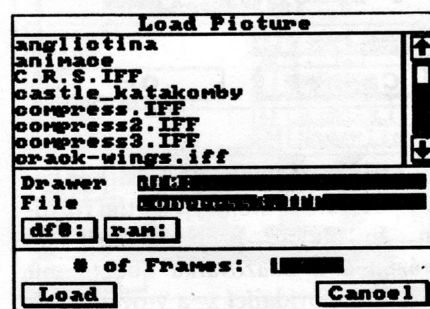
RANGE: vymezení rozsahu pro barevnou animaci a vyplnění. Postup je stejný jako např. u SPREAD. Po provedení funkce budou všechny barvy mezi zvolenými krajními (včetně) zvýrazněny vertikální čarou.

123456: předvolby barevné animace. U každé si můžete nastavit libovolně RANGE a tak může probíhat barevná animace ve více stupních. Šipkou napravo se mění směr rotování barev a dole pomocí SPEED měníme rychlost rotování.

A potom známé CANCEL, UNDO (zrušení posledního kroku) a OK.

Tak a můžete si začít malovat. A nestyďte se za své první domečky, panáčky a autíčka - nějak se začít musí. Při kreslení si vyzkoušejte různé barvy a různé tloušťky brushů. Pokud klapnete na symbol některého standardního brushe pravým tlačítkem, z ukazovátka se stane nápis SIZE (velikost) a tak máte příležitost plynule měnit velikost standardního brushe. Provedete to tak, že najedete novým ukazovátkem s brushe do kreslicí obrazovky, držíte levé tlačítko a pohybem myši brush zvětšujete nebo zmenšujete.

A nakonec vám prozradím, jak si svůj obrázek uložíte. Provedete to v horní liště pomocí funkce Picture/Load. Otevře se vám toto okno:



Pokud nahráváte z interní diskové mechaniky, klapněte na gadget DF0: a přečte se adresář disku. Pokud chcete nahrávat z paměti nebo externího

disku, napište do okna Drawer např. RAM: nebo DF1: Po načtení adresáře se soubory zobrazí ve velkém horním okně a můžete si nějaký vybrat myší. Nenahraje se hned; volbu musíte

potvrdit kliknutím myši na LOAD. Uložení obrázku (Picture/Save) je obdobné.

Příště si trochu probereme menu Picture v horní liště a povíme si něco o

tom, jak můžeme měnit a deformovat brush.

CRACKSOFT

Možnost předplatného Podmínky inzerce

Na této straně jsou dva abonentní kupóny, pomocí nichž si můžete RESET objednat. Předplatné na celý rok činí 201,- Kčs, tedy 22,- Kčs za jedno číslo + 25,- Kčs za 1. číslo.

V případě, že si chcete objednat jen některá čísla (ovšem už za cenu 25,- Kčs/ks), vyznačte tato na rubu složanky ve zprávě pro příjemce. Veškeré platby poukazujte žlutou složenkou na adresu redakce.

Jak tedy jistě vidíte, předplatitelé dostanou prakticky jedno číslo časopisu RESET zdarma. A mají samozřejmě navíc jistotu, že každý RESET dostanou poštou až do domu.

Inzeráty se přijímají pouze na originálním kupónu, který naleznete na následující straně.

Cena za uveřejnění privátního inzerátu je platek 10,- Kčs, který uhradíte žlutou složenkou typu C na adresu redakce. Cena plošné reklamy včetně grafické úpravy je 15,- Kčs za 1 cm². Redakce poskytuje slevy na plošnou reklamu podle individuální domluvy. Na vyžádání zašleme aktuální ceník a vzorník písem (fontů), v kterých jsme schopni vaši reklamu zajistit.

Redakce neručí za termín otištění reklamy. Reklamy jsou zveřejňovány tak, jak jsou doručeny na adresu redakce.



Abonentní kupón 1991



Závazně objednávám

- ☐ RESET - všech 8 čísel 176 Kčs
- ☐ RESET - pouze.....čísel * 25,- Kčs Kčs

Jméno.....Ulice.....
Obec.....PSČ.....Podpis.....



Abonentní kupón 1991



Závazně objednávám

- ☐ RESET - všech 8 čísel 176 Kčs
- ☐ RESET - pouze.....čísel * 25,- Kčs Kčs

Jméno.....Ulice.....
Obec.....PSČ.....Podpis.....

Anketní lístek

Bude prostředkem k získání informací o zájmech našich čtenářů. Jednotlivé rubriky budou vyhodnoceny a s výsledky budete seznámeni v příštím čísle.

Výsledkům ankety přizpůsobíme obsah příštích čísel RESETu. Anketní otázky lze zodpovědět i na korespondenčním lístku apod. s vyznačením hesla ANKETA.

Všem AMIGA klubům...

V případě Vašeho zájmu nabízíme spolupráci při tisku a distribuci Vašich zpravodajů, manuálů, návodů apod. Podmínky dohodneme v konkrétních případech jednotlivě.



ANKETA ANKETA ANKETA

Jak už bývá zvykem u všech zavedených časopisů, vyskytují se v nich žebříčky nejlepších a nejhorších programů a her.

Herní rubriky už vás provázejí od prvních čísel RESETu. Co by to však bylo za žebříček, kdyby ho nemohli ovlivnit ti, kterých se to nejvíce týká (těžcí playeri a lamači joysticků). Proto je zavedena tato anketa, ve které se mohou vyjádřit sami hráči a uživatelé.

Tyto rubriky Vám usnadní orientaci v nepřehledném množství programů a her. Vaše anketní lístky budou každý měsíc slosovány a výherce obdrží od redakce balíček disket. Avšak do slosování budou zařazeny pouze lístky, které budou vyplněny ve všech rubrikách (všech 5 programů do každé rubriky). Těšíme se na Vaše tipy!!!

Proto – softwarové firmy – třeste se, je tady anketa RESETu a ta je nemilosrdná!!!

Kupon pro inzerci v **RESETu**

Jméno:.....

Příjmení:.....

Podpis:.....

Text inzerátu:

Prosíme, nezapomeňte uvést v textu inzerátu svou adresu nebo telefon!!!

RESET

ANKETNÍ KUPON

1) Věk.....let

2) Vlastním Amigu:

- a) 500
- b) 1000
- c) 2000
- d) jiný typ - uveďte.....

3) Na AMIZE se zajímám především o:

- a) hry
- b) grafiku a animace
- c) hudbu
- d) využití v praxi (užitkové a systémové programy)
- e) programování

4) V RESETu bych uvítal zejména popis tohoto programu:.....

Vyhovující odpověď zakroužkujte a u otázky č.3 můžete zakroužkovat i více odpovědí.

PROTIS

PROPAGACE A TISK

nabízí soukromým podnikatelům a organizacím dodání:

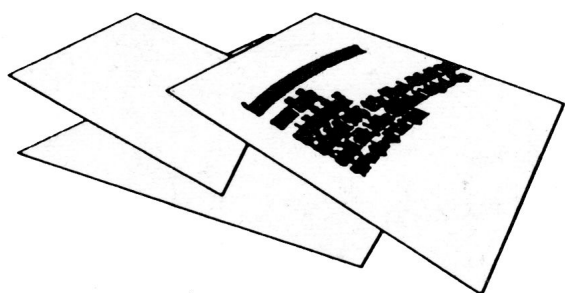
- * *tiskopisů a knih pro vedení účetnictví*
- * *tiskopisů pro vedení provozní dokumentace podniku*
- * *faktur, objednávek, dodacích listů*

TISK:

- * *tiskopisů podle Vašich požadavků*
- * *firemních dopisních papírů*
- * *propagačních letáčků*
- * *drobných publikací*
- * *ostatních drobných tiskovin*



V krátkých dodacích lhůtách provedeme vše podle Vašich požadavků od návrhu po knihařské práce



PROTIS, PROPAGACE A TISK

664 03 Podolí u Brna 393

Telefon: 91623, 91639