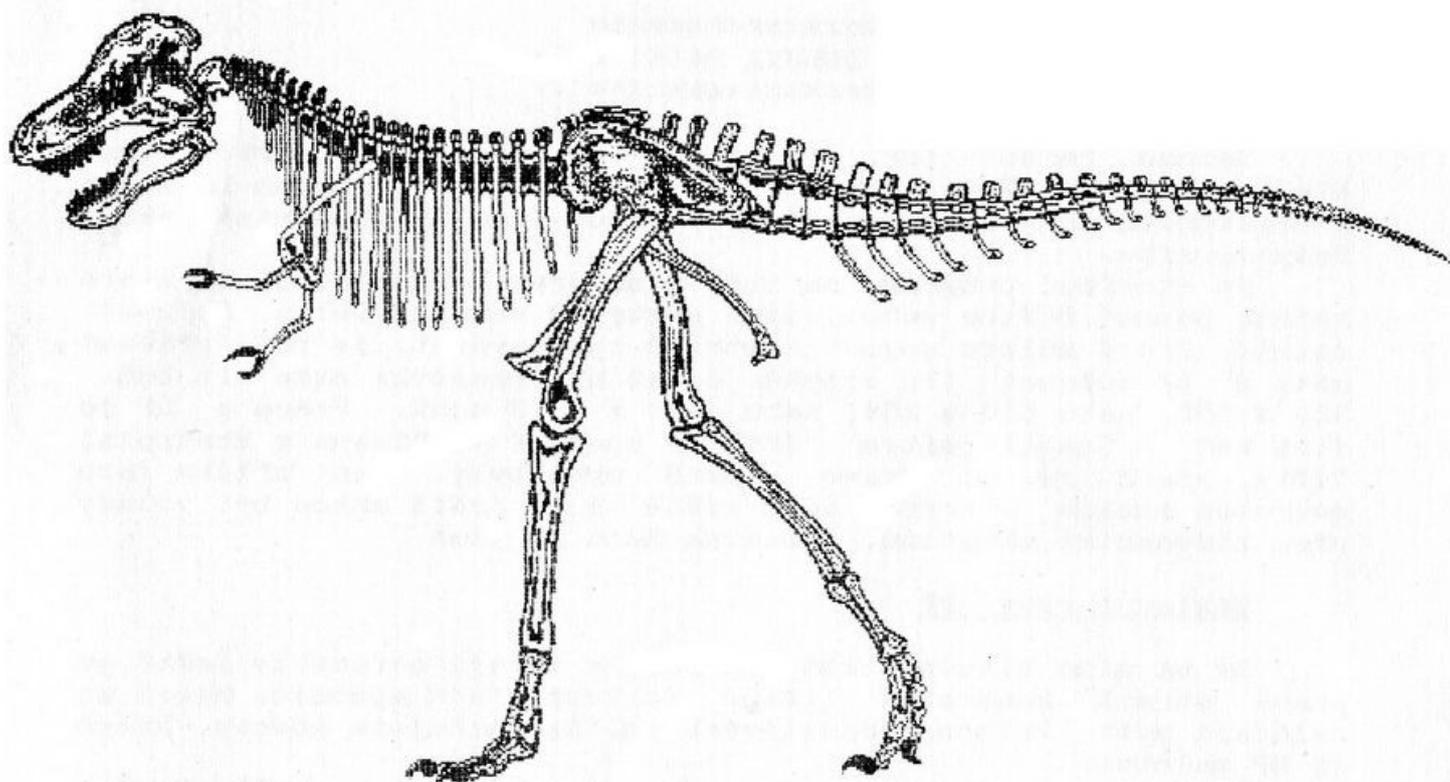


A strašidlo již odešlo...



Tyrannosaurus Rex

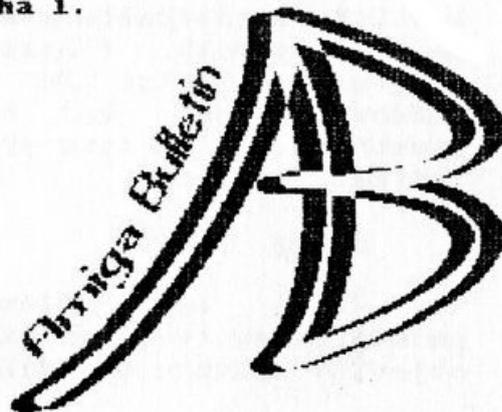
AB - Aniga Bulletin. Informační tiskovina SPDP. Řada "A ...", svazek čtvrtý. Ročník I. Rok 1989. Číslo 4. Stran 16. Příspěvky poskytli členové SPDP a Aniga klubu Stanislav Roesel a Stanislav Kočí. Sestavil Martin Luďvík. Grafická úprava Martin Luďvík. Psáno na počítači Aniga 500, konečná úprava titulní stránky byla provedena programy ProWrite MR 1.11 CS V1.0 a DeLuxe Paint II PAL, ostatní stránky byly psány s pomocí programu Word Perfect 4.1. Předloha byla vytištěna na tiskárně Seikosha SP-100 AI. Vydává 1113. Z0 Svazarnu Praha - Společnost Přátel Donácích Počítačů pro svoji vnitřní potřebu. **Neprodejný výtisk.** Neprošlo jazykovou úpravou. Za informace ve svém příspěvku ručí autor. Omezený počet výtisků. **Objednávky vyřizuje AB, box 39, 111 21 Praha 1.**

MANUÁL 2

DELUXE PAINT

AMSOFT 12

Hudba



 * DELUXE PAINT *

Deluxe Paint (DP) je jeden z prvních produktů firmy Electronic Arts. Bez přehánění lze označit tento program za jeden z nejlepších neprofesionálních systémů. Idea DP je stejná jako u Graphicraftu.

Po otevření programu se objeví nejprve bílé plátno, na které můžete pomocí štětce nebo jiných nástrojů nanášet barvu. Nejmenší detail, který můžete pomocí nástrojů zpracovávat, je bod, přičemž máte u DP možnost tři stupňů detailu. Obrazovka může mít buď 320 * 256, nebo 640 * 256, nebo 640 * 512 bodů. Práce s DP je jiná než s Graphicraftem. Většina operací je řízena z kontrolní lišty, která je po pravé straně obrazovky. Jen zřídka jsou potřebné funkce v horní menu liště a ty ještě mohou být voleny přes klávesnici zkratkou. I stavba Menu je jiná.

Základní rysy DP

DP má mimo titulní lišty na horním okraji obrazovky ještě po pravé straně kontrolní lištu. Tu tvoří řada symbolů, které se ovládají myší. Volbou jednotlivých políček určujete útvary, které má DP malovat.

Rozdílná je i funkce (pravé) menu klávesy na myši. Musíte pohybovat kurzorovou šipkou vyloženě nad Menu-lištou, aby účinkovala jako menu klávesa, jinak je jí možno malovat barvou, kterou jí určíme (jako barvu pozadí). Pohybujete-li tedy kurzorem nad plátnem, malujete při stisknutí levé klávesy barvou popředí (kroužek v indikátoru), stisknutím pravé klávesy barvou pozadí (obdélníček v indikátoru barvy, umístěném nad paletou barev). Máte tedy při malování stále k dispozici dvě barvy.

Při volbě políček v kontrolní liště použijte normálně levou klávesu myši, protože dotknete-li se některých políček pravou klávesou, vyvoláte tím zvláštní program. Např. dotek pravou klávesou na novou formu štětce vám umožní měnit velikost štětce při nezměněné formě. Formy štětce jsou v nejhořejším okénku pravé kontrolní lišty.

Velmi důležitá políčka na kontrolní liště jsou CLR a UNDO. Jestliže se dotknete kteroukoliv klávesou CLR, smažete tím celou malovací plochu. (Vlastně ji vyplníte barvou pozadí). UNDO smaže vaši poslední akci. Na rozdíl od Graphicraftu maže DP při UNDO každou poslední akci, takže se tím stává velmi mocným pracovním prostředkem. Oba tyto příkazy najdete na kontrolní liště hned nad indikátorem barev.

Barvy

Stisk levé klávesy při kurzorové šipce umístěné v paletě barev (v kontrolní liště) určuje barvu popředí. Ta se objeví v kroužku v indikátoru barev. Stisk pravé klávesy nabírá

barvu pozadí, obdélníček indikátoru. Malujete-li tedy levou stisknutou klávesou, používáte barvu popředí (barvu v kroužku indikátoru), pravá klávesa používá barvu pozadí (obdélníček indikátoru).

Jako u Graphicraftu, i v DP můžete měnit barvy palety. Dotknete-li se špravicí klávesou barevného indikátoru, objeví se vám dotazník barev palety COLOR PALETTE REQUESTER. V paletě na dotazníku si určíte barvu, kterou chcete měnit, ale pozor, můžete se dotknout i v obraze bodu s určitou barvou a tím ji zaktivizujete pro měnění tónu. V dotazníku jsou dvě skupiny regulátorů barev. V první skupině jsou tři regulátory R, G a B. Ty znáte z Graphicraftu. Ty vám dávají možnost míchání červené, zelené a modré barvy. Regulátory H, S a V jsou nové, těmi lze barvy také mísit, ale jiným způsobem.

H (Hue) - barevný tón

S (Saturation) - sytost barvy

V (Value) - hodnota, světlost.

Těmito třemi regulátory lze někdy míchat barvy rychleji a jednodušeji, než pomocí R, G, a B. Tyto kombinace je nutno vyzkoušet.

OK a CANCEL jsou nejdůležitější příkazy v dotazníku.

UNDO ruší poslední akci.

COPY přehodí aktuální barvu do jiného políčka v paletě.

EX vymění mezi sebou aktuální barvu s jinou.

Při použití COPY nebo EX je nutno zvolit i druhou zúčastněnou barvu.

RANGE dokáže vytvořit celý sled odstínů barev. Dotknete se nejprve první barvy a potom druhé, DP vytvoří automaticky všechny odstíny mezi těmito dvěma barvami, jako bychom je mezi sebou postupně míchali a plnili jimi kelímky. Čím více "kelímků" - políček v paletě mezi oběma zvolenými barvami leží, tím je odstupňování barev lepší. Obzvláště krásně vynikne RANGE ve spojení s Animací. Ostatní příkazy v dotazníku barev palety jsou právě ve spojení s animací a budou vysvětleny později.

Štětce

Štětce jsou v DP nejdůležitějším nástrojem vůbec. Jsou neuvěřitelně přizpůsobivé a mohou být nasazeny pro způsoby, při kterých by při normálním malování štětce, tužka i stříkací pistole zklamaly. Význam štětce můžete zprvu těžko docenit. Zpočátku vypadají štětce a jejich obsluha velmi jednoduše, jako u Graphicraftu.

Předvolené formy štětce

Formu štětce můžete zvolit v horním čtvercovém poli pravé kontrolní lišty. Dotknete-li se některé z deseti forem zde uvedených, je k dispozici štětce v určené formě na kursoru. Nevyhovuje-li vám velikost, dotknete se jednoduše této formy (pravou) klávesou. U kursoru se vám objeví nápis SIZE (velikost).

Zmáčkněte nyní jednu z kláves myši a pohybujete kurzorem tak dlouho, až si zvětšíte štětec tak, jak potřebujete. Čtvercové i kulaté formy mohou na sebe vzít jakoukoliv velikost. Jen dva symboly: shluk tří a pěti teček mohou mít pouze 6 velikostí. U DP není možnost Edit štětců jako u Graphicraftu, je zde ale jiná, mnohem účinnější možnost. Je to tvorba vlastních forem štětců, která je ve skutečnosti nekonečná.

Vlastní tvorba forem štětců

Chcete-li dostat první dojem o tvorbě forem štětců, proveďte následující: nejprve zvolte větší kulatý štětec z kontrolní lišty, pak si zvolte třeba jasně červenou barvu a udělejte na obrazovku bod, potom zvolte zelenou a udělejte bod vedle, a jako poslední udělejte modrý bod. Tyto body budou být základem nové formy štětce. Zvolte v kontrolní liště šesté levé políčko od shora (jsou to čtyři trojúhelníčky seskupené do čtverce), je to symbol pro volbu formy štětce. Nyní když se vrátíte kurzorem na obrazovku, objeví se u něho osový kříž, se kterým můžete okolo zvoleného bodu naznačit čtverec a určit tak jeho velikost.

Nejprve stiskněte klávesu, když je kříž vlevo nad barevnými body, držte ji a táhněte doprava dolů, tím obklopíte body rámečkem, který určuje budoucí formu štětce. Nyní, když pustíte klávesu, objeví se vám nová forma štětce pod kurzorem. Můžete začít malovat. Buď se jen dotýkat a dělat obtisky této formy, nebo takem vytvářet čáry. Teď vidíte přednost DP: štětec může být vícebarevný!

Chcete-li některý výsek obrazu zdvojit, pak z něho jednoduše uděláte novou formu štětce a obtiskněte ho na zadaném místě. Výsek, který chcete zdvojit, může mít nepravidelnou formu. Asi vás to napadlo už při obtiskování barevných bodů: pouze tyto body účinkují jako štětec, tmavá plocha ve výseku kolem bodu se do formy štětce nezahrnuje. Tedy samostatně vytvořené štětce nejsou jenom čtvercové nebo obdélníkové. Je pravidlem, že barva pozadí, viditelná v barevném indikátoru, není do formy štětce počítána. Příkazem z Menu může ale být i tato barva pozadí součástí nové formy štětce, takže pak lze pracovat s kompletním čtvercem nebo obdélníkem.

Vymazávat části obrazu lze opět pomocí štětce. Je rozhodující, zda volíte štětec levou nebo pravou klávesou. Volíte-li levou, stane se kopie čtyřúhelníku novým štětcem. Použijete-li pravé klávesy k volbě výseku, dostanete opět štětec, ale s tím rozdílem, že kde ho použijete, bude výsek z obrazu vymazán. Bude vlastně vyplněn barvou pozadí.

Formy štětce vámi vytvořené si můžete uložit do paměti příkazem SAVE v BRUSH-Menu a opět vyvolat příkazem LOAD. Štětce mohou tedy být stavebními kameny, které jste si sami namalovali a uložili do paměti.

Cáry a křivky

Čtyři políčka pod standardním štětcem v pravé kontrolní liště odpovídají různým nástrojům, pomocí nichž lze malovat rovné i ostatní čáry.

První políčko vpravo odpovídá normálnímu štětci. Je na něm symbol jakési vlnky. Můžete s ním při stisknutí klávese myši malovat; čára končí, jakmile uvolníte klávesu.

První políčko vlevo (tečkovaný oblouček) se chová úplně jinak, což poznáte, jakmile při stisknutí klávese rychle přejetete po obrazovce: vytváří se tečkovaná čára, čím táhnete rychleji, tím jsou tečky od sebe vzdálenější. Zvláště při vícebarevném štětci jsou velké rozdíly, táhnete-li plnou nebo tečkovanou čáru a táhnete-li tečkovanou čáru pomalu nebo rychleji.

Druhé levé políčko od shora (symbol šikmé přímky) vytváří přímky. Ve zvoleném místě stisknete klávesu, tím začínáte přímku, držíte ji až do místa, kde chcete přímku ukončit a na této pozici pustíte klávesu a tím určíte její konec. DP pak vytvoří přímku aktuálním štětcem mezi těmito dvěma body. Je-li štětec vícebarevný, je barevná i vytvořená přímka.

Druhé pravé políčko (symbol oblouku) dokáže namalovat hyperboly i paraboly. Ťukněte nejprve na jeden bod, kde chcete oblouk začít, táhnete kurzor k bodu, kde chcete oblouk zakončit, tam také uvolníte klávesu. Tento úkon vytvoří nejprve rovnou přímku, ale dalším pohybem myši se tvoří podle směru tahu oblouk, který upevníte ťuknutím na klávesu myši.

Při všech těchto úkonech platí jak na standardním, tak i na vytvořeném štětci základní pravidlo: levá klávesa = aktuální barva popředí, pravá = barva pozadí.

Plochy

DP má v kontrolní liště k dispozici ještě větší množství pomocných prostředků k vytváření pravidelně i nepravidelně formovaných ploch.

Třetí levé políčko od shora je nádoba s barvou. Tento prostředek vyplňuje plochy barvou. Je totožný s Graphicraftem. Dotknete-li se jeho symbolem uzavřené plochy na obraze, vyplní se aktuální barvou (popředí nebo pozadí) podle toho, kterou klávesu použijete. Citlivé místo této formy kurzoru je ve spodní části, v místě, kde se stýkají obě ručičky.

Třetí pravé políčko má symbol stříkací pistole a takový je i jeho účinek. (Nejlépe ve spojení s některou tečkovanou formou štětce). Přejetete-li po zvolení tohoto symbolu po ploše obrazovky, poznáte, že se opravdu podobá stříkací pistoli ve všech detailech. Hodí se především pro stínování a pozvolné přechody barevných odstínů.

Další čtyři políčka obsahují diagonálně přetržené symboly. Slouží k malování čtyřúhelníku, kruhu, elipsy a polygonu, tedy uzavřených ploch. Zvolíte-li světlou pálku symbolu, tvoříte

orámečkovanou uzavřenou plochu, dotknete-li se naopak spodní pině části symbolu, objeví se vám na obrazovce tvary vyplněné barvou. Kterou část jste zvolili, ukáže vám symbol sám, protože se promění buď v malý rámeček nebo v plnou plochu. Opět platí pravidlo o barvách popředí a pozadí.

CTYRUHELNIK - uděláte ho tak, že ho začnete stiskem klávesy, držíte ji a táhnete doprava dolů a ukončíte jejím uvolněním. Již během tahu se vám budoucí forma značí malým rámečkem.

KRUH - začínáte ve středu a tahem ho rozšiřujete do žádané velikosti. I zde je definitivní forma daná uvolněním klávesy.

ELIPSA - pro její tvorbu si musíte představit čtyřúhelník, který ji orámuje. Postup je dále stejný.

POLYGON - začínáte stiskem, po uvolnění táhnete žádaným směrem a opět stisknete klávesu. Každý roh polygonu je jeden stisk. Celý útvar ukončíte stiskem na místě, kde jste polygon začali, tedy na místě prvního stisku. Je těžké si představit, jak celý útvar vynikne, a proto nazapomeňte na UNDO, příkaz, který vám poslední nepovedenou akci smaže.

Text

Zvolíte-li A v kontrolní liště, můžete v obrazech vytvářet text tak, že se dotknete kurzorem na místě, kde má text být a můžete psát. Ve FONT-Menu si najdete druh písma. Než ale použijete prvně toto Menu, nenajdete tam jména druhů písma. Musíte proto nejprve zvolit LOAD FONTS a po chvíli zvolit FONT. Když ho nyní otevřete, už tam jména najdete. Vytisknuté písmo se dodatečně nedá měnit.

Ostatní pomocné prostředky

RASTR - další sedmé políčko vlevo. Připraví vám neviditelný, ale velmi účinný rastr, podle kterého vám běhají přímký a formují se přesné úhly a celá operace udržuje přesné délky a vzdálenosti. Nejprve zvolte rastr pravou klávesou, do dotazníku GRIDDING (nařizování) uveďte velikost rastru nebo zvolte ADJUST (nastavit), tím vám zmizí dotazník, ale u kursoru se vám objeví rastr, který při stisknutí levé klávese můžete roztáhnout jak potřebujete. Uvolněním klávesy stanovíte výslednou velikost rastru. Můžete ho udělat vertikálně větší a horizontálně třeba jen na 1. Pracuje ve spojení s některými příkazy z kontrolní lišty, jako přímký, paraboly, polygon a pod. a samozřejmě s různými formami štětce.

ZRCADLO - osmé políčko. Symbol je podobný sněhové vločce. Zvolíte-li tento symbol levou klávesou, zaktivizujete 6 zrcadlových os programu v DP. Vše, co potom namalujete, se bude zrcadlit na šesti osách, které se uprostřed kříží. Malým štětce můžete vytvořit překrásné "květinové" efekty. Zvolíte-li tento symbol pravou klávesou, objeví se vám dotazník s nadpisem Symmetry. V něm jsou příkazy:

POINT - osy procházejí jedním bodem a při příkazu
 MIRROR - (zrcadlo) se vykreslují pohyby myši zrcadlovým způsobem podle množství zvolených os.
 CYCLIC - tímto příkazem se přidává ještě kruhové otáčení čar. Lze tvořit velmi snadno spirálové vzory. Nutno vyzkoušet.
 ORDER - určuje vepsáním čísla množství os.
 PLACE - určí na obrazovce umístění středu zrcadlového obrazu. Bude umístěn přesně tam, kde se dotknete myši.
 TILE - (kachlík) zrcadlení, ale ve formě jakéhosi rastru. Dokáže vytvořit překrásné vzory jen několika barvami.

Další dva symboly v kontrolní liště jsou LUPA a ZOOM. Jsou to symboly pracující společně.

LUPA - zvolením symbolu se vám u kursoru objeví čtvereček, který sleduje pohyby myši. Místo, které orámujete tímto čtverečkem, se po stiknutí klávesy objeví jako zvětšený výsek. Celý obraz se rozdělí. V levé třetině bude výsek obrazu v normální velikosti a pravé dvě třetiny budou jeho zvětšeninou. Nyní můžete normálně pracovat ve zvětšenině všemi prostředky, které vám DP skýtá. Každá změna v jedné části se zároveň jeví i ve druhé. Abyste nemuseli lupu vždy vypínat, když chcete změnit výsek detailu, můžete kursorovými klávesami výsekem pohybovat.

ZOOM ještě napomáhá v práci s lupou, protože s jeho pomocí můžete detail stiskem levé klávesy zvětšovat, stiskem pravé naopak zmenšovat. Zkuste sami použít lupu a zjistíte, kolik triků lze s její pomocí provádět, zvláště v barevných přechodech.

Menu

Všechny hlavní příkazy jsou u DP obsazeny v kontrolní liště po pravé straně obrazu. Menu obsahuje vlastně globální úlohy, jako vkládání do paměti, tisk a pod.

Picture Menu

Toto menu slouží ke zpracování obrazu jako celku. Nejlépe to osvětlí poslední příkaz v tomto menu:

QUIT. Tímto příkazem končíme práci s DP a program zmizí. Všechny případné změny na obraze, které nebyly uloženy do paměti, zmizí také, a jsou ztraceny.

LOAD - slouží k vyvolání programu již uloženého na disketě. Objeví se dotazník, který mimo jiné obsahuje seznam jmen obrazu, které jsou na disketě uloženy v určité zásuvce. Jméno této zásuvky je pod seznamem, na řádce vedle slova DRAWER (zásuvka). Obsah v této řádce můžete samozřejmě měnit. Když pak stisknete Return, ukáží se vám jména všech obrazů, která jste do zásuvky uložili. (Neexistuje-li zásuvka tohoto jména, neukáží se žádná jména). Jméno obrazu, který chcete ze seznamu vidět, zvolíte stiskem klávesy. Ihned se objeví v řádce vedle slova FILE. Některá jména v seznamu mají vedle sebe v závorce DIR. Je to zkratka pro Directory. Tímto způsobem označuje DP zásuvky.

uložené v aktuální zásuvce. Chcete-li vidět obrazy uložené v této zásuvce, musíte stiskem klávesy zvolit její jméno, tím ji změňte na aktuální zásuvku. Jakmile pak stisknete LOAD, DP vám nahraje obraz, jehož jméno je uvedeno vedle FILE a které leží v zásuvce, jejíž jméno stojí vedle DRAWER.

SAVE a SAVE AS - ukládá obraz do paměti. Dotazník, který se objeví, se vyplňuje stejně jako u Load. Při Save as můžete ukládaný obraz přejmenovat.

SYMMETRY CENTER - centrum os. Zvolením tohoto příkazu a stiskem klávesy na určeném místě v obrazovce určujete střed zrcadlení os.

COLOR CONTROL - ukáže nejprve Sub menu: PALETTE, USE BRUSH PALETTE a RESTORE PALETTE. Ještě sem patří CYCLE, příkaz, který zapíná a vypíná Animaci barev (viz dále).

SPARE - (záloha, záměna) ukáže Sub-menu, jehož body jednají o konceptu, který pro nedostatek místa není možno rozvádět.

SWAP (přesunovat, vyměňovat). Tento příkaz přepíná obrazovku na náhradní kompletní obraz, který může DP zpracovávat současně s hlavním obrazem. Tento náhradní obraz slouží spíše k pokusům, a k práci na detailech, které potom lze definovat jako formu štětce a přenést ji do hlavního obrazu.

PRINT - přenáší aktuální obraz na připojenou tiskárnu, ovšem je-li schopna tisknout grafiku.

Brush Menu

Toto menu slouží ke zpracování vlastních forem štětců, které tvoří důležitý koncept celého programu a bude na ně proto brán v tomto a příštím menu zřetel.

BRUSHES - zásuvka, která v sobě ukrývá mnoho obrázků, jež lze použít jako štětec. Můžete tedy zpracovávat a používat hlavní obraz, pomocný obraz a obraz vyvolaný ze zásuvky jako štětec.

LOAD a SAVE AS - příkazy stejné jako v Picture menu.

SIZE - dovoluje štětec námi vytvořené formy dodatečně měnit.

STRETCH - mění štětec pozvolna.

HALF - zmenšuje o polovinu (hodí se při písmu).

DOUBLE - zdvojnásobí rozměry štětce.

DOUBLE HORIZ - zdvojnásobuje jen horizontálně.

DOUBLE VERT - zdvojnásobuje jen vertikálně.

FLIP - má opět sub menu, která mohou zrcadlit obrázky buď horizontálně, nebo vertikálně.

ROTATE - ukáže sub menu, jehož příkazy lze štětcem otáčet buď o 90 stupňů nebo /Any Angle/ v libovolném úhlu. Rotace v libovolném úhlu stojí samozřejmě více času, proto je nutno zvláště s většími štětci mít více trpělivosti.

BEND - (ohýbat, deformovat, pokrývit) tento příkaz tvoří deformaci štětce, která se těžko popisuje. Čtyřúhelníky mohou být deformovány na hyperbolické plochy, jejichž okrajové linie možno vytvořit i pomocí symbolu křivek v listě.

Modes Menu

V tomto menu budou opět popsány jen některé příkazy, protože ty komplikovanější potřebují k osvětlení postupu více barevných obrázků.

Modes menu je určeno v první řadě pro triky se štětcem vámi vytvořené formy. Tento štětec na sebe může vzít různé mody. Právě platný modus je vždy vyznačen v Menu liště. Ponejvíce tam stojí

OBJECT, což je také první příkaz v Modus menu, a znamená to, že se štětec chová, jak doposud bylo popsáno. Jen plochy štětce, který jste vyřizli z obrazu, které nemají barvu pozadí, malují, t.j. objeví se při obtisknutí štětce v obraze. Naproti tomu plochy, které nesly barvu pozadí, když jste štětec vyřezávali, zůstanou transparentní.

COLOR - tímto příkazem můžete malovat se štětcem vámi vytvořené formy jen barvou popředí, a tak jenom jeho volně vytvářená forma ho odlišuje od štětců nabízených v Menu liště.

REPLACE vás vrátí k barvám, které jste zvolili zároveň s formou štětce. Rozdíl je v tom, že nyní malují i barvy pozadí, překrývají tedy nyní barvy na obrazovce.

Následující tři příkazy SMEAR, BLEND a SHADE slouží ke stínování a rozmazávání barev v obraze. Tip pro experimentování: Jakmile zaktivujete některý z příkazů tohoto Menu, budou barvy účinné jen v určitém rozsahu palety. Tento rozsah si můžete určit vyvoláním dotazníku Palette a uvedete v činnost SH.

CYCLE - působí stejně jako Cycle colors v Graphicraftu. Po dobu tahu štětcem mění povlovně barvy. Proběhne barvy, které jsou v rozsahu, určeném pro animaci barevné palety. Rychlost změny barev je nutno určit odpovídajícím regulátorem v animaci palety. Cycle působí jen tehdy, leží-li aktuální barva popředí v rozsahu barev, který byl určen i pro animaci barev.

Font Menu

Slouží k volbě písma, které chcete v obraze použít. Pozor, pro první použití je nutné vyvolat LOAD FONTS, aby se výběr písma objevil v Menu.

Prefs Menu

(preferences) - v tomto menu můžete předvolit některá zapojení, která vám za určitých okolností ulehčí práci s DP. Stojí-li některý vypínač na ON, je u něho hvězdička, abyste to ihned viděli.

BRUSH HANDLE (držátko štětce). Stojí-li na ON (dříve než vytvoříte novou formu štětce), uchopí kursor štětec ne uprostřed, nýbrž na jeho pravém spodním rohu, což je mnohdy velmi praktické pro precizní práci s malými štětci, protože šipka kursoru nepřekrývá štětec.

COORDINATES - ukazuje v Menu liště pozici kursoru. Pohybujete-li myší při stisknutí klávese, ukazuje relativní

vzdálenost od bodu, kde jste začali tah.

FAST FEEDBACK - může ulehčit malování přímek, křivek i ploch se štětcem vámi vytvořené formy. Malujete-li tlustým štětcem a zvolíte-li tento příkaz, každá čára, kterou malujete, se vám objeví nejprve tence naznačena. Teprve když uvoľíte klávesu myši, objeví se vám v konečné velikosti. Podobný účinek má tento příkaz i pro jiné pomocné prostředky.

Animace barevné palety

Toto menu je obdobné v Graphicraftu. Jestliže jste tam nečetli o animaci, měli byste to nejpozději nyní učinit /viz AB 3/89/. Animace se aktivuje příkazem CYCLE v sub menu COLOR-CONTROL v Picture-menu, nebo stisknutím tabulátoru. Nutno nejprve vyvolat COLOR PALETTE REQUESTER buď dotekem pravé klávesy v indikátoru barev, nebo stiskem klávesy P. K určení rozsahu barev stiskněte nejprve první barvu, potom RANGE a poslední barvu. V regulátoru rychlosti posuňte znaménko doprava nebo doleva, podle toho jakou rychlostí mají barvy rotovat. Tato nastavení jsou důležitá i pro malování štětcem v Cycle-Modusu. Určujete jimi, které barvy bude štětec měnit a jak rychle. POZOR! Cycle-Modus pracuje jen tehdy, je-li barva popředí obsazena v rozsahu vybraných barev palety pro Animaci. Toto vše je velmi podobné Graphicraftu, rozdílné je to, že u DP mohou rotovat najednou 3 rozsahy barev a ještě k tomu různými rychlostmi. K tomu slouží spínače v dotazníku: C1, C2 a C3. Normalně je aktivní spínač C3 a první rozsah barev i rychlost mohou být nařizeny. Zapnete-li ale dotknutím kursoru spínač C2 nebo C3, můžete nařídít rozsah barev pro druhou nebo třetí skupinu rotujících barev. Přeskupen může být rozsah barev a rychlost, nikoliv barvy. Nastartováním animace, po seřizení C2 a C3, rotují pak všechny tři skupiny. Takto mohou rotovat v obraze různé předměty různou rychlostí.

Klávesnicové zkratky

Jsou důležité zejména, když pracujete s celou plochou obrazovky. Titulní ani kontrolní lišta vám potom nejsou přístupné. Např. stisknete-li F10, obě lišty zmizí, opětovným stiskem naskočí zpět. Nyní máte k dispozici celou plochu obrazovky. Bylo by ale velmi nepříjemné při každé změně formy štětce nebo jiných úkonech vyvolávat opětovně listy na obrazovku a hned je odvolat. Proto je možno prakticky všechny příkazy vyvolat klávesnicí.

F 10	zrušení/vyvolání titulní a kontrolní lišty
F 9	"- - titulní lišty
F 8	"- - vodícího kříže štětce

[volba předcházející barvy v pořadí barev palety
]	volba příští barvy v pořadí barev palety

```

=      zvětšování štětce
-      zmenšování štětce

s      tečkovaná čára
d      čára plná
D      čára plná a nejmenší forma štětce
v      příčka
q      oblouk
f      vyplňování ploch barvou
a      stříkací pistole
r      čtyřúhelník orámovaný
R      čtyřúhelník plný
c      kruh orámovaný
C      kruh plný
e      elipsa orámovaná
E      elipsa plná
b      volba štětce (levou klávesou myši)
B      volba štětce (pravou klávesou myši)
t      text
g      mříž, rastr
/      zrcadlové osy: zrušení, vyvolání
m      lupa: vyvolání, zrušení
n      lupa zpět na místo původního vyvolání
>      zvětšování lupy
<      zeslabení lupy
u      UNDO
K      CLR
,      volba barvy myši přímo z obrazu
p      vyvolání palety
    
```

Dále je možno lupou pohybovat pomocí šipek. Všechny příkazy pomocí klávesnice účinkují pouze NENÍ-LI ŠIPKA KURSORU V MENU LISTACH. Nepracuje-li proto některý příkaz pomocí klávesnice, přesvědčte se, kde je šipka kursoru.

/podle Breuer. Markus, Das Amiga Buch upravil S.R./

```

*****
*      Redakce nového počítačového časopisu IC shromažďuje      *
*      veškerou literaturu o Amize a jiných počítačích, perife-  *
*      riích, programech atp. Redakce přednostně uvítá originální  *
*      příspěvky, můžete jí nabídnout i Vaše zkušenosti s výpočetní *
*      technikou, vhodné jsou rovněž jiné podněty (např. dotazy,  *
*      upozornění, Vaše úvahy a pod.). Literatura může být i cizo- *
*      jazýčná. V případě zájmu redakce IC jsou příspěvky honoro- *
*      vány. Nevyžádané příspěvky se nevrací.                    *
*                                                                    *
*      Příspěvky a nabídky posílejte na adresu:                  *
*      IC-PŘÍSPĚVKY, box 414, 111 21, Praha 1                    *
*****
    
```

* Amigasoft-world 87 *

Hudba
Hudba

- 60's, 70's, 80's Greatest. 3 45-minutové diskety s nahrávkami písní ze 60., 70., 80. let.
- Aegis AudioMaster. Tento program zpracovává nahranou hudbu přes 5 oktáv. Po hardwarové digitalizaci je možno ji nahrát a dále zpracovávat. Pro digitalizaci hudby lze využít až 9.5 MB RAM. Tvary vln zvuků lze znázornit na obrazovce. Spolupracuje se Sonixem a jinými IFF kompatibilními hudebními programy.
- Aegis Dreams 1-5. 5 disket obsahujících instrumentální skladby a nové nástroje pro použití spolu se Sonixem.
- Aegis Sonix. Hudební program pro vlastní komponování hudby. Ovládání myši. Stereo zvuk, vestavěný MIDI editor používá 8 MIDI kanálů. Obsahuje integrovaný zvukový generátor, mnoho hudebních nástrojů.
- BarberShop. 45 minut zábavné hudby. 22 skladeb.
- Beatles Part I, II. 32 diskety s 80 minutami zábavné hudby. 38 nahrávek.
- Beethoven, Broadway & Blues. 40 minut vážné hudby, 15 nahrávek.
- Billy Joel Greatest Hits. 65 minut hudby od Billy Joela. 17 titulů.
- Broadway Themes. 65 minut hudby - 25 titulů.
Christmas. 50 minut vánoční hudby - 26 titulů.
- Christmas Fantasia. Výběr 40 nahrávek vánoční hudby o celkové délce více než 60 minut.
- Church Music. 50 minut kostelní hudby, 26 nahrávek.
- Classical Part 1-5. 5 disket klasické hudby, dohromady 185 minut hudby.
- Country Classics Part 1,2. 2 diskety s 95 minutami country music.
- D-50 Master Editor/Librarian. Program pracuje společně se syntetizátorem Roland D-50-LA.
- DeLuxe Music Construction Set. Značně usnadňuje komponování a zpracovávání hudebních pasáží. Je kompatibilní mj. s DeLuxe Video, Instant Music, DeLuxe Library. Všechny potřebné funkce, které komponování, interpretace a tisk notových osnov hudby obsahují, podporuje s komfortem: počínaje zobrazením not na obrazovce monitoru, možnostmi playbacku, konče tiskem not a napojením na MIDI /16 MIDI kanálů/.
- Digital Synthesizer Disk. Disketa obsahuje značný počet hudebních pasáží, které byly zaznamenány s pomocí Mimetics 3-D-SoundSynth a F-Mulatoru. Rovněž poskytuje mnoho druhů zvuků.
- DNA Music. Program vytváří hudbu odvozenou ze základních sekvencí organické látky DNS /nosiče dědičné informace/, doprovázenou grafickými obrázky krajiny.
- DXII Master Editor/Librarian. Program spolupracuje s přístroji DX711, DX711FD, DX7S a TX802 stejně i s DX7, DX9, TX7 a TF1,

- příčemž využívá všech vlastností těchto syntezátorů.
- Dynamics.** Soustřeďuje více než 200 hudebních kompozic pro DeLuxe Music Construction Set.
- Fractal Music.** Hudba je generována se synchronizovanou grafikou, založenou na matematických výpočtech.
- Future Sound.** Digitální soud-recorder umožňuje záznam, playback a ukládání tónů přímo do paměti Amigy. Zvláštností programu je vícestopý záznam a proměnlivá rychlost playbacku.
- Generic Master Librarian.** Programem lze ovládat všechny elektronické hudební nástroje podporující MIDI Sys Ex formát. Knihovna používaných MIDI přístrojů je generována komfortním způsobem.
- Gold and Platinum Hits.** Na disketě je k dispozici 19 hudebních skladeb v celkové délce přibližně 60 minut, mezi jinými Thriller, 99 Luftballons, California Girls.
- Grab Bag.** Na disketě je obsažen větší počet hudebních pasáží, které mohou být používány společně s programy SoundScape. Z mnoha běžných každodenních zvuků jsou k dispozici mezi jinými: štěkot psa, cinkot sklenek, klakson auta, rozbíjení skla atd.
- Hot and Cool Jazz.** Disketa uvádí nové hudební skladby a hudební nástroje, které mohou být využívány v souvislosti s programy jako Instant Music, DeLuxe Music nebo DeLuxe Video. Z více než 40-ti titulů z jazzové historie počínaje rokem 1900 jsou k dispozici mj.: Ragtime, New Orleans, Swing, Bebop, Solo Piano, Cool. Z digitalizovaných hudebních nástrojů lze slyšet např. klavír, housle, bubínek atd.
- I.M. Instruments.** Obsahuje sbírku více než 30-ti zdrojů zvuku, především hudebních nástrojů.
- Instant Music.** Program vyniká svou inteligencí natolik, že se zdá snadné komponovat vlastní hudbu. S Instant Music bezchybně, vždy ve správném rytmu a správné tónině. Více než 40 uvedených hudebních skladeb - od Bacha až po rock - slouží jako návod k experimentování. Noty, které byly přehrány, se automaticky objeví na odpovídajícím místě obrazovky monitoru a mohou být dále zpracovány. Současně je možné znázornit max. 12 hlasů notové partitury.
- Instant Music Data Disk.** Na data disku se nachází mnoho nových hudebních skladeb, které mohou být vzájemně kombinovány a měněny.
- It's Only Rock`N`Roll.** Software dovoluje použít nových melodií a hudebních nástrojů v souvislosti s programy jako Instant Music, DeLuxe Music nebo DeLuxe Video. Ve 40-ti hudebních skladbách se představí nejdůležitější hudební žánry počínaje rokem 1956. Uslyšíte digitalizované sbory, elektrické kytary v mnoha obměnách, syntetizované zvuky a jiné.
- Kenny Rodgers Hits.** Disketa přináší 12 hudebních skladeb Kenny Rodgerse v celkové délce 45 minut. Uvádí mj. Lady, Buby, She Believes In Me, The Gambler.
- Movie Themes.** Disketa nabízí 23 hudebních skladeb a tedy asi 40

minut hudby. Mimo jiné obsahuje MASH Theme, The Rose, Can You Read My Mind /Superman.

Music Mouse. Program lze použít pro komponování hudby a výrobu nových zvuků s využitím formátu IFF standardu. Program zajistí současně přehrávání max. 4 zhotovených zvuků, přičemž multitasking je možný také s jinými programy. Existuje kompatibilita se SoundScape.

Music X. Jedná se o profesionální program pro spolupráci s MIDI přístroji /16 MIDI kanálů/, s vedením knihovny, editorem oprav, taktováním s rozlišením 5 milisekund, 192 pulzy na čtvrtinovou notu a 10-ti stopami.

Nostalgia. Na disketě se nachází 45 minut hudby s 22-ti tituly. Mezi jinými: Let Mes Call You Sweetheart, Ain't Misbehavin, On The Goodship Lollipop.

Orchestral. Na disketě je obsažen větší počet hudebních pasáží, které mohou být používány společně s programy SoundScape. Z orchestrálních nástrojů jmenujme anglický roh, hoboj, klavír, čelo i flétnu.

Pattern Splat. Program dokáže měnit hudbu i vytvořené zvuky mnoha způsoby, mj. volit různou rychlost i hlasitost.

Polka Party. Na disketě se nachází 18 hudebních titulů s celkovou délkou 40-ti minut, z mnohých např. Happy Polka, Pizzacato Polka, Betty Polka.

Protein Music. Program vytváří hudbu odvozenou ze sekvencí aminokyselin lidských proteinů, doprovázenou grafickými obrázky krajiny.

Richard Rodgers Songbook. Disketa poskytuje 40 minut zábavy. Z 19-ti hudebních titulů jmenujme: Climb Every Mountain, DO-RE-MI, The Sound Of Music.

Rock. Disketa obsahuje množství hudebních kompozic, které mohou být používány s programy SoundScape. Z většího počtu rockových nástrojů uveďme především akustické kytary a bicí.

Rock Part 1, 2. Diskety uvádí 40 skladeb s celkovou délkou 90 minut

Sonixdreams 1, 2, 3. Hudební skladby i nástroje pro Aegis Sonix.

Sound Advice Music Software. Disketa poskytuje okolo 30-ti druhů zvuků, ovšem určených speciálně pro příslušné hudební programy.

Sound Effects. Tato sbírka na 6-ti disketách obsahuje více než 290 files v IFF formátu. Zachycuje všechny možné zvuky a hudební nástroje.

SoundScape Pro Midi Studio. Je to hudební program s profesionálním uplatněním, pomocí něhož vytvoříte svůj vlastní zvuk za současného využití až 16-ti syntetizátorů. Spolupracuje s MIDI, poskytuje 4 digitální hlasové syntezátory, dovoluje připojení zvukového digitizéru a uložení digitalizovaných zvuků do paměti.

SoundScape Utility Disk. Disketa obsahuje několik pomocných programů, které značně ulehčují profesionální využití MIDI

techniky.

Soundshop-Bobshop. Soundshop podporuje tvorbu zvuků na Amize. Tvar signálu lze načíst z disku, graficky zobrazit, upravit průběh i přehrát. Program využívá formátu IFF, animace /Bobshop/.

Studio Magic. Program je zvukovým editorem pro tvorbu a obměnu zvuků. Z mnoha zaznamenaných zvuků lze uvést např. dlouhé ozvěny a frekvenční změny.

Symphony Jukebox. Program dovoluje předvolbu hudebních skladeb, jejich pořadí, začátky skladeb a počet opakování.

Symphony Music Video. Program oplývá všemi vlastnostmi Symphony Jukebox a kromě toho každou hudební skladbu doprovází grafikou na obrazovce monitoru. Obraz i hudba jsou k dispozici v IFF formátu /např. na disketě uvedené téma vánoc/, ale možné je použití i jiných hudebních a kreslicích programů.

Synthia. Program zprostředkuje digitálním hudebním nástrojům, využívajícím formátu IFF, přehrání téměř všech hudebních programů, podmínkou je pouze dodržení standardu IFF. Hudební nástroje, které jsou k dispozici, mohou být modifikovány dozvukem, filtrem, amplitudovým modulátorem, fázovým modulátorem atd. Realizovatelné je i sčítání a odčítání průběhů hudebních signálů.

Texture. MIDI program pro 16 kanálů a syntetizér.

Texture V.2.0. Program předpokládá vlastnit kromě počítače Amiga také MIDI interface Roland MPU-401 nebo kompatibilní, adaptér MIF-AMF nebo kompatibilní a vytváří z Amigy plnohodnotný přístroj k hudební produkci. Hudební kompozice lze snímat v krátkých intervalech do max. 24 kanálů, které můžete převést v různých kombinacích na 16 MIDI kanálů.

The Digital Synthesizer Disk. Disketa je dodávána s daty buď v IFF nebo Mimetics formátu a obsahuje typické syntezátorové zvuky.

The Grab Bag Disk. Na disketě se nachází nezvyklé zvuky hudebních nástrojů, i jiné užitečné zvuky. Disketa se opět dodává s daty buď v IFF nebo Mimetics formátu.

The Music Studio. Tento program zcela podporuje stereo i spolupráci s MIDI. Na disketě je uveden velký počet hudebních nástrojů, zvukových efektů i hudebních skladeb.

The Orator. Myši ovládaný jazykový procesor s možností změny zabarvení hlasu.

The Orchestral Disk. Disketa s daty buď v IFF nebo Minimegs formátu obsahuje typické orchestrální hudební nástroje.

The Rock Disk. Disketa s rockovými hudebními nástroji a zvuky. Je dodávána buď v IFF nebo Mimetics formátu.

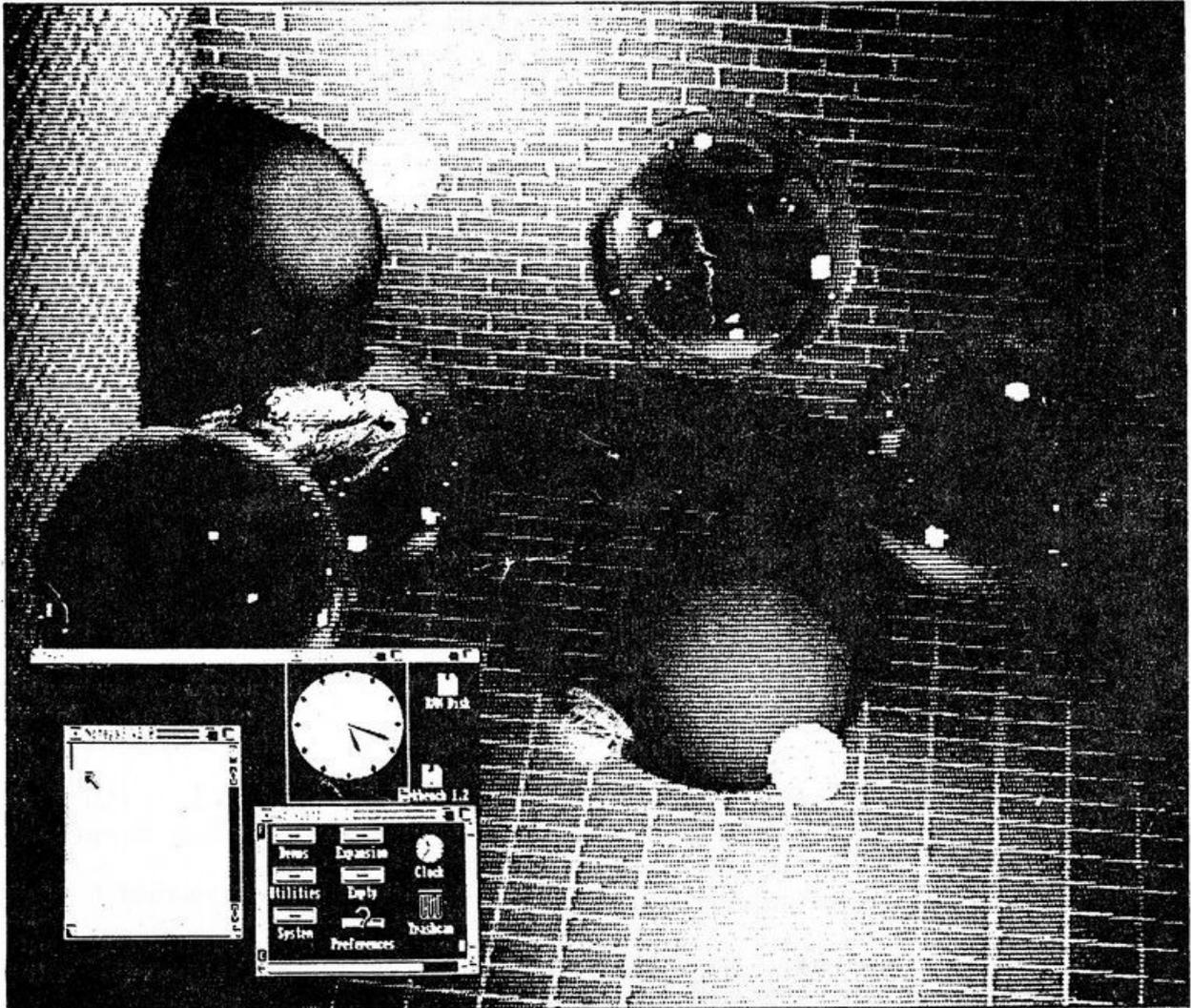
TV Themes. Disketa uvádí 21 hudebních titulů v celkové délce 35 minut.

Waveform Easel. Program dovoluje s pomocí myši navržení "tónové tabulky" s vykreslením průběhu signálu. (sk)

Literatura: Amiga katalog 1987/88 - Commodore

AMIGA 500.

MULTITACHE - GRAPHISME - IMAGE - VIDEO - SON



Dave Wecker - Image 320 x 400 mode HAM 4 096, dessinée par ray-tracing.



Commodore

