Časopis pro uživatele počítačů Commodore

ATLANTIDA NEWS

1

Červenec /94

28 Kč

AMIGA CD 32

- Kompletní popis
- Možnosti rozšíření
  o HD a floppy disk
- FMV - MPEG modul
  CD 32 se stává kvalitním
  VIDEO CD přehrávačem

HARDWARE TEST

- Monitor C1942
- RAM a Turbokarty
- Test dvou rychlých
  disků SEAGATE

NTP Comander 1.1

- Český návod

Novinky od CMD

- Super floppy, Mega RAM
  a harddisk pro C64

40 stran

ATLANTIDA spol. s r.o.

Husitská 11
130 00 Praha 3

tel.: 02/ 627 94 01
Po - Pá 13 00 - 17 00

Počítače

Commodore 64 **3444,- Kč**
MC 6510, 8bit, RAM 64kB, TV modulátor

Commodore 64 Terminátor **3567,- Kč**
C64, cartidge -Terminátor, graf., zvuk. prog

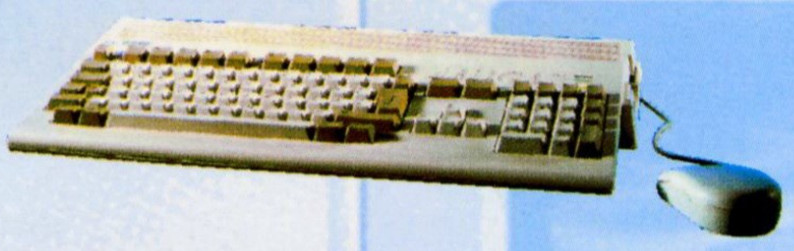
Amiga 500 **Nepravidelné dodávky**
MC 68000, RAM 0.5MB, FDD 3,5"

Amiga 500 Plus **Nepravidelné dodávky**
MC 68000, RAM 1MB, FDD 3,5"

Amiga 600 **Nepravidelné dodávky**
MC 68000, RAM 1MB, FDD 3,5", TV mod.

Amiga 1200 **12915,- Kč**
+ český manuál a české prostředí
MC 68020, RAM 2MB, FDD 3,5", TV mod.

Amiga 1200 Desktop Dynamite **13530,- Kč**
+ český manuál a české prostředí
Amiga 1200, Deluxe Paint IV, Digita Wordworth, Oscar, Denis



Amiga 1200 HD 20	15990,- Kč
Amiga 1200 HD 40	18204,- Kč
Amiga 1200 HD 80	19680,- Kč
Amiga 1200 HD 107	21279,- Kč
Amiga 1200 HD 130	21771,- Kč
Amiga 1200 HD 210	22263,- Kč
Amiga 1200 HD 250	23247,- Kč
Amiga 1200 HD 340	24600,- Kč
Amiga 1200 HD 420	26322,- Kč

Amiga CD 32 **8241,- Kč**
MC 68020, RAM 2MB, CD ROM, TV mod.

Příslušenství

Data Set DR 1530 **738,- Kč**
kazetový magnetofon pro C64

Floppy drive VC 1541 **Nepravidelné dodávky**
Disketová jednotka 5,25" DD pro C64

A520 **1476,- Kč**
TV modulátor pro A500, A500Plus

A501 **1230,- Kč**
RAM 512kB pro A500 s hodinami

A601 **2829,- Kč**
RAM 1MB pro A600 s hodinami

Monitor C1085 **9225,- Kč**
Barevný stereo monitor, vstupy RGB, audio

Monitor C1942 nebo MicroVitec **15375,- Kč**
Barevný Multisync stereo monitor

Floppy drive 3,5" DD **2460,- Kč**
Externí jednotka 3,5" DD pro Amigy

MM 1201 **4797,- Kč**
Memory card, RAM 1MB (max. 9MB), hodiny, patice na FPU

BLIZZARD 1220-4 **9963,- Kč**
Turbo karta 68EC020/28MHz, RAM 4MB, hodiny, patice na FPU

BLIZZARD 1230-0 /40 **9963,- Kč**
Turbo karta 68EC030/40MHz, RAM 0MB, hodiny, patice na FPU

BLIZZARD 1230-0 /50 **13461,- Kč**
Turbo karta 68030/50MHz, RAM 0MB, hodiny, patice na FPU

FPU 68882-33MHz **4182,- Kč**
Matematický koprocesor

FPU 68882-50MHz **5289,- Kč**
Matematický koprocesor

SIMM 4MB 32 bit **6888,- Kč**
Paměť RAM 4MB pro turbo kartu 1230-0

Tiskárny

EPSON LX400 + kabel **5658,- Kč**
k Amize, A4, 9 jehliček, 150 zn/s, traktor

EPSON LQ100 + kabel **8487,- Kč**
k Amize, A4, 24 jehliček, Latin2, 167 zn/s, podavač, traktor

CANON BJ10sx + kabel **8610,- Kč**
k Amize, A4, Bubble Jet

CANON BJ10sx CZ + kabel **9348,- Kč**
k Amize, A4, Bubble Jet, Latin2, Kamenický

Doplňky

Turbo Cartridge I, II, III	340,- Kč
Final Cartridge II	615,- Kč
SCART kabel	300,- Kč
Box Datalux 80 x 3,5", 80 x 5,25"	270,- Kč
Podložka pod myš	90,- Kč
Diskety 5,25" DD NN	70,- Kč
Diskety 5,25" DD Maxell	135,- Kč
Diskety 3,5" DD NN	160,- Kč
Diskety 3,5" DD Syntron	180,- Kč
Diskety 3,5" DD Polaroid	200,- Kč
Diskety 3,5" HD NN	190,- Kč
Diskety 3,5" HD Syntron	210,- Kč

Software

Landi Plus English nebo Deutsch **160,- Kč**
C64, kazeta/ disketa, slovník, výuka, fráze

Matematika pro 1-4 tř. **140,- Kč**
C64, kazeta/ disketa, mluvící

Organizer **160,- Kč**
C64, kazeta/ disketa, diář

Kazeta her 1-20 **80,- Kč**
C64, kazeta TURBO

Anglický slovník **340,- Kč**
Amiga, 20.000 slov, A-ČJ, ČJ-A

České prostředí **200,- Kč**
Amiga, české prostředí pro WB 2.1 a 3.0

Landi Plus English nebo Deutsch **190,- Kč**
Amiga, slovník, výuka, fráze

Matematika pro 1-4 tř. **190,- Kč**
Amiga, mluvící

Organizer **190,- Kč**
Amiga, kazeta/ disketa, diář

Čeština **190,- Kč**
Amiga, zkoušení základních pravidel ČJ

Asterion **100,- Kč**
24 nepostradatelných programů pro Amigy

Literatura

C64 pro začátečníky	30,- Kč
Uživatelská příručka A600	100,- Kč
Uživatelská příručka A1200	100,- Kč

Joysticky

Joysticky firem
Quick Shot a Quick Joy
na počítače Commodore, Atari a PC

Herní konzole

Supervision QS 800	1599,- Kč
Game modul - 1 hra	369,- Kč
Game modul - 2 hry	492,- Kč

Ceny počítačů?
- vždy krok před konkurencí
Aktuální ceny na tel. dotaz.

Veškeré uvedené zboží lze zakoupit na výše uvedené adrese, nebo na telefonickou či písemnou objednávku bude zasláno na dobírku.

Velké dealerské slevy
- vyžádejte si dealerský ceník

Záruka na počítače 6 měsíců

OBSAH

PRVNÍ ČÍSLO

ČERVENEC 1994

4 **Slovo úvodem, Soutěž o Zlaté pero**
Zde vás chceme informovat o rozšíření časopisu a nepříjemném chování pošty

5 **AMIGA CD 32 Game Machine**
Úplný popis CD 32 o všech formátech a dalších periferií

10 **Monitor C 1942S**
Test barevného monitoru firmy Commodore

11 **Jak zrychlit Amigu 1200**
Porovnání rychlosti A1200 rozšířené o RAM a Turbokartu

12 **Testy dvou rychlých harddisků SEAGATE**
Test harddisků SEAGATE ST 3283A a ST 3390A

13 **AKTUALITY**
Recenze programů WordWorth 3.0., Magic Workbench a Xoper

15 **Grafika a animace na Amize**
Úvod do světa grafiky a animací na počítačích Amiga

16 **Porovnání grafických editorů 1. část**
Cinemorph 1.4., Scala IC 400, Scenery Animator 4.0., Real 3D v.1.4., Brilliance 1.0.

19 **NTP Commander 1.1**
Kompletní manuál

26 **Nové výrobky firmy CMD**
Test FDD 4000, MegaRAM a HD 40 pro C64

28 **Desk Top Publishing na Commodore 64**
Porovnání programů PrintFox, PageFox, GeoPublish a Publish 64

29 **Hudební editory pro Commodore 64**
Nové hudební editory pro C64

30 **Programování grafiky v základním módu C64**
Díl 1. všeobecné seznámení s grafikou C64

33 **Jak si předplatit časopis, Ceník inzerce**
Informace o předplatném a cenách inzerce

ATLANTIDA
NEWS

Vydavatel: ATLANTIDA Publishing spol. s.r.o
Redakce: ATLANTIDA NEWS Husitská 111 30 00 Praha 3
Šéfredaktor: Martin Škorpil
Dopisovatelé: Luboš Němec, Lukáš Brožek, Petr Dobřecký
Překlady: M + V. Sulánská, P. Janák

Sazba: ATLANTIDA Publishing
Grafická úprava: Jiří Hurt
Sestavil: Štěpán Horák
Tisk: Perfekt Praha 8
Registrační značka: MK ČR 6824

Rozsah: 40 stran **Náklad:** 10 000 ks **Periodicita:** dvouměsíčník **Cena:** 28 Kč
Podávání novinových zásilek povoleno Ředitelstvím pošt Praha číslo jednací NP 1553/94 ze dne.11.7 1994

Pár slov na úvod

A konečně je zde. Co? No, přece první číslo vašeho časopisu ATLANTIDA News. Jak jste již mohli podle informace na obálce zjistit, časopis se nám od prvého čísla rozrostl na stran 38.

Nyní bych rád jménem vydavatele poděkoval všem, kteří projevili důvěru nám a našemu časopisu a předplatili si jej. Dosavadní počet předplatitelů po nultém reklamním čísle nás příjemně překvapil. Věříme, že okruh předplatitelů se bude i nadále rozšiřovat, což přispěje k pravidelnějšímu vydávání časopisu a k jeho dalšímu rozšiřování. Již nyní se snažíme zkrátit periodicitu časopisu z dvouměsíčníku na měsíčník. Předplatitelům jsou nakloněny i ceny časopisu, který se prodává v běžném prodeji za 28,- Kč. Cena za jedno číslo pro předplatitele je stanovena na 25,- Kč. Poštovné a balné je hrazeno firmou ATLANTIDA Publishing. Pro usnadnění evidence předplatného a vlastního rozesílání časopisů jsme zvýhodnili ty předplatitele, kteří si obědnají 12 čísel našeho časopisu. Předplatné v tomto případě činní pouze 20,- Kč na jedno číslo. Tyto nízké ceny předplatného jsou zaváděcí a budou po určité době mírně zvýšeny. V případě, že vaše předplatné bude vyčerpáno, bude vám s posledním předplaceným číslem zaslána složenka na čísla další. V tomto případě opět použijete kupon, na kterém si další čísla přiobjednáte. Další výhodu pocítí předplatitelé u druhého čísla ATLAMTIDA News, kdy zdarma obdrží přílohu ATLANTIDA Games, jež bude stejného rozsahu jako ATLANTIDA News.

A nyní pár slov k technické realizaci předplatného, konkrétně k posílání peněz. Celý postup pro předplacení časopisu je rozepsán v kapitole "Jak si časopis předplatit ?". Za dodržování tohoto postupu vám budeme velice vděčni a přispěje i k rychlému a bezchybnému vyřizování vašich objednávek. Nyní však konkrétně k věci. Po vyplnění a odeslání kuponu máte k dispozici dvě možnosti na odeslání peněz. První možnost, kterou jsme propagovali v nultém čísle, je použití poštovní složenky a poslání finanční čátky poštou. To jsme si ale naběhli. Monopolní podnik, jakým je Česká pošta, je uřad doslova zlatokopecký. Je velice najivní se domnívat, že pošlete-li adresátovi určitou částku, za jejíž poslání zaplatíte poště i příslušný poplatek, že tuto částku dostane adresát celou.

Jestliže tedy zaplatíte složenkou na naše bankovní konto 25,- Kč + "první" poplatek 4,- Kč, tj. 29,- Kč jako předplatné na jedno číslo, obdržíme pouze 22,76 Kč. I když se může na první pohled zdát "druhý" poplatek 2,24 Kč, který si pošta strhne před posláním peněz na naše konto "bezvýznamný", připojí-li se k tomu náklady na odesílání časopisu k vám a vynásobíme-li tuto částku počtem předplatitelů, zbytečná ztráta naroste. Kdybychom měli tento poplatek investovat do časopisu, mohli bychom do něj přidat až 8 dalších stran.

A nyní otázka, která je zde na místě. Dá se tomuto "zlatokopectví" České pošty zabránit ? Samozřejmě že dá, ale ne celoplošně. Ti z vás, u kterých v místě bydliště sídlí Komerční banka, mohou částku na předplatné uhradit bez dalších poplatků zde. Postup je již popsán v kapilole o předplatném. Věříme, že budete tento druhý způsob preferovat k spokojenosti obou stran.

Redakce

Soutěž o Zlaté pero

Jak vyhrát týdení zájezd na MALORCU věnovaný CK FERTOUR Travel Agency, či AMIGU 1200 HD 250 MB s turbo kartou BLIZZARD s 4 MB RAM, kterou věnuje firma ATLANTIDA se dočtete v následujících řádcích.

Zlaté pero je první soutěž, kterou vyhlašuje firma ATLANTIDA ve spolupráci s cestovní kanceláří FERTOUR Travel Agency.

Tato soutěž se vyhlašuje ve dvou kategorií - čtenářské a přispěvatelské.

Čtenářská soutěž je ručena pouze pro ty z Vás, kteří si předplatili 12 čísel časopisu ATLANTIDA News. Princip této soutěže je velice jednoduchý. V průběhu roku 1994 můžete na adresu redakce zasílat korespondenční lístky, na nichž uvedete, mimo svého rodného čísla, název článku s jménem či značkou autora, který Vás v příslušném čísle nejvíce zaujal. Každý Váš korespondenční lístek, který bude označen vaším rodným číslem (pro naši kontrolu v databázi předplatitelů) bude zařazen do slosování. Na vítěze této kategorie čeká týdenní zájezd, v hlavní sezóně roku 1995, pro dvě osoby na Malorcu, sponzorovaný cestovní kanceláří FERTOUR Travel Agency.

Do soutěže o nejlepšího autora se může zapojit každý, komu bude uveřejněn jeho článek v našem časopisu. Články do této kategorie zasílejte na adresu redakce nejlépe v textové formě na disketě, případně napsané na stroji. Jako grafické předlohy k článkům můžete zasílat fotografie, vytištěné obrázky či obrázky na disketě ve formátu IFF. Veškeré uveřejněné články budou, mimo zařazení do soutěže, též honorovány sazbou 200 Kč za stránku A4. V každém čísle ATLANTIDA News budeme uvádět průběžné pořadí autorů s počtem obdržených hlasů. Na vítěze této kategorie čeká počítač AMIGA 1200 HD 250MB s turbokartou BLIZZARD 1230 s pamětí RAM 4 MB a monitor Commodore 1942.

Slosování všech korespondenčních lístků s vašimi hlasy, které nám zašlete nejpozději do 15. listopadu 1994, proběhne za přítomnosti notáře poslední sobotu a neděli v listopadu na výstavě HOME COMPUTERS 94. Na této výstavě bude též vyhlášen nejlepší autor článku, uveřejněného v našem časopisu, za uplynulý rok.

Pouze na vás záleží, zda strávíte příjemnou dovolenou roku 1995 na Malorce, či budete pracovat v současné době s nejlepším domácím počítačem v maximální možné konfiguraci.

Jak vyhrát tyto skvělé ceny?

Recept je pouze jediný - předplaťte si náš časopis, pište zajímavé články, posílejte ohlasy na uveřejněné články a pravidelně sledujte náš časopis.

Vydavatel

Uvedení na trh

AMIGA CD32 Game Machine

V srpnu loňského roku, představila firma Commodore dlouho očekávanou novinku. Jedná se o herní konsoli AMIGA CD32, do které firma vkládá velké naděje a předpokládá stejný úspěch jako s Commodore 64. V případě zakoupení získáte v perfektně balené krabici vlastní CD32, joypad, zdroj napětí, anténí kabel, audio kabel jeden nebo dva CD disky a dva tenké manualy, které stačí pouze pro vlastní zapojení CD32. Jestliže pátráte po dalších informacích, hledáte marně.

Kam zařadit CD32?

Většina lidí si možná klade shora uvedenou otázku. Odpověď na ní není ovšem tak jednoduchá. Na první pohled se může zdát, že se jedná o klasickou herní konsoli, která stojí v jedné řadě s konsolemi SEGA nebo NINTENDO. Důvodů k tomuto tvrzení je několik - vlastní CD32 nemá žádný port pro připojení externí disketové jednotky ani disketovou jednotku neobsahuje, připojit tiskárnu nebo jakékoliv seriové zařízení je nemožné, protože zde chybí seriový a paralelní port a vše podporuje nabídka software, který je zatím pouze z oblasti her. Tak proč si myslet něco jiného? První rozpaky nastanou, když zjistíte, že na CD32 můžete přehrávat klasické AUDIO CD disky a v případě dokoupení tzv. MPEG - FMV modulu si můžete dokonce promítnout na vaší telelevizi (případně monitoru VC 1084S) klasický film. Najednou místo hrací konsole máte před sebou kvalitní CD, nebo VIDEO CD přehrávač. Ti z vás, kteří si dokoupí tzv. Rap Box 32 si již s definicí CD32 nebudou vědět rady, protože získají plnohodnotnou Amigu 1200 s CD ROM. Odpověď na otázku z nadpisu si proto musíte najít v následujících řádcích tohoto článku sami v závislosti na vaší konfiguraci tohoto multimediálního systému.

HARDWARE CD32

V přístroji, který je tmavě šedé až černé barvy se nachází částečně upravená deska z počítače Amiga 1200, která obsahuje procesor MOTOROLA 68EC020 a pracuje s taktem cca 14 MHz. CD32 je standartně dodáván s pamětí CHIP RAM 2 MB, FAST RAM ovšem hledáme marně. Z toho vyplývá, že další rozšíření paměti a tím i zvětšení výkonu je nemožné. Z grafických módů, které nabízí AA CHIP SET lze využít pouze základní módy PAL a NTSC, protože pro grafický výstup se používají TV modulátor, Composite video a S-Video výstup, které jiné grafické módy nezobrazují. CD32 pro reprodukci zvuku stále ještě využívá služeb sice osvědčeného, ale již mírně zastaralého zákaznického chipu PAULA, který produkuje 8 bitový digitální stereo zvuk ve čtyřech kanálech. Toto se jeví jako částečná slabina, kterou však CD32 umně zakrývá mícháním audio tracků z CD disku s Amiga hudbou se šestnáctibitovým zvukem. Audio signály z PAULY jsou totiž míchány s audio CD pomocí digitálně analogického převodníku (DAC) před vysláním na levý a pravý audio výstup CD32.

Na základní desce CD32 byly také integrovány dvě nejcitlivější stavební součásti z Amigy 1200. Jedná se o vstupně výstupní I/O 8520 a ASIC (APPLICATION SPECIFIC INTEGRATED CIRCUIT). Všechny funkce původních součástek zůstaly zachovány až na spoje k seriovému a paralelnímu portu, které byly u CD32 vynechány. Novým prvek u CD32 je paměť EPROM, která je určena pro ukládání více rozehraných partií her. Příslušnou herní partii lze vybrat pomocí žlutého tlačítka na ovladači. Na CD32 můžete dále objevit dva joystickové porty (joystick/myš), PS/2 port pro připojení klávesnice, TV modulátor, Video, S-Video port, výstup pro sluchátka, levý a pravý kanál pro zvuk a nakonec 182 pinový konektor, který se nachází na pravé zadní straně pod snímatelným krytem. Na tento 182 pinový port je vyvedena celá sběrnice CD32 a představuje prakticky jedinou možnost rozšíření konfigurace CD32. Na tento port se připojuje již zmíněný FMV modul a Rap Box 32.

Mechanika CD disku je umístěná v levé části přístroje a nabízí vše, čeho je dnešní technika schopná. Tato mechanika dovoluje dvojnásobnou rychlost přenosu dat z CD drivu do počítače. To znamená, že v jedné sekundě počítač nahraje z CD drive 300 kB dat. Dále jsou podporovány tzv. Multi Session kresby, čehož se využívá například pro foto CD disky, na kterých zaznamenáváme obrázky v různých způsobech zápisu. Při každém záznamu na CD disk se zakládá nová "Session", což zatím klasické CD přehrávače nedovolují. S cílem snížit náklady a tím i cenu, není použit tzv. "CADDY" systém, který jinak zajišťuje elektronicky řízené vysouvání a zasouvání CD disku a jeho přesné nastavení. Toto řešení má ovšem své nevýhody. Oproti standartním CD přehrávači, však CD ROM nemá žádné mechanizmy na kontrolu chyb.

To má za následek, že i malý škrábanec nebo mastná skvrna vede často ke čtecí chybě.

Změna nastala i v operačním systému, který povýšil na versi 3.1, která se od Kickstartu 3.0 liší především doplněním rutin pro spolupráci s CD ROM drive a byly zde též odstraněny další nepatrné chyby. Ovládání CD32 uživatelům nenabízí žádný LCD display, pomocí kterého by se systém ovládal. Nenajdete zde ani klasické ovládací prvky na které jste zvyklý z CD přehrávače. Jediné co CD 32nabízí je ovladač hlasitosti zvuku na výstupu pro sluchátka, tlačítko RESET, síťový vypínač a tlačítka joypedu. Veškeré ovládání je svěřeno již shora uvedenému joypedu, který obsahuje vše potřebné pro ovládání her a CD přehrávače. Joyped má na levé straně kruhové pole, které je rozděleno pomocí kříže do čtyř kvadrantů. Tento ovládací prvek je určen pro váš prst a má na svědomí ovládání pohybu vašeho hrdiny či let letadla. Na pravé straně joypedu jsou čtyři různobarevné kruhové tlačítka. Červené a modré odpovídají levému a pravému tlačítku myši, nebo tlačítkům "A" a "B" na dálkovém ovladači CDTV. Dále je zde umístěno zelené a žluté tlačítko, které je využito pro další řídící funkce u her. Ve středu umístila firma Commodore startovací a "pauzovací" tlačítko. Ovladače pro rychlé převíjení vpřed a vzad jsou umístěna na čelní straně odvrácené od hrače. Posledně jmenované ovladače slouží pro řízení CD přehrávače. Vzhledem k tomu, že nikdo není dokonalý, tak i firma Commodore udělala při konstrukci joypadu malou, ale poměrně důležitou chybu, která se projeví při používání CD disků určených pro CDTV. Jedná se o malé, ale rozhodující tlačítko, které však na ovladači CDTV slouží k přepnutí režinu JOY/MOUSE. Toto tlačítko u CDTV sloužilo k emulaci funkce myši skrze směrová tlačítka. Tento ovládací

prvek na joypadu CD32 ovšem chybí, což prakticky znemožňuje používání CDTV titulů. Proto, jestliže tyto tituly chcete používat, musíte si k CD32 ještě dokoupit myš, která funkci tohoto tlačítka nahradí.

Formáty CD32

CD32

Jedná se o "herní" formát, který byl vytvořen čistě pro CD32 a využívá všech možností AA čipů a procesoru MOTOROLA 680EC20. Jakmile vložíte CD disk, který obsahuje hru, začne CD32 okamžitě bootovat v módu AA CHIP a v tomto módu také hru spustí.

CDTV

Tento formát byl původně určen pro CDTV, jenž pracuje na bázi 16 bitového procesoru MOTOROLA 68000 a starých grafických čipů. Z toho plynuly i problémy s vlastním formátem, které vedly k vyvinutí dvou programových emulátorů, které obstarávají další grafické módy. Tyto emulátory umožňují reprodukci animačních sekvencí z CDTV známých pod formátem CD-XL, který díky omezeným možnostem CDTV dovoloval zobrazit pouze 160x100 bodů v HAM módu se sekvencí 13 obrázků za sekundu. Díky AA čipům zobrazuje CD32 tento formát na celé ploše obrazovky, přičemž vzniká trochu hrubší obraz, který ale nabízí dostatečnou kvalitu pro mnohá animační využití. Proto abyste mohli používat přibližně 100 titulů, které byly na CDTV vytvořeny musela být provedena ještě jedna zásadní změna v rutině, která obsluhuje CD ROM. Do této rutiny byl mimo formátu CD32 ještě přidán formát CDTV, který se okamžitě aktivuje po vložení CDTV titulu a následném bootování. Tato rutina způsobí, že se CD32 přepne do ESC MODU.

CD+G

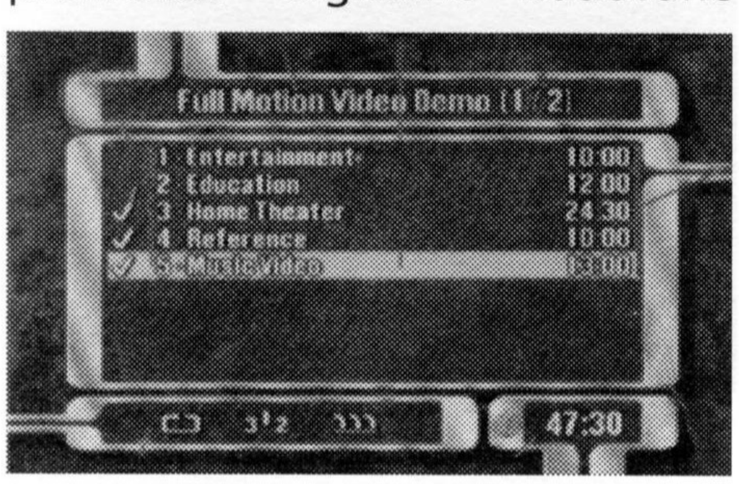
Tento formát umožňuje během hudby zobrazit i grafická data v rozlišení 288x192 v 16 barvách, z celkové palety 4.096 barev. CD+G využívá kapacitu, která je u audio CD disků nevyužita k zobrazení obrazu pomocí kódovací stopy, kterou běžní uživatelé CD přehrávače neocení. Spectrum výkonu CD+G je v základním provedení CD32 velice omezené díky nízké možnosti přenosu dat, která činní asi 5 KB za sekundu pro obrazová data. To vystačí pouze pro zobrazení statických obrazů.

CD + MIDI

Jedná se o zvukové CD, které během přehrávání hudby vysílá MIDI kódy.

VIDEO CD

K provozování tohoto formátu je zapotřebí FMV (Full Motion Video) modul, který umožňuje přehrávat digitálně kódované



obrazové data synchroně se stereo zvukem. Toto je možné díky speciálnímu čipu, který umožňuje zobrazit až 25 okének filmu za sekundu v rozlišení 352x288 bodů v normě PAL a 352x240 bodů v normě NTSC. FMV používá 24 bitovou paletu barev, což obnáší přibližně 16,8 miliónu různých barevných odstínů. U filmů, které jsem měl možnost zhlédnot (Top Gun) se vůbec na kvalitě obrazu a zvuku neprojevilo nedosažení zobrazení normy S-VHS (400 řádků). Celková reprodukční doba dosahuje pro video a audio data ve spolupráci s MPEG modulem 74 minut. Vzhledem k tomu, že tato doba nestačí na promítnutí jednoho filmu, je tento problém vyřešen prodejem dvoj-albuma, kde film je rozdělen na dva CD disky. Tento systému dovoluje přepínat mezi dvěma zvukovýma kanálama, resp. vybrat si z dvou doprovodných jazyků. Podmínkou samozřejmě ovšem je dvojjazyčně nahraný film.

Tento formát MPEG ustanovily společnosti Sony, Philips, JVC, Matsushita a Paramont Home Video a stal se standartem a mimo CD32 ho používá i platforma PC, Macintosh a další.

AUDIO CD

Jedná se o klasický zvukový CD disk, který je určen pro běžné přehrávače.

Kodak Photo CD

Díky firmě Kodak, která poskytla Commodore licence na její nový formát Kodak Photo CD, otevřela se CD32 i další perspektiva, kterou jistě uvítá každá rodina, novináři a dokumentaristé. Jedná se o jedinečnou příležitost a revoluční krok v oblasti zpracování fotografie vůbec. Pomocí tohoto formátu můžete proměnit svůj CD disk v rodiné album a na televizi, či monitoru si můžete prohlížet fotografie vašeho rodinného archivu. Praktické výhody tohoto systému není potřeba vyjmenovávat, ale přesto si uvedeme ty nejzákladnější. Vaše fotografie nikdy nevyblednou, nezmačkají se, či jinak nepoškodí a vaše alba nebudou zabírat místo ve vaši knihovně. Jestliže si přejete připomenout minulost, stačí do CD32 vložit CD disk se software, které připravý vaše CD32 na práci s Kodak Photo CD formátem a následně vložit vaš Photo CD disk. Potom si již prohlížíte vaše fotografie, které jsou zobrazeny v dokonalé kvalitě. Vaše fotografie jsou zaznamenávány v takovém grafickém rozlišení, kterého v současné době nedokáže využít ani norma PAL. To znamená, že čím dokonalejší bude televizní norma, tím dokonalejší bude zobrazení vašeho Photo CD disku. Nejspíš bude ještě několik let trvat, než se zobrazení televize přiblíží grafickému formátu 35 mm filmu. A právě v tomto formátu jsou vaše fotografie přenášeny na CD disk. Jestliže si budete přát vaše fotografie uschovat na CD disk, nemusíte se obávat žadně změny při technice fotografování nebo mít obavy z nutnosti použití speciálních fotoaparátů. Nic takového není zapotřebí. Jediná změna nastane v okamžiku když ukončíte svoji práci s libovolným fotoaparátem formátu 35 mm. Právě teď nastávají změny oproti klasickému postupu. Vyjměte film a nechte ho vyvolat v provozovně, která je označena značkou Kodak Photo CD Transfer Service (v našem případě se jená o prodejnu firmy Kodak ve Celetná ulici 3, v blízkosti Staroměstského náměstí). Zde vám film vyvolájí do podoby negativu či diapozitivu a vaše fotografie převedou do digitální podoby, která je následně přenesena na CD disk. Tím je celý proces ukončen. Po dokončení práce stačí jednoduše do příslušené provozovny odevzdat další film k vyvolání a pozor, nezapoňte si sebou vzít svůj Photo CD disk, na který budou vaše obrázky přihrány. Celkem může Photo CD disk pojmout asi 100 fotografií a diapozitivů. Z Photo CD disku můžete fotografie kopírovat z jednoho disku na druhý, či vytvářet barevné kopie. Photo CD disk obržíte v krásném pouzdře opatřeném číselným indexem vašich snímků, které obsahuje. Tento index vám umožní pozdější práci s vaším diskem při projekci fotografií. Tyto fotografie si můžete prohlížet manuálně nebo můžete nastavit automatickou rychlost prohlížení. Další operace záleží na programovém vybavení vašeho CD32. Vzhledem k tomu, že Amiga je známá svými grafickými programy a možnostmi, necháme se překvapit dalšími funkcemi. Dalším vývojem tohoto software se zabývá holandská firma EUREKA.

Vlastní činnost CD32

Po zapnutí CD32 se na televizní obrazovce nebo monitoru zobrazí logo CD32 na němž se roztočí CD disk a zazní úvodní znělka. Toto je okamžik, kdy odklopíte kryt CD mechaniky a disk položíte na hřídelku a následně kryt zavřete. Dále se o nic nestaráte. Jestliže jste otevřeli kryt v okamžiku, kdy vložený CD disk rotuje, pak je zabržděn a může být pohodlně vyndán bez obavy, že disk nebo mechaniku poškodíte. Jestliže CD disk obsahuje formát CD32, začne CD32 nahrávat hru a následně ji spustí. Při vložení CD disku s formátem CD + G se objeví úvodní obrázek a začne hrát hudba. V případě, že jste vložili klasický CD disk, CD32 se přepne do ovládacího panelu CD přehrávače.

Na obrazovce se objevý animace CD disku, který vjíždí do CD mechaniky. Po té se nastaví hlava a vy máte možnost pomocí joypadu a řídících prvků, které jsou graficky ztvárněny na obrazovce vybrat si vámi žádanou skladbu. Dále můžete určit v jakém pořadí mají skladby hrát a spostu dalších funkcí. Tento ovládací panel je převzat z CDTV. Největší problém nastane, jestliže k CD32 nemáte připojenu televizi nebo monitor. V tom případě vám nezbívá nic jiného než požadovanou skladbu najít po paměti. Jestliže máte připojen FMV modul a vložil jste VIDEO CD disk, zobrazí CD32 obsah tohoto VIDEO CD disku v přehledné tabulce, kde je vedle jména titulu uveden i čas, který film na CD disku zabírá.

FMV

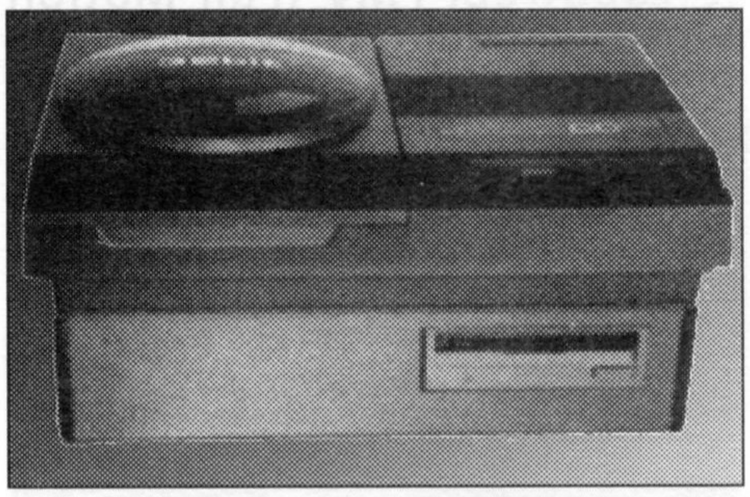
(Full Motion Video) modul FMV modul je vlastně karta, kterou připevníte do 182 pinového konektoru, který je umístěn na pravé zadní straně vašeho CD32. Vlastní instalace je velice jednoduchá a je dílem okamžiku. K zasunutí FMV modulu musíte odšroubovat ochraný kryt a následně modul do patřičného konektoru zasunout. Tím je vše hotovo. S pomocí FMV modulu se vaše CD32 stává zároveň i VIDEO CD přehrávačem s vysokou kvalitou obrazu a zvuku. Vše má na svědomí čip MPEG jehož vývoji vévodí firma C-CUBE. V tomto čipu jsou obsaženy diverzní "rozbalovací" algoritmy, které dekompresují digitální kódované obrazové data společně se stereo zvukem v dolby kvalitě. FMV modul mimo projekce filmu, dále nabízí čistou pauzu, kdy se obraz zastaví a jeho kvalita přitom zůstává stejná (což se nedá říct o běžných videorekordérech), dále můžete posouvat obraz dopředu či dozadu po 30 sekundách, či 15 minutách nebo film pomalu převíjet směrem dopředu. Jestli chcete, můžete si v dolní části obrazovky nechat zobrazit stavovou řádku, kde se objeví čas, který uplynul od začátku filmu a čas, který zbývá do konce filmu. V případě prezentace může být zapojeno nekonečné přehrávání, či vypnut zvuk. Na této technice je zajímaví malý formát, vyšší životnost, podstatně nižší náklady a kratší čas při lisování CD oproti rozmnožování videokazet. To jestli se VIDEO CD systém prosadí a jaký bude jeho význam na trhu, samozřejmě zatím nelze předpovídat. V případě, že máte FMV modul zasunut, nemůžete již použít tzv. Rap Box 32.

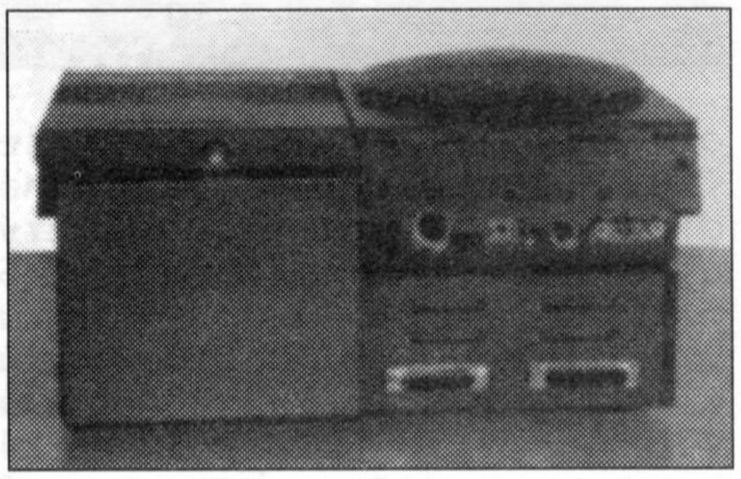
COMMUNICATOR

Communicator je další rozšiřující karta určená pro CD32, která vznikla u holandské firmy EUREKA. Její vlastnosti využijí majitelé CD32, kteří zároveň vlastní A1200. Pomocí karty Communikator můžete CD32 pro A1200 využít jako CD ROM. Tato karta se k CD32 připojuje speciálním konektorem PS/2 k portu pro klávesnici a u Amigy 1200 je připojena na seriový port. Jestliže Vás něco vede k používání klávesnice CD32 nemusíte být zklamáni, karta Communikators je tímto portem opatřena. Ke kartě je také dodáván jeden CD disk, který obsahuje mnoho užitečných ovladačů, včetně MPEG a audio ovladačů pro profesionální program SCALA. Připojením CD32 k A1200 získáte silný nástroj, který umožňuje číst CD-ROM pro Amigu i PC, zobrazovat obrázky, animaci, poslouchat hudbu nebo využívat Midi a v případě použití FMV modulu i sledovat filmy.

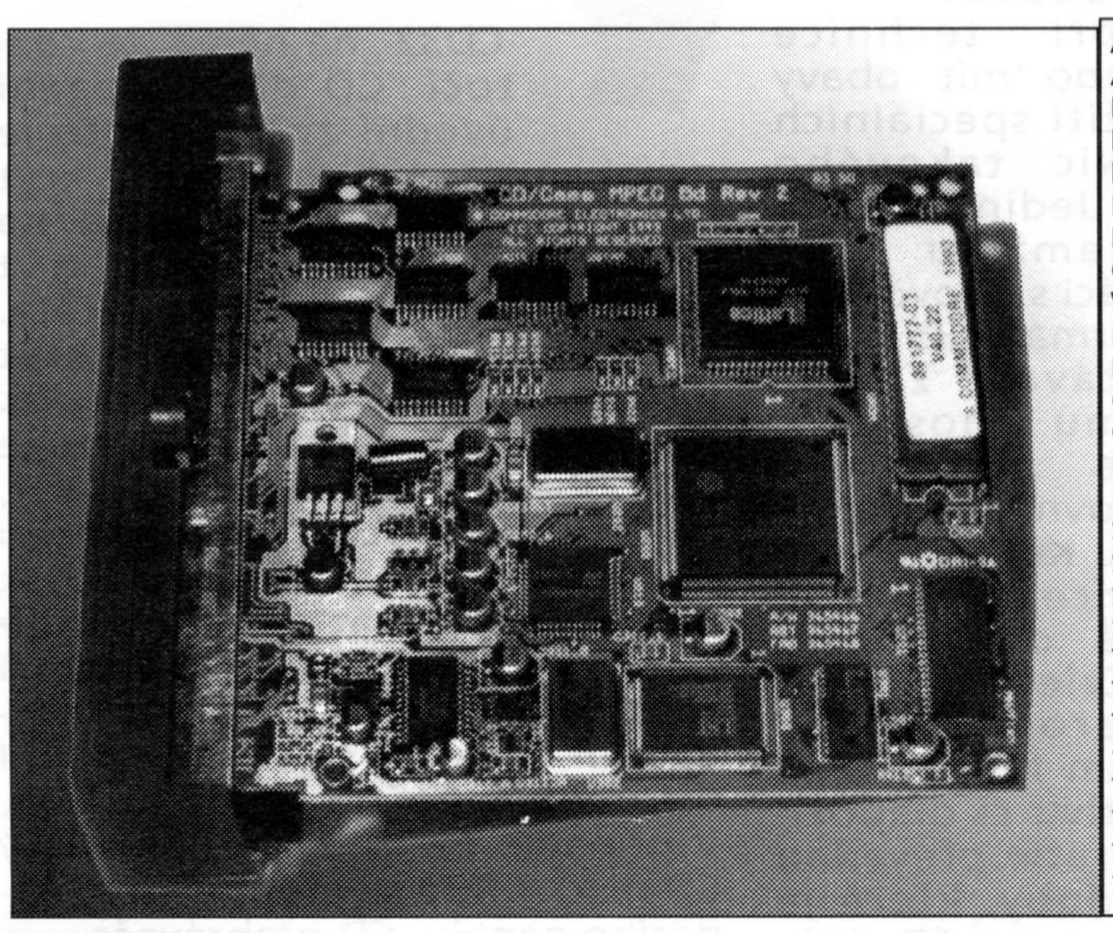
Rap Box 32

Od počátku března tohoto roku byla na německý trh uvedena dlouho očekávaná novinka Rap Box 32, kterou jistě přivítají





všichni majitelé herní konzole CD32. Pomocí Rap Box 32 se s CD32 stane plnohodnotná Amiga 1200 rozšířená o CD ROM jednotku. Rap Box 32 obsahuje 3.5" DD disketovou jednotku, kterou v případě nutnosti můžete zamněnit za mechaniku formátu HD. Dále je zde přítomný AT BUS kontroler, který slouží pro připojení interního hard disku 2.5", ale s naprostou samozřejmostí můžete připojit i HD 3.5", pro který je zde dost místa. Mimo portů, které obsahuje CD32 přibývá i seriový RS232, paralelní port CENTRONICS, VIDEO RGB port. Samozřejmostí je i CPU expansion port, pro připojení RAM a TURBO karet. Rap Box 32 má ovšem dvě slabé místa. První nedostatek je nepřítomnost hodin reálného času, který lze ovšem napravit připojením patřičné karty. Druhý problém je ovšem trochu složitější. Vzhledem k tomu, že Rap Box 32 je k CD32 připojen pomocí 182 pinového rozšiřovacího portu, na který se jednoduše nasune, nezbývá při této konfiguraci místo na FMV modulu a tím i možnost promítání videofilmů.



Andrew Lloyd Webber
Apocalypse Now
Billy Ray Cyrus Live
Black Rain
Bon Jovi:
Keep the Faith
Bryan Adams
Ceasar's
World of Boxing
Eric Clapton
Fatal Attraction
(Director's Cut)
Cartoon Festival
Patriot Games
Posse
Shari Lewis
Sliver
Star Trek 6
Sting
The Best of Baby Songs
The Firm
The Hunt
for Red October
The Naked Gun 2 1/2
Tina Turner
Top Gun
White Christmas

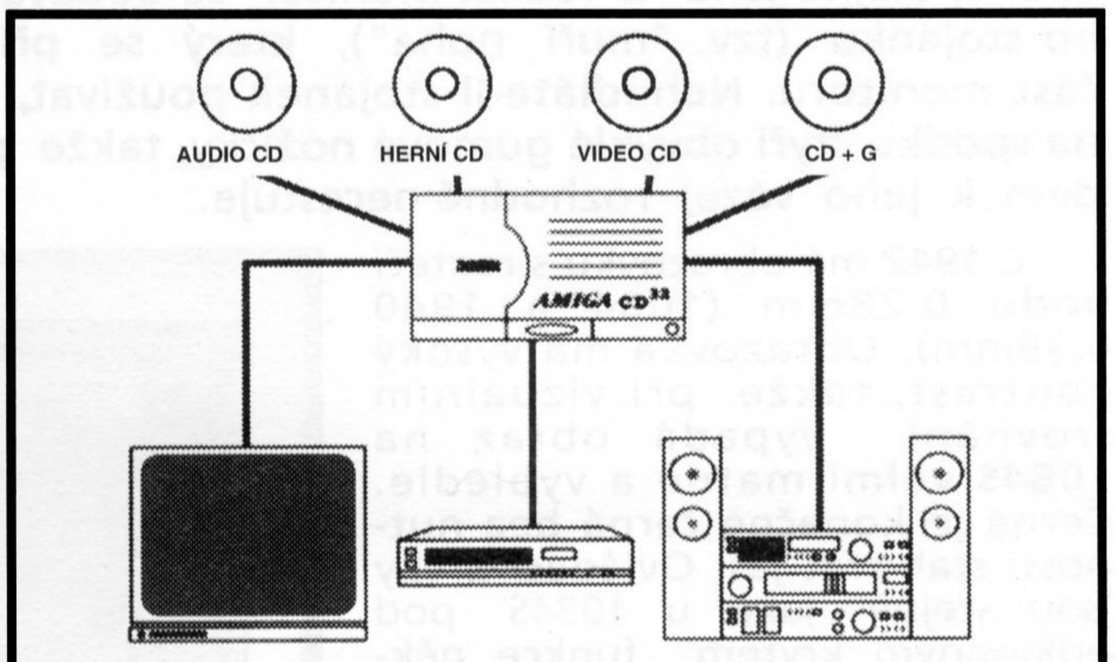
Závěrem

Firma Commodore cíleně stavý CD32 proti zavedené konkurenci jako SEGA Megadrive a Nintendo Super NES. Aby byl ovšem konkurence schopný musí přinést na trh množství her a vytvořit atraktivní

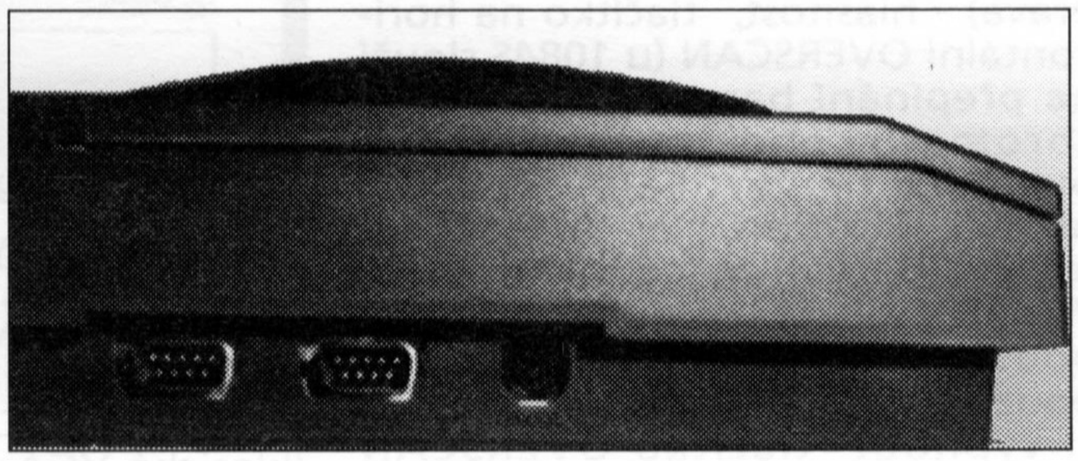
cenu. Zde je nutné podotknout, že 80% výrobní ceny CD32 odchází japonským dodavatelům CD mechaniky, stavebních částí pro řízení CD a audiodigitálního převodníku. Další úspory bylo možno provést výhradně v součástkách firmy Commodore. Všechny důležité součástky z Amigy 1200 byly zachovány, všechny nepotřebné pro hraní byly vynechány. Velice důležitá je i otázka pirátských kopií, kterou by měla CD32 vyřešit alespoň do té doby, než budou na trh uvedeny CD rekordéry v dostupných cenových relacích. Všímavý jedinec si možná všimne, že mezi CD software chybí německý výrobci. To je způsobené přísnou politikou firmy Commodore, která do vývoje tohoto výrobku zasvětila jen omezený okruh softwarových a hardwarových firem. Z technologického hlediska přináší CD32 mnoho novinek, na které si netroufl pomyslet ani vedoucí obchodního sektoru od SEGA Amerika, který v letech 1993 až 1994 nepřipouští možnost uvedení podobného přístroje na trh za přijatelnou cenu. Commodore zatím dokazuje pravý opak. -van-

Software pro CD32

1869	obchodn í	Max Design
Alfred Chicken	skoč a běž	Mlndscape
Alien Breed Special	arcade Adv.	Team 17
Bubble & Squeak	skoč a bež	I.C.E.
CD Football	sport	Commodore
Chaos Engine	akční	Renegate
Composer Quest	hudební	Commodore
D Generation	arcade Adv	Mindscape
Deep Core	akční	I.C.E.
Defender of the Crown II	strategická	Commodore
Diggers	strategická	Milenium
Exile	arcade adv.	Audiogenic
England World Cup 94	sportovní	Grandslam F17
Challenge	rennspiel	Team 17
Frontier: Elite 2	obchodní	Gamatek
Genesis	strategická	Microids
Guiness Disc of Records II	enciklopedie	Grollier\Midscape
Gulp	knobelei	I.C.E.
Hero Quest II	rollenspiel	Gremlin
Humans 1+2	knobelei	Gamatek
Interno	simulátor	Ocean
International Open Golf	sportovní	Ocean
Jurassic Park	akční	Ocean
K240 - Utopia 2	strategická	Gremlin
Kick Off 3	sport	Anco\Imaginer
Liberation Captive 2	rollenspiel	Mindscape
Litil Devil	adventure	Gremlin
Lionheart	akční	Thalion
Lothar Matthaus	sport	Ocean
Lotus Trilogy	autosimulátor	Gremlin
Manchester United	sport	Krisalis
Microcosm	akční	Psygnosis
Morph	knobelei	Milenium
Nick Faldo Golf	simulator	Grandslam
No Second Prize	simulator	Thalion
Operation Starfish Pond 3	skoč a běž	Milenium
Oscar	skoč a běž	Flair
Overkil	akční	Mindscape
Project X	akční	Team 17
Reunion	obchodní	Grandslam
Rise of the Robots	prugelei	Mirage
Sabre Team	strategická	Krisalis
Soccer Kid	skoč a běž	Krisalis
Sensibile Soccer	sport	Renegade
Surf Ninjas	arcade adv.	Flair
T.F.X.	simulator	Ocean
Total Carnage	akční	I.C.E.
Uridium 2	akční	Renegade
Whale`s Voyage	obchodní	Neo
World Class Cricet	sport	Audiogenic
Winter Sports	sport	Microids
Zool II	skoč a běž	Gremlin

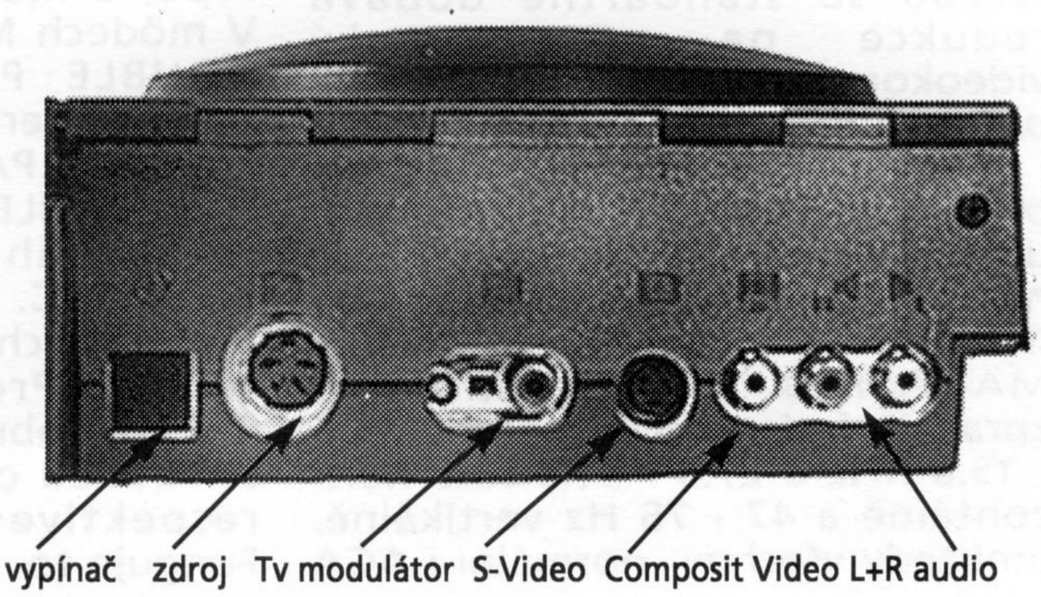


NĚKTERÉ MOŽNOSTI VYUŽITÍ CD 32



Porovnání

	AMIGA CD32	SEGA CD	Panasonic 3D0
CPU	MC68EC020 14 MHz\32 Bit 3.5 mips	2xMC68000 12 MHz\16 Bit 0.3 mips	ARM60 RISC 12 MHz\32 Bit 6 mips
Paměť	2 MB CHIP RAM 64 KB FAST	64 KB CHIP 1 MB FAST	1 MB CHIP
Grafika	800x600 15 kHz	320x200 15 kHz	640x400 15 kHz
Barvy	256.000 z 16.8 mil.	64 z 256	256 z 32.768
Zvuk	Stereo 8 bit Stereo CD-DA	Mono 8 bit Stereo CD-DA DSP	Stereo 16 bit Stereo CD-DA



Monitor C1942

Monitor C1942 je následovníkem předchozích modelů 1084 (1084S), 1940, 1950, 1960. Jedná se o 14" (13" viditelná plocha obrazu) multisync monitor s analogovým ovládáním vzhledově stejný jako klasický 1084S, který jistě mnoho amigistů používá. Monitor je určen převážně pro uživatele A1200/A4000 a jeho reálná cena se pohybuje kolem 16.000,- Kč. Zvuk je stereo, vestavěný zesilovač má sice výkon pouhý 1 W, ale pro normální použití plně vyhovuje. Nechybí ani výstup na sluchátka na levé straně, stejně jako u 1084S. Monitor se dodává včetně kloubové ho stojánku (tzv. "muří noha"), který se připevní na spodní část monitoru. Nehodláte-li stojánek používat, má monitor ještě na spodku čtyři obvyklé gumové nožičky, takže po stole (i vzhledem k jeho váze) rozhodně necestuje.

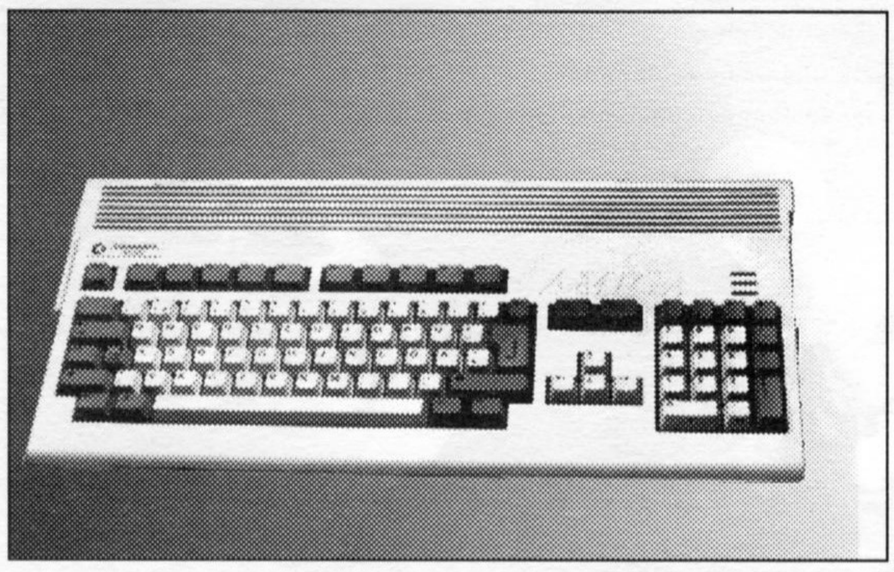
C 1942 má obrazovku s roztečí bodů 0.28mm (1084 a 1940 0.39mm). Obrazovka má vysoký kontrast, takže při vizuálním srovnání vypadá obraz na 1084S velmi matně a vybledle. Černá je konečně černá bez nutnosti stahovat jas. Ovládací prvky jsou stejně jako u 1084S pod odklopným krytem, funkce některých potenciometrů se ovšem od modelu 1084S liší. Význam ovladačů je následující (zleva do prava) - hlasitost, tlačítko na horizontální OVERSCAN (u 1084S slouží na přepínání barevného a monochromatického obrazu), dva ovladače na vertikální velikost obrazu, kontrast, jas a poslední je horizontální ovládání obrazu. Plynule se dá regulovat obraz pouze vertikálně, horizontálně pouze posunovat nebo zapnout či vypnout tlačítko OVERSCAN (roztažení obrazu na celou plochu obrazovky v horizontálním směru). Síťový vypínač je umístěn dost nevhodně na zadní straně monitoru, majitel A4000 mohou nechat vypínač stále zapnutý (můj případ) a napájet monitor z počítače, musí si ovšem opatřit příslušný napájecí kabel. Je škoda, že u 1942 chybí videovstup, nedá se tedy připojit k videu Monitor má standartní 15-ti pinový třířadý VGA konektor, je ho tedy možno připojit tak k počítačům PC. Na PC zvládá jen VGA mód, vyplývá to ostatně z frekvenčního rozsahu monitoru. K A4000 i A1200 se standartně dodává redukce na amigovský videokonektor, přes který se 1942 připojuje. Redukce se prodává i samostatně, její cena by neměla překročit 200,- Kč. Můžete si ji udělat i sami, schéma vyšlo v jednom z čísel diskového časopisu GURU nebo v německém AMIGA MAGAZINU 12/93. Monitor zpracuje frekvence v rozsahu 15.6 - 15.8 KHz a 27.3 - 31.5 KHz horizontálně a 47 - 75 Hz vertikálně, umí tedy všechny normální i AGA

grafické módy mimo SUPER 72 (800 x 300, 800 x 600 bodů Interlaced). Na A1200/A4000 je patrně nejvýhodnější používat mód MULTISCAN PRODUCTIVITY (klasické VGA 640 x 480 bodů + OVERCAN), v tomto rozlišení je obnovovací frekvence obrazu 60 Hz (horizontální frekvence 31.5 kHz). Existuje sice mód EURO 72 PRODUCTIVITY s vertikální frekvencí 70 Hz, ale pracovní plocha Workbenche se sníží na 640 x 400 bodů bez možnosti OVERSCANU. Mód DOUBLE PAL NOFLICKER (640 x 512 bodů 50 Hz, 29.45 kHz horizontálně) už znatelně bliká, zvlášť při jasných a světlých barvách jaké má Workbench 2.0/3.0. Obrazovky s černým nebo hodně tmavým pozadím jsou na tom mnohem lépe, blikání není vůbec znát. V módech MULTISCAN, EURO 72, DOUBLE PAL a DOUBLE NTSC nejsou "černé řádky" typické pro klasický PAL a NTSC. DOUBLE PAL/DOUBLE NTSC slouží vlastně jako náhrada za původní PAL/NTSC. Necháte-li v preferencích ICONTROL položku Mode Promotion zapnutou, všechny obrazovky v PAL či NTSC se budou otvírat v DOUBLE PAL respektive DOUBLE NTSC. Funguje to téměř u všech systémových programů i u některých her. Nejlepším příkladem jsou obrazovky v interlaci, neboť zmizí nepříjemn blikání. Kolega "pc čkář" konečně přestal remcat nad dříve černými řádky v obraze. Ještě lepší je používat utilitku FORCE MONITOR (nyní v3.10 - freeware). V tomto prográmku si můžete nastavit, které obrazové módy se budou přepínat do nově zvoleného módu. Někdy není přepnutí do nového módu vhodné, lze proto vynechat ty programy, které chcete mít v původním rozlišení, nastavení je uloženo na disk. Existuje spousta takových utilit, ale FORCE MONITOR je patrně nejlepší s největším množstvím funkcí a komfortem nastavení. Manuál dodávaný k monitoru je stručný a přehledný, celkem v šesti řečech. Popisuje připevnění stojánku, monitor samotný a jeho připojení k počítači. Nechybí ani popis použitého VGA konechtoru. Monitor používám k A4000 už půl roku, což je snad dostatečná doba na posouzení jeho kvality. Mohu prohlásit, že jsem s ním téměř spokojen, několik výhrad by se samozřejmě našlo. Asi jsem příliš náročný, ale větší obrazovka by rozhodně nebyla na škodu. Commodore zatím monitory pro Amigu s větší úhlopříčkou nevyrábí, jedinou výjimkou je dnes už nevyhovující 15" monochromatický A2024 (pouze 4 odstíny šedi) . Chcete-li si pořídit lepší monitor s větší obrazovkou, budete muset obětovat nejméně dvojnásobek ceny C1942.

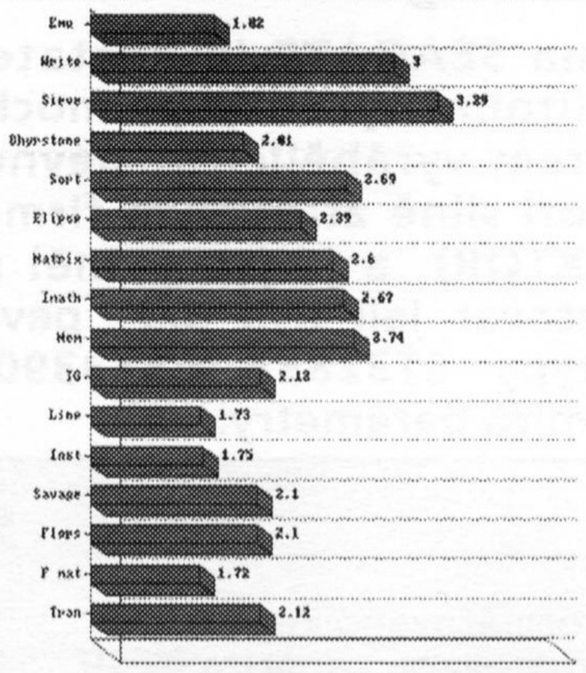
Technické parametry monitoru C1942

Úhlopříčka	14" (13"viditelná plocha)
Rastr obrazovky	0.28 mm
Frekvenční rozsah .. horizontálně	15.6-15.8 KHz, 27.3-31.5 KHz
vertikálně	47-75 Hz
Vstup signálů	RGB/Analog
Zvukový výstup	stereo, 1 W, max. 5% zkreslení
Napájení	220-240 V +/- 10 %, 50 Hz (Evropa)
Spotřeba	75 W
Rozměry	368 (x) x 325 (y) x 376 (z) mm
Váha	11.4 Kg

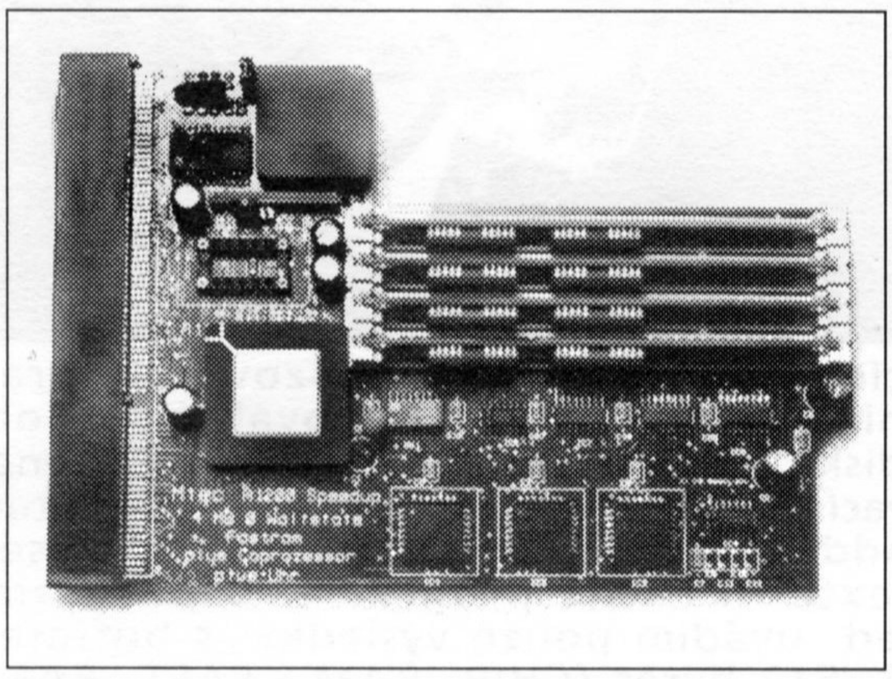
AMIGA 1200



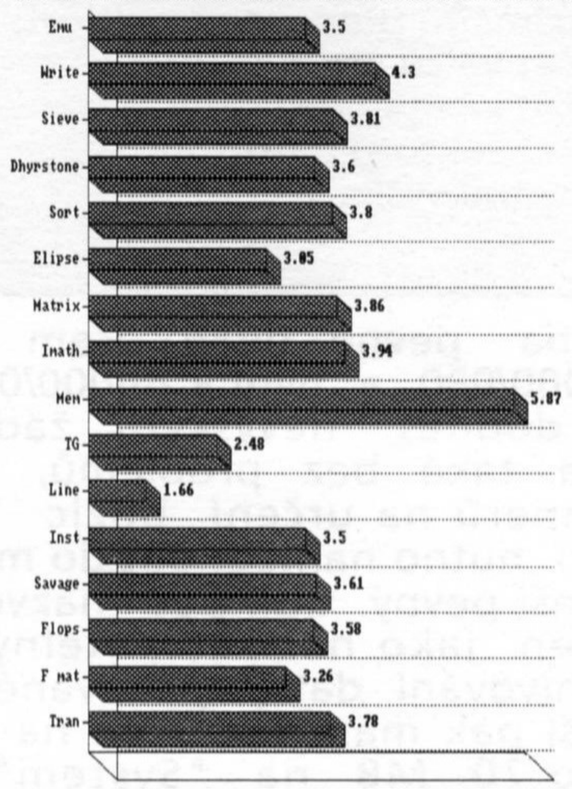
Amiga 1200 v základním provedení obsahuje 32 bitový procesor MOTOROLA 68ECO20, který pracuje pči taktu 14 MHz. Standartně je dodáváná se 2 MB CHIP RAM, FAST RAM 0, kterou lze dále pomocí RAM karet a TURBO karet dále rozšiřova.Nové prvky představují PCMCIA slot a CPU expansní konektor. Testovaná A1200 byla v základní konfiguraci.



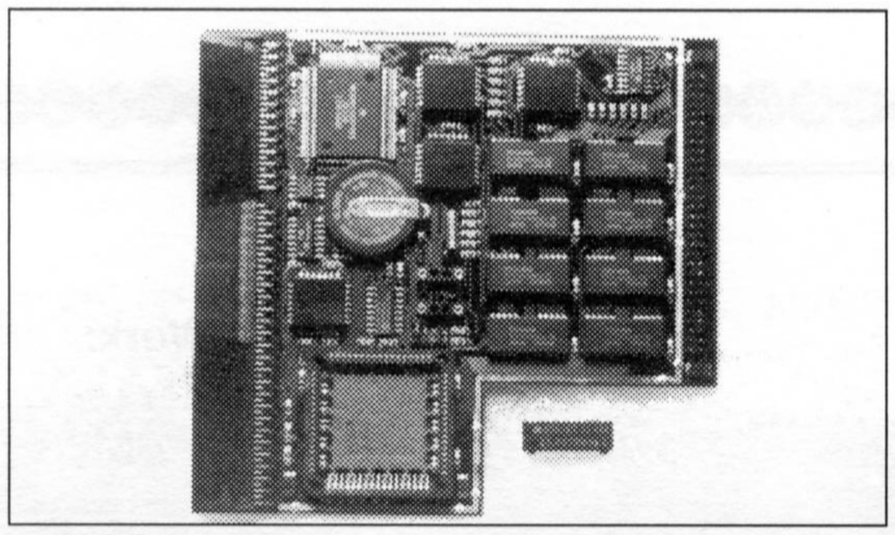
MM 1200-4



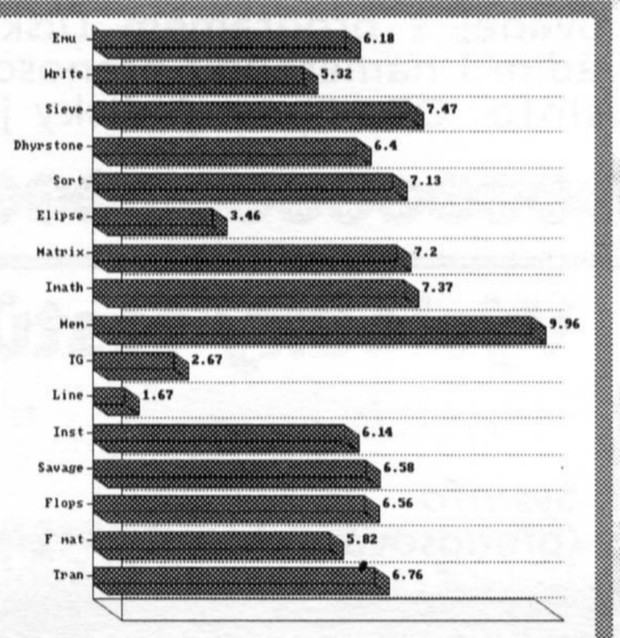
Jedná se o paměťovou kartu, která je určena pro A1200, v základní verzy pro obsahuje 1 MB FAST RAM + patici pro dalších 8 MB FAST RAM. Dále je zde patice pro matematický kooprocesor MC 68881/68882, patice pro oscilátor s taktem až 50 MHz a samozřejmostí jsou zálohované hodiny. Karta se osazuje paměťmi ZIP RAM 1 MBit x 4 a kooprocesory v pouzdru PLCC. Testovaná karta obsahovala 5 MB FAST RAM a kooprocesor 68881 s taktem 12 MHz.



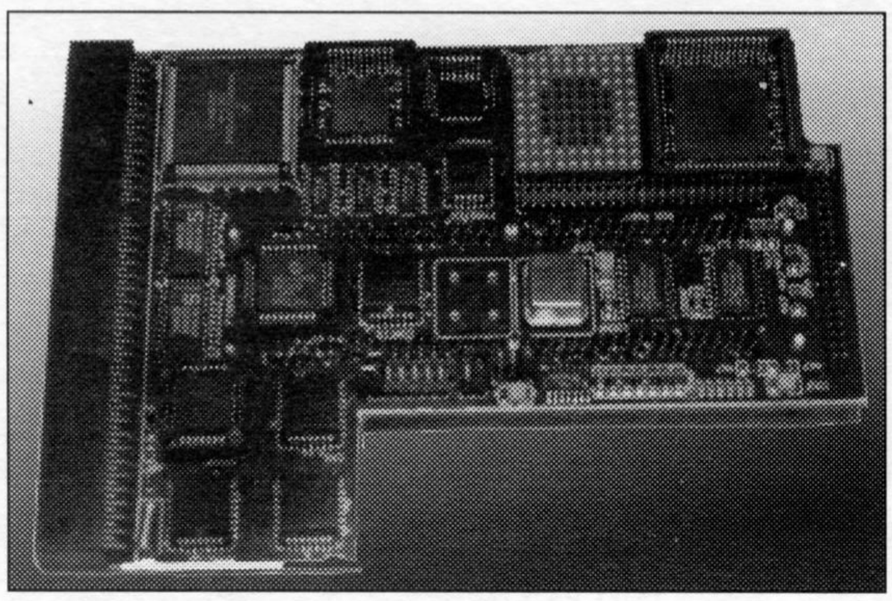
BLIZZARD 1220-4



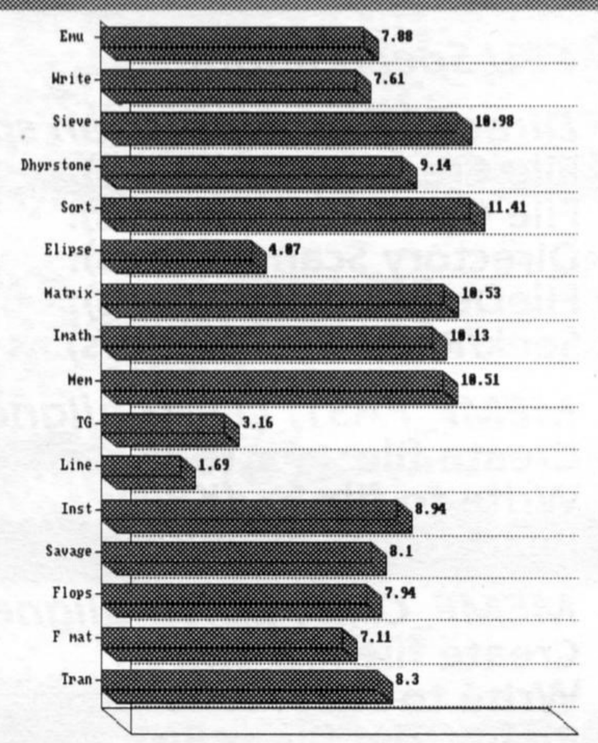
Je turbokarta určená pro majitele A1200 a pro našince je cenově nejdostupnější. V základní verzi obsahuje 4 MB FAST RAM, procesor MOTOROLA 68EC020/28 MHz, zálohované hodiny a patici pro kooprocesor MC 68882 s taktem 33 MHz. Naše testované karta obsahovala procesor 68EC080/28 MHz, 4 MB RAM a kooprocesor 68882/33 MHz.



BLIZZARD 1230-0



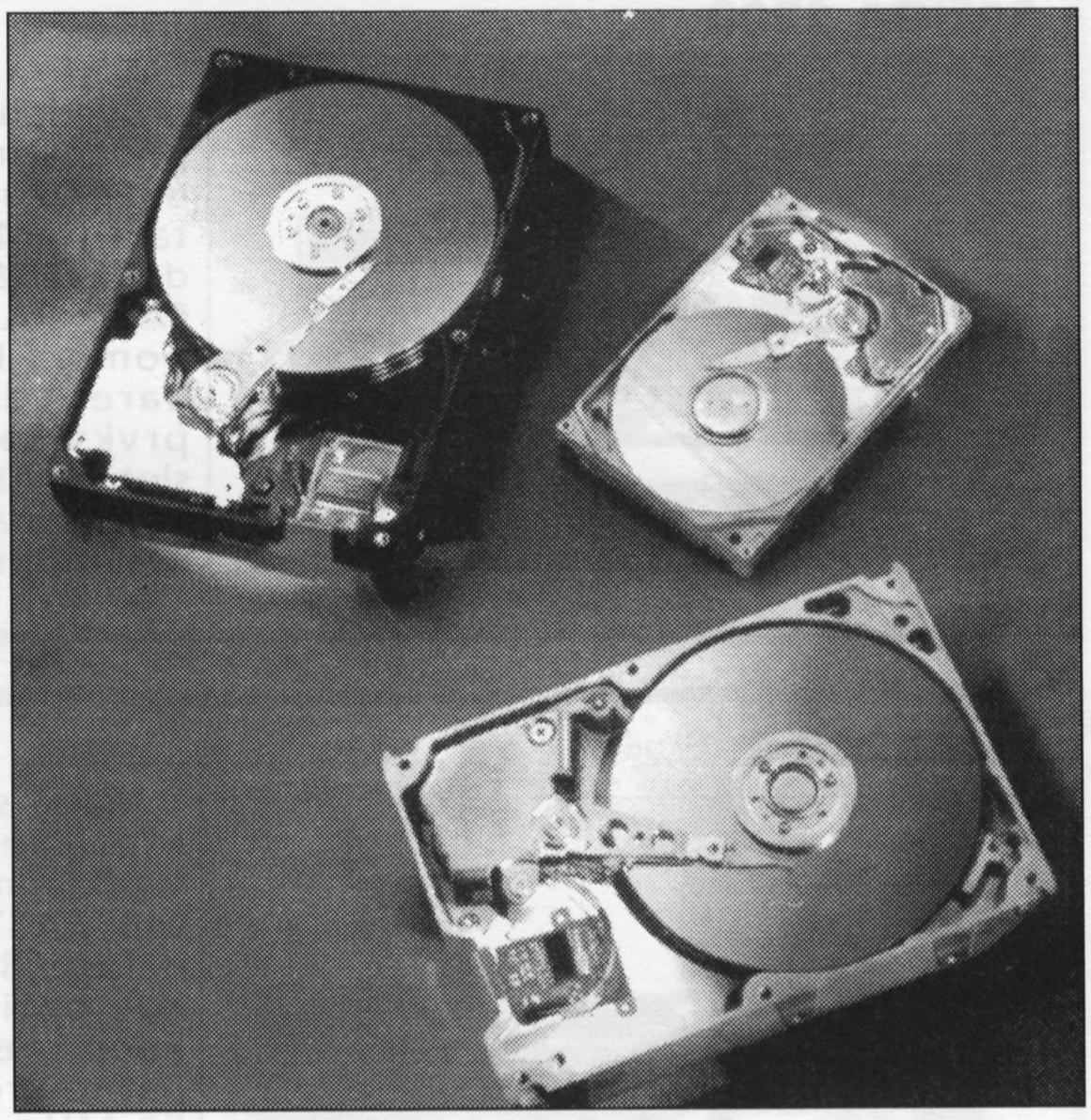
Jedná se o výkonější turbokartu, která je dodávána s procesorem MOTOROLA 68EC030/40 MHz, nebo s MOTOROLA 68030/50 MHz. Karta je v základním provedení neosazena , ale lze ji rozšířit až na 64 MB FAST RAM. Součástí karty je patice pro kooprocesor MC 68882/33MHz nebo MC 68882/50 MHz. Naše testovaná karta měla následující konfiguraci: MOTOROLA 68EC030/40 MHz, kooprocesor 68882/33 a 8 MB FAST RAM.



Testy dvou rychlých harddisků SEAGATE

Firma SEAGATE je dostatečně známá svými kvalitními výrobky (mimochodem jako jediná z firem vyrábějících pevné disky je zisková, oproti silně ztrátovým firmám CONNER nebo MAXTOR) a já jsem měl možnost důkladně otestovat její dva 3.5" pevné disky. Jedná se o typy ST3283A a ST3390A, oba IDE/ATBUS s těmito parametry:

	ST3283A	ST3390A
neformátovaná kapacita:	245 MB	340MB
formátovaná kapacita (FFS):	233 MB	323 MB
přístupová doba:	12 ms	12 ms
cache:	128 KB	256 KB
maximální přenosová rychlost:	6 MB/s	8 MB/s
počet válců (cylindrů):	978	768
počet záznamových hlav:	14	14
počet sektorů na stopu:	35	62
stavební výška:	25.4 mm	25.4 mm



Oba pevné disky jsem používal v počítači A4000/030 a nyní v A4000/040. Během provozu se dodnes nevyskytli žádné potíže. Instalace byla také bez problémů, pouze pro nastavení jumperů na určení pozic "master" a "slave" bylo nutno nahlédnout do manuálu k harddiskům. Menší pevný disk pod názvem "DMS" mám nastaven jako nebootovatelný a používám jej na archivování dat (zapakované utility i celé diskety), větší pak mám rozdělen na dvě části (partitiony) a to 70 MB na "System" (bootovatelný) a zbytek "Work" na uživatelské programy, animace atd. (také nebootovatelná partition). Testy jsem prováděl s programem DiskSpeed, pro doplnění uvádím i naměřenou přenosovou rychlost pomocí SysInfo. Oba pevné disky jsem před spuštěním testovacích programů zoptimalizoval program ReOrganizer (shareware). Testoval jsem oba pevné disky pouze se standartně nastavenou vyrovnávací pamětí (30 buffers = 15 KB), tedy žádné AddBuffers navíc a nepoužíval jsem žádné externí cache programy. U programu DiskSpeed uvádím pouze výsledky s bufferem velikosti 512 bytes (CHIP RAM i FAST RAM), v závorce je vždy zatížení procesoru. Celý test jsem provedl 5 x a uvádím průměrné výsledky pro A4000/040, na A4000/030 jsou výsledky o něco horší, což je způsobeno především rychlostí procesoru.

Výsledky testů:

	DMS:	System:	Work:
SysInfo (přenosová rychlost):	1.3 MB/s	1.7 MB/s	1.7 MB/s
DiskSpeed: CPU: 68040 OS Version: 39.106	Normal	Video	DMA
Device:	DMS:	System:	Work:
CPU Speed Rating:	3105	3105	3105
Directory manipulation speed			
File Create (files/s):	44 (73%)	63 (60%)	66 (54%)
File Open (files/s):	120 (31%)	120 (50%)	122 (49%)
Directory Scan (files/s):	511 (17%)	550 (10%)	542 (9%)
FileDelete (files/s):	250 (17%)	346 (8%)	304 (9%)
Seek/Read (seeks/s):	95 (82%)	100 (81%)	93 (76%)
MEMF_FAST, LONG-aligned buffer			
Create file (KB/s):	37 (85%)	189 (33%)	196 (31%)
Write to file (KB/s):	37 (86%)	214 (39%)	218 (34%)
Read from file (KB/s):	307 (21%)	333 (14%)	343 (11%)
MEMF_CHIP, LONG-aligned buffer			
Create file (KB/s):	37 (84%)	197 (27%)	195 (38%)
Write to file (KB/s):	37 (85%)	190 (31%)	192 (36%)
Read from file (KB/s):	283 (19%)	304 (8%)	308 (10%)

Závěr:

Jak je vidět, typ ST3390A je rychlejší téměř ve všech testech, hlavně díky vyšší přenosové rychlosti a 256 KB interní cache. Přesto se typ ST3283A nemusí vůbec stydět, při běžné práci přílíš velký rozdíl v rychlosti nepoznáte. Výsledky partitionů "System" a "Work" jsou téměř shodné, neboť se jedná o stejný pevný disk. Oba pevné disky se mohou chlubit přístupovou dobou 12 milisekund (stále ještě špičková hodnota), díky které mají uvedené disky náskok před konkurenčními produkty firem CONNER a MAXTOR, zvláště oproti 340 MB disku MAXTOR se jeví typ 3390A se stejnou kapacitou výrazně lepší ve všech parametrech). Jako zajímavost mohu uvést, že po zapnutí počítače (obě A4000 s různými procesory) byl typ ST3390A tak rychlý, že se systém z něj nestihl nabootovat a byl nutný vždy klasický reset počítače (AMIGA+AMIGA+CTRL). Platí to i pro A1200, ve které pracuje typ ST3390 také bez problémů, ať už jako externí či interní (nutná samozřejmě odborná instalace). S určitostí mohu říci, že zdroj A1200 zvládne napájení dvou 3.5" pevných disků, pořídíte-li si ale turbokartu, může se stát, že občas systém "spadne". Pro majitele turbokaret doporučuji pořídit si raději 2.5" pevný disk, bohužel je o dost dražší než 3.5 " se stejnou kapacitou. Ceny se pohybovaly v době psaní tohoto článku (červen '94) kolem 9000,- Kč za typ ST3283A (245 MB) a 12.000,- Kč za typ ST3390A (340 MB).

-LN-

Těm z vás kteří mají problémy s volbou harddisku ajeho instalací bude určen podrobný článek na toto téma, ktrý bude popisovat krok po kroku vlastní instalaci HD. Tento článe uveřejníme v příštím čísle našeho časopisu

Ceny A1200HD

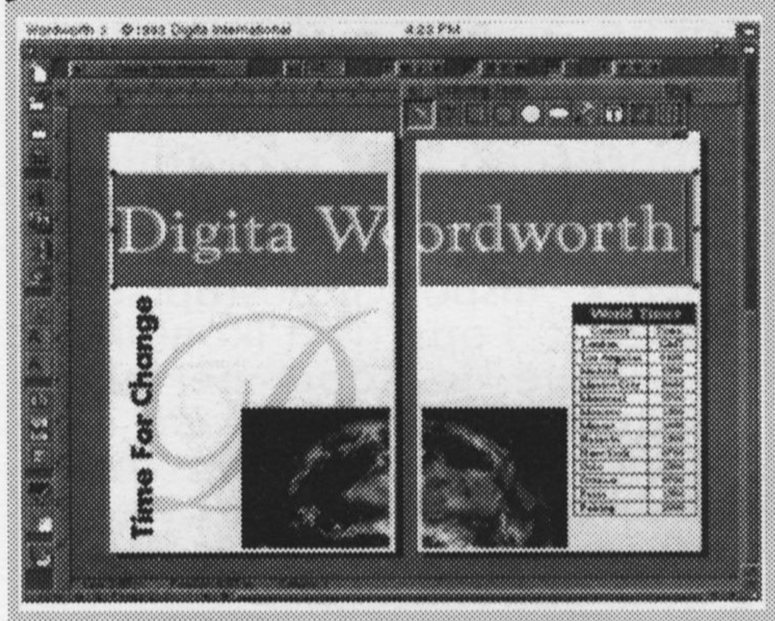
HD- 2.5"	
A1200 HD20	15 990 Kč
HD40	18 204 Kč
HD80	19 680 Kč
HD 3.5"	
HD107	21 279 Kč
HD130	21 771 Kč
HD210	22 263 Kč
HD250	23 247 Kč
HD340	24 600 Kč
HD420	26 322 Kč

Ceny včetně DPH - ATLANTIDA s. r.o.

Aktuality

WordWorth 3.0

Firma DIGITA se poprvé do podvědomí majitelů Amig 1200 dostala díky softwarovému balíku u verze Desktop Dynamite, kde nabídla svůj textový editor Digita WordWorth 1.0. Již tato verze upoutala možností zatím u textových editorů nevídanou - plynulému obtékání obrázků textem. Další předností je dobrá grafická úprava a velice jednoduché ovládání s množstvím užitečných funkcí.



Jak se ovšem ukázalo, tento program má sloužit jako vnadidlo pro verzi 3.0, která se vymiká všemu na co jsme u Amigy zvyklí. První šok nastane již v okamžiku, když se program nahraje. Ti z Vás, kdo trochu pracují s PC si uvědomí, že před sebou mají program, který se velice blíží a v ledas čem převyšuje známe AMI PRO 3.0.

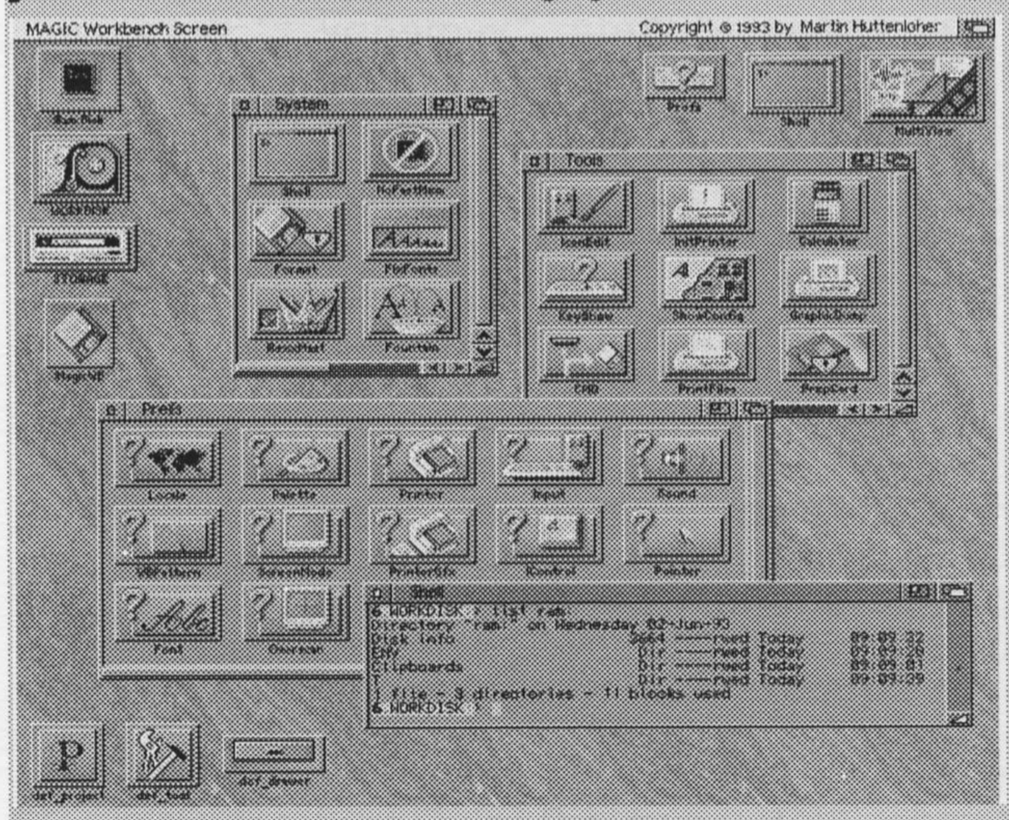
Ovládání Word Worth 3.0 je velico komfortní a můžete si vybrat z ikon MENU, které lze dle vašeho vkusu různě umístit, horkých kláves či roletových menu. Program nabízí všechny známé funkce pro práci s textem a toto množství naopak rozšiřuje funkcemi novými, jestliže chcete vytvořit nějakou zprávu, kde jsou potřeba výpočty a tabulky můžete využít vestavěného kalkulačního editoru.

Pomocí jednoduchého grafického editoru můžete vytvářet jednoduchou grafiku a samozřejmě do svých textů, můžete vkládat libovolné obrázky.

Nová a velice užitečná věc je editace dvojstránky, kdy střed obrázku nebo tabulky může být umístěn na hřbetě stránky a tím se rozkládat na dvou stranách textu najednou. Toho triku se dá využít při navrhování obálek či reklam. Velice nás překvapilo množství funkcí a efektů, které jsou nabízeny při práci s textem a grafikou. Z tohoto důvodu v jednom z příštím vydání časopisu Vám přineseme podrobnou recenzy tohoto programu.

MAGIC Workbench

Toto je přesně to co jste vždy hledali. Není to "pouze další iconová kompilace !".Je to něco úplně jiného. Tento program obsahuje 60 různých Iconů nakreslených v novém kompletně odlišném stylu: vypadají VELMI 3-DIMENZIÁLNĚ, mají 8 BAREV a jsou založeny na principu klikněte - a - tlačte. Shrneme li to dohromady: Jsou prostě MAGICKÉ! Dále zde najdete 40 Background-Patterns (pozadí- střihů) pro váš Workbench, které jsou navrhované se stejnými 8 BARVAMI jako jsou Icony

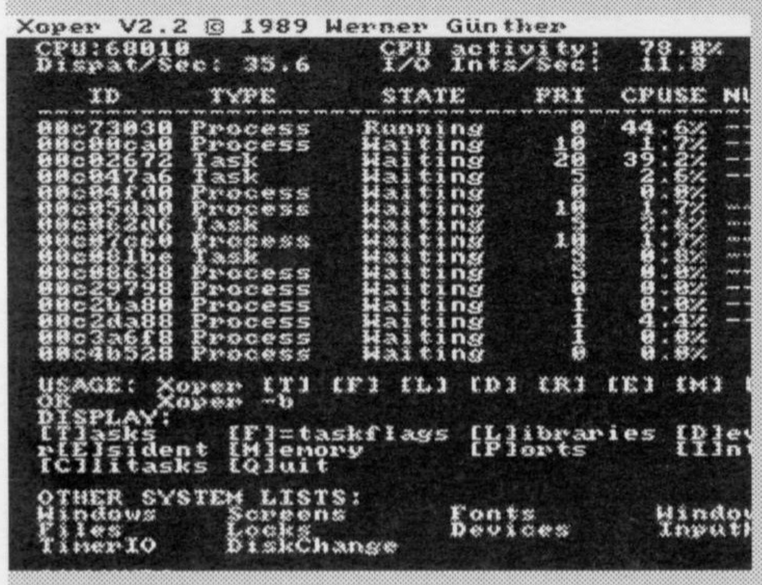


Například takto by mohla vypadat Vaše úvodní obrazovka Workbench 3.0.

Prostě MAGICKÉ. Navíc tento program má 4 různé fonty. Tyto nové fonty byly intenzívně testovány, aby nabídly nejlepší čitelnost na vaší obrazovce a konečně udělali staré fonty zastaralými. Pokud ještě stále nejste přesvědčeni, že chcete nainstalovat toto balení podívejte se prosím na obrázek, jenž ukazuje MagicWB v plném lesku! Nyní nezbývá než dodat, že tento program je možné zakoupit u firmy Atlantida

Xoperator

A opět jsem tu s minirecenzí (či co to vlastně je) na další skvělou utilitku tentokráte to je prográmek XOPER. Toho co umí je hodně, můžete s ním např. sledovat veškeré běžící tasky a upravovat jejich priority. Nebo se kouknout na veškeré rezidentně uložené knihovny a programy.



Majitelům starší verze kickstartu může poskytnout, alespoň částečný luxus jako u verzích vyšších, po napsání příkazu TrapGuru se po zhroucení některého tasku v obrazovce Xopera objeví podrobná zpráva a nakonec se vás ještě zeptá zda má Guru ignarovat, nebo zničit. Pokud si dáme do startup-sequence příkaz Xoper -b vždy se nám nahraje do paměti (doporučeno jen pro Amigy s pamětí 1 Mb a výše) a objeví se jeho ikonka. Po nakliknutí je ihned k dispozici, postup se dá opakovat i opačně (ikonifikace). Celkově je Xoper perfektní program pro práci se systémem, lze v něm dělat téměř co se každému zlíbí (ovšem v žádném případě to co by člověk zrovna potřeboval).

Fast File System na Amize 500

Fast File System (dále už jen FFS) je systém správy souborů umožňující nacpat na disketu i téměř nemožné (50 Kb navíc) a proto je hojně využíván, navíc se zrychlí i operace se soubory, má to však jeden háček standartní A500 neumí s tímto systémem pracovat a proto se tyto diskety hlásí jako nedosové. S bootováním z těchto disket se už asi nic dělat nedá, ale používat diskety v systému je docela dobře možné po namountování FFS jako zařízení. Pro toto je potřeba upravit trochu v jakémkoliv text editoru mountlist startovací diskety, který se nachází v adresáři DEVS, a to tím že se kněmu nakonec připíše krátký odstavec nacházející se někde na této stránce. Navíc je potřeba mít v adresáři C příkaz mount, diskchange a v adresáři L soubor FastFileSystem, všechny se nachází na originální disketě s Workbenchem 1.3 ve stejných adresářích. Samotná inicializace se dá provést dvěma způsoby: 1. Instalování zařízení přenechat startup-sequenci, což je podstatně výhodnější, ale vyžaduje to upravení této sequence v nějakém editoru. 2. Instalovat tato zařízení vždy dle své potřeby sám, což je dost únavné (a nebo sem já moc línej). Verze pro Cli (nebo Shell) : mount FFS0: 'instalace zařízení' dir FFS0: 'přihlášení zařízení, možno provést i jinak' po vložení FFS diskety dále: diskchange FFS0: 'oznámení systému o výměně diskety'

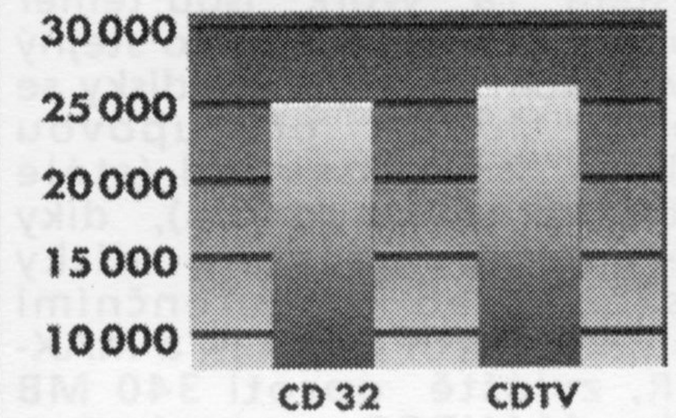
Verze pro startup-sequenci (mimochodem nachází se v adresáři S) je stejná, akorát bez diskchange, oba dva příkazy musí být před příkazem Endcli pokud tam je. Dále je vhodné residentně si uložit příkaz diskchange. V každém případě je potřeba mít otevřeno nějaké příkazové okno (Amiga DOS, Cli, Shell), aby bylo možno diskety "vyměňovat" za pomoci diskchange. V Shellu je toto vše nejjednodušší tam je možno tento příkaz zpět vyvolat pomocí kurzorových šipek, aniž by ho bylo potřeba psát znovu, případně si v něm vytvořit makro tohoto typu : "alias d diskchange FFS0:" poté po napsání a odreturnování d se sama disketa "vymění". Toto makro je možné vnořit do Shell-startup, aby ho bylo možné pokaždé použít. Pokud chcete použít FFS i na externí disketové jednotky stačí v mountlistu připsat ještě jednou celý blok a změnit čísla FFS0: na FFS1:, nebo FFS2: a unit změnit na číslo disk. jednotky (nezapomeň že je vždy o jedno menší tj. 0 je interní a 1,2,3 jsou externí). Pak je samozřejmně nutné celý postup s instalováním zařízení nutné opakovat se záměnou FFS0: za FFS1: atd. (zde už se opravdu vyplatí instalace do Startup sequnce). Veškeré úpravy čehokoliv co zde bylo popsáno (mountlist, startup-sequence a shell-startup) lze udělat v jakémkoliv textovém editoru např.Memacs na disketě Extras.

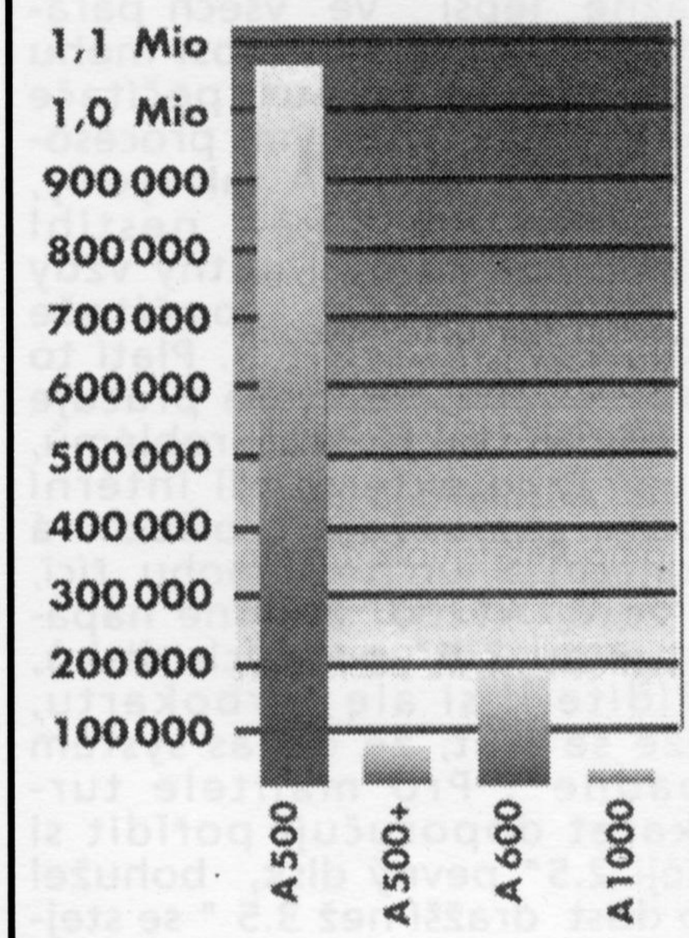
Zde je slíbený mountlist : (upozornění toto pouze připište na konec starého!) FFS0: Device = trackdisk.device FileSystem = L:FastFileSystem GlobVec = -1 Unit = 0 'nebo 1-3 dle disketové jednotky' Flags = 1 Surfaces = 2 BlockPerTracks = 11 Reserved = 2 Interleave = 0 LowCyl = 0 ; HighCyl = 79 BufMemType = 3 Buffers = 10 Mask = 0x444F5301

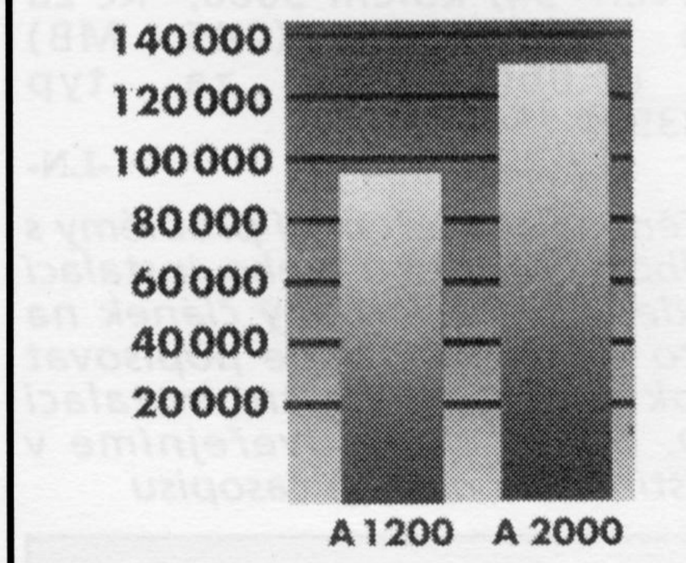
P.S. Toto vše dobře spolupracuje jen s FFS verze 1.3

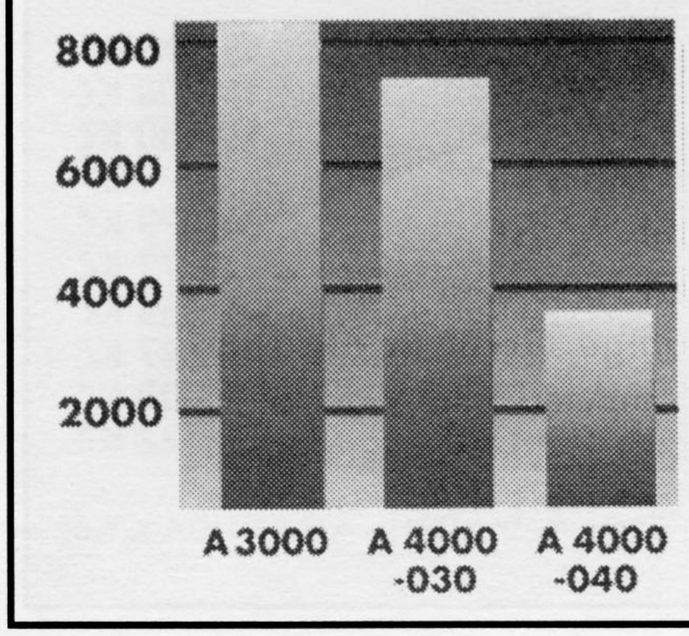
-chip-

Prodej
COMMODORE









Grafika a animace na Amize

Grafické parametry starších modelů musíme již dnes považovat bohužel za horší průměr (A500/A600/2000/3000 v původní konfiguraci), modely 1200/4000 díky AA grafickým čipům (AGA je pouze německá přesmyčka) jsou na tom podstatně lépe. Rád bych se o grafice těchto dvou modelů věnoval podrobněji, jak z hlediska her, tak systémových aplikací

O programech obecně

Nebudu uvádět seznam všech rozlišení a grafických módů, které AA čipy poskytují, jejich seznam najde každý v manuálu dodávanému k počítači. Připomenu pouze, že všechny grafické módy pracují s max. 8-bitovou hloubkou (256 barev) a speciální mód HAM8 dokáže zobrazit 262.144 barev, vše z 24-bitové palety (16.7 mil. barev). Máte-li VGA či multisync monitor, můžete s výhodou používat módy DBLNTSC, DBLPAL, Multiscan nebo EURO72, které poskytují neblikající obraz 640 x 400 až 512 bodů s obnovovací frekvencí obrazu 50 až 70 Hz. Jedna zajímavost - za cenu zrušení Overscanu (který stejně vůbec nepoužívám) se mi pomocí velmi šikovné utilitky MonED podařilo zvýšit horizontální i vertikální frekvenci obrazu téměř ve všech módech, např. u DBLPAL mám nyní vertikální frekvencí 58 Hz (velmi znatelný rozdíl v kvalitě obrazu). Věnujme se nyní asi největší softwarové oblasti Amigy - hrám. Netroufám si srovnávat kvalitu her na Amigu, PC nebo Macintoshe, od toho jsou jiní borci. Uvedu jen základní fakta: neznám žádnou AGA hru na Amigu, která běhá ve 256 barvách, pouze statické obrázky občas plně využijí AA grafické čipy. Naprostá většina her pracuje v rozlišení 320 x 200 (NTSC), případně 256 bodů (PAL). Pár vyjímek pouze potvrzuje pravidlo. Na PC existuje spousta her běhajících v rozlišení 640 x 480 bodů v plných 256 barvách (SVGA). Dovolím si tvrdit, že výrobci her na Amigu tady mají co dohánět. Typickým příkladem jsou 3D hry s plynulým bitmapovým scrollingem. Jedinou pořádnou hrou pro Amigu je Legend Of Valour, o něčem takovém jako Doom (a spousta dalších) se může amigistům jen zdát. Otázkou je, zda by výkon A1200 (ne každý si koupí na hry A4000) stačil na provozování her ve větším rozlišení a plných 256 narvách, nehledě na to, že by na jejich hraní uživatel nutně potřeboval VGA nebo multisync monitor nebo by se musel smířit s blikáním v interlaci. Druhou oblastí jsou uživatelské programy. Všechny nové systémové programy dokáží pochopitelně pracovat v libovolném AGA grafickém módu (s použitím odpovídajícího monitoru), já osobně používám mód Multiscan Productivity (640 x 480 bodů, 60 Hz), což je vlastně klasické VGA rozlišení. Na 14" monitoru je toto rozlišení naprosto dostatečné, v rozlišení 800 x 600 bodů jsou ikony již moc malé a texty špatně čitelné. Uživatelských programů je dost ve všech oblastech, chybí snad jedině profesionální CAD a DTP programy, snad nový Page Stream 3.0 přinese změnu i v této oblasti, DynaCadd by také stál za vylepšení (hlavně ta rychlost !). Špičkou jsou raytracingové programy a programy na modelování krajin jako Imagine, Real 3D, Caligari, Maxon Cinema 4D, Scenery Animator, Vista Pro atd. Všechny tyto programy mají dostatečný výkon plně odpovídající ceně (bohužel ne však u nás !). Špičkový multimediální program Scala byl např. použit i na letošním CeBitu, protože vystavovatelé (konkrétně firma IBM) prostě nenašli lepší program !

Animace

Všechny animace na Amize jsou ve formátu IFF ANIM. Tento formát zavedl jako první známý kreslicí program DPaint a stal se sám o sobě standartem. Formátu ANIM existuje několik druhů, jsou to ANIM 5 (tzv. ANIM OPTION 5) používaný již na A500, dále ANIM 7 (A1200/4000) a aktuální ANIM 8, který zatím umí přehrát jen nejnovější programy. Všechny formáty podporují kompresi dat v různým typech (BYTE, LONG, WORD, FASTER, SMALLER), obecně však kupodivu platí, že čím novější formát, tím větší je výsledná délka animace. Nejrychleji se pochopitelně dají přehrávat animace v ANIM 8 formátu, počet barev není ale omezen v žádném formátu, i ANIM 5 může být klidně v "true coloru". Existuje spousta kvalitních freeware utilit na přehrávání a vytváření animací ve všech formátech a rozlišeních. Asi nejlepším profesionálním programem na zpracování a konvertování obrázků a animací je Art Department Professional od firmy ASDG, má však poměrně značné nároky na hardware a paměť. Chcete-li pracovat s celostránkovými 24-bi tovými obrázky, 16 MB paměti je naprostou nutností. Špičkovým programem na práci s animacemi je také program Main Actor (shareware), který podporuje i některé 24-bitové grafické karty. Samozřejmostí je podpora jazyka Arexx, ve kterém si můžete naprogramovat a spustit libovolný script a pak klidně odejít na kávu. V poslední době se začínají objevovat i programy na vytváření animací ve formátu MPEG. MPEG podporuje kompresní poměr až 200:1, softwarově ale nedosáhnete lepšího poměru než 80:1 i to však bohatě stačí. Formát MPEG podporuje několik standartních rozlišení, jsou to NTSC (352 x 240), CIF (352 x 288), QCIF (176x144) a tzv. XING (160 x 120 bodů). Všechny animace mohou být v true coloru, ale prakticky se zatím používá max. 32768 barev (15 bitová hloubka). Přehrávání MPEG animací je bez hardwarové podpory velmi pomalé, na A4000/040 nedosáhnete lepších výsledků než 15 snímků/s (160 x 120 bodů) v HAMu (4096 barev). Přehrávače animací MPEG podporují mnoho druhů ditheringu včetně velmi rozšířené metody Floyd-Steinberg, přehrávání se však opět zpomalí. Výběrem vhodné metody můžete dosáhnout lepších výsledků v přijatelné kvalitě. Na herní konzole CD32 si po přikoupení rozšiřovacího modulu MPEG (patřičně drahého) můžete přehrávat celé filmy na CD ve formátu MPEG, na německém trhu je už spousta titulů, zvláště videoklipy, z filmů pak známý "StarTrek", protiválečná "Apocalypse Now" a mnoho dalších. Kvalita je vynikající, vůbec není poznat, že přenosová rychlost CD32 je pouze 150 KB/s (tedy žádné "double-speed"). Amiga může přehrávat také animace ve formátu FLI/FLC, který zavedla na PC jako standart firma Autodesk se svým Autodesk Animatorem. Rychlost přehrávání těchto animací je celkem ucházející, A4000 zvládne až 50 snímků/s ve 256 barvách, ovšem pouze v Loresu (320 x 200, případně 256 bodů). V Hiresu či VGA módech už to není žádná sláva, majitele PC však mohu ujistit, že ani DX2-66 nezvládne bez trhání přehrát animaci ve

větších rozlišeních (Pentium jsem ještě v činnosti neviděl).

Na prohlížení obrázků a animací existuje velké množství jak komerčních, tak volně šiřitelných programů. Nejlepší jsou asi programy Viewtek a PPShow, Viewtek umí přehrávat animace i z hardisku. Na přehrávání animací ve formátu FLI/FLIC je suverejně nejlepší Flip, AmiFlick umí zase formát FLI převést na amigovský ANIM. Všechny programy jsou volně šiřitelné, podporují AGA grafiku a vynikají jak rychlostí, tak komfortem ovládání a množstvím podporovaných formátů. Aktuální verze všech popisovaných programů (červen '94 - Viewtek 2.1, PPShow 4.0, Flip 1.66, AmiFlick 2.02) a další si můžete objednat na tel. 0182/932443 včetně českých manuálů. Dnes, kdy se počítače PC s procesory 486 již dávno staly standartem a ve spojení s novými grafickými kartami poskytují dostatečný výkon na provozování grafických aplikací, grafika Amigy poněkud zaostává. Nejvíce se Amigy uplatňují ve videostudiích, což je dáno architekturou jejich grafických módů a dokonalou spoluprací s videem. Každý nemá na Silicon Graphics a A4000 poskytuje dostatečný výkon na výrobu jednoduchých animací, statických obrázků nebo titulkování televizních pořadů. Nic to však nemění na tom, že firma Commodore se již dlouho pohybuje na hranici rentability (v měsíci větnu vyhlásila dobrovolnou likvidaci a bankrot - poz. vydavatele), snad se vzpamatuje prodejem herní konzoly CD32, oficiálně byl oznámen vývoj nových grafických čipů AAA podporujících plně 24-bitovou grafiku, kdy ale budou nové Amigy s těmito čipy na trhu se zatím nikdo nedozvěděl. Doufejme, že to bude brzy, neboť vývoj jde velmi rychle kupředu a mohlo by se snadno stát, že až budou Amigy s AAA čipy na trhu, jejich parametry budou opět zastaralé. -LN-

Porovnání grafických editorů

Tento článek nevazuje na předchozí text který zaslal pan Němec. V dnešním článku si přiblížíme programy: CINEMORPH v 1.4 (přeměna obrázku), SCALLA IC 400 (titulkování, prezentace), Scenery Animator 4.0 (tvorba krajiny), REAL 3D v 1.4 (ray-tracingový program) a BRILLIANCE 1.0. (kreslící a animační program) Jak jste si mohli všimnout, každý program zasahuje do jiné oblasti grafických možností, které vaše Amiga nabízí.

CINEMORPH v 1.4

Řecké slovo morph znamená česky proměna. Slovní kořen CINE známe z anglosaské čí francouzké kultury jako předponu označující kinematografii. Spojením těchto slov dostaneme tedy něco jako obrázkové proměny. A opravdu program je určen na přeměnu jednoho obrázku v druhý, jak to známe třeba z televizních reklam. Program umí pracovat s obrázky ve formátu IFF a JPEG. Hlavní obrazovka programu se skládá ze dvou oken. Jak již jistě tušíte, jedno je počáteční obraz a druhé je obraz konečný. Jinak řečeno vzor a cíl. Program se dá použít ke třem základním účelům:

1. přeměna jednoho obrázku v druhý
2. přeměna jednoho obrázku
3. přeměna animací

V prvém případě nahrajeme do oken obrázky a oni se nám pokryjí jakousi sítí a uzlíky. Uzlíky nám udávají místa, kde se bude obrázek měnit. Posunutím uzlíků, můžeme vhodně tato místa ovlivnít. Je dobré při přeměně třeba lidské tváře, uzlíky blízko obrysu hlavy přesunout přímo na obrys. Musíme to ale udělat u obou obrázků. Dále se snažte mít obrázky stejně veliké a ve stejném rozlišení, jinak by totiž program nemohl provést. Dále je vhodné se ujistit, zda jsou klíčové části objektu, jakou jsou třeba oči, pusa a nos přibližně na stejném místě.

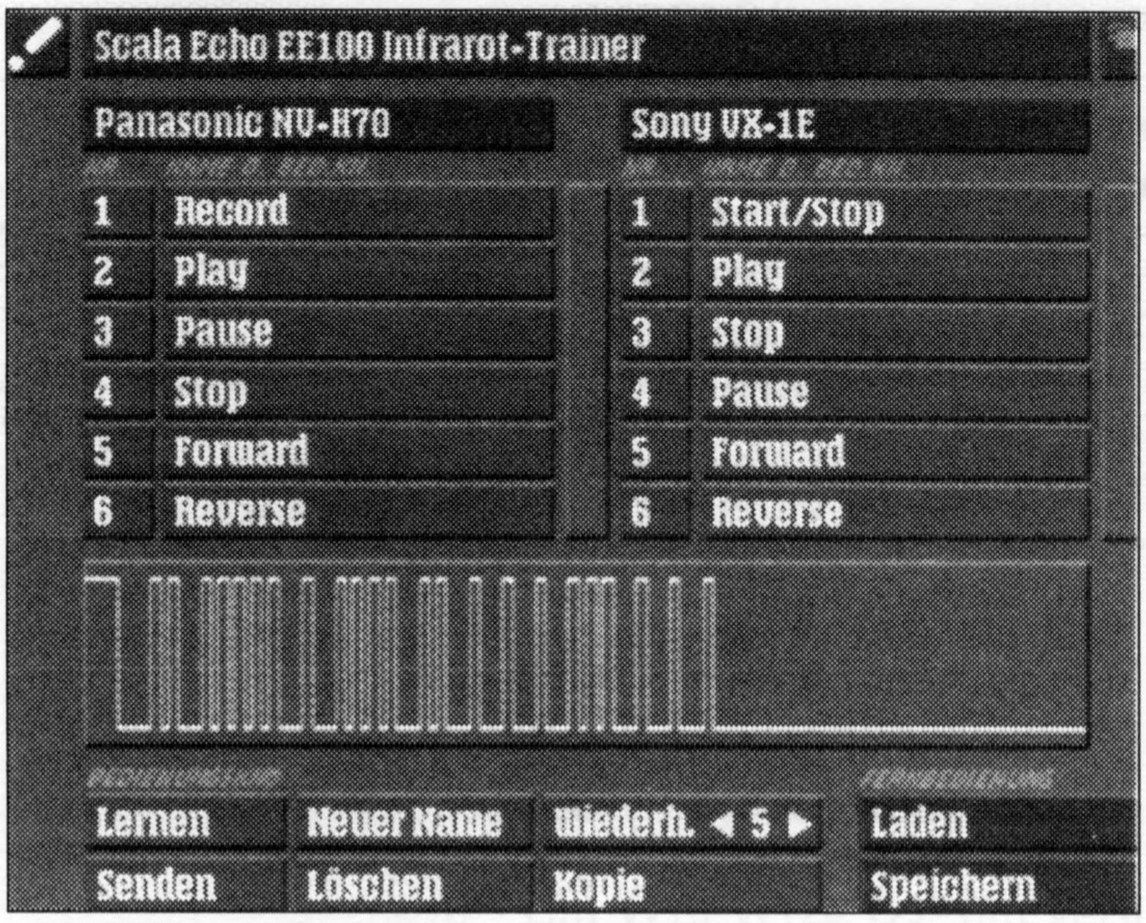
Druhý případ je přeměna jednoho obrázku. V tomto případě po aktivaci příslušné položky v menu, obrázek se nahraje do obou oken. Zde ale hýbeme uzlíky pouze v okně cílovém, tj. v pravém. Hýbeme-li třeba uzlíky od nosu doleva, budeme mít po vykreslení animace osobu s protaženým nosem. Takto lze natahovat oči. ústa a jiné části, popřípadě osobu deformovat.

Třetí případ je celkem jasný nahrajeme si dvě animace a program nám spočítá přechod jedná do druhé.

Ve všech třech případech se nás počítač zeptá na počet rámečků animace, kterou chceme provést. Se vzrůstajícím počtem rámečků roste kromě času výpočtu, velikost výsledného souboru i plynulost animace. Nejlepší výsledky jsou s počtem přes 30, což ale může být paměťově velice náročné. Při malém počtu rámečků je animace trochu trhaná. Je též možno si nechat vykreslit pouze třeba desátý obrázek ze čtyřiceti, abychom viděli, jak animace pokročila. Komu se nezdá sít uzlíků příliš hustá, může jí samozřejmě příslušně rozšířit o téměř libovolný počet sloupců i řádek, nebo naopak ubrat. S počtem uzlíků roste i čas výpočtu. Pro pobavení i ukázku možností jsou na disku už některé hotové animace a několik obrázků. Věřím, že si s programem užijete desítky hodin strávených u počítače, a až se v obchodě objeví nová verze, hned si jí půjdete koupit

SCALA IC 400

Toto je jeden z nejlepších programů, které byly na Amigu vytvořeny. Amiga zde využijte všechny své multimediální schopnosti a všechny své grafické módy. Samozřejmosti je doplnění svých obrázků hudbou, kde si můžete vybrat mezi samply a moduly.



Scala se používá hlavně ke tvorbě presentací, multimediálních aplikací a ke tvorbě produktů s aktivní obrazovkou, kde po dotyku určité části obrazu se spustí další aplikace, nebo nějaká data či informace. Zvláště se to hodí pro vytváření výukových programů a podobně.

Ke tvorbě těchto aplikací můžeme použít najednou až 6 položek. Jsou to: obrázky, brushe, animace, fonty, moduly a samply. K přechodu mezi jednotlivými položkami scénáře našeho show se používají různé wipe-efekty. Těch má program 84. Jsou zde efekty typu přitečení obrazu zrůzných směrů, jeho jednoduché najetí ze stran či rohů, záasouvání dvou hřebenů do sebe, různé druhy scrollingu, pixelování ale i speciální efekty typu T2 či "" nabalení obrázku na kostku. Samozřejmostí je plná změna palety barev.

Brushe se ve Scale jmenují Symbols. Od výrobce jejich tu celá řada, rozdělených do několika kategirií. Slouží pro doplnění obrázků třeba o různé druhy věnců, mašlí, srdíček atd. Pro symboly máme 52 druhů wipe-efektů, které můžeme použít pro fonty. Fonty můžeme do programu importovat ze všech ostatních programů. Je zde samozřejmá úprava barev, skolonu, pozadí a stínování. Zde vyniká síla programu jako titulkovacího zařízení.

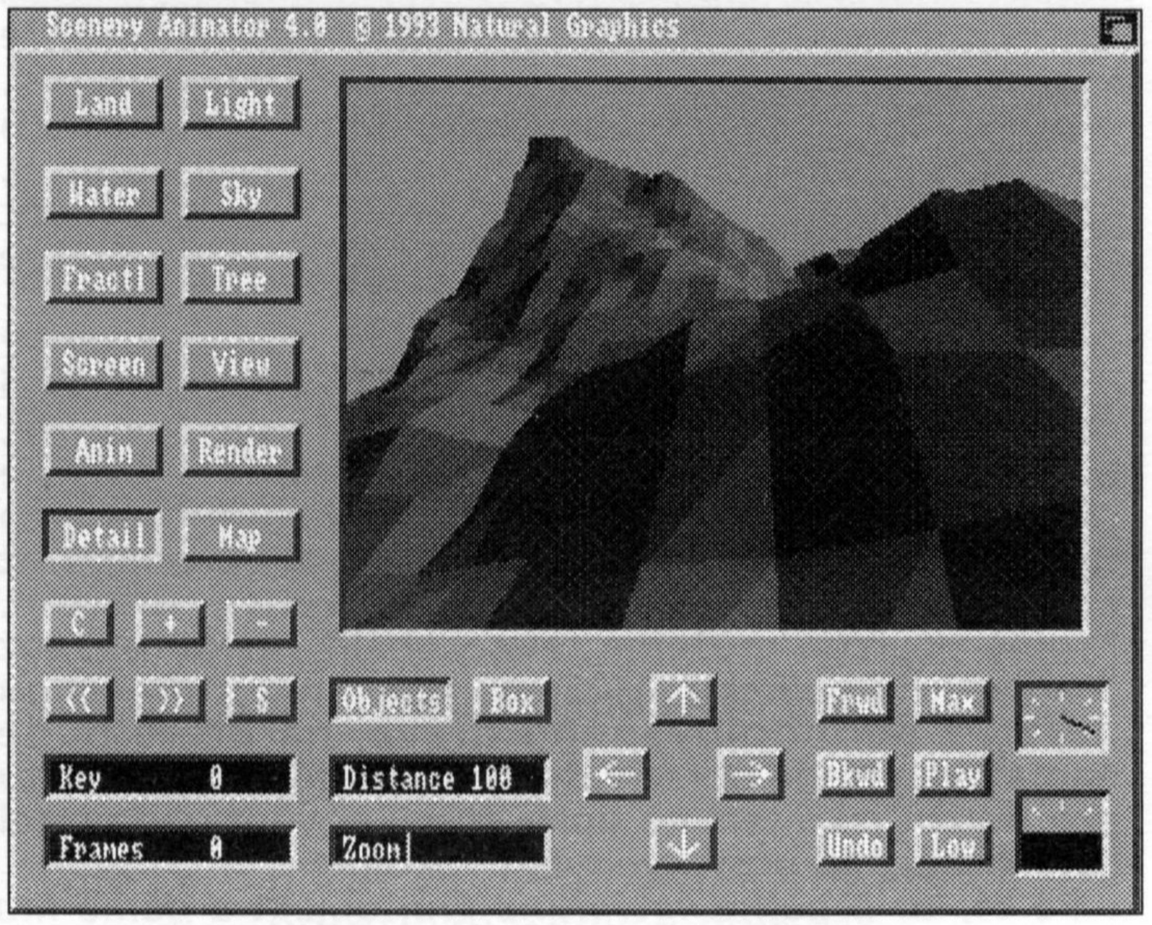
Po té co jsme si vytvořili svůj scénář efektů, zvaný script, můžeme ho začít upravovat. Lze libovolně měnit pořadí efektů, pauzy mezi nimi a upravovat další nejrůznější věci. Délka scriptu je omezena pouze velikostí paměti a media, kam se výsledek uloží. Nároky programu odpovídají jeho schopnostem. Předpokládá se kromě jedné disketové jedotky alespoň HD, na který se kromě vlastního programu, který zabírá 16 MB vejsou i obrázky a ostatní prvky, které budeme chtít pro naší presentaci použít. Rovněž 512 kB u základní A500 nestačí. Je zapotřebí nejméně 4 MB a doporučuje se turbokarta nebo kooprocesor, který však není podmínkou. Program běží i bez nich.

SCENERY ANIMATOR

Tento program slouží ke tvorbě imaginárních krajin, vykreslování už existujících krajin, jejich úpravě a k animaci přeletů nad nimi. Na disku s programem, koupeném v obchodě, je už několik krajin. Tak se můžete třeba podívat na Havaj a nechat si vykreslit pohled z pláže na místní sopku. K tomu nám slouží hromada funkcí zahrnující úhel pohledu, umístění kamery, či ohnisková vzdálenost čočky kamery, kterou se díváme. Pokud se nám zdá, že v naší krajině je málo stromů, přidáme je. Z dřevin máme na výběr smrky a duby. Rovněž můžeme určit, jak daleko od sebe stromy umístíme. Totéž můžeme udělat s umístěním sněžné čáry, t.j. minimální nadmořská výška, kde se celoročně udržuje sníh. V případě, že je v naší krajině vhodná kotlina nebo nížina , máme možnost jí zalít jezerem, které můžeme nechat zapadat třeba i na jihovýchodě. V případě příliš bezmračné oblohy přidáme nějaké mraky, které můžeme i animovat. Změnou barvy hlíny můžeme udělat z nehostinné pouště úrodnou zem. Totéž platí i o strmých skalách.

Pokud se nám žádná z existujících krajin nelíbí, program nám na požádání vytvoří úplně novou. Stačí jen zadam maximální nadmořskou výšku žádané krajiny a několik vteřin počkat.

Po vytvoření krajiny a její příslušné úpravě si můžete vytvořit průlet danou krajinou. Jednoduše zadáme body, kterými chceme proletět a program zařídí vše potřebné. Můžeme si zvolit i automatické naklánění kamery v zatáčkách pro dosažení věrohodnosti letu v letadle, ale i rychlost průletu a nadmořskou výšku, jakou chceme letět a počítač nám zkopíruje terén v příslušné výšce. Takovýchto drobností má tento program více. Výhodou je i možnost importovat krajiny,



vytvořené jako objekty v 3D editorech. Můžete si pak třeba udělat přelet nad velrybou pokrytou trávou a stromy. Nejnovější verze umožňuje i do krajiny vkládat vlastní objekty, jako letadla, automibily či balony, což je velmi pěkně při výsledném kreslení, kdy třeba při pohledu na krajinu vidíte i okraj balonového koše.

REAL 3D v. 1.4.

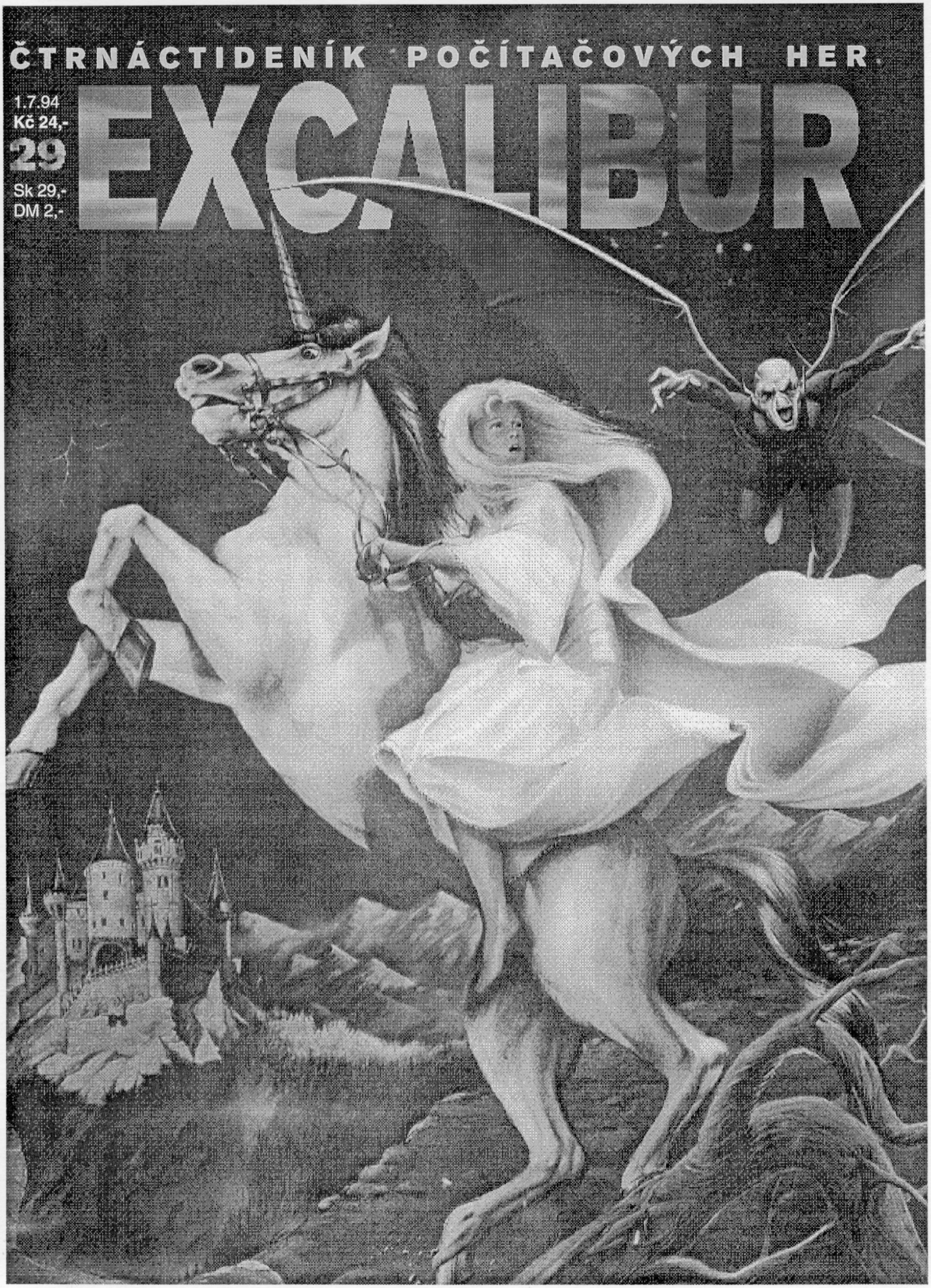
Real 3D je jeden z nejlepších reytrecingových programů na našem trhu, pomineme li verze jeho druhé generace, které jsou ve svém oboru naprostou špičkou, určené spíše pro profesionální či poloprofesionální uživatele, čemuž odpovídají i nároky na konfiguraci a samozřejmě i cena. Real 3D v 1.4.1 jde s uspokojivým, nikoli však perfektním výsledkem s 1 MB paměti. Čím více paměti a rychlejší procesor, tím jsou výsledky lepší a rychlejší. Hlavní síla programu se skrývá v rozvětveném menu se spoustou funkcí, dále v editoru drátěných modelů a nejvíce v solid editoru, který při naprostém zachování všech možných optických zákonů dává naprosto ohromující výsledky, které bychom u počítačů konkurenčních výrobců nemohli čekat ani u konfigurace v ceně s pěti nulami

Hlavní obrazovka Realu je v příjemně bledě modré barvě a je rozdělena, jak je u raytracingových programů zvykem, na čtyři části. Tři obsahují pohledy na těleso z různých stran a ve čtvrté části je seskupení ikon pro usnadnění práce. Úplně nahoře je lišta s menu. Jsou zde běžné položky jako nahrání a uložení

ČTRNÁCTIDENÍK POČÍTAČOVÝCH HER

1.7.94
Kč 24,-
29
Sk 29,-
DM 2,-

EXCALIBUR



JAK SI PŘEDPLATIT EXCALIBUR ZA 18 KČ?

1. Na složenku **typu C**
(k sehnání na poště)
napište adresáta:
PCP, Box 414, 111 21 Praha 1.
2. Čitelně vyplňte odesílatele *(včetně PSČ)*
3. Na zadní stranu "Zpráva pro příjemce" srozumitelně napište, jaká čísla si předplácíte, vynásobte jejich počet cenou 18 Kč a sečtěte (např. ex 30 až 41 = 12 čísel x 18 = 216 Kč). V případě nejasností volejte mezi 8.00-16.00 hod. **tel. 02/66712315-6**
4. Zaplaťte na nejbližší poště. Kontrolní ústřižek si ponechte.

Pokud přijde platba po uzávěrce distribuce Vámi zaplaceného čísla, obdržíte uvedené číslo dodatečně, nejpozději však do 4 týdnů.

Předplatné v ČR vyřizuje též firma A.L.L. PRODUCTION, P.O. Box 732, 111 21 Praha 1 (tel. 02/769251, 769350, 769837).

STARŠÍ ČÍSLA

Starší čísla se předplácí předem složenkou na adresu firmy PCP. **Excalibury 11-13** dodáváme po 10 Kč, **ex 14-21** dodáváme po 29 Kč, **ex 22-23** po 39 Kč, **ex 25-27** po 24 Kč a **Amiga magazin** 3-6 po 14 Kč. **Do 4 týdnů po zaplacení složenky obdržíte objednaná čísla, která máme na skladě, poštou na Vámi uvedenou adresu. Prosíme Vás, abyste psali čitelně a stručně, abychom mohli Vaši objednávku vyřídit co nejrychleji.** Časopisy nezasíláme na dobírku.

SLOVENSKO

vyřizuje firma **L.K.Permanent, spol. s r.o., p.p. č. 4, 834 14 Bratislava 34.** Stačí výše uvedeným způsobem zaplatit ve Sk a časopisy budete dostávat prostřednictvím firmy **A.L.L. PRODUCTION. Důležitá informace: předplatné na Slovensku je 22 Sk + 10 Sk** (bankovní převod). Místo 216 Kč tedy zaplatíte 264 + 10 = 274 Sk. Informace o předplatném v SR na tel. číslech **02/769251, 769350, 769837.**

EXCALIBUR

Publikace vydavatelství Popular Computer Publishing (PCP)
Založeno 1990
VYDAVATEL: Martin Ludvík (-ml-).
ŠÉFREDAKTOR: Jan Kleisner (JKL).
REDAKCE: Tomáš Mrkvička (Haquel P. Tickwa), Václav Provazník (Dolphine), Tomáš Smolík (Lewis), Daniel Farnbauer (Dundy), Jindřich Rohlík (Napoleon), Jan Chlebek (Ted Johnson), Petr Zdražil (Shadow), Jan Tománek (Beast), Petr Chlumský (Genagen), Svatopluk Švec (Wotan), Tomáš Landa (Silver).
EXTERNÍ PŘISPĚVOVATELÉ: Martin Škorpil (Šnorchl), Petr Vochozka (RIP), Dan Hodač (sir Danny).
ADRESA REDAKCE: Excalibur - PCP, P.O. Box 414, 111 21, Praha 1.
Nevyžádané příspěvky nevracíme.
EXCALIBUR BBS: 23:00 - 07.30 tel.: 02/374863.
GRAFICKÁ ÚPRAVA A LAYOUT: topdesign, studio firmy PCP.
Titulní strana: obrázek z prospektu Kings Quest IV, Sierra On-Line.
Z dodaných imprimovaných litografií vytiskla Polygrafia, a.s.
Podávání novinových zásilek povoleno Ředitelstvím poštovní přepravy Praha č.j. 1855/93 ze dne 9.6.1993, MK ČR 5 204, MIČ 47 129.
ROZŠIŘUJE: PNS, soukromí distributoři, PC-INFO a JRC.
PŘEDPLATNÉ A INZERCE: PCP, P.O. Box 414, 111 21, Praha 1.
Tel.: 02/66712315 tel+fax: 02/66712316.
ADMINISTRATIVA: Hana Hladíková, Daniela Nalezinková.

Netestováno na zvířatech

Copyright® Popular Computer Publishing, 1994.
Všechna práva vyhrazena. Žádná část nesmí být reprodukována, uschovávána v rešeršním systému nebo šířena jakýmkoli způsobem včetně elektronického, mechanického, fotografického či jiného záznamu bez předchozího písemného svolení vydavatele.

Plošná inzerce

1/12 strany *(65 x 65,25 mm)* 3.950 Kč
1/6 strany *(65 x 132,5 mm)* 6.950 Kč
1/4 strany *(111 x 148 mm - do krajů)* 9.900 Kč
1/3 strany *(65 x 267 mm)* 12.500 Kč
1/2 strany *(111 x 297 mm - do krajů)* 15.950 Kč
celá strana *(223 x 297 mm - do krajů)* 27.500 Kč
dvě strany v čísle 29.850 Kč
Slevy až 40%! Náklad: cca 25 000 ks.
Ceny jsou uvedeny bez DPH.
Tel: 02/66712315 (8-16 hod.), Tel+Fax: 02/66712316

DOPISY ČTENÁŘŮ

ně. Ste 100% Bomba (vubuchnutá..?). Samo sebou mám aj drobnejšie výhrady. Mali byste uverejňovat pri recenziách, pre ktoré všetky počítače je hra spracovaná. V Ex23 ste písali, že budete vychádzať ako dvojtýždenník no a od 2.5 do 1.6 je to 30 dní... (No comment!). Inak fakt sila. Veľmi sa mi ráta Váš predplatitelský systém, ktorý som (z)neužil. Ste fakt špičkový! Veľa úspechov do dalšej paňáčiny(?) Vám želá **Róbert Hekš** Prepač, na P.S. nebolo miesto.

Rád bych ti odpověděl pár odpovědí. Ano, právě tobě, protože tvůj dopis neobsahoval jen chválu, ale i rozumné otázky, ne neustálé hádání o priority časopisu (Amiga x PC). Mé odpovědi nejsou jen na Róbertovy otázky, ale i na jiné. Ale s tím apeluji na všechny čtenáře, kterým jsme tak sympatičtí, že sáhli po peru: Pište čitelně! Je lhostejné, jestli použijete latinku, holografický záznam, kipu, čínské znaky, kamenné desky, ale aby se to dalo číst! (Kamenné desky raději neposílejte, kdo by se s tím tahal? -ml-) Jako nejvhodnější se jeví použití disket a textových souborů. Ale zpět k Róbertovi. ❶ *Samozřejmě, že dá. Dokoupením přídavných zvukových karet. A500, A500+ a A600 nejdou, pokud vím a ani by to nemělo velký smysl - jsou příliš pomalé. Amiga 1200 může zlepšit svůj zvuk skrz zvukovou kartu PCMCIA (16-bit). Ale zde (V Čechách) není, myslím, k dostání. U A3000, A4000 je to jiné kafe (pro Róberta - něco jiného). Do Zorro slotu lze vsunout spustu zvuk karet ať už jen samplerů (Sound Studio AD516, AD1012) přes vynikající zvukové karty jako One stop music shop (16-bitů, 32 hlasů, asi 560 US$), která se vyrovná kvalitou GUSovi (Advanced Gravis Ultrasound) na PC. Nemá ale příliš velkou podporu u her, ale to ti určitě nevadí, pokud se chceš věnovat hudbě profesionálně.* ❷ *Amiga má s určitou platností 4 kanály zapojené jako stereo (hardwarových). Softwarově lze emulovat asi až 7,8. Sám vidíš v Trackerech volbu osmi kanálů, ale ta je jen softwarová. Zajímavý zvuk je také u Turricana 2, kde je 7 kanálů. Standardní 4 už i pro hry nestačí, např. Lotus I volba 2 hráčů a dohromady s hudbou dává zajímavý koncert.* ❸ *Existuje. Všechny nové trackery (používám nejvíce ProTracker 3.10), OctaMed 5.0. Výborný byl a stále ještě je Sonix, pro tvorbu vlastních zvuků (samplů), kde to potom vypadá, že Amiga má FM syntezátor, což nemá. Ale tyto programy využiješ nejvíce, propojíš-li je s klávesami přes MIDI. Ještě k cenám, já sám vlastním program ProTracker 3.10b za téměř nulovou hodnotu, přitom legální. V některých zahraničních časopisech bývají tzv. coverdisky s programy. Ale spousta těchto hudebních programů je Shareware.* ❹ *V této oblasti nejsem zcela kompetentní, a proto mé názory ber s rezervou. Takže pokud vím, Jaguar není programovatelný (zatím). Myslím si, že dnes, kdy počet her v Čechách prodávaných na Jaguára nepřevyšuje počet prstů člověka, nejsou tyto výrobky na trhu (nebo aspoň na našem). Pro všechny, kteří mi v tuto chvíli přejí smrt, chci na obranu říci, že dne 13.6.1994 v Praze FDD nebo klávesnice na Jaguára nebyla (a basta). S tím souvisí i další otázka. Jelikož není na trhu dost her, předpokládám i nepřítomnost jakéhokoli hudebního programu. Ale této věci bych se nebál. Hudební programy na Jaguára určitě přijdou. Vždyť 16-bitový zvuk + DSP chip je pro hudbu a efekty jako stvořený.* ❺ *CD32 využívá obrovského místa na CD a proto tam mohou být uloženy kvalitně nasamplované moduly (ve smyslu hudby). Zvuk jde proto z CD a je 16-bitový. Jinak má CD32 stejný zvukový výstup jako výše uvedený u A1200.* ❻ *Je to softwarová výbava: Deluxe Paint IV, Oscar... a další. Když porovnáš cenu kompletu s cenou A1200 samotnou + DPaint + jednotlivé hry, vyjde tě D. Desktop levněji. Pro pariače ako ty nejsi - súper (Ja viem, že si).* ❼ *Já bych ti doporučil Atari Falcon 030. To, co potřebuješ, on už obsahuje a navíc DSP (my, amigisti, rudneme závistí) - to je také jediný rozdíl mezi Falconem a Amigou např. 3000, 4000 ve prospěch Falcona. Nejsem příznivec PC a naopak, ale rozhodně bych tuto cestu také nezavrhoval (pokud máš na mysli jen a jen hudbu, nic víc ani nelze). Už výše uvedená karta GUS nebo Multisound Turtlebeach nabízí ve spojení s MIDI perfektní zvukové zázemí (kdyžtak to nečti - je to jen PC - to byla jen legrace). Poslední je doufat, modlit se a prosit v duchu firmu Commodore o vypuštění nového typu. Jinak díky za pochvalu a k tvé otázce her a jejich fungování pod různými počítači: Obecně platí, že zcela nové hry na Amigu nejsou na PC a naopak (až na výjimky Team17, částečně Psygnosis). K problému PC x Amiga jen toto: Proč urážet veřejně druhou platformu, když stačí si tento názor nechat pro sebe. Taky nikomu neříkám do očí, že Amiga je lepší. Rozštěpení Excaliburu na Ecalibur - PC a Excalibur - Amiga by si určitě nikdo nepřál. Rozdělení počtu stran ve prospěch Amigy nebo PC nelze úplně přesně určit. Nezávisí na výsledku redakční bitvy, ve které mají jednotlivé platformy zastupce v podobě redaktorů, ale na příspěvcích, rezenzích her a poměru vzniklých her na jednotlivé počítače. (A také tak trochu na vydavateli -ml-) Přichází k nám stovky dopisů s obsahem: smrt Amize, nechť zhyne PC, PC má jen 80% časopisu,atd. Chtěl bych jen podotknout pro ty, kteří mají u úst pěnu jen při pomyšlení na útisk svého miláčka, že na hlavičce Excaliburu je napsáno "časopis počítačových her", tedy ne jen PC-her nebo Amiga-her, tudíž zde není řečeno o jakési převaze vůbec nic. Tolik všechno. Promiňte, tolik k tomuto problému.* **TJOKER** ■

Co nového v redakci?

● Shadow uvažuje o tom, že by umýval mrtvoly. "Prý dávají 3.000 Kč na den a to je víc, než dostanu v Excaliburu. Do mého Excaliburu však budu psát dále" tvrdí Shadow. Opravdu o tom Shadow uvažuje, o ničem jiném totiž nemluví. Umíte si představit větší hrůzu?

● JKL je prvním profesionálem v redakci Excaliburu. Je to jeho hlavní zaměstnání a dal mu přednost před množstvím zdánlivě lukrativnějších nabídek. Říká: "Tak málo Amigy v Excaliburu - to jsem již nemohl vydržet. Něco se muselo prostě udělat." Jak známo, JKL má nyní dovolenou.

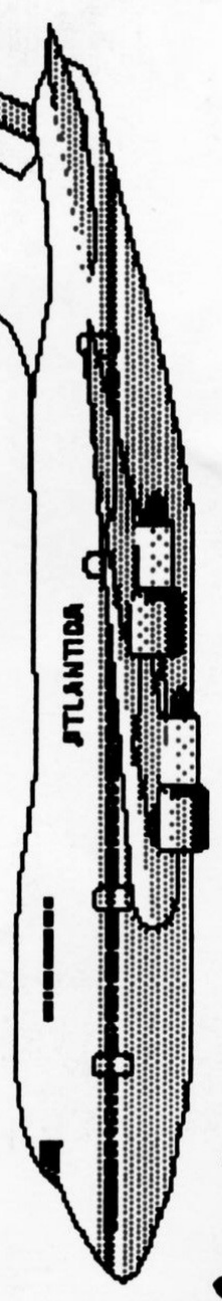
● Vydavatel konečně uvolnil pro potřeby redakce 486 DX 2/66 MHz. "Nic lepšího než hry nemohlo tento přístroj potkat. Na nic jiného se totiž nehodí."

● Mečení v redakci! Dalším postiženým, který zakusí paňáty redaktorů, se brzy stane počítač MAC. Vydavatel říká: "Zrychlí se tím práce redakce. Layout pak může topdesign dělat souběžně a není třeba čekat, až někoho napadne přenést texty a obrázky z PC na grafické počítače. Prostě tam budou."

● Počet redaktorů opět vzrostl. "Světové časopisy však čítají v Impressu stovky jmen, máme proto ještě stále co dohánět" tvrdí JKL. Na otázku, kterou jsem si dovolil kvůli vhodné časové hladině položit, jestli kvůli rozsáhlejšímu Impressu a následnému zachování alespoň trocha obsahu bude vydavatel nucen zvýšit počet stran, vydavatel odpověděl: "Ne, myslím". Tak co si o tom máme myslet? A nebyl by to on, byl-li to někdo jiný, protože mají oba stejné kabáty.

● Náklad Excaliburu stále vzrůstá, ovšem někteří distributoři jaksi neplatí. Proto je vydavatel nucen postupně těmto neplatičům pozastavovat dodávky. "Může to mít za následek občasné výpadky prodeje Excaliburu v některých regionech. Rád bych věřil, že množství postižených nebude příliš veliké, neboť pak by se Shadow nezastavil." **-ml-** ■

Nestavte se k štěstí zády



Předplatte si 12 čísel časopisu a u nás u race 1995 na Malorcu

Předplatné ATLANTIDA News

Příjmení a jméno

Ulice (č.p.)

PSČ, Město

Rodné číslo / <- musí být čitelně vyplněno

Závazně si objednávám následující čísla časopisu

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 | 1-12

požadovaná čísla zakroužkujte

Vlastním (používám) počítač

C64/128 A500/A2000 A500+ A600 A1200 CDTV CD32 jiný

zakroužkujte příslušný počítač

označte křížkem příslušný řádek

☐ Zaplatil jsem ___ x 25 Kč tj. ___ Kč

☐ Zaplatil jsem 12 x 20 Kč tj. 240 Kč

na účet KB 53502-071 směr. kód 0100
variabilní symbol: **rodné číslo** k.s.: **0008**

Podpis

Předplatné ATLANTIDA News

Příjmení a jméno

Ulice (č.p.)

PSČ, Město

Rodné číslo / <- musí být čitelně vyplněno

Závazně si objednávám následující čísla časopisu

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 | 1-12

požadovaná čísla zakroužkujte

Vlastním (používám) počítač

C64/128 A500/A2000 A500+ A600 A1200 CDTV CD32 jiný

zakroužkujte příslušný počítač

označte křížkem příslušný řádek

☐ Zaplatil jsem ___ x 25 Kč tj. ___ Kč

☐ Zaplatil jsem 12 x 20 Kč tj. 240 Kč

na účet KB 53502-071 směr. kód 0100
variabilní symbol: **rodné číslo** k.s.: **0008**

Podpis

Soukromá inzerce ATLANTIDA News

Příjmení a jméno

Ulice (č.p.)

PSČ, Město

Telefon /

označte křížkem řádky, které mají být otištěny

Text inzerátu ☐ . kupon

POZOR - Mezery a interpunkční znaménka se počítají jako znak.

Inzerát má být otištěn celkem ☐ krát.

Zaplatil jsem složenkou 10,- Kč za každý, i započatý, kupón a za každé jeho opakování.

Podpis

Prodáváte počítač ? Sháníte tiskárnu ?
Hledáte vhodné programové vybavení ?

Obraťte se prostřednictvím inzerce na naše čtenáře

Známka
2,- Kč

Redakce
ATLANTIDA News
Husitská 11
PRAHA 3
1 3 0 0 0

Odesflatel:

Známka
2,- Kč

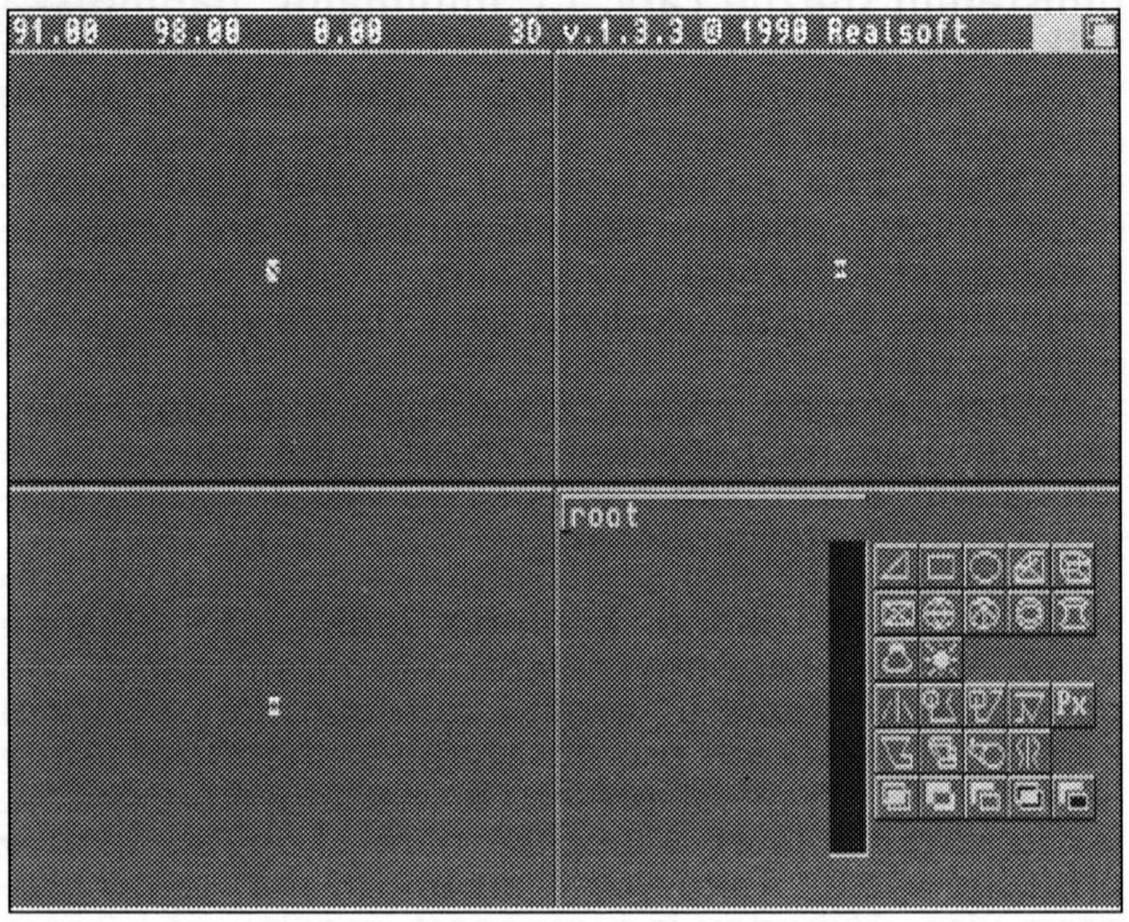
Redakce
ATLANTIDA News
Husitská 11
PRAHA 3
1 3 0 0 0

Odesflatel:

Známka
2,- Kč

Redakce
ATLANTIDA News
Husitská 11
PRAHA 3
1 3 0 0 0

Odesflatel:



objektu na disk, změna jeho barvy a jiné. Jsou zde i menu pro tvorbu hierarchické struktury objektů, které usnadňuje práci s nimi. Najdete tu funkce pro přesun, protahování, otáčení či ohýbání těles do všech různých směrů. Jsou zde funkce připomínající hrnčířský kruh, kdy obtočením libovolné křivky kolem osy, která vůbec nemusí být kolmá, dostanete těleso, které můžete dále upravovat.

Každé těleso kromě tvaru může mít i barvu, což ovšem není nic neobvyklého. Tělesa však mohou mít i materiál a povrch. Například skleněná koule, posvítíme li na ni, odráží světlo jinak než koule dřevěná nebo mramorová. Rovněž máme-li povrch tvořený pomačkaným alobalem chová se jinak než koule když je potažena neohoblovaným dřevem. Kromě povrchu můžeme těleso obalit i texturou, což je vzor i na povrchu. Můžeme tedy stvořit dřevěnou desku z neohoblovaného dřeva, na které bude namalován třeba obraz vašeho oblíbeného učitele a tu pak použít jako terč na šipky, či si ji pověsit nad postel jako ikonu nad postel ve svém pokoji.

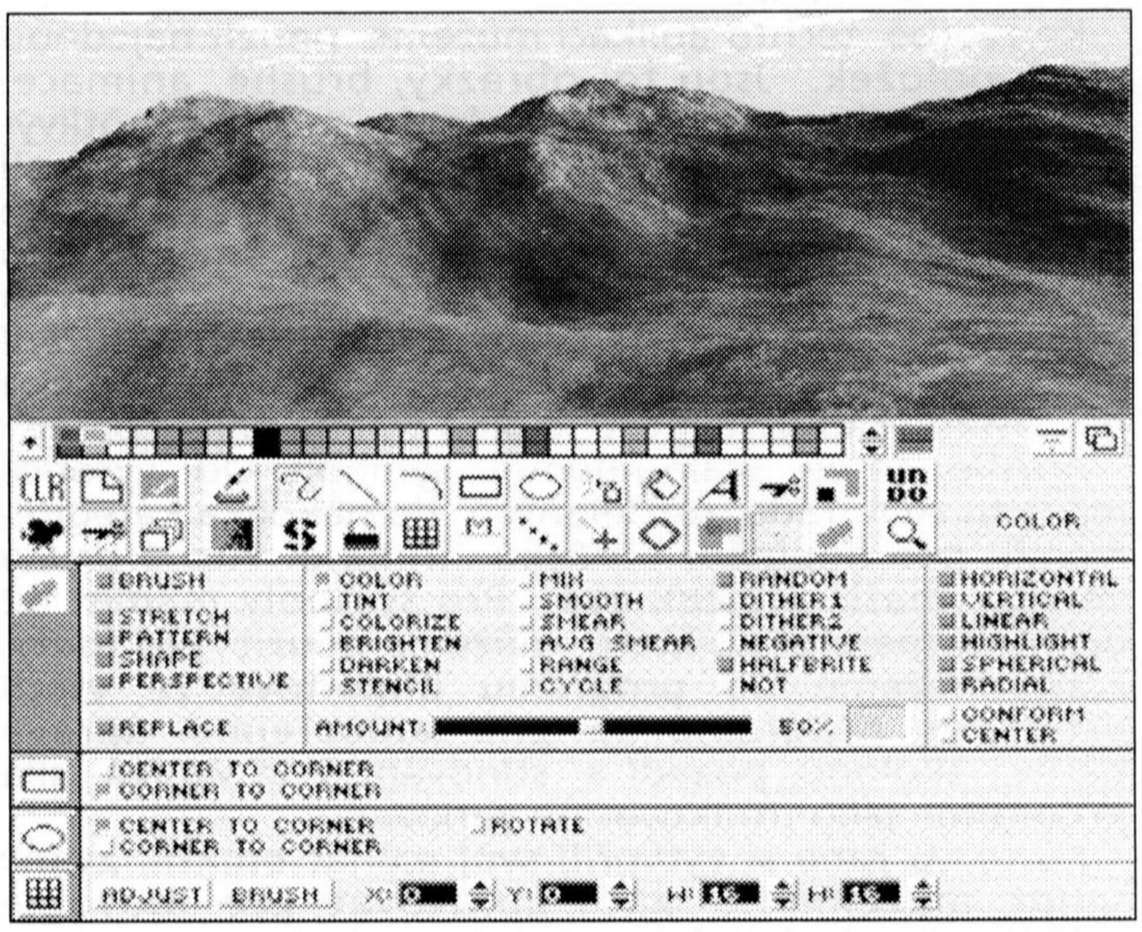
Po té, co úspěšně vytvoříme svůj objekt a dáme mu materiál, barvu, texturu a povrch, můžeme přeskočit do drátěného editoru. Zde je nám náš objekt ukázán, jak byl svařen z drátů. Nyní si jim můžeme otáčet podle libosti a můžeme si ho přibližovat nebo vzdalovat. U složitějších těles typu kráva nebo kostlivec je vhodné použít funkci, která nám jakoby objekt vloží do krabice. S tou se pak rychleji pohybuje. Po zvolení nejvhodnějšího úhlu pohledu skočíme do solid editoru. Zde si nastavujeme nejrůznější atributy pro vykreslení.

Od počtu barev, rozlišení, antitaliasing až po nejrůznější typy osvětlení scény i objektu. Posledním krokrm pro vykreslení našeho objektu stačí zvolit funkci RENDER. Pak již čekáme než se objekt vypočítá a zobrazí. Podle složitosti objektu a konfigurace počítače vykreslení trvá od několika sekund až po hodiny.

Abychom se nemuseli trápit s vymýšlením materiálů, výrobce už pro nás několik těchto materiálů připravil. Pokud se Vám nebudou líbit, můžete si je upravit v editoru, který je součástí programu. Rovněž je na disku i sada textur a povrchů. Jsou zde i nějaké objekty a pár utilit, které můžeme použít třeba pro přehrávání animací, které jdou v programu samozřejmě také vytvořit. Jsou zde i utility pro import objektů z jiných programů a další. Real 3D je na trhu v několika verzích, kde každá obsahuje nějaké další vylepšení, nejlépe vybavená verze nese označení PROFESIONAL.

Brilliance 1.0

Jestliže si zakoupíte tento program, získáte mocné balení s podrobnou dokumentací a se dvěma programy: BRILLIANCE a TRUEBRILLIANCE. Součástí programu BRILLIANCE je i množství obrázků s paletou barev od 2 do 256, ale bohůžel nedokáže zpracovat obrázky a animace formátu HAM nebo TrueColor. Pro tyto obrázky potřebujete druhý program TREUBRILLIANCE, který kreslí jak v modu HAM, tak i HAM8, také dokáže zpracovat 15-ti bitové (32000 barev) a 24 bitové obrázky. Díky tomu můžete do programu nahrát 24 bitový obrázek, kreslit přes něj a následně ho zaznamenat ve formátu 24 bit, s tím, že zachováte přesnou škálu barev stejně tak, jak to dělá Toaster Paint od firmy New Tek. BRILLIANCE je dobře porovnatelný s Deluxe Paint IV AGA v pomůckách, funkcích, charakterech stejně jako i v jeho ostatních funkcí. Na rozdíl od Deluxe Paint IV AGA ovšem TREUBRILLIANCE dokáže pracovat v HAM a HAM8 a uchovat tento formát v 24-Bit formátu. Většina kláves má stejnou funkci jako u DPaint IV AGA, to samé platí i o animaci, která nabízí animační formát Op-5, animbrush a oba programy též uchovávají orámování (frames) ve stejném formátu. Oproti DPaint IV AGA zde naleznete nové animační formáty Op-8 WORD a Op-8 LONG. Ti z Vás, kteří své animace vytváří na DPaint IV AGA by neměli mít žádné problémy s animací v BRILLIANCE. Tweening menu v BRILLIANCE nabízí všechny funkce z DPAint IV AGA jako jsou: MOVE, REQUEST, OPACITY, DECAY a TRAILS. Stejně jako v DP IV AGA je perspectiva dosažitelná pouze pomocí Tweening



menu a štětcové morfování se nachází s funkcemi animštětce. Bohůžel zde není funkce Light Table. Velice příjemnou jsou funkce Preview, TINT (barevné odstíny), COLORIZE (paleta barev), BRIGHTEN (jasnost, pestrost a světlost) DARKEN (tmavosta) a NEGATIVE (negativní zobrazení). Na rozdíl od DPaint IV AGA nepoužívá BRILLIANCE pull down menu. Místo toho máte přístup ke všem funkcím pomocí STACABLE (menu panel), který může být vypnut nebo zapnut. Další menu jsou skryta pod číslicemi 1-9. Dobrou funkcí je i komentář s popisem každé funkce, který se nachází na pravé straně menu. Závěrem lze konstatovat, že BRILLIANCE je přátelský program, vykonávající dobrou práci s téměř všemi funkcemi a možnostmi, které nabízí. Pokud bych vlastnil oba programy, mohl bych se suveréně obejít bez DPaint IV AGA, ale podmínkou je mít programy oba dva. Jedna z mála věcí, které by se dali BRILLIANCE vytknout je nepřítomnost ARexxu což u tak kvalitního programu jakým BRILLIANCE bezesporu je je dosti nepochopitelné.

Jistě jste překvapeni možnostmi, které Vám vaše Amiga nabízí. My Vám můžeme přislíbhit, že i v příštím díle tohoto seriálu si budete mít o čem číst. Připravujeme pro Vás recenze IMAGINA 2.9, MAXON CINEMA 4.0, Deluxe Paint IV AGA, PPAINT a AD PRO v. 2.3.

-jv-

Kompletní manuál programu

NTP Commander 1.1

Program se podobá programu "Norton Commander" na počítačích řady PC. Má dvě okna, ve kterých mohou být různé typy položek, tříděných podle specifických kriterií; NTP má zabudován systém rychlejšího čtení adresářů z OFS floppy mechanik. Čtení odpovídá optimalizaci diskety.

Výhodou programu NTP je Hyper-textový Help, který je přehledný a dá se v něm lehce orientovat. NTP byl napsaný pod OS 3.0, ale pracuje na všech počítačích Amiga. Program se přizpůsobí různým verzím operačního systému a je schopný využívat jejich nové možnosti - čím vyšší verze OS, tím větší komfort obsluhy programu. Označení jednoho a nebo skupiny souborů je jiné než v ostatních programech tohoto typu na Amize. Soubory se označují pravým tlačítkem myši, a nebo přes klávesnici,což je rychlejší a také pohodlnější.

Další z výhod programu je vlastní Příkazový řádek s některými vlastnostmi Shellu. Rychlé vyhledání souboru v okně je možné tím způsobem, že při stisknuté klávese Alt píšete název hledaného souboru tak dlouho, až se na něj nastaví kurzor. Uvedená funkce je velmi užitečná, jestliže se v daném adresáři nachází velké množství programů.

Pracovní prostředí

Prostředí je tvořeno dvěmi rovnocennými Okny, Gadgety a Příkazovým řádkem . Po stisknutí pravého tlačítka myši v komunikačním řádku menu (v úplně horní části obrazovky) se objeví Menu. Když NTP požaduje zadání údajů, použije Requester.

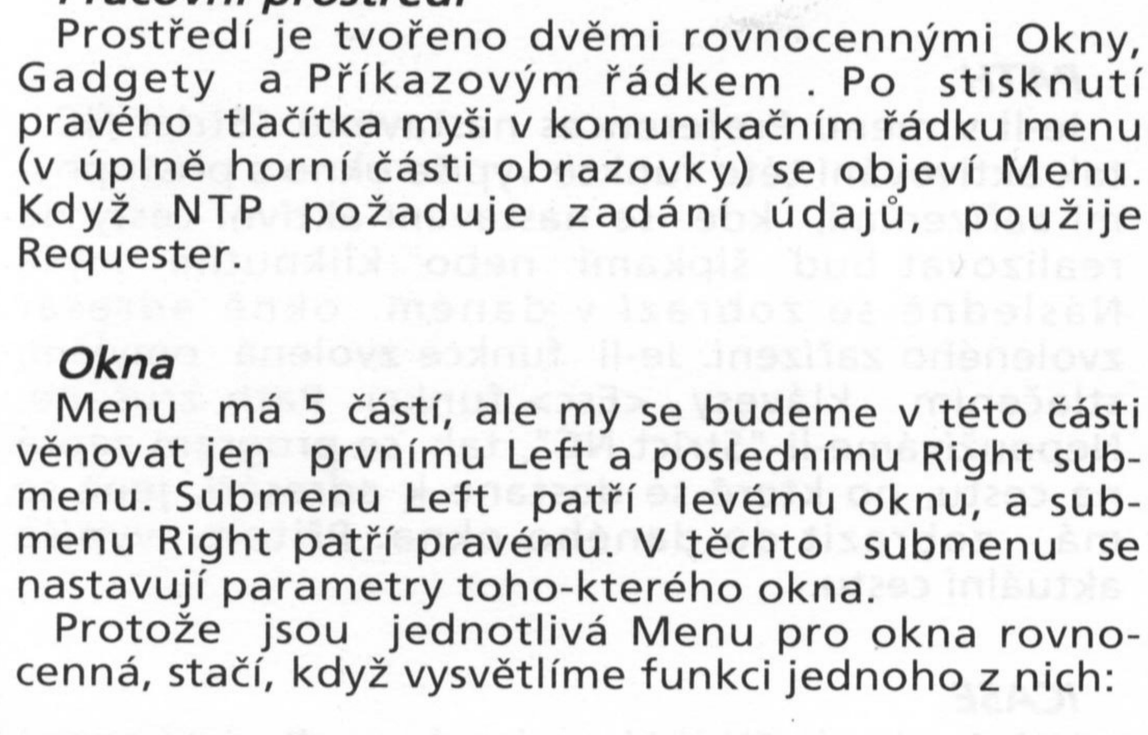
Okna

Menu má 5 částí, ale my se budeme v této části věnovat jen prvnímu Left a poslednímu Right submenu. Submenu Left patří levému oknu, a submenu Right patří pravému. V těchto submenu se nastavují parametry toho-kterého okna.

Protože jsou jednotlivá Menu pro okna rovnocenná, stačí, když vysvětlíme funkci jednoho z nich:

FILES

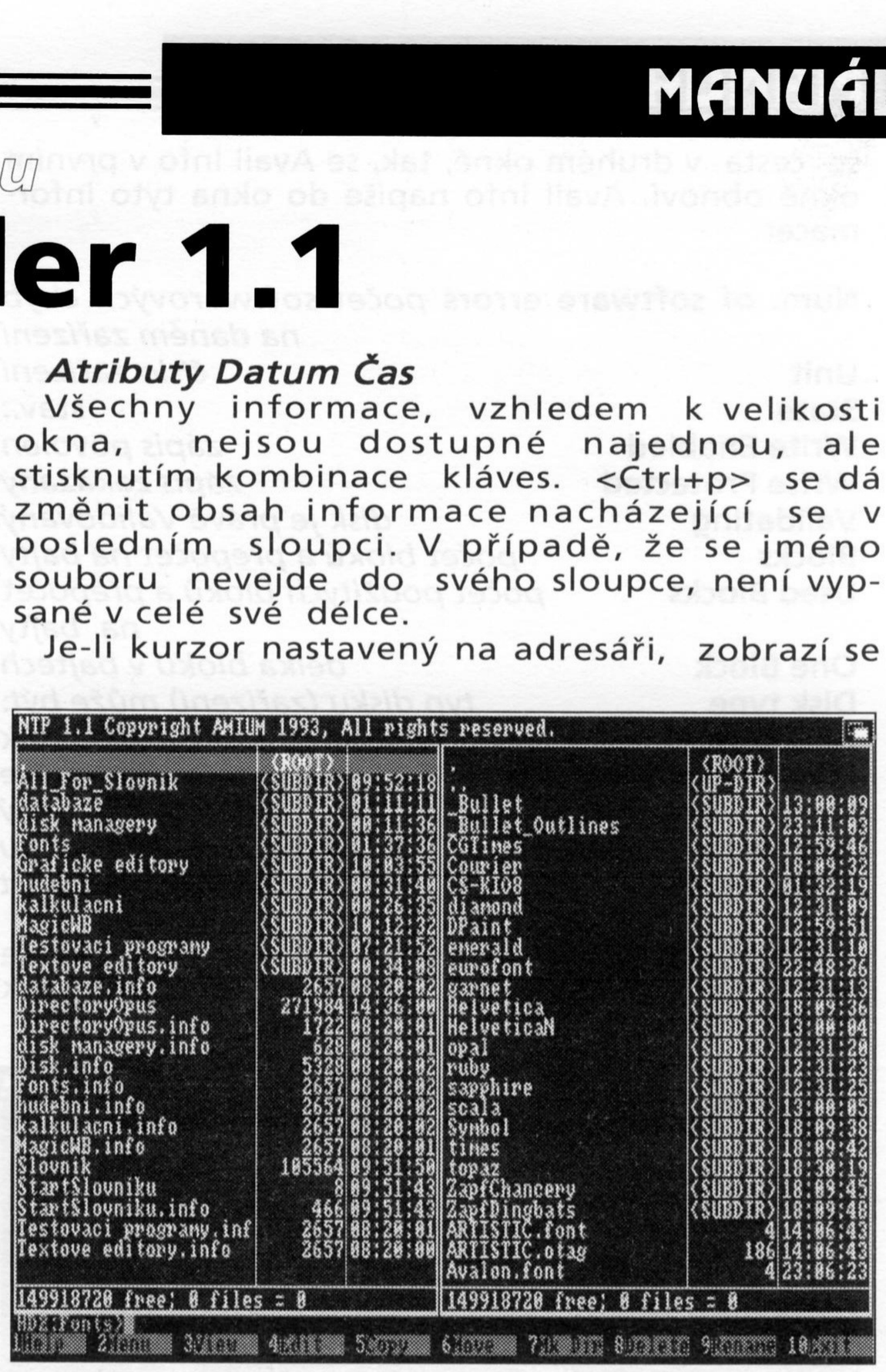
Jméno adresáře SUB-DIR Atributy|Datum|Čas
Jméno souboru Délka Atributy|Datum|Čas



Atributy Datum Čas

Všechny informace, vzhledem k velikosti okna, nejsou dostupné najednou, ale stisknutím kombinace kláves. <Ctrl+p> se dá změnit obsah informace nacházející se v posledním sloupci. V případě, že se jméno souboru nevejde do svého sloupce, není vypsané v celé své délce.

Je-li kurzor nastavený na adresáři, zobrazí se



obsah adresáře do druhého okna. -při tomto typu má spodní řádek okna následující tvar:

x free; y files = z

kde :x ... počet volných bajtů na disku
y ... počet označených položek
z ... součet délek označených souborů'

TREE

Po stlačení klávesy Enter na nějakém podadresáři sa obsah daného podadresáře zobrazí do druhého okna.

QUIC VIEW

Je-li zapnut příkaz QW okně není možno vykonávat žádné funkce. Je-li nastaveno v jednom okně Quick View (QW) a v druhém Files, tak se v okně QW objevuje informace o souboru na kterém je nastaven kurzor v druhém okně. "View" obsahuje informaci o typu souboru:

Executable file	*spustitelný soubor*
Object file	*objekt*
/FF-Format file	*soubor standardu IFF, může to být obrázek, animace, hudba*
Unknown format file	*neznámý typ souboru.*

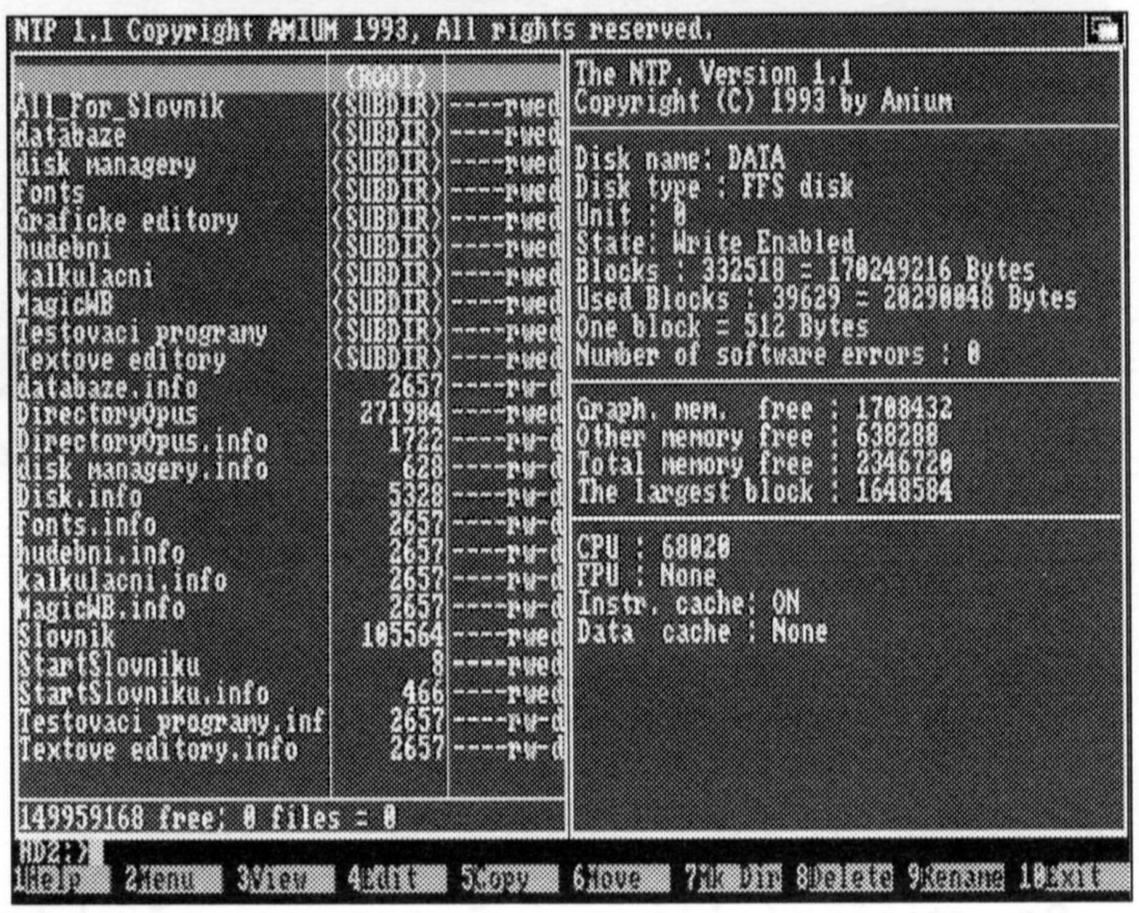
AVAIL INFO

Informace o volné paměti, a o typu disku, přičemž jeden adresář je zobrazen v druhém okně (druhé okno musí být typu Files). Změní-li

se cesta v druhém okně, tak, se Avail Info v prvním okně obnoví. Avail info napíše do okna tyto informace:

Num. of software errors *počet softwarových chyb na daném zařízení*
Unit *číslo zařízení*
State *stav.:*
Write Enabled *zápis povolen*
Write Protected *zápis zakázaný*
Validating *disk je právě Validovaný*
Blocks *počet bloků a přepočet na bajty*
Used Blocks *počet použitých bloků a přepočet na bajty*
One Block *délka bloku v bajtech*
Disk type *typ disku (zařízení) může být:*
DOS Disk *normální AMIGA-DOS disk*
No disk present *disk není v mechanice*
Unreadable disk *disk je nečitelný*
Not really dos disk *neznámý formát disku*
Kickstart disk *na disku je KickStart*

Pracujete-li pod systémem 2.0 a vyšším, tak se může vypsat i následující informace podle toho jak je disk naformátovaný:



FFS Disk
International FFS
International DOS
Directory Cache FFS
Directory Cache DOS
Disk name *jméno disku*
Graph. mem. free *velikost volné Chip-RAM*
Other memory free *velikost ostatní volné paměti*
Total Memory free *celková volná paměť*
The largest block **velikost** *největšího volného bloku paměti*
CPU *typ processoru v počítači*
FPU *typ koprocessoru v počítači*
Instr. Cache: *stav instrukční vyrovnávací paměti*
Data Cache : *stav datové vyrovnávací paměti*

ASSIGNS

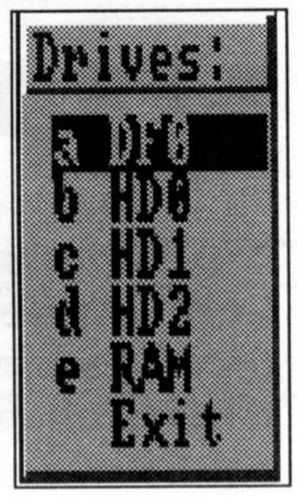
Seznam názvů disků (VOLUMES), které jsou v systému a seznam logických zařízení (assignovaných adresářů) (SUBDIR)

tvar: Jméno (VOLUME|SUBDIR) Task

Task - je jméno tasku který zařízení obsluhuje. Po stlačení <Enter> se adresář zobrazí a typ okna se změní na Files.'

DEVICES

Seznam zařízení (DEVICE) které jsou v systému. Jedná se především o interní a externí disketové jednotky, které jsou označené zkratkou DF0:, každá další diketová jednotka zvíší koncové číslo o jedna (DF1). Dále sem patří harddisky, které většinou bývají rozdělené na partion (DH0,DH1 až DH3), RAMdisk, případně CD ROM .



tvar: Jméno DEVICE Task

EXEC LIST

Zobrazí se určený seznam systému. O jaký seznam půjde, se dá nastavit v podmenu Exec List , které je přímo v menu Left nebo Right.

SORT

Označuje podle čeho jsou položky v okne tříděné.

UnSorte *Nesetříděné položky*
Name *Setříděné vzestupně podle jména.Adresáře*
Size *Setříděné sestupně podle délky souboru*
Separate Dir *Setřídění vzestupně podle jména adresáře majíprioritu před soubory*

FILTER

Program se zeptá na Pattern souborů, které mohou být zobrazeny (Enable Filter) a na pattern souborů, které nemohou být zobrazeny (Disable Filter). Potom jsou při zobrazování adresáře načítané jen ty soubory, které dodržují Enable Filter pattern a nedodržují Disable Filter pattern. Filtr platí jen pro typ údajů v okne Files . Filtr působí jen na soubory a ne na adresáře.'

PATH

Je-li v menu Preferences nastaveno "Strict NC", tak aktivování této funkce vypíše okno s přístupnými zařízeními, kde se nastavení aktívní cesty dá realizovat buď šipkami nebo kliknutím myší. Následně se zobrazí v daném okně adresář zvoleného zařízení. Je-li funkce zvolená omylem, stlačením klávesy <Esc> funkci Path zrušíme. Nepoužíváme-li "Strict NC", tak se program zeptá na cestu, po které se dostane k adresáři, jenž se má zobrazit do daného okna. Přitom vypíše aktuální cestu.

ICASE

Určuje, jestli Třídění souborů podle jména má přihlížet k velikosti písmen nebo ne. Je-li tato funkce nastavena, pak program nepřihlíží k velkým a malým písmenům.'

EXEC LIST

Je-li v Type nastavena položka Exec List, je možno si vybrat, o který Exec List půjde.

RESIDENT

seznam dos-rezidentních programů

tvar: jméno'

RESMODULE

Jedná sa o seznam všech knihoven a zařízení obsažené v paměti.Dále je zde obsažena informace, je-li přítomný RAD, apod.

TASKS
Seznam běžících úloh

tvar: jméno priorita'

MEMORY
Seznam rozdělení pamětí

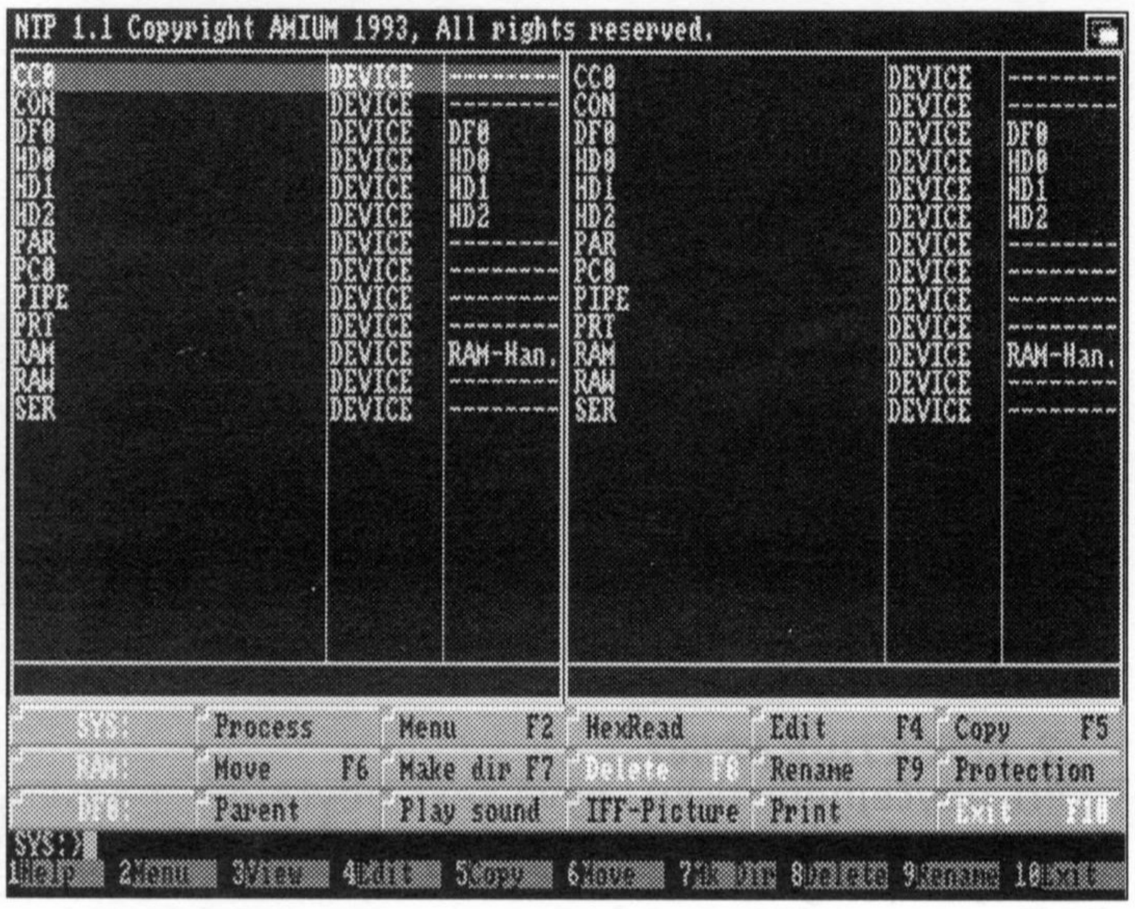
tvar: - jméno - volná paměť - celková paměť'

PORTS - porty

tvar: jméno priorita'

GADGETY

Gadgety v překladu znamenají tlačítka, které se dají aktivovat pomocí myši. V programu NTP jsou 3 řádky gadgetů po šesti v každém řádku. Tvar gadgetů má svůj funkční význam. Kliknutím myší do výseku



v levém horním rohu, dostaneme různou funkci u různých typů gadgetů. Gadgety jsou rozděleny do třech typů: Bez volby, Diskové, Funkční. Blok gadgetů se dá zapínat a vypínat kombinací kláves Ctrl+g.

BEZ VOLBY

To je pouze gadget se jménem "Parent".Když kliknete do výseku nic se nestane.'

DISKOVÉ

Jsou tu 3 gadgety umístěné na začátku každého jednotlivého řádku, lišící se barevně. Text v nich napsaný je žlutý. Zobrazuje jméno adresáře který se po nakliknutí gadgetu zobrazí do aktivního okna. Postupným naklikáváním dostáváme cyklické změny daného adresáře, až po žádanou volbu. Předvolené jsou najčastěji se vyskytující adresáře.'

FUNKČNÍ:

Sem patří všechny ostatní gadgety. Kliknutím do výseku jednoho z nich, se změní barva na bílou. Klikneme-li znovu, opět se změní barva. Gadget může mít pouze dvě barvy: modrou a bílou. Aktivací modrého gadgetu myší, se spustí funkce, která je v něm napsaná. Když klikneme na bílý gadget, tak se program nejprve zeptá, jestli se má daná funkce vykonat. Pokud odpovíme kladně, funkce bude vykonaná. Tak si můžeme nastavit, při kterých funkcích Vás má program dopředu varovat.

PŘÍKAZOVÝ ŘÁDEK

Příkazový řádek, je jedna z mnoha výhod, které program NTP poskytuje. Obsahuje aktuální cestu okna, ve kterém je nastaven kurzor. Při změně aktuálního okna se cesta v příkazovém řádku obnovuje bez toho aby sa změnil obsah příkazu, napsaného za kurzorem - znak ">". Psaní příkazu je normální - pomocí klávesnice,ale nedají se napsat znaky typu Alt+Znak, jsou to specifické znaky, které mají v NTP svůj význam.

Oproti editaci v CLI, má výhodu v tom, že při opravování chyby není nutné celý řádek vymazat a napsat text znovu, ale stačí se vrátit na začátek chyby kurzorem a tam ji opravit.

Další výhodou oproti CLI je, že příkazy které byly předtím napsané a odeslané, si NTP zapamatoval, a dá se mezi nimi listovat klávesami Alt+šípka_nahoru a Alt+šípka_dolu. NTP si pamatuje devět posledních příkazů.

Po napsání příkazu do příkazového řádku, se dá příkaz spustit pomocí klávesy Enter. Klávesa Enter má však dvojí význam:

1. Spouštění souborů nebo zobrazování adresářů v některém z oken.
2 Spouštění příkazů z příkazového řádku.

Je-li v menu Preferences nastaveno "Strict NC", tak má klávesa Enter pouze význam č. 2. Není-li tomu tak, je rozhodující kritérium, jestli se naposledy pracovalo v příkazovém řádku.

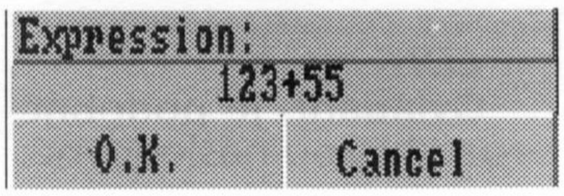
V tomto případě se stlačením Enteru provede jeho druhá funkce (bod 2.). Pokud se v příkazovém řádku nepracovalo,tak Enter vykoná pouze svoji první funkci.'

MENU

Menu je v NTP rozděleno do několika skupin:

Left	*parametry levého okna*
Files	*funkce týkající se nastavených souborů*
Special	*ostatní funkce*
Preferences	*práce s programovým nastavením*
Right	*parametry pravého okna'*

REQUESTERY



Jsou to okna která obsahují několik gadgetů. NTP pozná několik typů requesterů. O.K znamená kladnou odpověď a vykonání funkce Cancel znamená zápornou odpověď a zrušení funkce NTP umožňuje vypnout a následně opět zapnout systémové requestery. Např. při pokusu vymazat nebo zapsat na disk chráněný proti zápisu, systém otevře okno se zprávou "Disk write protected", s možností volit "Retry" nebo "Cancel".

FUNKCE

Funkce v NTP se rozdělují podle jejich funkčního významu. Následující názvy skupin označují i příslušnou část Menu, kde se nacházejí.

FUNKCE, TÝKAJÍCÍ SE SOUBORŮ.

Řekněme, že bychom některé soubory potřebovali zkopírovat, to znamená že je musíme nějak označit, aby program věděl, které to budou.

V případě, že by se jednalo pouze o jeden sou-

bor/adresář, pak není nutné ho označit, stačí pouze najet na něj kurzorem a vyvolat žádanou funkci (v našem případě "Copy").

V praxi většinou potřebujeme provést žádanou funkci na více souborech nebo adresářích. NTP nabízí možnost označení skupiny souborů a adresářů, přičemž po navolení žádané funkce, bude tato provedená na všech označených souborech a adresářích.

Soubor/adresář se dá označit několika způsoby. Nastavte kurzor na soubor nebo adresář a stlačíte klávesu 0 na numerické klávesnici. Soubor/adresář se nejenom označí - změní barvu, ale zároveň se kurzor posune o řádek níže. V případě, že chcete označit skupinu souborů, použijete klávesu + na numerické klávesnici.

Následné funkce pracují s označenými soubory/adresáři, v případě, že nejsou označené, tak pracují se souborem/adresářem, na kterém je kurzor. Jakmile se v popisu funkcí bude hovořit o souboru tak se tím myslí všechny označené soubory a adresáře.

Funkce volané ze submenu "Files" (kromě funkce Process), přičemž některé i přes gadgety a z klávesnice.

SIZE INFO

Sčítá délky označených souborů a délky souborů v označených adresářích, počet souborů a adresářů. Potom všechny tři součty vypíše na obrazovku.

EXECUTE

Spuštění souboru. Nejprve se NTP zeptá na argumenty a potom ho spustí. Funkce po zavolání poskytuje možnost zrušení vykonávané funkce pomocí "Cancel".

VIEW

Tato funkce zabezpečuje zobrazení obrázků, animací, textů a přehrávání hudebních modulů. Formát souboru je automaticky rozpoznaný. V případě, že formát souboru je neznámý, NTP soubor zobrazí jako textový. Listování v textu je možné buď myší nebo klávesnicí. V textu sa dá vyhledávat, pomocí klávesy F7 napíšete textový řetězec, který má být nalezen. NTP najde nejbližší výskyt tohoto textu směrem od kurzoru dolů. Zobrazený textový řetězec je v posledním řádku na obrazovce. Další výskyt daného textu se zobrazí pomocí klávesy F6. Rovněž se dá v textu rychle přesouvat

EDIT

Ovládání je podobné jako funkce View , přičemž rozdíly jsou následovné:

1. V této funkci je možné psát, doplňovat, a vymazávat text jako v normálním textovém editoru.

2. Dá se zapnout/vypnout Insert mód klávesa 0.

3. Po stlačení klávesy F2 se editovaný soubor uloží zpět na disk.
4. V případě, že jste v programu provedli nějaké změny a neuložili jste soubor zpět na disk a chcete opustit tuto funkci, NTP Vám oznámí, že soubor nebyl uložen.

5. Nedoporučuje se editovat jiné soubory než textové, protože uložení na disk, by mohlo způsobit přepsání souboru v jiné formě.

HEX-VIEW nebo HEWREAD

Funkce umožňuje načtení souboru v hexadecimální podobě. Stlačíte-li levé tlačítko myši v dolní části textu, text se roluje směrem dolů, stlačíte-li levé tlačítko myši v horní časti textu, text roluje směrem nahoru. Existuje několik možností ukončení této funkce: klávesou F10, gadgetem v levém horním rohu obrazovky nebo klávesou <Esc>.

COPY

Jestliže v průběhu kopírování stisknete klávesu Esc, program ještě dokopíruje daný soubor, ale další soubory už kopírovat nebude. V případě, že při zápisu nebo čtení dat nastane nějaká chyba, program to rozpozná a přestane kopírovat. Je-li velikost cílového adresáře menší jako kopírovaný soubor, tak se kopírování neuskuteční.

MOVE

Přesun souborů. Přesun je v podstatě Kopírování, ale s tím rozdílem, že kopírované soubory a adresáře ze zdrojového disku budou vymazány.

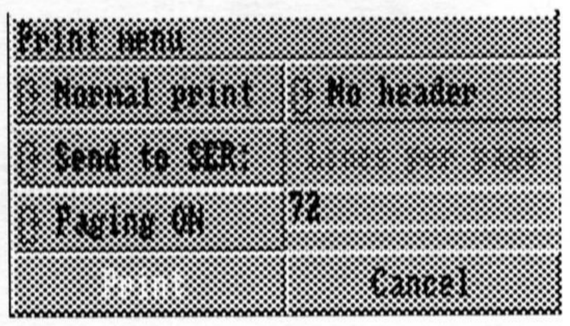
DELETE - Mazání souborů.

RENAME - Přejmnenování souborů.

PRINT FILES

Pomocí této funkce můžeme vytisknout libovolné textové (ASCI) a grafické soubory (IFF).

Po spuštění funkce se otevře okno s následujícím requesterem:



1. NORMAL PRINT - obyčejný tisk textu.

2. EFFEKTIVE PRINT

Při obyčejném tisku, bývá text obyčejně napsaný tak, že má přibližně 80 znaků na řádek. Toto si uvědomuje i program a na tiskárnách, které mohou do řádku napsat 160 znaků.

Shora uvedené schéma označuje formát celého vytisknutého textu. Text se potom čte tak, že nejprve se čtou levé poloviny stránek a potom pravé, program ovšem nepřepne automaticky tiskárnu do módu 160 znaků na řádek. Uživatel si musí tiskárnu do tohoto módu přepnout sám.

SPECIAL PRINT

Ti, kteří nechtějí tisknout pomocí ANSI-kódu, ale pomocí "ESC" sekvencí, si už určitě všimli, že v mnohých textových editorech nejdou "ESC" sekvence napsat, neboť nelze zapsat ani znak "ESC". Proto má NTP special print, který má tyto vlastnosti: *změní na znak "ESC" CHR$(27) a vytiskne hodnotu čísla "A" v ASCII-tabulce, tedy vytiskne CHR$(A).* Tyto znaky jsou záměrně vybrány, protože se používají jen v málo textech.

HEXDUMP PRINT

Funkce vytiskne soubor v klasickém Hexadecimálním + ASCII zápisu. Formát výstupu je stejný jako v Hex-View.

HEX EFFEKTIVE

Funkce vytiskne soubor ve zhuštěném (160 znaků na řádek) šestnáctkovém + ASCII zápisu. Tiskárnu si však do módu 160 znaků na řádek musí přepnout uživatel sám.'

Výstupní zařízení:
Tato funkce určuje na jaké výstupní zařízení bude text poslán.

Send to PAR: *text bude kopírován na paralelní port počítače 2.*
Send to SER: *text bude kopírován na sériový port počítače 3.*
Send to PRT: *text se pošle na zařízení PRT: to znamená na tiskárnu*

TYP HLAVIČKY
Typ hlavičky úzce souvisí se stránkováním. Není-li totiž stránkování vypnuto, tak se 3 volné řádky na vrchu každé stránky mohou nahradit:

Name of file *jménem tištěného souboru*
Page numbers *číslem stránky. Stránky budou číslovány od jedničky.*
Namme + Page *jménem tištěného souboru a číslem tištěné stránky.*
No header *volným řádkem*

Po nastavení všech voleb je možno soubor vytisknout, nakliknutím gadgetu Print. Program si automaticky zapamatuje nastavení všech předvoleb pro funkci "Print" a při dalším tisku je poskytne requesteru tak, jak byly nastaveny.

IFF PICTURE
Funkce umožňuje prohlédnutí obrázku formátu IFF.V případě, že se pokusíte prohlédnout jiný formát obrázku než IFF, tak, program vypíše chybové hlášení. NTP dokáže zobrazit i obrázky využívající ECS a AA chipset.'

PLAY SOUND
Přehrání zvukového modulu, uloženého ve formě RAW. NTP pomocí klávesnice umožňuje zahrát zvuk i na více frekvencích. Klávesnice se při hraní zvuku změní na klávesnici běžného hudebního programu na Amize, čímž je umožněna tvorba libovolné melodie. Ukončení přehrávání se provede kliknutím na gadget "OK", v zobrazeném requesteru. Přehrávání označené skupiny vzorků zvuku, se zvolí volbou "Cancel" requesteru.

PLAY MED
Přehrání čtyř-kanálové hudby napsané v programu MED nebo v programu OctaMed. Je nutné, aby v adresáři Libs existovala medplayer.library.'

PLAY OCTAMED
Přehrání osmi-kanálové hudby napsané v programu OctaMed. K přehrání je potřebné, aby v adresáři Libs: existovala octaplayer.library.'

PLAY NTMODULE
Přehrávání hudebních modulů vytvořených programem Noise-Tracker, Pro-Tracker atď. Moduly spakované pomocí programu "Power Packer" je možné přehrávat, máte-li v adresáři Libs: knihovnu "powerpacker.library". Funkce je vyvolávána i prostředníctvím funkce View.'

SEARCH
Vyhledávání textových dat. Program se nejprve zeptá na hledaný řetězec a potom prohlíží označené soubory a adresáře. Když ho najde, ukáže soubor v editoru a kurzor umístí na začátek hledaného řetězce, lokalizovaného na nejspodnějším řádku daného textu. Odejdete-li z editoru pomocí klávesy <Esc>, tak se prohledávání ostatních souborů nevykoná.

ENCRYPT
Funkce zabezpečující kódování souborů. Nejdříve se zeptá na kód. Kód může být složený z písmen a čísel. Začíná-li kód na znaménko "-", tak se jedná o dekódování. Jestliže začíná na "+" nebo libovolné písmeno (číslo), tak se jedná o kódování. Kódování a dekódování se vykonává stejně jako u. Kopírování a to stejné co platí pro kopírování, platí i pro [de]kódování (dokonce i tehdy když je Copy Gadget bílý, se [de] kódování zeptá na cílovou cestu, stejně jako to dělá funkce Copy). Všechny označené soubory budou zakódované/odkódované pod tím stejným kódem.

PROTECTIOM
Pomocí této funkce se dají nastavovat atributy (ochrana, např,"r,w,e,d") označených souborů. Jedná-li se o víc souborů, program se zeptá na společné definování ochrany souborů "Common mask". Zvolíte-li funkci omylem, dá se zrušit volbou "Cancel" Requesteru.

SELECT GROUP
Označení skupiny souborů (stejné jako "+" na num.bloku)'

UNSELECT GROUP
Označení skupiny souborů (stejné jako "-" na num.bloku)'

PROCESS
Funkce se vyvolá, je-li kurzor na nějakém souboru a stlačíme klávesu Enter nebo ho 2x naklikneme myší. V případě, že je to adresář tak se zobrazí. Označíme-li si však nějaké soubory a adresáře a zavoláme funkci Process, ta se pak vykoná na označených souborech a na souborech v označených adresářích.

FUNKCE NETÝKAJÍCÍ SE SOUBORŮ
Jedná se o skupinu funkcí, kde nezáleží na tom, jestli jsou nebo nejsou některé soubory označeny (kromě funkce Menu),a ani na tom, na kterém souboru je kurzor. Dají se vyvolat přes Menu, kde se nacházejí v SubMenu Special:

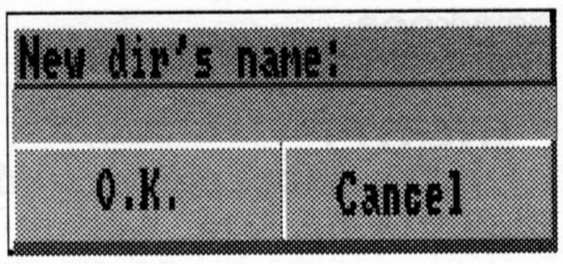
HELP
Funkce, která je významnou pomůckou pro práci s programem. Obsahuje kompletní návod na používání, bez toho, aby uživatel potřeboval studovat příručku.

MENU
Nejedná se o klasickéAmigovské menu, ale o menu jakéje v programu Norton Comander, který je známý uživatelům systémů PC. Po vyvolání menu se NTP pokouší přečíst soubor NTP. Menu z aktuální cesty v aktuálním okně. V případě, že soubor nenajde, pokusí se ho najít, tam, kde se nacházel při poslední aktivaci. Není-li k dispozici žádná informace o posledním spuštění, pokusí se ho najít v adresáři NT:.

ICONIFY
Tato funkce umožňuje lepší využití paměti počítače. Funkce uvolní maximum paměti, zavře obrazovku a otevře malé okno tzv. "NTP dream" na obrazovce Workbenche. Stlačením pravého tlačítka myši se NTP opět aktivuje.

MAKE DIR

Funkce vytvoří nový adresář, NTP automaticky předpokládá, že nově vytvořený adresář se bude nacházet v aktuálním adresáři.

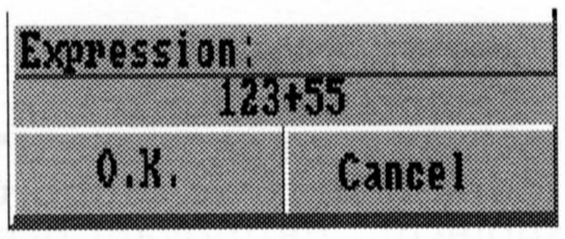


READ NTP

Cfg Program NTP opět pročítá konfigurační soubor NTP.Cfg, který si přečetl na začátku. Tento příkaz je dobrý, na to, jestliže uživatel, za běhu NTP, změnil konfiguraci v souboru NTP.Cfg. NTP se nakonfiguruje podle nově zadaných parametrů.

CALCULATOR

Funkcepředstavuje poměrně inteligentní kalkulačku, která není v klasickém formátu,. Z toho důvodu se na ní píše rychleji, zabírá méně paměti a dává prioritu znaménkům. Kromě znamének má kalkulačka i funkce:



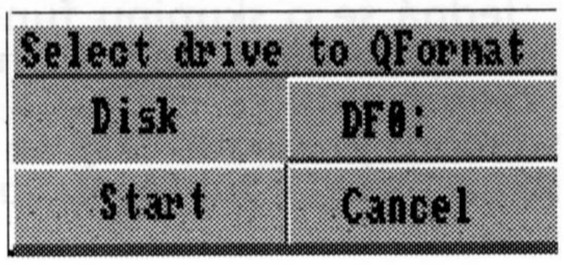
abs(x)	*absolutní hodnota*
acos(x)	*arkuscosinus*
asin(x)	*arkussinus*
atg(x)	*arkustangens*
cos(x)	*cosinus*
cosh(x)	*hyperbolický cosinus*
ln(x)	*přirozený logaritmus*
log(x)	*dekadický logaritmus*
sin(x)	*sinus*
sinh(x)	*hyperbolický sinus*
sqr(x)	*druhá odmocnina*
tg(x)	*tangens*
tgh(x)	*hyperbolický tangens*

INSTALL

Příkaz nainstaluje do zařízení, které si vyberete standartní DOS-ovský boot block.'

FORMAT

Příkazem formátujeme disk ve vybrané mechanice. Ještě před naformátováním se program zeptá na jméno diskety.

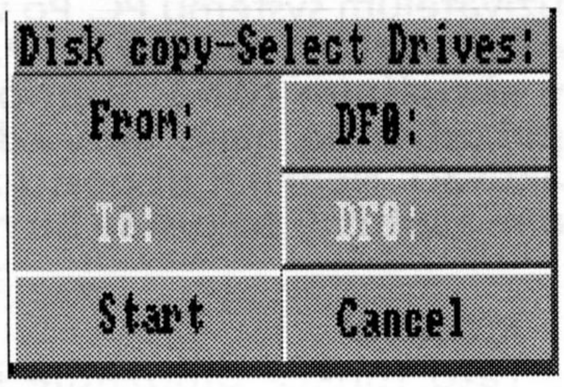


QUICK FORMAT

Chcete-li přeformátovat na AMIZE již někdy naformátovaný disk, tak ho nemusíte formátovat funkcí Format, ale stačí použít funkci "Quick format". Formátování tímto způsobem je nepoměrně rychlejší.

DISK COPY

Pomocí této funkce můžeme kopírovat jednotlivé diskety mezi sebou. Tuto možnost zajisté uvítají hráči her, protože můžete kopítovat disky NDOS. Nejprve se NTP zeptá na zdrojový a cílový disk a potom začne kopírovat. Kopírování je bez verify, tedy je o něco rychlejší. Jako buffer je využívána paměť RAM.'

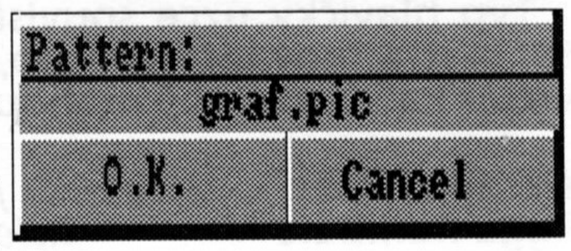


ASSIGN DIR

Tímto příkazem "naassignujeme" adresář, který je zobrazen v aktuálním okně na jméno, zadané přes requester. Například, když chcete přesměrovat adresář Libs: někam na jiný disk, tak si zobrazte ten adresář, který by měl být libs v budoucnosti: a potom zavolejte funkci "Assign dir". Tato funkce se Vás zeptá na jméno a vy pouze napíšete "Libs" (bez dvojtečky na konci).'

FIND

Příkazem prohledáme všechny soubory, mezi označenými soubory a v označených adresářích, které dodržují zadaný pattern. Po zadání patternu přes requester, NTP zobrazí celý adresář, ve kterém se nachází daný pattern do aktívního okna a na vybraný soubor nastaví kurzor. Na rozdíl od View se soubor pouze vybere.'

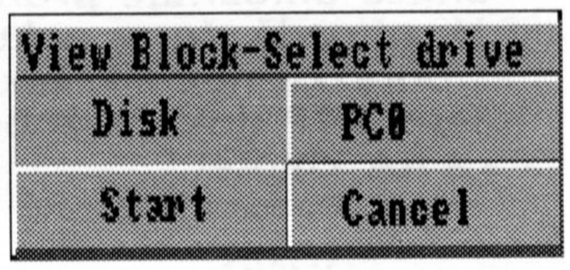


EDIT NEW

Jedná se o Editování nového souboru. Nejdříve se program zeptá na jméno nového souboru. NTP předpokládá, že soubor bude v aktuálním adresáři. Jestliže soubor zadaného jména již existuje, bude nahraný do interního editoru'

VIEW BLOCK

Funkci použijeme, když se chceme dostat na konkrétní místo na disku. NTP se Zeptá na číslo bloku, který si vyberete a následně ho zobrazí.



DOS ERROR

Po zadání příkazu se program zeptá na číslo DOS-ového erroru a zobrazí zprávu náležející tomuto číslu v horním komunikačním řádku.

EXIT - Odchod z programu

FUNKCE TÝKAJÍCÍ SE NASTAVENÍ.

Nastavení je uloženo v souboru NTP Prefs. Jsou tu uloženy informace:

- *o oknech (ty informace, které si můžete nastavit v Menu Left/Right*
- *o parametrech nastavení, z Menu Preferences*
- *o nastavenípožadovaného módu pro tisk*

V případě, že soubor NTP Prefs při startu programu nebude nalezen v adresáři NT:, tak se nastaví standartní preference (Default).

POPIS FUNKCÍ Z MENU PREFERENCES

Load	*obnovení nastavení podle souboru NT:NTPPrefs*
Default	*standartní nastavení*
Save	*uchování nastavení do souboru NT:NTPPrefs*
Tab Size	*NTP se zeptá, kolik mezer nahradí jeden tabulátor*
Prot/Date/Time	*změna třetího sloupce v typu Files mezi Attributy, Datumem a Časem*
Gadgets	*vypnutí/zapnutí Gadgetů*
SysRequests	*vypnutí/zapnutí systémových zpráv Requesterů*

Overwrite req. *vypnutí/zapnutí otázek*
Mouse blank *nastavení myši*
Color *nastaví se Monochrom nebo Color mód.*
Strict NC *Je-li nastaveno,NTP se chová více NC na PC*
#of music channels nastavení zvukových kanálů

Jak volat funkce

Volání funkcí pomocí gadgetů a z Menu je zřejmé. V této části popíšeme klávesové kombinace na vyvolávání funkcí.

Help	- Help
Del	- zrušení zn. v příkaz. řádku
BackSpace	- zrušení zn. v příkazovém řádku
F1	- Help
F2	- Menu
F3	- View
F4	- Edit
F5	- Copy
F6	- Move
F7	- Make dir
F8	- Delete
F9	- Rename
F10	- Exit
+ nb	- Select Group
- nb	- UnSelect Group
Home	- přesun kurzoru na začátek okna
End	- přesun kurzoru na konec okna
PgUp	- přesun kurzoru o stranu výš
PgDn	- přesun kurzoru o stranu níže
Ins	- označení souboru/adresáře
Tabulátor	- přesun kurzoru mezi okny
↑	- přesun kurzoru o položku výš
↓	- přesun kurzoru o položku níž
←	- přesun kurz. v příkaz. řádku doleva
→	- přesun kurz.v příkaz. řádku doprava
Enter	- Závisí na typu okna
Alt	- slouží na rychlé vyhledávání. .

KLÁVESA ALT SPOLEČNĚ S

F1	- nastavení aktuální cesty v levém okně
F2	- nastavení aktuální cesty v pravém okně
F3	- funkce Hex-View
F6	- funkce Search
F7	- funkce Find
F9	- přepínání mezi Interlace a NonInterlace
F10	- funkce Save + funkce Exit
Tab	- v případě, že kurzor je na adresáři, bude obsah adresáře zobrazen do druhého okna.

POUŽITÍ KLÁVESY SHIFT S

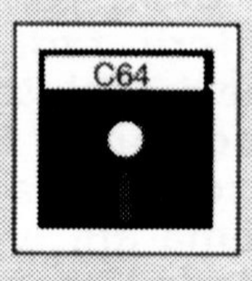
↑	- přesun kurzoru o stranu výš
↓	- přesun kurzoru o stranu níž

POUŽITÍ KLÁVESY CTRL S

A	- změna typu okna na okno Assign
O	- přepínání NTP obraz. dozadu a dopředu
R	- obnoví obsah okna
J	- vypíše do příkaz. řádku jméno souboru,
K	- vypíše do příkaz. řádku všechny jména označených souborů, a oddělí je mezerami.
I	- je-li aktivní okno typu Files, přepíná druhé okno na okno Avail Info
G	- zapnutí/vypnutí Gadgetů .
P	- změna třetího sloupce v typu Files mezi Atributy, Datumem a Časem
1	- zobrazení adresáře, jehož jméno je na prvním Diskovém gadgetu
2	- zobrazení adresáře, jehož jméno je na druhém Diskovém gadgetu
3	- zobrazení adresáře, jehož jméno je na třetím Diskovém gadgetu .

-van-

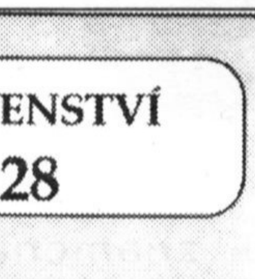
ŠIROKÝ SORTIMENT PŘÍSLUŠENSTVÍ
K POČÍTAČŮM C64 / C128



HARDWARE

DISKETOVÉ JEDNOTKY FD2000, FD4000 (3,2 MB), HARDDISKY, RAM DISKY (1 AŽ 16 MB)
TITULKOVACÍ ZAŘÍZENÍ PRO DOMÁCÍ VIDEO - DIGITÁLNÍ GENLOCK, MODUL VIDEOPROFI
TURBO CARTRIDGE - FINAL CARTRIDGE - AMIGO LOOK CARTRIDGE
KABELY PRO PŘIPOJENÍ TISKÁREN (COMMODORE, CENTRONICS)

SOFTWARE



PŘÍRUČKY, MANUÁLY, NÁVODY
HRY NA KAZETÁCH A DISKETÁCH
PUBLIC DOMAIN - VOLNĚ ŠIŘITELNÉ PROGRAMY NA DISKETÁCH
PROGRAMOVACÍ JAZYKY, PROGRAMOVÉ KAZETY A DISKETY S NÁVODEM
OPERAČNÍ SYSTÉM GEOS

ZÁSILKOVÝ PRODEJ PODLE KATALOGU
NABÍDKA S CENÍKEM PROTI ZNÁMKÁM 2 x 5 Kč

JAROSLAV VANČURA, JESENICKÁ 67, 787 01 ŠUMPERK

SOUKROMÁ INZERCE

STOP Hrajete textovky, adentury aj. Máte C-64 s datasetem. Jestiže ano, tak napište na adresu: **P. Schoupal, Habrová 399, Třinec 5, 739 61**. Nabízím výměnu a dopisování o hrách.

STOP Nabízím spolupráci v oblasti výměny DEM a ostatního volně šiřitelného software na počítače řady Amiga. Případná koupě či prodej možná.

Vorberger Jan
Ječmínkova 10
796 01 Prostějov

STOP Prodám osobní počítač Amiga 500 1MB RAM, 20 disket dle výběru, box, joystick, mouse, podložka, možnost přikoupení čb Merkuru. Cena bez TV je 9000,-. S TV je 10500,- Kč.

Miltner Jiří
Pražská 2615
276 01 Mělník

STOP Na Amigu prodám Deluxe Paint III 1280,- Kč, český manuál a české fonty pro DPaint 380,- Kč, PC-Handler 480,- Kč, Protracker V2.9 + sada hudeb. modulů 140,- Kč, Spectracolor Jr - grafický HAM progr. se spoustou obrázků 140,- Kč, SoftPacks 1 - kolekce progr. TextPlus V3.0, FreePaint, BBase II, + 2 hry 120,- Kč, Sports Basketball 140,- Kč, Catacomb 68,- Kč, Second Samurai 68,- Kč, D/Generation 68,- Kč, Lemmings 68,- Kč, GamesPacks I /kolekce 4 her př. stolní tenis/ 68,- Kč.

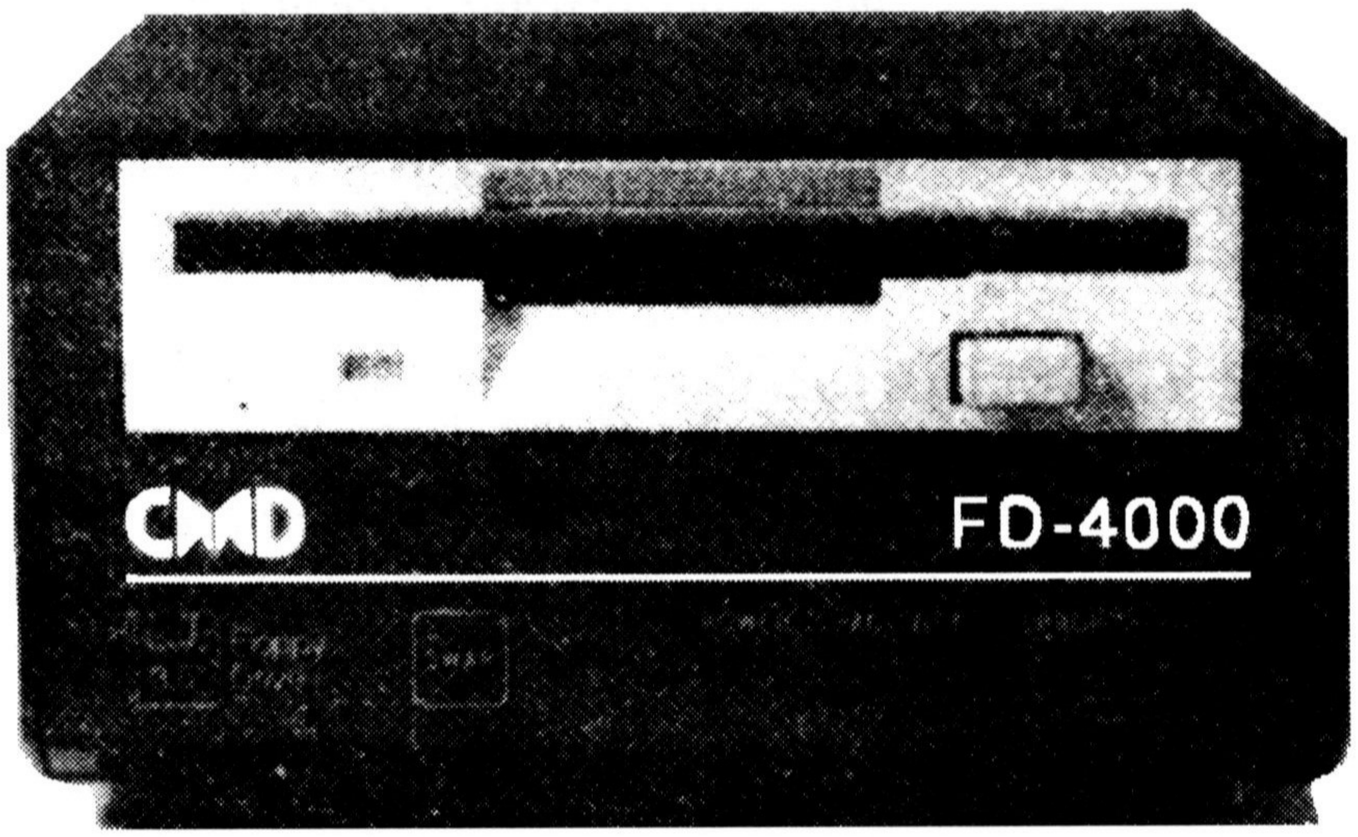
Čejka Jaroslav
U Havlíčkových sadů 7
120 00 Praha 2

Nové výrobky firmy CMD

Spousta informací o doplňcích na C64, které v poslední době proniká až k nám, spíše připomínají novinářskou kachnu, než tvrdou realitu. Kdo by si pomyslel, že ke stařečkovi C64 někdo vymyslí hard disk, MEGA RAM nebo super floppy, která dokáže naformátovat disk na úžasných 3.2 MB. No posuďte sami:

Super floppy FD-4000

Americká firma CMD uvedla na trh floppy disketovou jednotku s kapacitou 3.2 MB, což je kapacita, která předčí i PC (2.88 MB). Mechanika je umístěna v decentním, černě lakovaném plechovém krytu. Konstrukce je natolik robusní, že přístroji se kladou velké šance přežít i pád z psacího stolu. Na zadní stěně přístroje se nacházejí dva serial porty, konektor pro připojení síťového zdroje, síťový vypínač a přepínače DIL pro adresování přístroje od 8 do 16.



Na čelní stěně jsou umístěny tři LED, které signalizují přítomnost napájecího napětí, přístup k disketě a chyby při čtení nebo záznamu dat. Mimo to se zde nachází spínač, kterým bez vypnutí přístroje či uvolnění RESETU preadresujete mechaniku. To je velmi praktické tehdy, když se vedle disketové jednotky FD 4000 používá například VC 1541-II s adresou 8. Pokud se na nové jednotce jedou programy psané pro přístroj s adresou 8, mechanika 1541-II se jednoduše vypne a FD 4000 se preadresuje na 8.

V horním dílu přístroje je umístěna ostatně disketová jednotka z PC. Díky jinému způsobu formátování je dosaženo rovněž vyšší kapacity. Na přístroji se dá pracovat s 3.5 disketymi různých formátů (DD, HD, ED). Formát DD disket odpovídá disketové jednotce VC 1581 a je s ním plně kompatibilní. Na jiné typy disket se dají vytvořit dva respektive čtyři formáty 1581. To znamená, že FD 4000 navenek simuluje 1581. Příkazem PRINT#1,"CP XX", který pošlete na mechaniku se dají jednotlivé části střídat. K formátování DD diskety se dají používat obvykle diskové příkazy. Jinak je tomu u větších disků. Tyto příkazy zde formátují aktuální disketovou část. Pro naformátování celé diskety je třeba z přiložené diskety natáhnout o odstartovat TOOL, pomocí kterého si disk rozdělíta na části, případně smažete. Tímto dělením můžete navolit následující typy disketových jednotek VC 1581, 1541 a 1571 a speciální nativní mód, ve kterém se dá velikost částí měnit v krocích od 256 bloků až po horní hranici 120 00 bloků. Větší kapacita je ovšem vykoupena snížením kompatibility, neboť struktura diskety je zcela odlišná. mimochodem v modu 1581 jsou k dispozici pomůcky ke srovnání obsahu disket. Mají-li se zřídit části simulující činnost VC 1541 může jich být vytvořeno na jedné disketě až 19. Každý může tedy svou sbírku programů velmi kompaktně archivovat. S kompatibilitou nejsou žádné zvláštní problémy, standartní software jako je zpracování textů běží normálně, pokud se nejedná zrovna o programy chráněné proti kopírování. Spolu s disketovou jednotkou dostanete podrobný manuál v angličtině a disketu s různými utilitami. V příručce jsou podrobně vysvětleny a na příkladech podrobně p opsány příklady od zapnutí přístroje, přes naadresování, po provoz drive pod GEOSEM a CP-M. na konci manuálu jsou tabulky kde je přehled jednotlivých formátů disket a další informace zajímavé především pro programátory strojového kódu. Bohůžel cena tohoto přístroje je drastická - a činí přibližně 10.800 Kč, nic není zadarmo a proto 10 ks. ED disket stojí přibližně 2.700 Kč. Nekupte to.

Mega RAM disk

Jedná se RAM disk, jehož kapacitto tuto periferii řadí na absolutní špičku mezi příslušenstvím k Commodore 64. Hovořit v tomto případě o modulu snad nemá ani význam, protože se jedná o plechovou krabici o rozměrech 15x13x5 cm a váhy 1 Kg. Dodávka je doplněna podrobným anglickým manuálem a vestavěným speederem JIFFY DOS. Základní deska nese sloty pro zasunutí paměťových modulů SIM RAM o kapacitě 1 nebo 4 MB. Maximální kapacita paměti může být neuvěřitelných 16 MB. Instalace RAM Link je jednoduchá. Pokud vlastníte rozšíření 1750 nebo 1764 či GEORAm můžete je připevnit na horní část drobečka, kde jsou připraveny porty, které umožní jejich připojení. Na zadní straně jsou přípoje pro napájecí zdroj a mohutný 20 kolíkový konektor pro připojení hard disku.

Mimochodem, disketa, která je součástí dodávky obsahuje dva podpůrné programy, které umožňují komunikaci C64 s C128 právě přes RAM link. Rychlost přenosu v modu C64 činí 51 Kb\s a v módu C128 dokonce 100 Kb \s. Jinými slovy C64 natáhne během jedné sekundy 200 bloků. Tento paralelní mod se dá zapnout a vypnout dvěma příkazy, takže ani programy se seriovým přenosem dat nečiní žádné problémy. RAM link toho dokáže opravdu mnoho i bez přítomnosti harddisku. V přístroji se nachází kontaktní lišta pro zasunutí paměťových modulů. Celková kapacita 16 MB odpovídá přibližně 100 stranám disket. Díky zmíněným SIM modulům, které jsou běžně známe ve světě PC, představuje rozšíření paměti úukon omezující se na pohé zasunutí těchto modulů do připravených soklů. Modul vedle tzv. nativního módu, v němž se využívá plná kapacita jako jedna floppy jednotka umožňuje emulovat VC 1541, 1571 a 1581. Dělá to tak šikovně, že dokonce fungují různé druhy datových souborů (PRG, SEQ, REL iUSR i příkazy B-R nebo M-R. RAM floppy je vybavena přesně jako originál BAM, directory, stopami a sektory. vzhledem k tomů, že načtení 200 bloků již netrvá minuty, ale ani sekundy, nýbrž pouze desetiny sekundy je práce s tímto přístrojem opravdu ohromující. Skvěle se také jeví program JIFFI DOS, vybavený příkazy pro listing directory, bez následující ztráty programu, dále jsou přítomny funkce pro kopírování a obsazení funkčních kláves.

HARD disk HD40

Hard disk ke Commodore 64 nabízí poze jediná firma a to CMD. V dnešní době miniturizace nás asi nijak nuedivý sebemenší přístroj, takže HD 4é se svými rozměry 13x8x25 cm není žádný drobeček. Robusní plechový kryt společně s 3.5 mechanikou a elektronikou, zabezpečující kompatibilitu skoro ke všemu, váží asi 3.5 Kg, což je v porovnání se samotným C64 pořádná váha. Přední ovládací panel přístroje je vybaven membránovými tlačítky s mikrospínači, což je technika dnes všeobecně používaná. Kromě toho obsahuje i řadu identifikačních LED diod: POWER - dioda označuje zapnutí HD ACTIVITY - horní dioda označuje připravenost disku k přístupu - dolní dioda označuje okamžik přístupu na disk ERROR - indikuje systémovou chybu, kterou lze odstranit RESETEM GEOS - indikuje práci v operačním systému GEOS SWAP 8 - používá se pro nastavení periferie jako zařízení číslo 8 SWAP 9 - jako předchozí, ale zařízení má číslo 9 WRITE PROTECT - indikuje programově nastavenou ochranu proti zápisu. RESET - hardwerový RESET hard disku.

Konektory na zadním panelu hard disku Konektory umožňují propojení přístroje se systémem Commodore 64\128, AMIGA i PC. K tomu je vybaven seriovým rozhraním IEE 448 i SCSI. Nyní si popíšeme jednotlivé porty:

SERIAL- k propojení se seriovým vstupem počítače C64\128 nebo další seriovou periferií

AUXILIARY - nevyužito, slouží jako rezerva PARALLEL - paralelní přípojka pro RAM link modul POWER - slouží pro připojení napájecího zdroje

SCSI - k propojení s dalším SCSI zařízením nebo HD

Obsah HD

Když si tento HD zakoupíte budete překvapeni nadílkou programů, které jsou zde již k dispozici. Je zde již naformátováno přes 20 adresářů formátu 1541, 1571 a 1581, kde jsou nahrány programové balíky jako je počítačový časopis LOADstar 128, LOADstar 64, kde je celá řada utilit a her, dále program Q-lnk, který slouží pro spojení přes modem RS232 a mnoho dalších.

Práce s HD není tak těžká, jak se na první pohled zdá. Pro přehlednost si asi každý rozdělí kapacitu hardisku na adresáře, do kterých si pomocí dodaných utilit můžete nahrát celodisketové rogramy jako je například Printfox či Eddison. HD je konstruován tak, že jeho motor neustále běží, což může působit poněkud rušivě, ale již po několika minutách si na tento zvuk zvyknete. HD je pro uživatele jistě užitečnou pomůckou, jejíž konfort jistě případný bohatý zájemce ocení. Přibližná cena tohoto HD je přižně mezi 18.000 až 20.000 Kč.

DESK TOP PUBLISHING na Commodore 64

Doslovný překlad tohoto názvu znamená vytváření publikací na stole. Ten kdo trochu rozumí tiskařské práci ví, že uvedení DTP na trh se software je opravdu revolucí ve zpracování textu a obrazu. Díky těmto programům, může vytvořit jediný člověk na jednom stole kompletní novinovou stránku nebo stránku časopisu ve formě filmové předlohy pro fotosazbu, která bude následně zpracována již ve vlastní tiskárně.

DTP nám umožňuje texty nejenom psát, ale i zalamovat v odstavce, vkládat mezy texty obrázky, fotografie či tabulky a grafi a přitom nejste vázáni na jeden font, ale můžete pracovat s desitkami znakových sad. Ty lze tisknout v libovolné velikosti, šířce a výšce písma s různými rozestupy a různým řádkováním. vámy vytvořenou stránku můžete zvětšovat, zmenšovat v jednom nebo obou směrech. Samozřejmostí jsou grafické funkce, které ve své podstatě nahrazují grafický editor. Těsně před vytisknutím si můžete prohlédnout stránku na obrazovce monitoru či TV přesně tak, jak bude vypadat po vytisknutí na papír.

C64 a DTP

Po přečtení předchozích řádek si jistě položíte otázku co s tím má C64 společného? Vždyť C64 nedisponuje se žádnou zvláštní rychlostí a grafické možnosti v porovnání s A1200 či PC jsou velice slabé. nicméně i na tento počítač jsou k dispozici programy, které mají podobné vlastnosti jako profesionální DTP programy.

GEOPUBLISH

Aby bylo možno tento program provozovat, musí být počítač vybaven systémem GEOS. Program je dle standartu GEOSu ovládán pomocí padacích roletových MENU a ikon. Možnosti, které program nabízí, jsou ohromné. Protože se program spouští pod GEOSem dokáže snadno spolipracovat s programy jako je GEO WRITE a GEO PAINT. Pro GEOWRITE je k dispozici neustále se rozšiřující nabídka znakových sad a obrázků všeho druhu (MEGAPACK 1 a 2), ovladačů tiskáren a dalších programů. Program spolupracuje i s pamětí GEORAM 512 kB či VC 1764. Na tomto místě je nutno poznamenat, že práce s programem je nuúnosně pomalá, pokud nemáme k dispozici rozšíření paměti či druhou disketovou jednotku. Tento program pracuje skoro na samé hranici možností Commodore 64.

PAGEFOX

Jedná se o modul s téměř 100 KB paměti, z toho je 64 KB ROM a 32 KB RAM. programs pracuje ihned po zapnutí počítače a je v porovnání s GEOPUBLISH neobyčejně rychlý, což je jeho velkou výhodou.

Program lze rozdělit přibližně do tří částí - textového editoru, grafického editoru a layout editoru. Pro práci těchto editorů jsou v ROM modulu obsaženy všechny potřebné funkce. Vše se ovládá pomocí myši a ikon. Další předností je možnost načítat obrázky z HANDY SCANNERU, dále můžete využívat znakových sad z PRINT FOXU a grafiku vytvořenou programem HI-EDDI. V základní verzy programu, máte k dispozici přibližně 3000 typů písma. PAGEFOX dokáže načítat textové soubory, vytvořené programem VIZAWRITE, ASCII a CBM ASCII.

Přídavné programy jsou k dispozici na disketách. Ovládání myší je vysoce komfortní a odpovídá standartu DTP na PC. PAGEFOX je určen pro 9 tijehličkové tiskárny EPSON kompatibilní, ze které dokáže dostat maximum. Jedinou nevýhodou je umístění základního software v ROM, což značně komplikuje případné úpravy.

PRINTFOX

Je nejstarší a přesto z hlediska ceny a poskytovaného výkonu stále nejlepší DTP pro C64. Má sice řadu omezení, ale na druhé straně je doplňován přídavnými programy, zvyšující jeho komfort. Program je kombinací textového a grafického editoru. Umožňuje vytváření různých kombinovaných dokumentů, ve kterých se střídá grafika s textem psaným nejrůznějšími typy písma. Další devizou je možnost spolupráce s téměř všemi známými tiskárnami.

Textový editor je do jisté míry příkazové kompatibilní s Vizawritem, Grafický editor je téměř identický seSuperscannerem a HI Eddi Plus. Největší silou je Printfoxu je přechod z grafické obrazovky do textové a naopak. Můžete používat neomezené množství písma, můžete nastavovat vzdálenost mezi řádky a znaky. Text můžete zarovnávat doleva, doprava či do středu, můžete psát stejně dobře v jednom sloupci jako v pěti. Textový editor vám umožňuje práci s blokama a textem jako je vyhledávání textu, mazání a nahrazovaání atd.

Programu lze vytknout jen omezenou paměť pro vytváření zdrojového textu. Do textové paměti se vejdou poze 4 strany formátu A4, dále je zde velice pomalá rutina pro tisk.

PUBLISH 64

Program PUBLISH 64 je nejlevnější DTP program, volně šiřitelný a zveřejněný v 64 er č.72. Umožňuje zobrazení jedné poloviny stránky. Vestavěný textový editor má k dispozici všechny základní funkce. Mimo to je součástí dodávky i malovací program, který má všechny základní funkce. Na obrazovce lze však sledovat pouze 1/8 strany. Tento program není pro práci v oblasti DTP dosti atraktivní.

Systémy DTP se staly nedílnou součástí využívání výpočetní techniky v denním životě. Zpřístupňují laické veřejnosti činnosti, které byly dříve bez rozsáhlého strojního vybavení a řady kvalifikovaných pracovníků prakticky nemožné. DTP nachází uplatnění při vydávání novin, časopisů a knih.

Pro oblast DTP jsou přímo stořené počítače APPLE, ale kdo si chce v této oblasti pouze hrát, má silné nervy a spoustu času, může pomocí Commodore 64 experimentovat i v této oblasti. -fun-

Hudební editory pro COMMODORE 64

Velké množství uživatelů C64, kteří mají zájem o tvorbu hudby, skládají dodnes své skladbičky tím nejjednoduším způsobem, to jest v Basicu za použití základních příkazů POKE odvolávajících se na zvukové registry SIDu C64, nebo v již velice starých hudebních programech jako jsou SOEDESOUND EDITOR, DRUM STUDIO nebo ROCK MONITOR a ani při nejmenším netuší o existenci nových, velice kvalitních editorů, ve kterých lze zkomponovat tak perfektní hudby, jaké můžeme slyšet ve velké řadě demoprogramů či her. Proto bych Vás rád seznámil alespoň s nějakými z těchto editorů, o kterých si osobně myslím, že patří mezi ty nejlepší na C64.

DMC /demo music creator/ editory v1.0 - V6.0

Jedny z nejrozšířenějších editorů, jejich autorem je člen maďarské demoskupiny GRAFFITY, od které jsme mohli vidět JUST IN TIME, jeden z nejlepších demoprogramů za rok 1992 vůbec. DMC editory nejsou příliš vhodné pro začátečníky, kteří nemají velké zkušenosti s vlastní tvorbou zvuků. DMC editory jsou oblíbené díky svým kvalitním zvukům a vestavěnému piánku, na kterém si můžete vybrnkávat melodie.

GRABOWSKY

Další perfektní editor z řad maďarských fandů C64, jméno autora dostal i jeho výtvor, Grabowsky je též členem skupiny GRAFFITY. S rozšířením tohoto editoru je to již horší. Lidi, jímž se tento editor dostane do rukou, mají chuť ho dále nešířit a využívat ho pouze pro vlastní činnost a ani se jim nedivím, protože GRABOWSKY patří společně s DEC editorem mezi ty nejlepší na C64 vůbec.

Jak po stránce zvuků, tak i po stránce funkcí a editování hudby nemá tento editor skoro žádného konkurenta. Skladby z tohoto editoru se s troškou nadsázky začínají podobat i Amize. Tento editor je určen spíše pro pokročilejší hudebníky.

DEC V31C

Všechny charakteristiky týkající se tohoto editoru jsou naprosto stejné jako u GRABOWSKYho, snad jen, že DEC má o krapínek lepší zvuky.

FUTURE COMPOSER V4.02, MUSIC ASSEMBLER, MUSIC MIXER V6.0

Naprosto ideální editory pro začátečníky. Přehledné editování zvuků, všech tří kanálů a celkově lehká obsluha tvoří z těchto editorů jedny z nejlepších pro většinu začínajících hudebníků. Asi nejlepší zvuky z uvedených programů má MUSIC MIXER. Tyto editory jsou velmi populární a rozšířené.

VIOCETRACKER V4.2 Doubletrack

Editory určené pro pokročilejší hudebníky. DOBLETRACKER je pouze druhou mutací VOICETRACKERu, která byla vytvořena členem české skupiny CITADEL. Tento vylepšený VOICETRACKER dovoluje odskok do playeru až 4x za 256 rastrů /1 frame/, čímž můžete dosáhnout velmi kvalitních zvuků. Obsluha obou programů není příliš obtížná, ale vyžaduje již alespoň pár základních zkušeností s editováním hudby i zvuků. VOICETRACKER patří mezi nejpoužívanější editory vůbec.

JCH editory, MOZ/IC/ ART editory

Tyto editory nejsou oblíbené a používané díky svým dobrým vlastnostem, ale především z toho důvodu, že v nich složili velké množství skladeb Jens Christian Huus a Geir Tjelta, jedni z nejlepších hudebníků na C64. V obou editorech lze vytvořit velké množství velmi kvalitních zvuků. Obsluha a editace je však velmi nepřehledná a obtížná, neboť oba dva programy si tito dva hudebníci vytvořili pouze pro vlastní využití.

Hudby ze všech popisovaných editorů jsou lehce spustitelné díky zabudovanému playeru, který se obyčejně vyvolává jednou za 1 frame pomocí JSR. Zde je tabulka inicializací a playerů skladeb od adresy 1000 pro jednotlivé editory (viz tabulka).

Skok do inicializace se provádí vždy s nastavenými nulami ve všech registrech, pokud ovšem skladba neobsahuje více různých částí /DMC/, pak hodnota v registru X představuje číslo části.

Všechny hudby lze ukládat a používat od jakékoli adresy v paměti díky relokátorům /RELOCATORS/, které slouží k přetransformování hudby na vámi určenou adresu. Relokátory jsou zabudovány přímo v editoru , nebo se rozšiřují společně s editory.

Všechny recenzované editory jsou PUBLICK DAMAIN, tedy naprosto volně šiřitelný software. Pokus tedy někde uvidíte nějaký z těchto editorů, můžete si ho zcela bez obav okopírovat.

Věřím, že vám tento článek přinesl alespoň několik nových poznatků z oblasti tvorby hudby na COMMODORE 64.

Lucky Bob

	Inicializace:	Player:
DMC editory	$1000	$1003
GRABOWSKY	$1103	$1100
DEC V31C	$1000	$1003
MUSIC ASSEMBLER	$1048	$1021
FUTURE COMPOSER V4.22		
MUSIC MIXER V6.0	$1000	$1003
VOICETRACKER V4.2	$1048	$1021
DOUBLETRACKER	$1048	$1021
MOZ\IC\ ART editory		
JCH editory	$1000	$1003

PROGRAMOVÁNÍ GRAFIKY V ZÁKLADNÍM MODU C64

DÍL 1. VŠEOBECNÉ SEZNÁMENÍ S GRAFIKOU C64

Grafické možnosti počítače Commodore 64 se zakládají na Video-interface čipu 6567 (VIC). Tento čip umožňuje různá grafická zobrazení, včetně textového zobrazení 40 na 25 znaků, vysokorozlišitelné grafiky 320 na 200 bodů (HIRES), ale i spritů - malých objektů, využívaných zejména ve hrách. Navíc je možné tyto módy míchat. Lze tedy vytvořit horní polovinu obrazovky ve vysokorozlišitelné grafice a spodní část v textovém módu. Sprity je možné zobrazit v každém módu. O nich však až v samostatné knize. Nejdříve se se známíme s ostatními možnostmi grafiky. S VIC čipem jsou možné tyto módy:

A) Znakový mód
1. standardní znaky
a) ROM - znaky
b) RAM - programovatelné znaky

2. vícebarevné znaky
a) ROM - znaky
b) RAM - programovatelné znaky

3. rozšířená barva pozadí
a) ROM - znaky
b) RAM - programovatelné znaky

B) Mód bitové mapy
1. standardní bitová mapa
2. vícebarevná bitová mapa

C) Sprity
1. standardní sprity
2. vícebarevné sprity

Poloha grafických znaků v paměti

Nejdříve základní informace: obrazovka má 1000 pozic. Normálně začíná obrazová paměť na adrese 1024 ($0400HEX) a končí na adrese 2023. Do každé této adresy může být zapsáno 8 bitů, které dohromady tvoří celé číslo mezi 0 a 255. Obrazová paměť tedy odpovídá skupině o 1000 adresách, které se nazývají barevnou pamětí RAM, neboli color-RAM (cRAM). Tato cRAM začíná od místa 55296 ($D800HEX) a pokračuje až do adresy 56295. Každá tato adresa v cRAM dostane 4 bity, které mohou být libovolným celým číslem od 0 do 15. Proto má C64 16 barev a může s nimi velmi dobře pracovat. V jednom okamžiku může být ukazováno 256 různých znaků. Při normálním obrazovém módu dostane každá z 1000 adres číslo, které VIC čipu řekne, který znak má na tomto místě obrazovky ukázat. Pro obsluhu grafických módů má VIC čip 47 řídících registrů. Mnoho grafických funkcí se tedy nechá řídit zapsáním správné hodnoty do správné adresy. Tyto řídící registry se nalézají na adresách od 53248 ($D000HEX) do 53294 ($D02EHEX). Volba VIDEO banky Cip VIC může najednou obsáhnout jeden paměťový úsek o 16 KB. Třebaže C64 má 64 KB paměti, může VIC přehlédnout celou paměť. Jsou totiž 4 různé banky o kapacitě po 16 KB. Vy musíte žádat, ve které z nich bude VIC pracovat. Pokud je budete plynule přepínat, přehlédne čip celou oblast paměti. Bit, který volí banku, se nalézá v complex-interface adaptér chip#2 (CIA#2) 6526. BASIC příkazy PEEK a POKE či jejich ekvivalenty ve strojovém kódu bude banka volena nultým a prvním bitem z PORTU A CIA#2 (adresa 56576 či $DD00 HEX). Ke změně paměťové oblasti musí být vyslány tyto dva bity jako výstupní. Toho lze dosáhnout následujícně:

```
POKE 56578, PEEK (56578)OR3:REM bity 0 a 1 jako
                                        výstupní
POKE 56576, (PEEK(56576)AND252)OR A:REM
                                    volba videobanky
```

kde "A" musí mít následující hodnotu:

Hod. A :	Bity :	Banka :	Počátek :	místo VIC-II čipu:
0	00	3	49152	$C000-$FFFF *
1	01	2	32768	$8000-$BFFF
2	10	1	16384	$4000-$7FFF *
3	11	0	0	$0000-$3FFF

standarte *

UPOZORNENI: Znaková sada není pro C64 v bance 1 a 3 volně přístupná (nahlédni do dílu "Znaková paměť")

Tento výpis 16 KB bank hraje svojí roli při každém použití čipu VIC. Musíte vědět, se kterou oblastí paměti VIC právě pracuje, odkud dostává data, kde se nalézá aktuální obrazovka nebo odkud přicházejí informace o podobě spritu. Po zapnutí C64 je automaticky aktivována banka 0 ($0000-$3FFF), odkud přicházejí informace. Obrazová paměť Díky POKE v kontrolním registru na adrese 53272 ($D018) mohou být měněny adresy obrazové paměti. Ten to registr je také používán k řízení změny každé znakové sady. Dejte proto obzvláště pozor na tuto část řídícího registru a svévolně ji neměňte. Horní 4 bity řídí místo obrazové paměti. Ke změně umístění obrazovky je optimální následující instrukce:

```
POKE 53272, (PEEK(53272)AND 15)OR A
```

kde "A" nabývá následujících hodnot:

A	BIT	DEC	HEX
0	0000xxxx	0	$0000
16	0001xxxx	1024	$0400
32	0010xxxx	2048	$0800
48	0011xxxx	3072	$0C00
64	0100xxxx	4096	$1000
80	0101xxxx	5120	$1400
96	0110xxxx	6144	$1800
112	0111xxxx	7168	$1C00
128	1000xxxx	8192	$2000
144	1001xxxx	9216	$2400
160	1010xxxx	10240	$2800
176	1011xxxx	11264	$2C00
192	1100xxxx	12288	$3000
208	1101xxxx	13312	$3400
224	1110xxxx	14336	$3800
240	1111xxxx	15360	$3C00

Mějte na paměti, že počáteční adresy každé banky čipu VIC budou muset být sečteny

Barevná paměť (cRAM)

Barevná paměť nemůže být posunuta. Nachází se na místech 55296 ($D800) až 56295 ($DBE7). Obrazová i barevná paměť budou v různých módech různě použity. Obraz v jednom módu tedy bude v jiném módu vypadat rozdílně. Znaková paměť Pro programování grafiky je podstatné, odkud čip skutečně dostává informace o podobě znaku. Obrysy písmen dostává čip z "character generator ROM". V této paměti jsou nahrány vzory, představující různá písmena; číslice, interpunkční znaménka a ostatní znaky klávesnice. Jednou z předností C64 je používání znaků definovaných do RAM. Vzor v RAM můžete libovolně měnit, takže dostanete takřka neohraničený prostor symbolů pro hry, výpočty a další. Normální znaková sada obsahuje 256 znaků. Každý znak se skládá z 8 bytů, tedy celá znaková sada zabere 256*8=2 KB paměti.

Protože VIC obsáhne najednou 16 KB paměti, je zde 8 různých možností pro plnou znakovou sadu. Znaková sada musí začínat na jednom z osmi startovacích míst. Poloha znakové paměti je čipem VIC kontrolována třemi bity na adrese 53272 ($D018HEX). Bity 3, 2, 1 ukazují místo, kde se nalézají znakové sady o 2 KB. Bit nula zde nehraje roli. Nezapomeňte, že tyto registry jsou rovnocenné, tomu má odpovídat poloha obrazové paměti. Ke změně polohy znakové paměti použijte následující příkaz

BASICU: POKE 53272, (PEEK (53272)AND240)OR A

přitom "A" nabývá následujících hodnot:

Hodnota A:	Bity :	DEC :	HEX :
0	xxxx000x	0	$0000-$07FF
2	xxxx001x	2048	$0800-$0FFF
4	xxxx010x	4098	$1000-$17FF ROM-IMAGE
6	xxxx011x	6144	$1800-$1FFF
8	xxxx100x	8192	$2000-$27FF
10	xxxx101x	10240	$2800-$2FFF
12	xxxx110x	12288	$3000-$37FF
14	xxxx111x	14336	$3800-$3FFF

Nezapomeňte, že na této adrese se sčítá počátek znakové sady a obrazové paměti ROM-IMAGE v tabulce se vztahuje k character generator ROM. Vyskytuje se v RAM na horních místech banky 0. Mimo to se vyskytuje v odpovídající RAM na místech 36864-40959 ($9000 - $9FFF) v bance 2. Jelikož VIC může současně obsáhnout jen 16 KB paměti, nalézá se ROM - znakový vzor v sadě, v níž je přímo obsazen. Proto je systém vyvinut tak, že VIC odtud vyjde, najde si ROM - znaky na adresách 4096- 8191 ($1000-$1FFF), jsou-li vaše data v bance 0, a na adresách 36864-40959 ($9000-$9FFF), jsou-li v bance 2. ROM znaky se ve skutečnosti nalézají na adresách 53248-57343 ($D000-$DFFF). Toto "zrcadlení" se odvolává jen na data znaku, která vidí VIC. RAM na těchto adresách může být použita pro programy jako jiná RAM paměť. Zdržuje-li vás toto ROM- zrcadlení vlastní grafiky, zvolte volebním bitem banku bez obsazení (banka 1 a 3). ROM vzor se tam neobjeví. Pozorného čtenáře po nahlédnutí do tabulky zajisté napadne, jak je možné, aby znaky z ROM zaujímaly místo řídících registrů pro VIC. Je to možné proto, že toto místo není požadováno současně pro obojí, ale postupně. Potřeboval-li čip obsah znakových dat, tak bude ROM zapnuta. V 16 KB paměťové banky, které VIC obsáhne, vzniká odpovídající zrcadlení. Mimo to bude tento obvod požadován vstupně-výstupními registry a znaková ROM může být dosazena pouze čipem VIC.

Může se však stát, že potřebujete znakovou ROM. To se stane nejvíce tehdy, když chcete používat programovatelné znaky a kopie části zankové ROM potřebujete pro definici znaku. V tomto případě musíte vstupně/výstupní registry vypnout a zapnout znakovou ROM.

Potom můžete kopírovat. Pak obnovte zapnutí vstupně/výstupních registrů. Během kopírování, když jsou registry vypnuty, nesmí dojít k žádnému přerušení. Pro přerušení jsou totiž I/O registry potřeba a vy jste je právě vypojil. Pokud na to zapomenete a provedete přerušení, budou se dít věci neočekávané a nepředložené. Během kopírování nesmí být rovněž čteno z klávesnice. Pro odpojení klávesnice a dalších přerušení, která jsou na C64 možná, použijte následující POKE:

POKE 56334,PEEK (56334)AND254 :REM přerušení vypnuto

Máte-li obsah znakové ROM přenesen a připraven pro další programování, bude tímto POKE klávesnice opět zapojena

POKE 56334, PEEK (56334) OR1:REM

přerušení zapnuto Následující POKE vypne I/O registry a zapne znakovou ROM:

POKE 1,PEEK (1)AND251

Znaková ROM se nyní nalézá na adresách od

53248 do 57343 ($D000-$DFFF). Pro zpětné zapojení normální funkce I/O na adrese $D000 použijte tento POKE:

POKE 1,PEEK(1)OR4

Standardní znakový mód Při zapnutí C64 se nalézáte ve standardním znakovém módu. Je to mód, ve kterém normálně programujete. Znaky mohou být přeloženy z ROM do RAM. Normální písmo bude nadále uchováno v ROM. Potřebujete-li pro program speciální znaky, musíte si znakový vzor definovat do RAM a čipu VIC sdělit, že má informace o znacích brát z RAM a nikoliv z ROM. O tom se rozepíšeme v následující pasáži. Informace o znacích zobrazovaných na obrazovce barevně obsahuje VIC v obrazové paměti s určením znakových kódů pro toto místo na obrazovce. Současně obsahuje v barevné RAM informace o barvě ukazovaných znaků. Znakové kódy budou čipem VIC přesunuty s vaším vzorem na startovací adresy 8 bytových vět definujících znaky.Tyto věty se nalézají ve znakové paměti.

Přenesení není příliš komplikované, k vypočtení náležité adresy budou kombinovány některé další body. Nejdříve bude použit kód znaku v obrazové paměti násobený osmi. Potom bude sečten začátek znakové paměti - nahlédněte do oddílu "Znaková paměť". Teď bude brán v potaz volební bit banky násobený základní adresou (nahlédněte do odstavce "Volba videobanky"). Celý vzorec vypadá takto: Adresa znaku=obraz. kód*8 +(znak. skupina * 2048)+(banka*16384)

Definice znaku

Každý znak je zobrazován v matici 8*8 bodů. V ní mohou jednotlivé body svítit nebo zůstat pohaslé, a tak dohromady vytvářet podobu znaku. U C64 jsou podoby znaků ve znakovém generátoru ROM. Každý znak je věta o 8 bytech. Každý byte znamená jeden řádek bodové matice o 8 bitech. Každý bit znamená bod, který buď svítí (1), nebo nesvítí (0). Znaková sada začíná v ROM od adresy 53248 (při vypnutém I/O registru). Prvních 8 bytů od adresy 53248 ($D000) do 53255 ($D007) obdrželo písmeno $, kterého znakový kód v obrazové paměti je 0. Dalších 8 bytů od adresy 53256 do 54263 má písmeno A. obsazení binárně PEEK

-oooxxooo	00011000	24
ooxxxxoo	00111100	60
oxxooxxo	01100110	102
oxxxxxxo	01111110	126
oxxooxxo	01100110	102
oxxooxxo	01100110	102
-oooooooo	00000000	0

Každá kompletní znaková sada zabírá paměťovou kapacitu 2 KB (2048 bytů). Celkem je to 256 znaků, přičemž každý znak potřebuje 8 bytů. V ROM jsou celkem dvě znakové sady - první tvoří velká písmena a grafické symboly, druhá pak velká a malá písmena. Obě sady dohromady spotřebují 4 KB paměti ROM.

Programovatelné znaky

To, že jsou znaky nahrány v ROM svádí k myšlence, že nelze znakovou sadu volně naprogramovat. Ovšem paměťové místo, které VIC oznamuje, odkud má brát znaky je přece programovatelným registrem. Ten může být libovolně pozměněn tak, aby ukazoval na vaši znakovou sadu. Má-li se vaše znaková sada nalézat v RAM, pak musíte dodržovat dva velice důležité body: 1. Má-li čip VIC vykázáno místo, kde má brát informace o podobě znaku, pak není možné brát znaky z ROM. Proto je dobré znaky z ROM překopírovat do RAM, kde je pak můžete používat v programu. Můžete si zvolit libovolné znaky, nepotřebujete dbát na jejich pořadí v paměti.

2. Vaše znaková sada používá stejnou paměť jako programy BASICU. Proto je chod programu zabírajícího okolo 38 KB velmi problematický, má-li fungovat s definovanou znakovou sadou. POZOR: Dávejte tedy pozor, aby nebyla vaše znaková sada programem přemazána. Dvě adresy C64 nesmíte označit jako začátek znakové sady: adresu 0 a adresu 2048!!! První adresa nesmí být použita proto, že systém na stránku 0 (Page 0) uschovává důležitá data. Adresa 2048 je začátek vašeho programu v BASICU

Pro vaše znakové sady zbývá ještě 6 volných pozic pro začátek sady. Nejlepší je zvolit jako počátek adresu 12288 ($3000 HEX). To provedete, naPOKEujete-li spodní 4 bity adresy 53272 dvanáctkou. Proto vyzkoušejte následující příkaz:

POKE 53272,(PEEK(53272)AND240)+12

Najednou se všechny znaky na obrazovce nesmyslně změnily. Vy totiž nemáte žádnou znakovou sadu na adrese od 12288 ... pouze neuspořádané bity. Zmáčkněte RUN/STOP+RESTORE, čímž obnovíte znakovou sadu v ROM. Nyní chceme zvolit nějaké grafické symboly. Abyste ochránili svoji znakovou sadu před přepsáním nějakým programem, měli byste zredukovat paměť určenou pro BASIC. Pochopitelně paměť vašeho počítače zůstane nezměněna ... vy pouze poručíte BASICU, aby určitou část paměti nepoužíval.

Zkuste následující:

PRINT FRE(0)-(SGN(FRE(0))(0)*65535

Číslo ukazuje nevyužitou paměť počítače. Zadejte nyní následující:

POKE 52,48:POKE 56,48:CLR

a nyní opět:

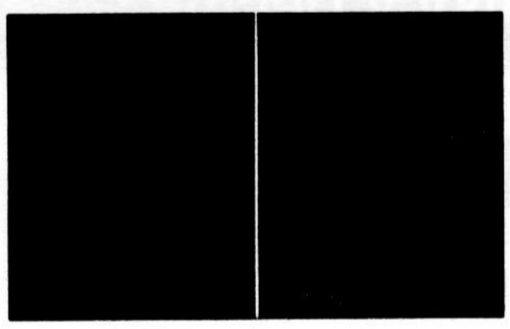
PRINT FRE(0)-(SGN(FRE(0))(0)*65535

Vidíte nyní na obrazovce jiné číslo? BASIC má nyní méně volné paměti. V tomto blokovaném úseku paměti můžete definovat svoji znakovou sadu. Pro začátek uložíme data od adresy 12288 ($3000). Pokusně tedy převedeme do RAM znakový vzor z ROM. Dohromady to bude 64 znaků, které tento program přenese:

Pokračování příště

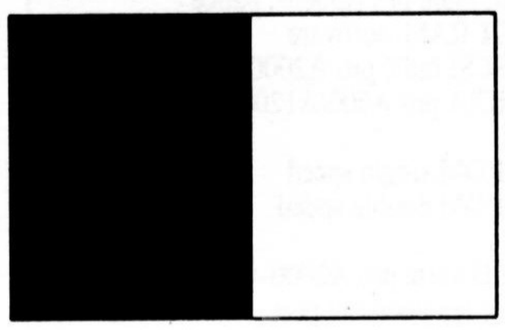
- VAN -

Ceník placené inzerce pro časopis ATLANTIDA News č.2



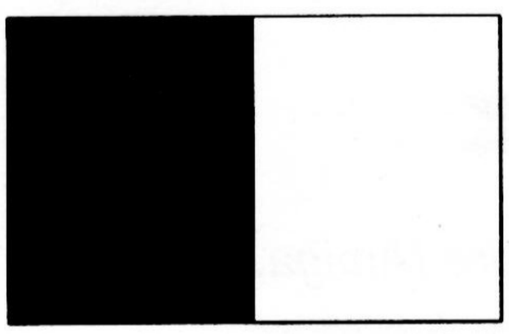
Formát: 2/1 A4
uvnitř čísla

- **ČB** 11,000 Kč
- **Barva**



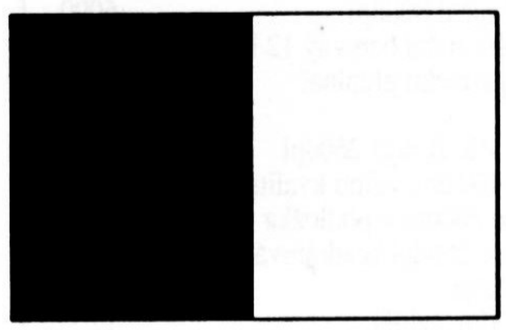
Formát: 1/1 A4
uvnitř čísla

- **ČB** 6,600 Kč
- **Barva**



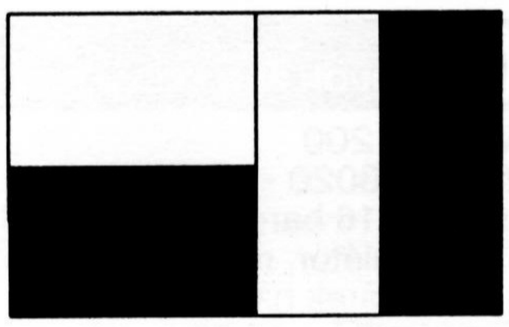
Formát: 1/1 A4
2,3 str. obálky

- **ČB** 9,900 Kč
- **Barva** 11,900 Kč



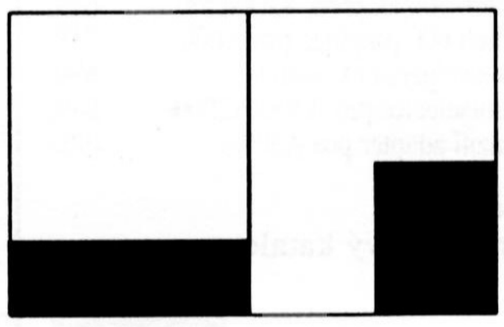
Formát: 1/1 A4
4 str. obálky

- **ČB**
- **Barva** 17,000 Kč



Formát: 1/2 A4
uvnitř čísla

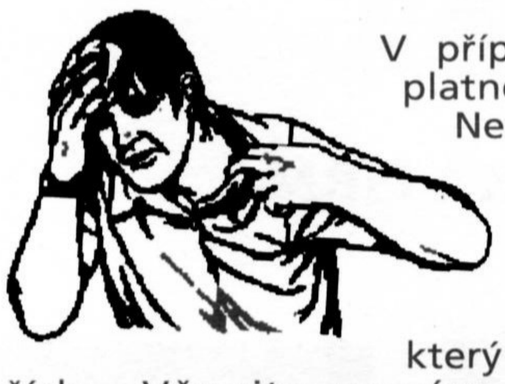
- **ČB** 3,600 Kč
- **Barva**



Formát: 1/4 A4
uvnitř čísla

- **ČB** 2,100 Kč
- **Barva**

Jak si časopis předplatit ?



V případě, že máte zájem o předplatné našeho časopisu ATLANTIDA News postupujte tímto způsobem:

■ vystřihněte a čitelně, nejlépe hůlkovým písmem, vyplňte korespondenční lístek s předplatitelským kupónem, který je natištěn na kartonu v tomto čísle. Věnujte, prosím, ve vlastním zájmu především pozornost na vyplnění vašeho **rodného čísla**, pod kterým budete zapsán v naší databázi předplatitelů a které slouží k identifikování vaší platby. Na kupónu zakroužkujte čísla časopisů o které máte zájem a typ počítače, který vlastníte, nebo používáte. Ve spodní části kuponu vyplňte počet objednaných čísel, který vynásobte cenou za číslo a zaškrtněte čtvereček umístěný na začátku řádky. V případě, že si objednáte čísla 1-12, první řádku nevyplňujte a zaškrtněte čtvereček v řádce druhé. V tomto případě se též můžete zůčastnit soutěže viz. str. 4.

■ vyplněný lístek s kuponem zašlete na adresu redakce, která je uvedena v tiráži.

■ 1/ v kterékoliv pobočce KB vyplňte pokladní složenku KB pro vklad na účet. Na složence vyplňte, kromě vašich osobních údajů, následující údaje:

Číslo bankovního spojení: **53502-071/0100**
Variabilní symbol: **rodné číslo**

■ 2/ v případě, že nemůžete poslat peníze výše uvedeným způsobem, vyplňte složenku typu A na účet adresáta. Pozor - Neposílejte peníze složenkou typu C na adresu redakce. Na složence vyplňte následující údaje:

Název a sídlo pěněžního ústavu: **KB Praha 7**
Název účtu adresáta: **ATLANTIDA, Husitská 11, PRAHA 3**
Číslo účtu: **53502-071/0100**
V. symbol: **rodné číslo** Konst.: **0008**

■ složenkou KB (poslání peněz je rychlejší a zdarma) či pošty zaplaťte vámi vypočítanou částku na kuponu. V případě, že na kuponu, nebo v kolonce variabilního symbolu neuvedete vaše rodné číslo, nebude možno vaši platbu identifikovat.

Na závěr několik proseb a žádostí:

■ časopisy na dobírku neposíláme, nežádejte to po nás

■ neposílejte předplatné složenkou typu C na adresu redakce; tyto peníze bereme jako dobrovolný příspěvek redakci

■ časopisy na Slovensko nezasíláme; neumožňuje to "Novinové výplatné", forma předplatného na Slovensko bude uveřejněna v příštím čísle. Jednáme s firmou All Production - distribuce např. Excalibru na Slovensku.

■ rodné číslo a adresu pište čitelně; zabráníte překlepům a nejasnostím

■ v případě reklamací předplatného (např. nepřijde nám korespondenční lístek, ale peníze do banky ano - neznáme vaši adresu) vždy uvádějte rodné číslo, pod kterým jsete zařazen v databázi.

Soukromá inzerce

K podání soukromé inzerce je určen korespondenční lístek s kuponem, který je natištěn na kartonu v tomto čísle. Vyplněný kupon zašlete na adresu redakce a zaplaťte složenkou typu C na adresu redakce (z důvodu urychlení) za každý i započatý kupon 10,- Kč. V případě, že je váš text na více kupónů (které si můžete okopírovat), zašlete očíslované kupóny společně v obálce. Křížkem do čtverečků za vašimi nacionálemi označte řádky, které chcete uvést jako kontaktní do vašeho inzerátu. Částku za počet kuponů vynásobte počtem případného opakování, který uveďte ve spodní části kuponu.

JAVOSOFT

Hardware a Software a Servis

Výhradní distributor:
BSC a Alfa Data
Autorizovaný distributor:
Commodore, DTM,
Village Tronic a Pallatinum

AMIGA 1200	12990,-	SIMM 4MB pro A4000 a Blizzard	6990,-
A1200 Desktop Dynamite	13990,-		
A1200HD 30MB	16990,-	TrapFAX - faxovací software	3590,-
A1200HD 130MB	20590,-	MM1200 1MB FAS RAM pro A1200	
A1200HD 214MB	21890,-	hodiny a patice pro 8 MB RAM	4890,-
A1200HD 260MB	22690,-		
AMIGA CD32	12190,-	AlfaRAM ext. pamě%t pro A500/+, 0-8 MB	1990,-
MPEG modul pro CD 32	10490,-	AlfaPower ext. řadič pro A500/+, patice	
		pro 8MB FAST RAM, software	2990,-
Instalace HDD do A600/A1200		Oktagon508 SCSI řadič pro A2000-4000	5390,-
HD 30MB	4290,-	Tandem PCMCIA pro A600/A1200	na
HD 130MB, 32kB cache	7690,-	dotaz	
HD 214MB, 32kB cache	8990,-	Mitsumi CD-ROM single speed	6190,-
HD 260MB, 64kB cache	9790,-	Mitsumi CD-ROM double speed	7990,-
HD 340MB, 256kB cache	12490,-		
		MultiFaceCard3 karta pro A2000-4000,	
Ext. disketová jednotka	2490,-	dva seriové a jeden paralelní port	2990,-
Monitor 14" Microvitec 1438 pro			
A1200/A4000, MPR-II	15990,-	AlfaScan-Plus ruční 400dpi, ret. software	5790,-
Paralelní síť pro 2 Amigy, 3m	590,-	AlfaScan800 ruční 800dpi	6090,-
		AlfaScan-Color ruční barevný 12 bitový,	
MegaMixMaster stereo sampler průchozí		200-400dpi, paralelní přepínač	14990,-
2490,-			
VidiAmiga12, barevná videodigitizér		MegaMouse MK-II myš 260dpi	549,-
256 barev, podpora AGA	5490,-	MegaMouse 400 dpi, velmi kvalitní	649,-
VidiAmiga 12RT, realtime, 12 bit	10490,-	OpticalMouse 300dpi + podložka	1890,-
VidiAmiga 24RT, realtime, 24 bit	17990,-	Infrared mouse 260dpi bezdrátová myš	2190,-
PICASSO II 2MB 24-bit, grafická karta	14990,-	TrackBall 162dpi	1190,-
		TracBalll 162dpi, svítící	1290,-
Blizzard 1220/4, 28MHz	9990,-	AlfaPen optická tužka + podložka	2190,-
Blizzard 1220/4, 28MHz, 68882/33 MHz	12490,-	Optical mouse pad optická podložka	390,-
Blizzard 1230-II, 68EC030/40 MHz	9990,-	KickStartSwitch 500 el. přep. Kickstartu	619,-
Blizzard 1230-II, 68030/50 MHz	13190,-	KickStartSwitch 600 přepínač pro A600	719,-
Blizzard 4030-II, 68882/50 MHz pro A4000		Automatic mouse/joyistick switch	690,-
11990,-		Elektronic bootselector pro A500/A2000	549,-
MC 68882/33 MHz + oscilátor	2990,-	86-PIN expanzní adapter pro A500/+	490,-

Všechny ceny jsou včetně DPH
Na vyžádání zasíláme 12 stránkový nabídkový katalog

ALFA DATA

Svornosti 2, 736 01 Havířov 1
tel: 069/68 10 418, fax: 069/68 10 418

bsc

BBS

DISTRIBUTOR SOFTWARE

Plzeňská 9 (OD KORÁL), 405 02 Děčín IV
Tel./FAX: 0412/283 11, kl. 41-BBS s.r.o.

Navštivte nově otevřené centrum výpočetní techniky v Děčíně !

Výkoná grafická pracoviště na bázi Apple Power Macintosh (animace a videosystémy, DTP, CAD, ...)

Počítače Commodore (Amiga, C64)
periferie, joysticky, literatura, ...

KUPÓN PRO SLEVU 5000,- KČ

Macintosh Centris 610
4 MB/ 80MB/ 68040-20 Mhz,
32 768 barev, Ethernet, síťová a
zvuková karta s mikrofonem
14 " Color Trinitron, myš, ...
~~72 650,- Kč~~ 67 650,- Kč

KUPÓN PRO SLEVU 5000,- KČ

Amiga 1200
2 MB/ 68020 - 14 Mhz
16 777 216 barev, Amiga DOS 3.0
TV modulátor, myš, česká příručka
+ malý dárek navíc
~~13 498,- Kč~~ 12 998,- Kč

Uvedené ceny jsou včetně DPH. Záruka 1 rok. Slevy platí do **konce července !**

PRINGTON

PRINGTON PC SERVIS A.S — **ČESKO - AMERICKÁ FIRMA**

Výhradní distributor firmy Commodore nabízí za výhodné ceny joysticky pro **PC IBM, AMIGA, ATARI, SEGA, NINTENDO.** Dále Vám můžeme nabídnout kompletní sortiment firmy Commodore(**A600, A1200, A 4000**) včetně množství příslušenství, software, české literatury a. joysticků.

SV 121

SV 123

SV 124

Informujte se o výhodných cenách a podmínkách pro dealerský prodej. Naše adresa:

PRINGTON - prodejna
Nekázanka 6
110 00 PRAHA 1
Tel: 24229877 Fax: 24228629

SV 125

SV 126

SV 131

COmputer-COnnection

Hardware * Software * Sítě * Komunikační technika

Téměř **nejvíce druhů zboží**
pro PC, Commodore,
Atari, Sega

za

téměř **nejlepší ceny v ČR**

v

téměř **nejhezčí prodejně.**

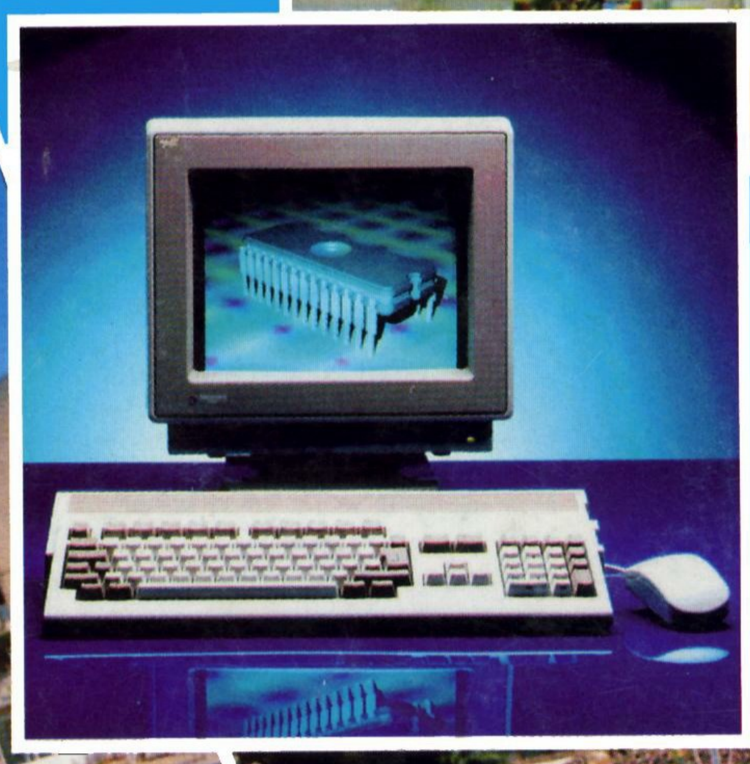
Zenklova 131, Praha 8, 180 00
tel./fax 02-6832309

Navštivte nás !

Branická 42/46 Praha 4, 147 00 tel. 02-463505 fax 02-461379	Libušina třída 7 Brno, 623 00 tel. 05-43220079 fax 05-43220079	Kotlářská 51 OD Hippo Brno, 669 00 tel./fax 05-7118/339

Firma Atlantida a CK Fertour
vyhlašují soutěž
„ZLATÉ PERO“
o hodnotné ceny

Týdení zájezd na Malorcu
pro 2 osoby do ★★★ hotelu
v hlavní turistické sezoně 1995

❖

AMIGA 1200 HD 250
Turbokarta Blizzard 1230-4
Monitor C 1942