

MY AMIGA

SCALA MULTIMEDIA 400

Není software jako software. Některý lze přenést i na jiné platformy počítačů, jiný je přesně určen pro hardware jednoho typu. K programům, které maximálně využívají multimediální schopností Amigy a kvůli kterým si Amigy kupuje např. i firma IBM, patří programové balíky SCALA.

Balíků je několik a používají se k různým účelům. Jedno mají společné: spojují statické obrázky, animace, text, hudbu, živé video atd. do multimediálního interaktivního celku. Scala se uplatní jako domácí titulkoř (Home Titler 500) nebo jako řídící program v kabelových televizích (Infocanal 500), nebo jako interaktivní prezentační nástroj (MultiMedia 400).

Vnucuje se otázka, proč existuje Scala pouze pro Amigy. Nejdůležitějším argumentem je kvalitní grafický hardware Amigy (podpora pohyblivých symbolů, virtuálních obrazovek, blitter a obvody, které synchronizují ostatní čipy v závislosti na pozici elektronového paprsku na obrazovce). Některé z těchto komponent (a třeba i něco navíc) obsahují i některé grafické karty pro PC. Problém je v jejich vzájemné nekompatibilitě, protože použití obecnějšího ovladače je vzhledem k náročnosti grafických operací, které Scala provádí v reálném čase, nemožné.

Vzhledem k této speciální orientaci programu by 90 % kódu muselo být psáno pro každou grafickou kartu zvlášť. Podobná situace je i u zvuku. Tyto problémy u Amig odpadají, neboť jejich grafický hardware je v podstatě trojí: starší OCS (Original Chip Set), nepatrně vylepšený ECS (Enhanced Chip Set) a novější čipová sada AGA. Je maximálně zachována kompatibilita směrem dolů. Zvuk je u všech Amig stejný.

Další důležitou předností je podpora evropského TV standardu PAL, což umožňuje připojit Amigu k televizi bez drahých karet. Bez problémů lze také směřovat obraz videa a počítače.

A nyní již k vlastní Scale MultiMedia 400. Po zakoupení obdržíte příjemně designově vyvedený šanon se Scalou MultiMedia 300 a menší krabici s upgradem na čtyřstovku. Po otevření Scaly MM 300 vypadne hardwarový klíč, kterým je program chráněn proti kopírování (Scala MM 400 používá klíč ze Scaly MM 300).

Zbytek obsahu tvoří devět DD instalačních disket pro Scalu MM 300 a obsáhlý manuál. Dokumentace je psaná dobře, počítá i se zákazníky, kte-



ří si koupili Amigu jen na prezentace, a nemají s ní tedy žádné zkušenosti. Je to manuál ke Scale MM 210 (300 stran) a k němu jsou přidány listy (100 stran), které se týkají Scaly MM 300.

Ovládání Scaly je jednoduché a intuitivní. Jen v málo případech jsem byl nucen použít dokumentaci. Pokud jsem informaci nenalezl v manuálu, pomohly ukázkové skripty. Scala patří k programům, které jsou dobře navrženy a respektují zásadu od jednoduchého ke složitějšímu. Už po zhlédnutí ukázkových skriptů a několika minutách práce s programem dokážete vyprodukovat jednoduchou prezentaci. Jak se programem prokousáváte dále, nacházíte potřebu nových a nových funkcí, které vzápětí objevujete,

a vaše prezentace vypadá stále profesionálněji.

Výroba vlastního scriptu je postavena na jednoduché myšlence. Jde pouze o umísťování symbolů reprezentujících obrázky nebo animace do takové posloupnosti, v jaké se mají ukazovat na obrazovce. V závislosti na nich vkládáte doprovodnou zvukovou složku (moduly, vzorky). Definujete také dobu, po kterou bude vlastní obrázek „na scéně“. Každý obrázek (nebo animace) se na obrazovce může objevit a zase zmizet jedním ze stovek efektů, které Scala provádí v reálném (!) čase. Těmto efektům se říká „wipes“. Uvádím alespoň nejpoužívanější: příjezd obrázku zespodu, shora, prolnutí s předcházejícím obrázkem, vystoupení obrázku ze tmy atd. U každého efektu můžete ještě měnit některé parametry a přizpůsobit jej tak vlastním představám. Položky (obrázky a animace) mohou být zobrazeny buď textově, nebo miniaturami (viz obrázky).

U každého obrázku můžete měnit jeho paletu a použít jej jako podklad pro texty nebo štetce. To je silná zbraň Scaly. Efektní je nastavení hloubky antialiasingu (zjemnění ostrých přechodů) a vrhání stínu písmen. Použití pro titulkování je zřejmé.

Pomocí nastíněných možností vytvoříte prezentaci, kdy obrázky střídají animace, přes obrazovku běhají textové komentáře a vše podbarvuje hudba a třeba ještě mluvené slovo.

Takový je první, povrchní pohled na možnosti Scaly. Budete-li se o Scalu zajímat hlouběji, zjistíte, že je v podstatě grafickým programovacím jazykem. Že vás to překvapuje?

Scala opravdu poskytuje základní kameny programovacího jazyka:

- ✗ práce s proměnnými;
- ✗ podmíněné i nepodmíněné skoky;
- ✗ tlačítka (buttons) - možnost interaktivního vstupu uživatele.

Tyto vlastnosti byly do Scaly implementovány kvůli těm, kdo chtějí nejen pasivně sledovat děj na obrazovce, ale také mít možnost interaktivně se pohybovat v předkládaných informacích. Vytváření takových aplikací je už poněkud náročnější a vyžaduje alespoň ele-



mentární základy programování. Práce probíhá asi takto: zvolíte si podkladový obrázek, na něm rozmístíte tlačítka a akce, která se bude při jejich zvolení myší provádět: odskok na určitou část scriptu nebo naplnění nějaké proměnné pro pozdější použití. Můžete tak vytvořit například databanku obrázků, zvuků, kvizové hry, popřípadě simulaci situací na křižovatce pro žáky ve školách. Dnes se toho využívá v muzeích, cestovních kancelářích i v hotelích.

Může samozřejmě nastat situace, kterou Scala opravdu nezvládne, například použití hudebního modulu atypického formátu, zobrazení 24bitového obrázku prostřednictvím speciálního softwaru nebo vložení ukázky práce s prezentovaným softwarem přímo do scriptu Scaly. Specializované programy tuto úlohu bez problémů zvládnou. Jak však donutit Scalu, aby s nimi spolupracovala? Pomůže multitaskingový systém Amigy. V položce execute na prvním obrázku téměř úplně vpravo zadáte jméno aplikace, kterou má Scala v daném okamžiku spustit. Může to být příkaz shellu, libovolný program nebo arexxové scriptum. Touto cestou jste s to vyřešit snad úplně každý problém.

Funkci Scaly tak zastoupí jiný program, aniž by to kdokoli upozoroval. Můžete však také zapnout interaktivní režim, uprostřed prezentace (například

tabulkového procesoru) nabídnout jeho vyzkoušení a pak normálně pokračovat v provádění scriptu.

Scripty Scaly, ačkoliv jsou v paměti organizovány jinak, jsou na disk uloženy v programovacím jazyku Scaly - v jazyku se jménem Lingua.

To poskytuje uživateli možnost obejít celé grafické prostředí Scaly a script přímo naprogramovat. Ač se to na pohled nezdá, může to být i užitečné, například při umísťování gadgety do přesných pozic. V prostředí Scaly jejich umístění jen naznačíte a přesné hodnoty opravíte přímo ve scriptu. Scalu můžete ovládat také pomocí Arexxu. Syntaxe arexxových příkazů je pro jednoduchost shodná se syntaxí příkazů jazyka Lingua.

Profesionály přitahuje Scala podporou hardwarových profi-zařízení. Děje se formou tzv. EX modulů. Pokud si nějaké podporované zařízení pořídíte, přepokopírujete příslušný EX modul do adresáře Startup a po spuštění programu najdete novou kolonku, pomocí níž můžete připojené zařízení ovládat. Verze Scala MM 300 podporuje nejrozličnější genlocky, dále Sony, Philips a Pioneer Laserdisc, MIDI rozhraní, CDTV Player. Ve verzi Scala MM 400 přibýly nějaké genlocky (GVP, Neptun, Super-Gen, G2), 24bitové grafické karty (Impact Vision 24) a další (VLab, FrameGrabber, ColorMaster...), možnosti ostatních jsou také rozšířené. Další moduly si můžete vyžádat. Populární je například modul pro ovládání MPEG karty pro přehrávání filmů z CD.

Scala podporuje nejen hardware ostatních výrobců, ale umocňuje svůj výkon také hardwarem vlastním. Jako příklad uvedu Scala Echo. Je to v podstatě dálkový infračervený ovladač videa a umožňuje ovládat pomocí Scaly i levné videorekordéry, které s nějakou komunikací vůbec nepočítají.

A ještě něco navíc - tak by se daly charakterizovat pomocné programy (spouštěné přímo z prostředí Scaly), které zastávají užitečné funkce. Nejpoužívanější z nich je program AnimLab, který převádí animace z klasického formátu Anim5 do speciálních formátů Scaly. Zaberou trochu více místa na disku, ale přehrávají se několikanásobně rychleji. Program FixScript pomáhá

Popis

Scala MultiMedia 400

Prezentační software.

Výrobce: Scala AS.

Program zapůjčil:

IS electronic Ostrava.

najít obrázky, samplý nebo animace, které se přemístily jinam a jejichž trasa ve scriptu už není aktuální. Posledním pomocníkem je ScalaPrint, který nabízí nevídané možnosti při tisku obrázků a umožňuje například vytisknout snímek po snímku celou animaci.

Co mne na Scale učarovalo, je její „intelligence“ - ví už dopředu, že nahrávání desetimegabajtové animace si vezme nějaký ten čas, a začne nahrávat v předstihu. Prezentace tak získá spád. Pokud při přehrávání scriptu nastane nepředvídatelná událost (nemůže najít obrázek nebo animaci), nezačne hned křičet, ale pokračuje klidně dále, a teprve po skončení nás na závadu jemně upozorní. Podobně reaguje i při nedostatku paměti pro nějakou operaci. Animace delší, než je volná operační paměť, přehrává přímo z pevného disku.

Sympatické jsou hardwarové požadavky Scaly. Využívá se především grafický hardware, většina efektů chodí na Amize s MC68020 + FAST RAM. Doporučuje se grafika AGA. Paměti stačí 3 MB, pokud však chcete přehrávat delší animace, platí pravidlo: čím více, tím lépe. Pro efekty s textem (při použití velkých fontů) a s antialiasingem nebo při pohybech s větším štetcem je třeba už alespoň MC68030 na 40 MHz.

Závěrem bych se ještě zmínil o novinách Scaly MM 400 oproti starším verzím. Kromě nových zařízení (viz výše) podporuje nové formáty obrázků (GIF, BMP, TIFF atd.). Změny najdete také v manipulaci s textem (autokerning), přibýly nové efekty - wipes a další drobnosti. Upgrade je však cenově dost náročný a je třeba, aby každý zvážil, zda nové možnosti vůbec využije.

Můj osobní vztah k tomuto programu je nanejvýš kladný. Scala patří k nejlepším a nejoriginálnějším programům na Amize a ukazuje její sílu v celé šíři. Našly by se samozřejmě drobné nedostatky, například chybí podpora modulů z Octamedu a přehrávání SSA animací, nic však není bez chyby. Scala je zkrátka jedním z programů, které dělají Amigám dobré jméno.

WAX