

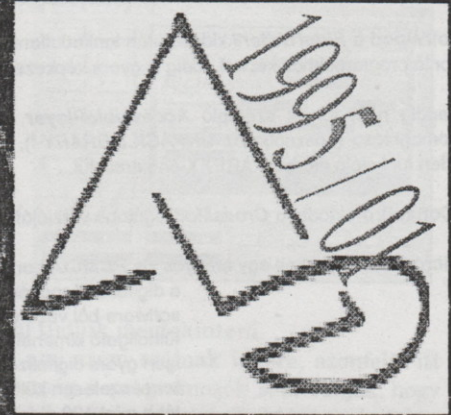
Pf 701 / 836  
1399

# AMIGA

released in the year of 1995

*The Pure Hungarian Amiga Scene*

**Scenery Animator**  
**Emulátorok 01**  
**Lyapunov-tér**



**Workbench Icon-ok**  
**Demo Maniac**  
**Video Backup System**  
**DeliTracker v2.09**  
**PPaint 6.0**



# AMIGAonly / Animációk

## Scenery Animator 4.0 - Natural Graphics 1993

### part 1.

A **SCENERY ANIMATOR** a **NATURAL GRAPHIC** egy olyan terméke, mellyel - nevéből eltérően - tájképet, illetve tájképen történő animációt tudunk tervezni. Mivel doksit még sehol sem találtam hozzá, ezért úgy vélem, nem fog ártani, ha egy pár szót makogok róla a gépembe. Akinek van hozzá némi comment-je az nyugodtan visitson, mert lehet, hogy néha hülyeséget írtam, hisz ami lentebb van, azt mind a saját ujjamból szoptam ki. Azért remélem, hogy valamit fog segíteni, ha valaki van olyan elvetemült, hogy a **SCENERY ANIMATOR**-ral akar makkolni. Akkor nosza, rajta... "ISTEN megteremté az eget és a földet...", na mi is itt kezdjük valahol...

(A program semmiféle **ASSIGN**-t nem igényel, ha **CLI** ablakból indítjuk, csak egy **STACK 40000**-t kell beírni a program indítása előtt. Illetve aki iconból futtatná, annak ott kell módosítania a **STACK** értéket. Tehát, ha valakinek nem futna a gépén, ott valami más lehet a baj.)

Az indítás után rögtön megpillanthatunk egy elég szomorúra sikeredett screen-t, mely leginkább talán valami **C64**-es lövöldözős játék kezdőképéhez bír hasonlítani. (**640\*256** és 16 színű, egyébként a program által használt objectek is 16 színűek - alaphelyzetben (mert erre még rájön az árnyékolás, mert egy 16 színű object eléggé "sittül" festene egy 24 bites kép közepén...), de erről majd később) Sebjaj, lesz ennél még rosszabb is. A screen harmadát egy preview ablak teríti be, a maradék helyen különböző rejtélyes gombok tanyáznak. Ha valakinek még ez sem volna elég akkor ott van még egy pull-down menü is. Ámbár ezt mindenki láthatja, - már aki elindítja a programot. Mivel a program - ahhoz, hogy valami normálisat is lehessen vele csinálni, - 4 Mbyte fastrammal tud igazán boldog lenni. (Ámbár **HAMS** képeknél 300 körüli object mennyiségnél **640\*512**-es screenen hajlamos némi **OUT OF MEMORY** feliratokat írkalni. - **1280\*512**-ről már ne is beszéljünk.)

Tehát elindult a program. Ilyenkor a preview ablakban egy teljesen sík táj látható. Ez azonban senkit se zavarjon meg, ugyanis ez a táj mindenfajta műveletre alkalmatlan.

A legelső lépés tehát megnyomni (gyk.: a bal egérgombbal, ami nem más, mint az egér bal oldali gombja) a **FRACTL** feliratú gombot. Ekkor egy ablak jelenik meg, melyen meglepetésre a fraktálok típusát lehet beállítani. (magyarán magát a tájképet). A **V1.0** típus esetén csak egy **1\*1**-es térképen tudunk dolgozni, (lásd később) míg az **INFINITE** gomb lenyomásával már elérhetjük, hogy akár **1000\*1000**-es térképünk is legyen. (Max. értéke **7680**) de ehhez az kell, hogy gépünkben legalább annyi memória legyen, amennyi még a **Pentagon** legújabb számítógépeiben sincsen. Maradjunk meg inkább talán egy **2\*2**-es megoldásnál, de ha csak állóképeket akarunk csinálni, akkor bőven megteszi nekünk az **1\*1** is. (gyk.: a **2\*2** eléréséhez nem kell minden **locations**-hoz **2**-t írni, elég pl.: csak az északhoz, meg a kelethez - **NORTH**, **EAST** -, illetőleg értelemszerűen valami máshoz. Ha egyszerre írunk északhoz és délhez, akkor **4\*1**-es térképünk képződik. (Vajon miért ?..))

Ha volt türelmünk kivárni, amíg a gép kiszámolta, akkor visszaléphetünk még egyszer ugyanis a legnagyobb magasságot illetve a **SEED**-et nem állítottuk be. Mondjuk ez nem is olyan nagy baj, hacsak nincs valami különleges óhajunk, ugyanis a gép ezeket indításkor beállítja. A **SEED** egy véletlenszám amely alapján a hegyeket és a völgyeket képezi, (akit nagyon érdekel megfejtheti az algoritmust) ebből újat akár be is írhatunk kézzel, de a **NEW SEED** gomb lenyomására generál egy új számot. Alatta van a magasság. (**ALTITUDE**) Ennek a default értéke **4000**, de ha ezt át akarjuk írni akkor nincs mese be kell gépelni néhány számot. Ennek a max. értéke **9999** lehet a minimuma pedig értelemszerűen **0**. Az így kiszámolt térképünket a **MAP** gomb lenyomásával tudjuk megtekinteni.

Ez a program szíve, itt tudunk beállítani az objectek helyétől a kamera dőlésszögéig mindent, ami szem szájnak ingere, azonfelül itt tudjuk kitermelni a program javát is; az **ANIMÁCIÓ**! Szerencsére ez a rész elég jól sikerült, (talán még a programozók sem tudják, hogy miért) ámbár a kezelhetősége (vagyis inkább annak hiánya) az első időkben mindenkinek sok bosszúságot fog okozni. A másik, hiányosság talán az, hogy a program semmiféle **HELP**-szerűséget nem tartalmaz, sőt a képernyőn, illetve az ablakokban sincs semmiféle kisegítő információ. No de sebjaj. Ott tartottam, hogy itt vagyunk a térképen.

A térkép jelenleg **1\*1**-es nagyításban van (**NORMAL**), ezt rögtön le is olvashatjuk a képernyőről. A **ZOOM IN**-nel tudunk nagyítani, míg a **ZOOM OUT**-tal kicsinyíteni. (**1\*1**-től **512\*1**-ig) Ha animációt akarunk létrehozni, akkor a gép felajánlja a **256\*1**-es nagyítást (**FRAME**), ami persze nem hülyeség, de nem sok mindent lehet olyankor látni. Barátságosabb egy **32\*1**-es vagy még inkább egy **16\*1**-es nagyítás.

Ha a térkép mellett a bal oldalon (jó vicc, a jobb oldalon a screen széle van) a **CAM** feliratú gomb van lenyomva, akkor a kamerát tudjuk ide-oda tenni a képernyőn. Ez az a rejtélyes piros **V** alak. Mozgatni (új helyre tenni) a bal egérgombbal tudjuk, az objektívet tágitani illetve szűkíteni a jobb egérgomb lenyomásával lehet. Ebben az esetben a bal felső oldalon lévő értékek is a kamerára fognak vonatkozni. Röviden

- **EAST** és **NORTH**; a térkép bal alsó csücskétől való távolság. A képernyő tetején is fellelhető egy **ELEV** feliratú mutató mellett, ami tulajdonképpen azt jelöli, hogy milyen magas is éppen a talaj.

- **ALT** (altitude) magasság, arra kell vigyázni, hogy magasabb legyen, mint az a hely ahol van, legalább egy **5**-tel, de jó a **10** is, mert ellenkező esetben a hegy belülről című épületes képeket fogunk gyártani. Amint láthatjuk itt is, meg máshol is a program itt elfogad tört értékeket is, ezáltal elég igényes dolgok is készíthetők. (de kinek van rá ideje????)

- **DIR** (direction) irány, vagyis, hogy merre álljon a kamera. Jobb egérgombbal állítható.

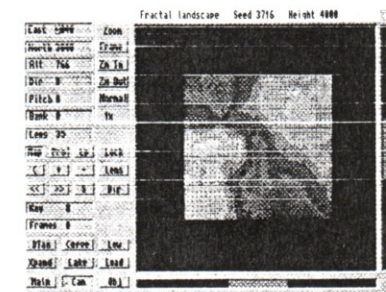
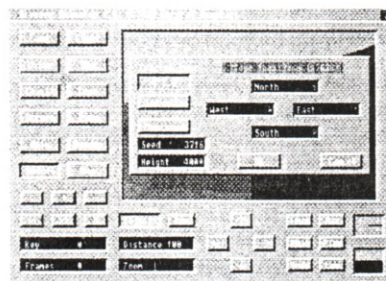
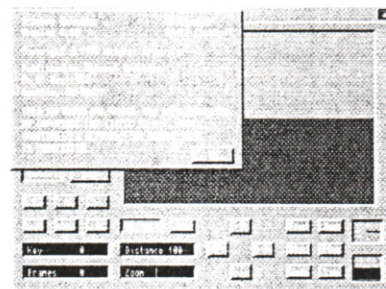
- **PITCH**; bólintási szög

- **BANK**; bedőlés (ezeket a főmenüben is lehet állítani)

- **LENS** (lencse - nem az étkezési) a kamera szögét állítja be. Lehet a térképen a jobb egérgomb lenyomása mellett is. (vagy ezt már említettem???)

- A **LOCK** feliratú gomb alatt is szerepel ez a **LENS** a **DIR**-rel együtt, ahol ezeket az értékeket le lehet zárni, hogy véletlenül el ne csesszük az egészet.

- van még egy **MAP** feliratú gomb is ami alaphelyzetben aktív, (ez a térkép mód) de ha átkapcsoljuk **PRO**-ba, akkor ez a próba, hogy a dolog oldalról hogy is fest. Mellettük a **LP** az tulajdonképpen egy egyszerű **LOOP**. (az animáció újra kezdődjön-e ha vége van. ld.: körhinta)



- ha a **LOW** feliratú gomb van benyomva, akkor a kamera 10-el lesz csak az **ELEV** értéknél magasabban. Ha ki van kapcsolva az érték 100 lesz. (ha változtattunk, akkor már nem, mivel ez a default érték) 10 magasság animációknál nem optimális, mivel a kamera lépten, nyomon bele fog ütközni némi hegyekbe, viszont a 100 meg sok. (Éljen a logika!!!)

- akad itt még egy **LAKE** gomb is (csak kamera üzemmódban használható). Miután megnyomtuk semmi sem történik, de utána, mikor ráclickeltünk a térképre, a térkép addig a szintig vizes lesz. (gyk.: nem anyánk öntözte meg a gépet a virágokkal együtt, hanem eddig fog érni a vízszint). Ilyenkor azért még egyszer rákérdez a dologra, (**KEEP LAKE ?**) ami szintén nem egy rossz dolog, főleg, ha nem igazán oda clickeltünk, ahová kellett volna.

Am ha mi lenyomjuk az **OBJ** feliratú gombot, akkor megjelenik, (legalábbis nekem) hogy **OAK TREE** és **REDWOOD TREE** (gyk.: tölgyfa és fenyőfa) és ezeket kijelölve el tudjuk őket helyezni a térképen. Nagyítsunk egy kissé, mivel most egy szép képet akarunk renderelni. (legalább annyira, hogy a fák elhelyezvén ne csak kis piros pontok legyenek, hanem kis piros pöttyök. (olyasmik, mint amit az ovónéni adott az oviban - jó ez gyenge volt) Helyezzünk el egy pár darab fát, majd miután ezt meguntuk nyomjuk le a **LOAD** feliratú gombot. Ez egy **requestert** fog eredményezni. Itt kiválaszthatjuk, hogy melyik **GEO objectet** akarjuk betölteni. (Ez csak abban az esetben fog eredménnyel járn, ha rendelkezünk ilyesmivel. Ellenkező esetben csak az időnket fecséreljük)

A **4.0**-hoz a "**3D OBJECTS**" nevű alkönyvtárban van néhány. (hogy milyen módon lehet még objecteket importálni arról majd még később ejtek egy-két keresetlen szót.) Töltsük be például a **REDYELLOWBALLOON.GEO** (**4.0**-hoz van egy ilyen) nevű objectet. Ezzel eldolgozik egy darabig, majd megjelenik a két fa alatt a légballoon is (a listában, természetesen). Jelöljük ki ezt, majd helyezzük el valahol a térképen.

A **SCENERY ANIMATOR**-hoz tartozó objectek tartalmaznak egy olyan info-t is, amely azt mutatja, hogy milyen magasan legyenek a talajszint felett. Az általunk importált objectek esetében gyakori, hogy a fél, ha nem az egész object a földben - vízben - található. (mondanom sem kell, ez ront egy keveset az összképen) Ezt az **ALT** feliratnál lévő érték segítségével tudjuk korrigálni. Ez az érték jeleleg a piros színű (kiválasztott) objectre vonatkozik. Az új magasság beírására két megoldás van;

1.; Beírunk egy magasságot hasból, és megnézzük, hogy ez mennyire nyeste, (sokáig én is ezt a megoldást használtam, de ez faszág)

2.; Mikor az **OBJ** feliratú gomb le van nyomva, akkor fellelhető egy bizonyos **SIZE** feliratú gomb is, melynek a lényege, hogy az object széltét hosszát és magasságát (!) változtathatjuk. Most nem módosítunk semmit, egyszerűen megjegyezzük azt a számot, amelyet a **VERT AXIS** nevű rejtélyes szavak után látunk, (gyengébbek akár fel is írhatják) majd innen kilépve (**CANCEL**) papíron illetve egy zsebszámológép segítségével ezt az értéket egy pillanat alatt összeadjuk az objectnél mért magasság értékkel (fent az **ELEV** melletti szám) és ezt írjuk be az **ALT**-hoz. (azért ez másodjára már könnyebben fog menni) A **SIZE** gombról még később ejtek szavakat.

Ha mi egy korábbi object adatait akarjuk módosítani akkor megnyomjuk a **SEL** feliratú gombot. Ekkor látjuk, hogy eddig a **POSN** feliratú gomb volt aktív. Ha a **SEL** van érvényben, akkor kiválasztani tudunk, (**select**) majd ha már meguntuk ezt, és még több objectet akarunk elhelyezni a térképen, akkor ismét lenyomjuk a **POSN**-t. A kiválasztott objectre vonatkozó info-k:

- **NORTH** és **EAST**
- **ALT** (lásd az előbbieket)
- **SPEED** a tárgy sebessége (animációnál van jelentősége)
- **PITCH** a tárgy dőlésszöge
- **DIR** a tárgy iránya

Erre vonatkozó gombok még alul a **ROTATE** (forgatás) és a **SIZE** (méret). Ha egy fát akarunk forgatni, akkor rögtön meg tudjuk, hogy azt nem lehet. De ez akkor hasznos, ha van egy import objectünk aki teszem azt egy ember, és merő véletlenségből kétszer akkora, mint egy fa, ami elég hülyén fest, ekkor az embert az ötödére kell csökkenteni, s máris kész a finom húsvés.

**ROTATE**: az egyszerűség kedvéért képzeljük el, hogy felraktunk egy objectet a képernyőre. (gyengébb képzelőerejű játékosok meg is tehetik.) ekkor nyomjuk meg a **ROTATE** gombot. Ha van object, vagy vannak objectek a térképen, akkor azokat fogjuk módosítani, ha nincsen, akkor azt amelyik highlighted. (a fákát már említettem, hogy nem lehet) Ekkor megjelenik egy window a **MAP** közepén **ROTATE OBJECT** címmel. Ebben beállíthatjuk, hogy keletre, északra, illetve függőlegesen akarjuk-e objectünket forgatni, vagy esetleg vagyunk oly telhetetlenek, hogy mindhárom irányba. Az északra illetve a keletre való forgatás tulajdonképpen azt jelenti, hogy objectünket egy észak-déli vagy egy kelet nyugati tengelyen forgatjuk. (aki járt iskolába - néha -, az tudhatja, hogy mi is az a tengelyes forgatás. (**NORTH AXIS**, **EAST AXIS**). Filmet azt itt nem lehet forgatni... ámbár ha van egy **FILM.OBJ** nevű objectünk akkor minden előfordulhat...

A harmadik opció a **VERT AXIS**, lesz amit a legtöbbet kell majd használni, ez vertikálisan forgatja az objectet. Még mielőtt mindenki az **IDEGEN SZAVAK SZÓTÁRÁÉRT** rohanna, elárulom, hogy ez egy függőleges tengelyen történő forgatást jelent.

**SIZE** - méret. Ez az object dimenzióit adja meg. Milyen hosszú északra, milyen széles keletre, és milyen magas csak úgy általában... Itt csak a **SCALE FAC** értéket tudjuk módosítani, melynek a default értéke 1.0 (nahát) a 0-nál kisebb értéket a kicsinyítést jelölik, míg a 0-nál nagyobb értékek... no ezt mindenki találja ki maga. Nagyon jó dolog, hogy itt is és a forgatásnál is a módosított objectnek lehet új nevet adni. (majd aki elkezd komolyabban foglalkozni a programmal, az rájön, hogy milyen jó is ez. Ez a név megjelenik a listában, és ha ezt akarjuk használni, akkor ezt kell kijelölni.

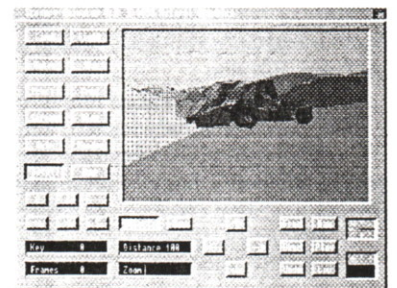
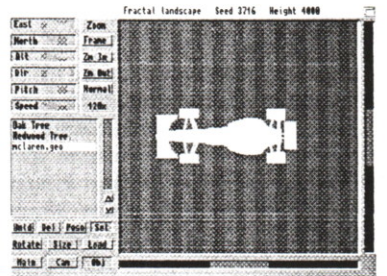
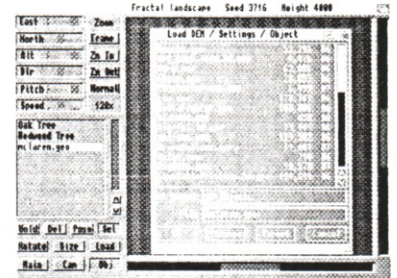
Törölni a kijelölt (!) tárgyat a **DEL** (**delete**) feliratú micsodával (gombbal) lehetséges, míg az összes olyan objectet az **UNLD** (**unload**) feliratú gombbal semmisíthetjük meg. Ez a két alaphelyzetben is itt lévő fákból az összeset csak elveszi, de a többi object esetében magát az objectet is eltörl. (csak a memóriából, ha mégis kell a későbbiekben, akkor újfent be kell tölteni)

Miután a képünket beállítottuk, nyomjuk meg **MENU** feliratú gombot, hogy megnézzük, mit is készítettünk. (a többi dologról a térképnél majd később fogok írni, azok ugyanis az animációra vonatkoznak)

## VÉGE .... AZ ELSŐ RÉSZNEK !

Mivel a "krimi is mindig a legizgalmasabb résznél ér véget....."

De legalább "Folytatása következik....."



*Magic*

# AMIGAonly / DemoMakers 01

*DemoMaker*: MultiMédiára vagy más hasonló prezentációra használható programok, amelyek az általánosságban használt kép, és hangformátumok kezelése mellett különböző látványos effektekre képesek.

Elsőként a jelenlegi 'legmodernebb' DemoMaker-t veszem nagyító alá, amelyet találóan DemoManiac-nak, azaz demómániának kereszteltek el a készítői. Ugyanis Amigás körökben szinte már mániává vált a demók írása, (lásd DemoZone BBS mint fogalom) és ennek megfelelően igen magas szinten van jelenleg is az egymás code-rekordjainak földbe döngölése, olyan effektek, képek, zenék jelennek meg ezekben a tulajdonképpen nonprofit demókban, amik még a legnagyobb fejlesztő cégeknek is büszkeségére válnának. A DemoManiac-ot is két ismert csapat a Black Legend és a Complex neve fémjelzi.

A mostanság egyre jobban terjedő moduláris szerkezet jellemző erre a project-re is, ami azt jelenti, hogy a programhoz tartozó EFFECT-ek REPLAY-erek külön, és nem az editor programban találhatóak. A jelenlegi 1.21-es verzió 39 effektet tud, ami a későbbiekben remélhetőleg bővülni fog. Ezen kívül 14 féle Module formátumot ismer, amiben a TrackerPacker nevű népszerű tömörítő által igen rendesen megkürített adatfile is szerepel.

A kész demóban és természetesen az Editor-ban is teljesen kihasználható az AGA chipset, de a programhoz elég egy A500-as is, persze csak ha van megfelelő méretű memória is mellérendelve, ugyanis a kész demóban szereplő összes animációnak, zenének és képnek egyidejűleg a memóriában kell lennie.

Az Editor teljesen rendszerbarát kivitelben készült, minden funkció elérhető Gadget-tel illetve Menu-ből is.

Sajnos ez a program még igencsak fejlesztés alatt áll, ami azt jelenti hogy a fejlesztők kb. 1 év elteltével ígéri a kész verziót, ez látszik a nem használható Gadget-ekből, és a javításra szoruló Effect-ekből is.

Az **Editor** szerkezete hat fő részből áll;

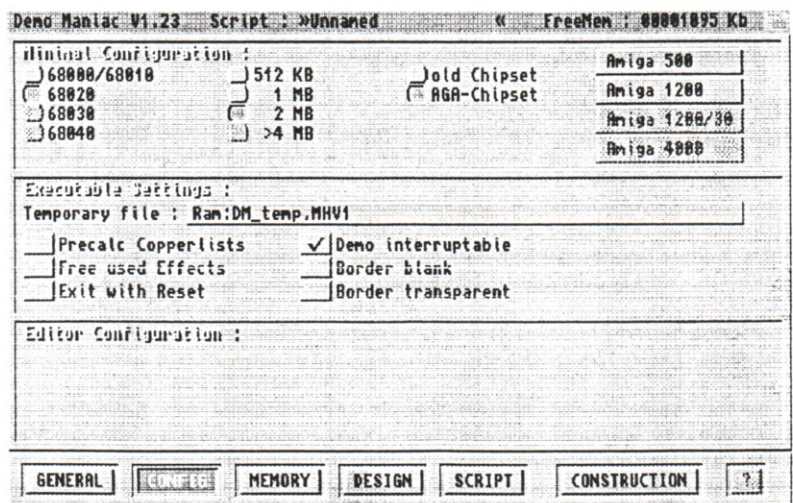
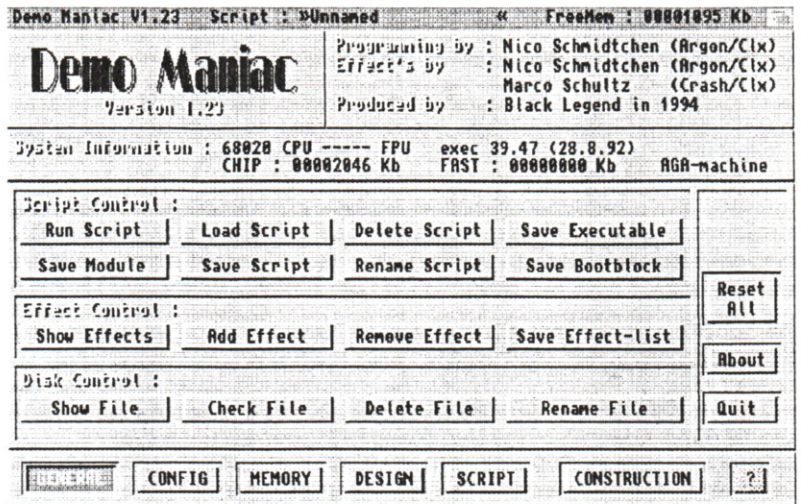
- <b>General</b>	Script-, Effect-, Disk műveletek, Fordítás
- <b>Config</b>	Minimális konfiguráció a demó futtatásához
- <b>Memory</b>	A demóban szereplő hangok, képek, animációk stb. betöltése
- <b>Design</b>	Háttér képernyő megtervezése
- <b>Script</b>	A demó felépítése a Pattern-ekből
- <b>Construction</b>	Pattern-ek elkészítése

Ha egy demót szeretnénk elkészíteni, a már meglévő képekből, animációkból, zenékből, annak a folyamata a következő:

1. Beállítom a '**Config**' menüben a kapcsolókkal azt a minimális konfigurációt amin a kész program még elindul
2. A '**Memory**' menüben betöltöm a 'Block xxxx'-re kattintva a használni kívánt képeket, animációkat, Font-okat, VectorObject-eket, hangokat
3. A '**Construction**' menüben felépítem a 'Pattern'-eket amik később a kész demó alkotóelemei lesznek, és itt lehet a Module-t is betölteni a Player-rel együtt
4. A '**Script**' menüben az elkészült 'Pattern'-ekből és a 'Command'-okból a teljes demót összeállítom, majd a 'Test Script' kapcsolóval megtekintem
5. Ha megfelelőnek találtatott a project, a 'General' menüben az igényeknek megfelelően futtatható, vagy TrackLoader-es változatban kimenthetem a készterméket

Eme rövid, de lényegretörő összefoglaló után megpróbálom részletesebben kifejteni a menük használatát.

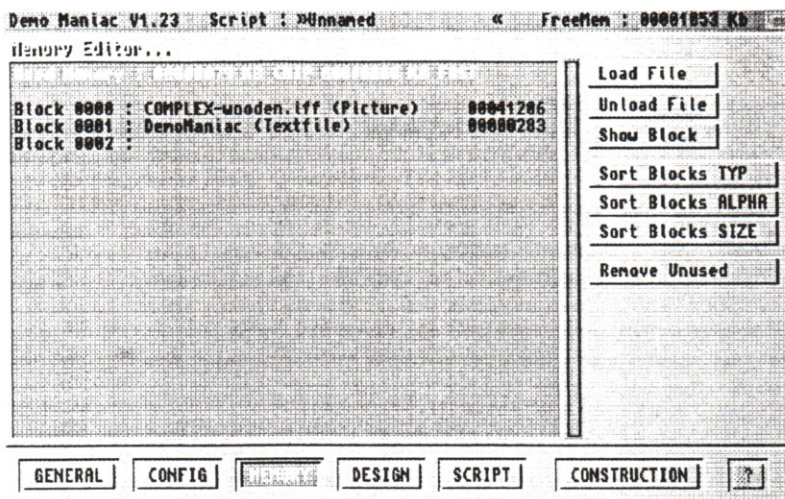
A Config menünek a minimális konfiguráció bállítására vonatkozó kapcsolóiról nem lehet sokat magyarázni, de van itt egy másik rész is, ami az 'Executable Settings' névre hallgat. Az itt található kapcsolók a fordítás paraméterei, csak a futtathatóként kimentett demóra vonatkoznak. Be, illetve ki lehet kapcsolni a Copper-lista újragenerálását, az Effect-ek által már nem használt memória felszabadítását. Az 'Exit with reset' kapcsolóval a demó végéhez tartozó állapotot állíthatjuk; vagy visszatér az operációs rendszerhez, vagy bekapcsolt állapotban rendszerhívás történik a demó befejezése után.



Itt szeretném megjegyezni, hogy a lefordított demók ugyan nem redszerbarátok, tehát nem futnak MultiTask-ban, de ha nem Reset-tel érnek véget, nagyon intelligensen, (ami sajnos nem megszokott más hasonló programoknál) visszaadják a memóriát és semmi Crash-t nem okoznak. A 'Demo interruptable' kapcsolóval megszakíthatóvá tehetjük a kész demót. A maradék két kapcsoló a keret állapotát hivatott állítani, feketére vagy 'átlátszó' -ra. A még sajnos elkészületlen 'Editor Configuration'-ban valószínűleg majd az Editor paraméterei lesznek állíthatók.

A Memory menü a demó adatfile-jait hivatott beolvasni a memóriába. A Block-ra, majd a 'Load File' -ra kattintva tölthetünk be olyan adatfile-okat, amikre a demó épülni fog.

A DemoManiac felismeri a file típusát, amit a betöltés után mellé is ír, a memóriából elfoglalt méretével együtt. Itt feltűnhet például, hogy egy általunk elkészített kép hosszánál jóval nagyobb memóriát foglal le neki.

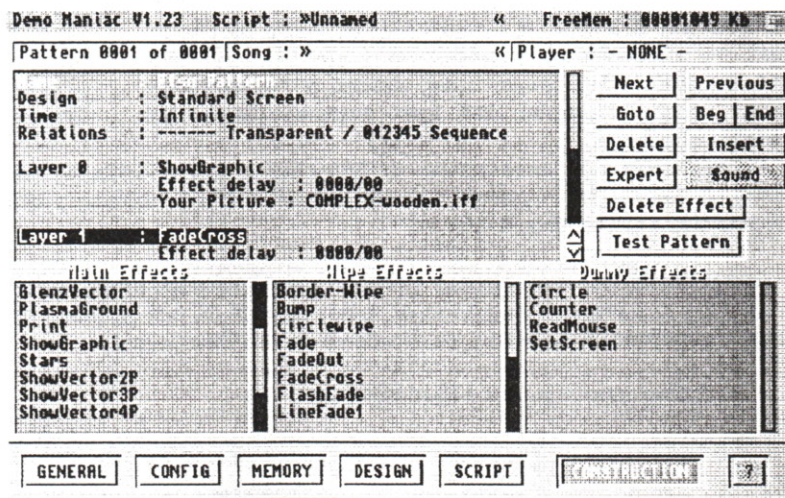


Ez annak a következménye, hogy a grafikus programok (DPoint, Brilliance, stb.) általában tömörített formában mentik ki az IFF képeket, amit

a loader-nek ki kell csomagolni, hogy a program később használni tudja azt. Ha TEXTFile-t akarunk használni, akkor a File első sorában a 'TEXT valami név'-nek kell lenni, különben nem tudja azonosítani a típusát. A 'Remove Unused'-del ki lehet törölni a nem használt adatfile-okat, de törölni lehet az 'Unload File' kapcsolóval is, ami ugyanúgy működik mint a Load. Itt van még lehetőség a már betöltött Block-ok rendezésére is típus, név és méret szerint, az áttekinthetőbb lista érdekében.

A Construcion menü a legbonyolultabb az összes közül, de itt készül el tulajdonképpen a demó 99 százaléka a Pattern-ek képében. Először a demó zenéjének (természetesen csak ha lesz neki) betöltése ajánlott, a 'Player :-re kattintva kiválasztható a zenelejátszó rutin. Ha Pro/Noise/Soundtracker Module-t használsz, célszerű mindig a 'ProTrackerV3'-at választani, mert sajnos rossz tapasztalatokat szerezhetsz a Module formátumok különbözőségéből adódó Player Guru-król..

A 'Song :-nál lehet betölteni magát a zenét, természetesen olyan formátumban, amit a Player-nél beállítottunk.



Ezután rátérhetünk a Pattern-ek létrehozására. A Pattern-ek tulajdonképpen a demókban megszokott Part-okat jelentik, amelyek összefűzéséből keletkezik a kész project. A 'Name'-re kattintva megadhatjuk a Pattern nevét, amit majd a későbbiekben a Script elkészítésekor ugyanilyen néven viszonlíthatunk. A 'Design' a Design menüben elkészített hátterekből állítja be az aktuálisat. A Pattern működésének idejét a 'Time'-nál lehet beállítani másodpercben és Frame-ben. A lejjebb látható hat darab Layer-be lehet betölteni az Effect-eket. Az Effect-ek három csoportba vannak osztva; Main, Wipe és Dummy, azaz Fő, Töröl és NemLátványos. A Main Effect-ek azok, amelyek tulajdonképpen valami látványt nyújtanak, animáció lejátszás, kép torzítás, csillagok stb., a Wipe csoportban a képtörölés, pattogtás, átmosás, míg a Dummy-k olyan Effect-ek amiknek semmi látványos hatásuk nincs, csak például a használható képernyő méretét állítják stb.

### Main Effects

<b>AnimPlay</b>	Animáció lejátszó
<b>BlockPrint</b>	Téglalappal ír
<b>PlasmaGround</b>	A háttérben plasma
<b>Print</b>	Szöveg kiírása
<b>ShowGraphic</b>	Kép megjelenítése
<b>Stars</b>	Csillagmozgás
<b>ShowVector2P</b>	Vektor 4 színben
<b>Showvector3P</b>	Vektor 8 színben
<b>ShowVector4P</b>	Vektor 16 színben
<b>TemporaryText</b>	Szöveg kiírása
<b>VectorScape</b>	Vektor tájkép
<b>VerScroll</b>	Függőleges kiírás
<b>VerticalZoom</b>	Függőleges nagyít
<b>ZoomClose</b>	Eltűnés nagyítás

### Wipe Effects

<b>Border-Wipe</b>	Szélek felől töröl
<b>Bump</b>	A képernyő pattog
<b>CircleWipe</b>	Köralakban töröl
<b>Fade</b>	Elmosódás
<b>FadeOut</b>	Elmosódó elűnés
<b>FadeCross</b>	Elmosódás oda-vissza
<b>FlashFade</b>	Felvillanó elmosódás
<b>LineFade1</b>	Vonalankénti elmosódás
<b>LineWipe</b>	Soroként töröl
<b>LineZooming</b>	Nagyított vonalak
<b>Plates</b>	Egy négyzet érkezik
<b>RotateWipe</b>	Forgatott törlés
<b>SinusWipe</b>	Színuszos törlés
<b>SlimeWipe</b>	Lefolyásos törlés
<b>TitleWipe</b>	Kockákkal töröl

### Dummy Effects

<b>Circle</b>	Körmozgás
<b>Counter</b>	Számláló
<b>ReadMouse</b>	Click-re vár
<b>SetScreen</b>	Beállítható a képméret

Ezek az Effect-ek természetesen együttes felhasználás esetén adják meg az igazi látványt. Például tölsünk be a Layer 0-ba és a Layer 1-be egy-egy ShowGraphic Effect-et, (természetesen előtte már a Memory-ban be kellett tölteni legalább 2 képet) majd a Layer 2-be egy FadeCross-t, és most nyomjuk meg a 'Test Pattern'-t. Azt hiszem elég látványos a dolog, tehát ebből kiindulva elég egyszerűen meg lehet oldani egy szép prezentációt akár a kirakatba is...

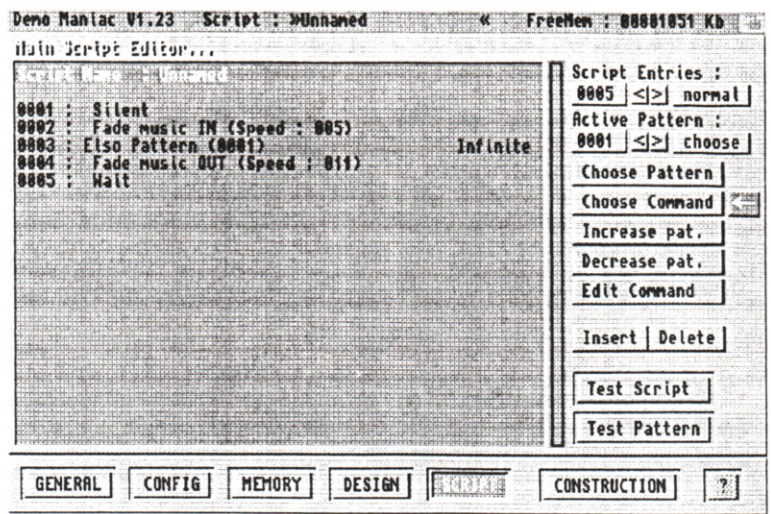
Elég sűrűn kaphatunk olyan hibáüzenetet hogy 'Too many effects want their own planes...' ami kb azt jelenti, hogy egyszerre túl sok olyan effect-et pakoltál ebbe a Pattern-be ami összességében több Plane-t használ mint ami megengedett. Ez lehet hogy sok képet akarsz kirakni, vagy mivel a maximum Plane=8 (AGA-n) nem tud a képpel (ami kb 256 színű) együtt csillagokat is rajzolni...

Az Effect-eket nem mindegy hogy milyen sorrendben rakod a Loyer-ekbe, ugyanis ha például egy kép vagy felirat alatt csillagokat szeretnél mozgatni akkor a Stars Effect-et mindig a ShowGraphic vagy Print elé kell tenned, különben a csillagok lesznek felül... A kész Pattern-ek között a 'Next' és a 'Previous' kapcsolókkal lehet mozogni.

A Script menüben a 'Script Entries'-sel lehet beállítani a használni kívánt Block-ok számát, az 'Active Pattern' jelöli ki azt a Pattern-t amit éppen beillesztünk a Script-be. Az alatta lévő 'Choose Pattern' és 'Choose Command' között az a lényeges különbség, hogy a másodikkal parancsokat fűzhetünk be a beépített Pattern-ek közé, úgymint Loop ciklusokat, hangerő változtatásokat, Block felszabadításokat, várakozásokat stb.. Ezekkel a parancsokkal egy teljes programot megírhatunk ami a kész Pattern-eket mint elemeket használja fel. Ha elkészültünk egy Script-tel, a General menüben kimenthetjük mint egyszerű Script-file, ilyenkor csak magát a 'programot' menti ki a DemoManiac, ami egy rövid file a Executable vagy a Module file-hoz képest.

A Design menüben lehet megszerkeszteni a háttérben elhelyezkedő képernyőt. Szivárvány, tükör és Bar effektusokból rakhatunk össze Screen-eket, amit a Construction-nál leírt módon lehet használni.

Legközelebb a másik közismert DemoMaker-t, a RedSector Inc. által készített 'RSI DemoMaker'-t vesszük nagyjító alá...



**Louise**

# AMIGAonly / Zenelejátszók

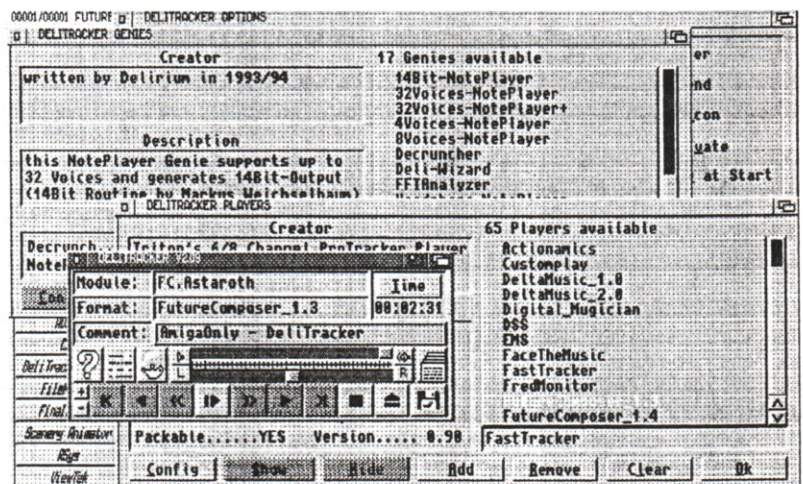
## Delitracker V2.09 - Peter Kunath & Frank Riffel Delirium Softdesign 1994. 11. 10.

Megjött az új **DeliTracker**, melyet a szerencsés **V2.09**-es verziószámmal láttak el a készítők. S hogy mitől szerencsés ez a verziószám? Például attól, hogy raktak bele egy **DeliSID** nevű **PlaySID** playert, amely segítségével le bírjuk játszani a coooooooooo **C64 SID**eket. Azon felül kijavították a hibákat a digi dolgokat lejátszó **IFF-S8VX** illetve a **RIFF-WAV** playereknél. Újraírták a **DeliS3M** playert, ami valószínűleg sok ember szívét meg fogja dobogtatni. A korábbi verzióknál az **FTM** player, illetve néhány (renitens) **NotePlayer** "BIP"-pelt egyet, mikor **START**-ot, vagy **STOP**-ot, nyomtunk, de mostanra már ez sincsen. (Ha a programozók minden bugot kijavítanak, akkor ezentúl mit fogok fikázni ???) Kijavították a hibákat a **DeliMIX** rutinokban. Van benne **Stereo-HeadPhone-NotePlayer** !!! (Fejhallgatón igen jól szól - Louise szerint. **UnReal Surround** !) És, ha ez nem volna elég, még azt is megoldották, hogy a **DeliTracker** ne bасса ki az **Audio-DMA**-t, ha valamelyik **NotePlayer** aktív.

Van hozzá 65 player, 17 Genie, ami nem rossz dolog, viszont ehhez jön, hogy megy vagy 100 Kbyte chip, illetve kb. 1.3 Mbyte fast RAM a levesbe. És akkor még egy modul sem töltöttem be. Pedig az újraírt **S3M** player faszán szuperál, de ha még ezután betöltöm pl. az 1 Mbyte-nyi **s3m.WALKAWAY** nevű modulát, akkor ugye ott vagyok ahol a part szakad. (Na azért csak tudtam valami rosszat is írni...)

Ezek után már csak egy dolgot nem értek. Mi a pékért nem bírja lejátszani a **THE PLAYER 4.xx** modulokat ????

Azért nem olyan rossz a helyzet, mint elsőre látszik. De azért only 2Mbyte chipemmel rendelkezők nyugodtan pakoljanak be 30-40 playert, meg vagy 10-12 genie-t a **STORE**-könyvtárba, mert akkor a program idításakor ezek nem töltődnek bé, és esetleg marad is egy kevés memória. (a **STORE** könyvtár a **DELIPLAYERS**, illetve a **DELIGENIES** alkönyvtárakban található, ha valakinek ezzel újat mondok)



Megszállot zenemániákusok előre....Mert ahogy Louise is mondotta vala; "most, hogy megvan az új **DeliTracker**, letöröltem az **EaglePlayer**-ert, de ha jön az új **EaglePlayer**, letörölöm a **DeliTrackert** !"

Azért a **HippoPlayer** szebben játssza le az **S3M** modulokat!

**Magic**

# AMIGAonly / Emulátorok 01

**Emulátor:** Olyan software vagy hardware eszköz, melynek segítségével a gép képes más specifikájú oprendszeren, illetve hardware-en készült programok futtatására. Teljes értékű emuláció kizárólag hardware szinten valósítható meg, ami természetesen nem azt jelenti, hogy nincsenek jó minőségű software-es emulátorok, de sebesség és kompatibilitás tekintetében nagyságrendi a különbség.

Miután azt hiszem sikerült egy bevezetés szerűséget introdukálnom, illene belevágni a sűrűjébe. Leginkább a software-es emulátorokról fogok írni, mivel sajnos az emu kártyák nem igazán tolonganak a hazai Amigákban, minek következtében csak a szakajtóból ollóztatott, vagy fülúton terjedő infókkal rendelkezem ezekről.

Először is felmerül a user-ben az az egyszerű kérdés, hogy egyáltalán minek van szükség más géptípus emulálására, mikor itt van az én fantasztiikus meg szuper gépem... Erre nagyon egyszerű a válasz: nincs rá szükség, ha nem tudod hogy mi az a más abban a gépben ami miatt tulajdonképpen létrehozta a coder az emulátort. Mert ugyebár - tisztelet a kivételnek - nem sok olyan programozó van aki csak úgy időöltés céljából készíti bármiféle project-et mindenféle cél, vagy igény nélkül.

Nos, ha ezeket mint konstans elfogadjuk, rátérhetünk a kézzelfoghatóbb dolgokra, elkezdhetjük a lehető legmélyebbre nyúlva tanulmányozni az emulátorokat. Mivel az emulátoroknak (a software-es csoportban) rengeteg fajtája létezik, szinte minden számottevő személyi számítógépnek van megfelelője, (kivéve az olyan szűkkörű csoportokat mint HT1080Z vagy HOMELAB etc.) és ezen belül is vannak jobbak és kevésbé jók.

Van egy olyan tézis, miszerint ha x gépen emulálom y gépet abból az következik hogy az x gép jobb mint az y. Ebből meg az következik hogyha x gép jobb mint az y akkor teljesen fölösleges y-t emulálni mivel a jó tulajdonság már eleve adott x-nek...

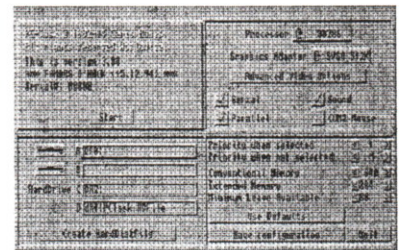
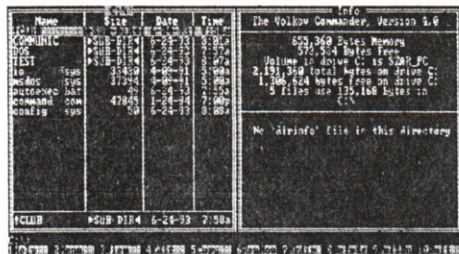
Eme eszmefuttatás alapja az 'Amiga kontra x86' című NeverEnding Story-ban keresendő, ahol az érzelmi kötöttségek már réges rég túllépték a realitás kereteit, ahol a MiAJobb összehasonlítás nem más mint a MiARosszabb kifordítás.

Noha nem lehet kétséges, hogy ebben a vívásban az AmigaOnly melyik fél segítje mégis nem lenne jó, ha az érzelmi kitörések rossz vagy torzított képet adnának hevességükből kifolyólag bármilyen konkrét software, illetve hardware tekintetében az olvasók felé.

Tehát, ha már úgysis itt felejtettük magunkat az x86-osok világában, kezdjük a nagy vetélytárs emulációinak tesztelésével...

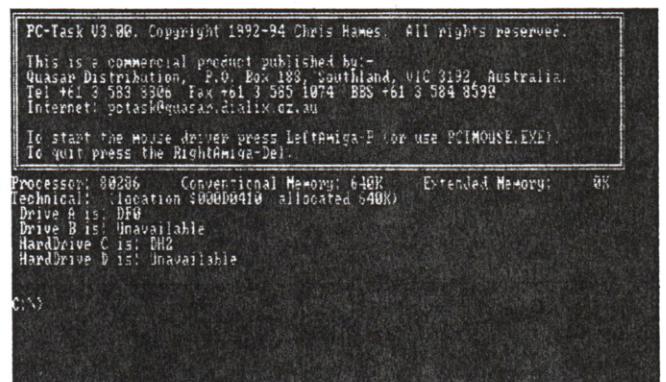
Egyszer volt még anno 89-90ben az IBM Transformer amely egy MDA kártyás XT-t emulált igen lassan (természetesen ez a 'lassúság' következett

az A1000 és az A500 7.14MHz-éből is) és embertelen bizonytalanul. Legtöbbször már a boot során megállt a kurzor villogása, amit a user ordítása követett a HáromGombossal egyetemben. Szerencsére kábé ezidőtájt megjelent a 68000es processzorú gépekre egy viszonylag olcsó hardware egy i286os emulátor kártya, ami a 68000es helyére került, és így tulajdonképpen egy MultiTask PC emulátor keletkezett, ami egy 8MHz órajelű AT-nek felelt meg. Sajnos, ha valaki egy ilyen kártya boldog tulajdonosa lett annak szembe kellett néznie azzal, hogy vagy vesz az 512k mellé még legalább



1.5Mega RAM-ot, vagy sok baja lesz a PCs programok futtatásával, mivel a kártya is a belső RAM-ot használja, és ha 512k-ból levonunk 640k-t akkor elég kevés marad ... Ez az emulátor kártya mostanság olyan 3-5000Ft körüli összegért kapható az AdokVeszek területen. Aztán jöttek sorba az újabb verziók, és ennek a mostani legvégső állomása a TurboIBM v2.04, amely igen gyors, de sajnos a rendszerbarátságatlanságával, és az MDA (csak karakteres) grafikus kártya emulációjával nem túl szívderítő. Ezzel ezt a nonMultiTask PC emulátor csoportot le is szeretném zárni, mivel szerencsére a fejlődésnek van egy sokkal kultúráltabb ága is, ami rendszerbarát, CGA-EGA-VGA-SVGA grafikus kártyaemulációt

tartalmaz, HardDisk-file vagy PC-partíció (természetesen CrossDOS-on keresztül bármilyen PCn formázott HD is) kezelés etc... Jelenleg a PCTask és a CrossPC részéket kiadott CrossPC képviseli a PC emulátorok software részét. Itt említeném meg, hogy sajnos még személyesen nem sikerült kapcsolatba kerülnöm vele, de létezik i486-os emulátor kártya az A2/3/4000-eshez ami 100%-os emulációt jelent 100%-os MultiTask-kal... Személyes véleményem szerint a PCTask a gyorsabb emulátor, de a CrossPC a BIOS korrektebb kezelésével inkább hasonlít PC-re. Számottevő különbség, hogy míg a CrossPC csak HardDisk-et, illetve PC partíciót tud háttértárként kezelni, a PCTask HardDiskFile-t is. A HDFile lényege az, hogy generál egy általunk meghatározott méretű (2+ MByte) file-t, amit úgy kezel mint egy meglévő winchester-t, és így nincs szükség PC partíció létrehozására. A HardDiskFile-ban az adatok ugyanúgy helyezkednek el, mint ha egy igazi winchester lenne, tehát minden további nélkül írhatjuk, olvashatjuk egy device-on keresztül. Ez a PC-Task csomagban található **hardfile.device**, amit a szokásos módon egy Mount-tal megegethetünk a rendszerrel. Tehát a HardFile ugyanúgy használható, mint a PC partíció, de megvan az az előnye, hogy minden további nélkül másolható, törölhető, és tömöríthető. Például, mint az megesett volt nem is olyan régen, egyszerre írtam mindkét platformra egy sebesség tesztelő progit, és mivel nagyon egyformának kellett lennie, ugyanazt a file-t használtam a TurboC 2.0-val és a MaxonC++ 3.0-val egyidejűleg, kiküszöbölve a másolgatási és konvertálási procedúrát...





/\* MountFile Entry for PC-Task's HDFFile.

\* A HDFFile Mérete: 2 Megabyte \*/

```
Surfaces = 2
BlocksPerTrack = 9
Reserved=1
Interleave=0
LowCyl=0
HiCyl=79
DosType = 0x4d534400
BufMemType = 0
Device = hardfile.device
Unit = 0
Flags = 3
FileSystem = L:CrossDOSFileSystem
BlockSize = 512
StackSize = 500
Priority = 5
GlobVec = -1
Buffers = 5
Activate = 1
```



Miután ezt elhelyeztük egy HF0 nevű file-ban, van egy fontos dolog, ami az egész procedúrában a buktatót jelenti mindenkinek, pedig csak figyelmesen végig kell olvasni a dokumentációt, és kiderül a megoldás; Assign-olni kell egy HF:-et arra a könyvtárra, ahol a HardFile0 nevű file található (ez a HDFFile...), majd Mount HF0:. Ezek után megjelenik a rendszerben a HF0: drive, aminek éppen az a neve, amit a formázás során adtunk a HDFFile-nak, tehát rendesen használható a PC-Task nélkül is.

Sok user-nek van gondja a PC partíció létrehozásával, ami tulajdonképpen egy nem túl bonyolult dolog, csak meg kell érteni az Amiga FileSystem kezelését. Ebben az esetben egy olyan FileSystem-et szeretnénk installálni az egyik partícióra, amely eltér a megszokottól (OFS,FFS,DCFFS), ennek a neve CrossDOSFileSystem.

A CrossDOSFileSystem teljesen megegyezik a PC-ken használatos 'FAT-Táblás' file információ tárolással, tehát nem az Amigán megszokott 'File-Láncos' rendszerben vannak a lemezen az adatok, hanem egy külön táblázatban helyezkedik el minden adat. Így sokkal gyorsabbak a Directory műveletek és a file létrehozások, de van egy nagy hátránya ennek a rendszernek, (lehet hogy az Amiga fejlesztői is ezen okulva döntöttek a teljesen másfajta FileSystem mellett) ha ez a FAT (FileAllocationTable) megsérül (a másolatával együtt) akkor szinte 0% annak az esélye, hogy valami adatot megmenthessünk a winchester-ről. Ezzel szemben az FFS és társai esetében még egy részben megformázott HD-ről is vissza lehet szerezni a file-ok nagy részét!

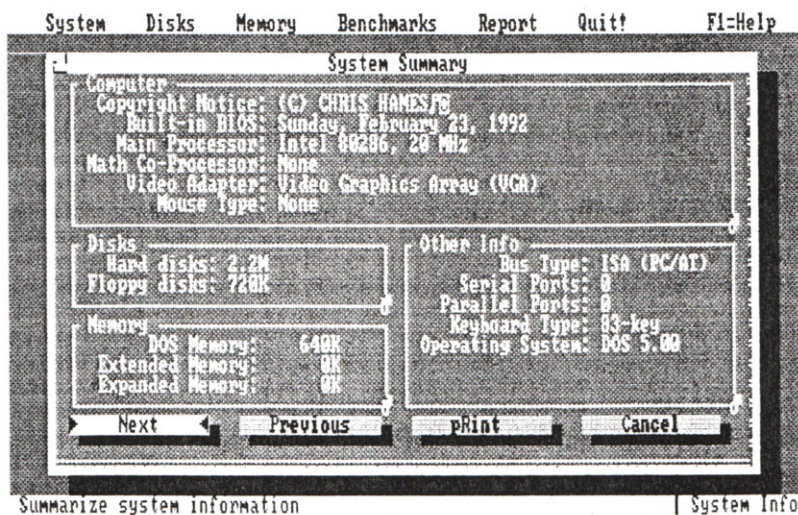
Visszatérve a PC partíció létrehozására, első lépésben meg kell bizonyosodni, hogy meg van az 'L:'-ben a 'CrossDOSFileSystem' nevű file. Ha nincs, akkor sajnos nem fog menni a dolog. (nyomás át a haverhoz, vagy elő a Workbench 3.0 lemezt etc.) Ezután a HDTToolBox nevű programra lesz szükség mely szintén része az OpRendszernek. Ez egy ügyes program aminek segítségével installálhatunk bármilyen HD-t a rendszerünkhöz, partícionálhatjuk, és elláthatjuk FileRendszerrel a partíciókat. Itt jegyezném meg hogy elméletileg BÁRMILYEN FileSystem installálható, feltéve ha van megfelelő Handler hozzá. A HDTToolBox Partíciós menüjében ki kell választani először is azt a partíciót, amelynek a PC FileSystem-et szeretnénk adni. Ezután az 'Advanced Options'-ban az 'Add/Update...' gadget-tel kiválasztjuk, hogy L:CrossDOSFileSystem, majd a 'Change...'-nél File System : Custom File System-et állítunk be. Ezután már csak egy feladat van a HDTToolBox-ban; 'Identifier =0x52455356'.

Tehát ,ha elmentítettük a változtatásokat, van egy PC partíciónk, de kezdeni még nem sok mindent tudunk vele, ugyanis nincs 'Mount'-olva. Egy MountList-et kell létrehozni. Erre 2 lehetőség is kínálkozik, a bonyolultabb, ha megadjuk az összes paramétert a saját HD-nknak megfelelően;

/\* MountFile Entry for MS-DOS image partition.

\* A Partíció Mérete: 2.1 Megabyte \*/

```
Surfaces = 15
BlocksPerTrack = 17
LowCyl = 984 /* A partíció első cylinder-e */
HighCyl = 1000 /* A partíció utolsó cylinder-e */
DosType = 0x4d534800
BufMemType = 0
Device = "scsi.device"
Unit = 0 /* Ha külső HD, akkor ide 1-et írj! */
Flags = 0
FileSystem = L:CrossDOSFileSystem
Mask = 0x7fffff
MaxTransfer = 0x0001ffff
BlockSize = 512
StackSize = 2000
Priority = 5
GlobVec = -1
Buffers = 5
Activate = 1
```

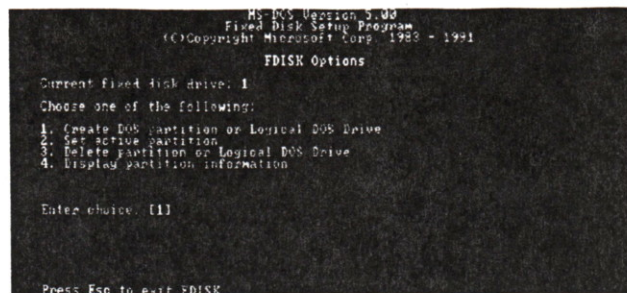


aztán elmentjük egy file-ba (például xPCC) amit elhelyezünk a 'DEVS:DosDrivers' könyvtárban, ahol a rendszer 'Mount' utasítása keresni fogja. ('Mount xPCC:') Ezzel teljesen létrehoztunk egy formázatlan PC partíciót.

Van egy másik lehetőség is, amely talán egyszerűbb, ez a **CrossDOS** (a CrossDOS a Commodore-nak köszönhetően jelenleg az Amiga Operációs rendszerének része) Install programja, amelyben lehetőség van partíció és '100% MS-DOSHardDisk' kezelésére is. Erre nem szeretnénk kitérni ugyanis értelemszerűen csak használni kell az Install programot ...

Ha például egyszerre nagyobb adatmennyiséget szeretnénk átnyomni egy PC-sről a saját HD-nkra, annak a legegyszerűbb módja, hogy

kikapjuk a PCs HD-t és rányomjuk másodikkak a saját gépünkre, majd az előbb említett módon felinstalláljuk mint '100% MS-DOS HardDisk' és lehet is másolni. ( Ezzel kapcsolatban van egy nagyon intelligens húzása a rendszernek, ami azt jelenti hogy ha egyszer felinstalláltál egy HD-t, akkor annak létrehozott a DEVS:DosDrivers-ben egy PCC: MountList-et, ami ezentúl BÁRMILYEN PCs winchester-t le tud kezelni, függetlenül attól, hogy a file-ban szereplő paraméterek milyenek! ;-) Thx 4 dv!prs! ) Ide kívánkozik egy nagyon fontos megjegyzés; ha egy NEM AmigaDOS file-rendszerű winchester-t akarsz használni a gépedhez, akkor SOHA ne használd a mentési funkciót a HDTToolBox-ban! Ugyanis az a mentés során felülírja a 0-ás sector-t, ami a NEM AmigaDOS HD-n eredetileg teljesen másra volt használva, és ezután semmi nem fogja felismerni, mint használható perifériát! Ha nem hiszed, kérdezd meg Zozo-t a Rejtelmes Szigeten...



Phew! Visszakanyarodva a konkrét témához, tehát ha van nekünk egy PC partíciónk megformázva, tele NortonCommander-rel, az még nem jelenti azt, hogy onnan Boot-olni is fog az emulátor. De ezt már nem az Amiga hanem az MS-DOS számlájára kell írni. Azt hiszem nem az a cél hogy ismeressem az 1982-83as évben fejlesztett IBM rendszert, tehát magyarázatok nélkül leírom az installálás menetét.

- 1a. *A PCTask-nál a Menüben HardDrive C 'dh2:'*
- 1b. *CrossPC-nél IconToolType-ban 'C=xPCC'*
2. *Csinálj, vagy szerezz egy 720k-s PC lemezt amin van rendszer, egy FDISK.COM és egy FORMAT.COM.*
3. *Boot-olj erről a lemezről, majd indítsd el az FDISK.COM partícionáló programot. Ha ez valami hibával leáll, akkor az 1a illetve 1b-nél nem jól adtad meg a drive-ot!*
4. *'Enter choice: [1]' Enter*
5. *'Enter choice: [1]' Enter*
6. *Add meg, hogy mekkora legyen a partíció...*
7. *A legelső menüben 'Enter choice: [2]' Enter*
8. *Ha kilépsz a programból, akkor elmenti a változtatásokat és már lesz egy, az emulátorból is 'látszó' C: drive-od.*
9. *Ismét boot-olj a lemezről, de mostmár csak a 'FORMAT C: /s' utasításra van szükség.*
10. *Ha megformázta akkor már használható a rendszer...*

Miután sikeresen boldog tulajdonosa lettél egy PC partíciónak, amit az emulátorok is tudnak használni, teljes erővel lehet tesztelni az MS-DOS szépségeit. (A CrossPC-nél a ToolType-ban be kell írni, hogy 'C=XPC' vagy ennek megfelelő device, a PCTask esetében pedig a paraméter képernyőn a 'HardDrive C=' után a partíció nevét.)

A CrossPC képes a PC gyönyörű hangját megszólaltatni, és a CGA monitor színorgiájával elgyönyörködtetni a tudatlan user-t, mindemellett hogy egy kb 4MHz-es XT villámgyors műveletvégzése szegezi a monitorhoz. (Ez a teszteredmény egy A1200on FASTMEM-mel lefutott Landmark Speedtest műve!) )

A PCTask3 már a hangot is pártfogolja (ez lehet hogy előny, de az a tapasztalatom, hogy sokkal jobb ha a speaker csöndben van), grafikailag sokkal gyorsabb, VGA és SVGA módokban tud 256 színt (feltéve ha van AGA, vagy valamilyen grafikus kártya!), ami azt jelenti hogy tulajdonképpen használható az összes ismert VGA mód. Nagyon szimpatikus újítás hogy a pc képernyómódjaihoz külön-külön hozzárendelhetünk Amiga Screen Mode-okat, (Advanced Video Options) vagy ha nagyon gyors gépünk van akkor akár Workbench ablakban is fut például a Windows... Másik érdekes dolog hogy nem igazán tapasztalható 'drasztikus' sebessége növekedés, ha VGA helyett MDA üzemmódot használunk. Ha a programnak, amit futtatni szeretnénk, nincs szüksége i286 processzorra akkor inkább az i8086-ot érdemes használni, mivel így kevesebb CPU utasítással kell foglalkoznia az emulátornak és gyorsabban fog futni. A PCTask-ot nem csak a megjelenő menüben lehet konfigurálni, hanem ToolType-on keresztül is. (A FORCEFASTMEM=ON nagyon hasznos lehet, ha nincs elég FAST memória, hogy beleférjen a 640k meg a grafikus memória is, akkor nem a lassú CHIPbe töltődik, hanem lecsökkentve a 640k-t betöltődik a FASTMEM-be.)

Ha HardDiskFile-t használ az emulátor, előkerülhet az a igény, hogy nagy file-okat kell másolni Amigáról vagy Amigára, ami lemezenként igen lassú és körülményes. Erre használható a 'CopyToA.EXE' és a 'CopyToI.EXE' amit az emulátorból indítva másolhatunk a HardDiskFile-ből ki illetve be.

Például: 'COPYTOA C:NC.EXE System:NC.EXE.PC' átmásolja az Amiga partícióba az NC.EXE-t ...

A PCTask3 tud kezelni HDs floppy-t, CD-ROM-ot, maximum 16MByte RAM-ot (persze abból 15 extended), sőt egyszerre akárhány PCTask process mehet, tehát megvalósult a multitask MSDOS vagy Windows...

Ezzel azt hiszem le is zárhatjuk a PC Emulátorokról szóló részt, mert sajnos itt befejeződik az említésre méltóak sora, de ha a Mr. Chris Hames is úgy gondolja a felső határ a csillagos ég ... :-)

**Louise**

# AMIGAonly / Fraktálok, meg egyebek...

## A LYAPUNOV-TÉR

A múltkoriban azon gondolkoztam, hogy mennyi olyan ember van, aki azt sem tudja, mi fán terem a **Lyapunov-space** (esetleg **Lyapunov** vagy **Ljapunov-tér**). Ezen a tarthatatlan helyzeten próbálok változtatni eme pár sor segítségével. Az alább leírtak nem teljesen saját kútfőből vannak szalasztva, (ott azért még nem tartok) hanem egy bizonyos **MARIO MARKUS** és egy **A. K. DEWDNEY** nevű úriember fejéből. (előbbi a kitaláló, utóbbi a magyarázó)

Nosza, rajta....

Maga a **Lyapunov-space** egy orosz matematikusról, **ALEXANDR M. LYAPUNOV**-ról kapta a nevét, mivel ő diózta ki azt a bizonyos képletet, amit majd később fogok előtárni, illetve ő volt minden jónak elrontója.

Azokat a bizonyos szép képeket, amelyeket esetenként láthattunk valamelyik barátunknál, s mikor rákérdeztünk, hogy mi is az, hát csak hümmögött, szóval ezeket a képeket először egy bizonyos **MARIO MARKUS** hozta létre, aki - szégyen és gyalázat - a **MAX PLANCK TÁPLÁLKOZÁSTUDOMÁNYI INTÉZETBEN** (!!!) dolgozott. (szerintem, ha igazán dolgozott volna, akkor biztos nem lett volna ideje ilyen faszágokon törni a fejét) Szóval ez a bizonyos úr éppen az emésztést vizsgálta. (!!) Munkatársával, **BENNO HESS**-szel többféle matematikai modellt tanulmányoztak, amelyekkel az enzimek szénhidrátbontó működését igyekeztek szimulálni. (egyesek mikre nem érnek rá!) Kiderült, hogy egy paraméterpár megfelelő beállításával a szimulált enzimeket szabályos vagy kaotikus viselkedésre készíthetjük. Ezt az úgynevezett káosz-modellt **MARKUS** úr számítógépen megjelenítette, s ekkor született meg az első kép, amely a **Lyapunov-teret** ábrázolta.

A képek egy képleten alapulnak, amely egy-egy számmal, egy úgynevezett **Lyapunov-kitevővel** jellemzi a dinamikai rendszereket, vagyis azt, hogy mennyire kaotikus a viselkedésük. A **MARKUS**-féle modellel felírt **Lyapunov-képlet** minden paraméterpárhoz megad egy ilyen kitevőt. **MARKUS** a paraméterpárokat a káopernyő egy-egy pontjának tekintette, majd a pontokat kiszínezte aszerint, hogy mekkora volt a kitevő értéke, s így jött létre a **Lyapunov-tér**.

" - Tessék mondani néni, maga hallott már a **Lyapunov-térről**?

- Nem tudom kedveském, én vidéki vagyok, de azt hiszem, valahol a Moszkva tér felé van..."

A rend és a káosz itt úgy jelentkezik, hogy a kép színes tartományaiban rend, míg a fekete tartományokban káosz honol. (ahh, mily költőien fejeztem ki magamat!)

A történethez hozzátartozik, hogy **MARKUS** nem sokkal azután, hogy a cikke megjelent néhány tudományos folyóiratban, gyorsan kiállított néhány képet egy galériában, és eléggé nagy sikere volt.

A **MARKUS** által kidolgozott modellt a legegyszerűbb kaotikus dinamikai rendszert leíró úgynevezett logisztikai képlet egyik változatán alapul. Mégpedig:

$$x = r x (1 - x)$$

ahol:

**x** - változó,  $0 < x < 1$

**r** - paraméter

**1** - az meg egy

Tehát a jobb oldal összeszorozása után a kapott eredmény lesz az **x** új értéke, s ez lép a korábbi érték helyébe. Ebből tehát egy végtelen számolási művelet fog kialakulni, mivel mindig újabb **x** fog kijönni eredménynek, amelyet ismét be lehet helyettesíteni. (csak erős idegzetűeknek)

Néhány szót arról, hogy mire is jó ez a logisztikai képlet a gyakorlatban...

Bármilyen hihetetlen is, az egyetlen az állapotpopulációk (!) nagyságának időbeli változásait írja le; mégpedig olyan módon, hogy az **x** egy hányadost jelöl benne, ami valójában egy elszigetelt élőhelyen pillanatnyilag élő állatok számának, illetve a terület által eltartható egyedszám maximumának a hányadosa. A területen fellelhető táplálékmenyiség ( $1 - x$ ) - el arányos, magyarul, ha az állatok arányszáma a maximumhoz (1-hez) közelít, akkor a táplálék mennyisége a 0-hoz fog tartani.

Az **r** paraméter a szaporasági tényező, azaz minél nagyobb az **r** értéke, annál hamarabb hever ki az állatállomány egy esetleges veszteséget. Viszont, ha az **r** értéke magas, akkor ez nagyon hamar kaotikus viselkedéshez vezethet.

(A képlet igaz túlnótlul egyszerű ahhoz, hogy valóban modellezzen egy valóságos állapotpopulációt, de - állítólag - durva közelítésként jó szolgálatot tesz a populációdinamikában.)

Folytatván az előbbi gondolatsort, ha **r** paraméter értéke kisebb mint 2, akkor az imént említett számsorozat gyorsan egyetlen számhoz fog tartani, bármilyen **x** értékből indulunk ki. Ilyenkor a populáció egyedszáma mindenkor, egyazon - állandó - értékhez közelít. Az ilyen rendszerekről, amelynek dinamikája egyetlen pontban stabilizálódik, a káoszelméletben azt mondják, hogy **egypontú attraktoruk** van. (vagyis egypontú a traktoruk)

Ha az **r** paraméter értéke nagyobb, mint 2, de kisebb, mint 2.45, akkor a logisztikai képlet olyan számsorozatot eredményez, ami végül is két szám között váltakozik, a rendszer egy **kétpontú attraktor**hoz közelít. Az állapotpopuláció esetén ez nagy szaporaságot jelent, ami viszont ingadozó egyedszámot von maga után.

Ha viszont az érték 2.45-nél nagyobb lesz, abban az esetben a logisztikai képlet egy **négypontú attraktor**hoz tartozó sorozatot fog produkálni. A még ennél is nagyobb **r** értékek **nyolc-, tizenhat-, "satöbbi"-pontú attraktorok**hoz közelítik a számsorozatot....

*And now, something completely different....* Ugyanis ha az **r** túljut a **3.56994571869**-es értéken, akkor elszabadul a káosz! (*Chaos Engine* rajongók előnyben...) A szaporaságnak ezen a fokán a képlet látszólag véletlen számokat állít elő, noha nem kétséges, hogy maga a képlet determinisztikus. Erre a különös viselkedésre az **attraktor** ad magyarázatot, ami nem más, mint egy **egydimenziós fraktál**. Mint minden fraktál, ez is hasonló önmagához, vagyis, ha bármelyik részét felnagyítjuk, a felnagyított tartomány hasonlóan bizonyul a teljes fraktálhoz.

A káosz a **Lyapunov-féle képlettel** jellemezhető. Ez a képlet minden dinamikai rendszerre megad egy számot, az úgynevezett **Lyapunov-kitevőt**, s ha ez a szám kisebb, mint 0, akkor a rendszer stabilis, ha nagyobb akkor kaotikus viselkedésre hajlamos.

A **Lyapunov-képlet** első ránézésre eléggé bonyolált, de sebj (másodikra is az lesz, söt...) mivel lebontható egyszerűbb lépések sorozatára. A logisztikai rendszert véve, induljunk ki az **r** valamilyen értékéből. Alkalmazzuk egymás után jópárszor (mondjuk néhány százszor) a logisztikai képletet, úgy, hogy a sorozat már a rendszer valamelyik attraktorához tartson. Így az attraktorhoz már eléggé közeli számok birtokában már kiszámolhatjuk a **Lyapunov-kitevőt**.

A számítás menete a következő: (vigyázat, nem csalás, hanem számítás)

$$\begin{aligned} \text{"összeg"} &= 0 \\ \text{"ciklus"} &n = 1 \text{ TO } m \\ x &= rx(1 - x) \\ \text{"összeg"} &= \text{"összeg"} + ((\log |r - 2rx|) / \log 2) \\ \text{"lyap"} &= \text{"összeg"} / m \end{aligned}$$

Az algoritmus tehát először lenullázza az **"összeg"** változó értékét, majd egymás után **m** alkalommal alkalmazza a logisztikai képletet, minden alkalommal új értéket ad az **"összeg"** változónak, a régi értékhez hozzáadja  $|r - 2rx|$  és a 2 logaritmusának hányadosát. (vagyis  $|r - 2rx|$  kettes alapú logaritmusát) Az  $|r - 2rx|$  mennyiség az egymást követő értéket növekedésének, vagy csökkenésének mértékét adja meg. Ha az **m**-nyi logaritmust összeadtuk, akkor már csak el kell osztanunk a kapott eredményt **m**-mel. Az így kapott **"lyap"** változónak nevezett érték a változás átlagos logaritmusának tekintendő, amellet még jó közelítést is ad a **Lyapunov-kitevőre**. Természetesen a legpontosabb eredményt akkor kaphatjuk meg, ha az **m** a végtelenhez tart, azonban általában ez egy kissé lelassítja a dolgokat.

(ha valaki - neadjisten - nekiállna kiszámolgatni ezeket a dolgokat, akkor tapasztalhatja, hogyha **r = 2**, akkor a **Lyapunov-kitevő** értéke negatív lesz, s ez még a rendet jelzi, ellenben pl. **r = 3** esetén a kitevő már pozitívvá válik, amely már a káoszt jelzi. Aki nem tudja, hogy ez miért van, az nem olvasta el figyelmesen azt, amit fentebb írtam.)

A **Lyapunov-teret** ábrázoló képek, mind a logisztikai képlet alapján készültek, pontosabban ennek egy **MARKUS** által megbuherált verzióján. Ugyanis **MARKUS** annyival megtoldotta a képletet, hogy egy úgynevezett **ütemes gerjesztést** iktatott be, vagyis vett egy **a** és egy **b** számot, és az **r** értékét felváltva **a**-nak illetve **b**-nek vette, magyarul **r** értéke **ababababab** módon váltakozott. S hogy ez miért volt jó ?? Azért, mert az így kapott rendszerben a kaotikus viselkedés lehetséges, de nem szükségszerű. Hogy mi is történik valójában, azt csak a **Lyapunov-kitevő** kiszámításával tudhatjuk meg.

**MARKUS** (vagy talán inkább a számítógépe) e célból felrajzolta minden lehetséges (**a**, **b**) értékpárhoz a kitevő hozzájuk tartozó értékét. A **Lyapunov-tér** kétdimenziós képe úgy állt elő, hogy az (**a**, **b**) koordinátájú pontokat bizonyos szabályok szerint kiszínezte. Feketere színezte az összes olyan pontot, amelyhez nemnegatív **Lyapunov-kitevő** tartozik, azon rapszodikus oknál fogva, hogy a káosz az legyen fekete. A többi pontok valamely más színárnyalatban pompáznak. (original színek sárgától a pirosig) A nullától a mínusz végtelenbe tartó kitevőtartományok a világostól sötétig terjedő színárnyalatok felelnek meg, (24 bites **Lyapunov-terek** előnyben) de a nullában megszakad a folytonosság, az élénk sárga egyszercsak feketébe vált át. (legalábbis az original-nál így történik)

Az így kapott képek a gerjesztett logikai rendszert térképezik fel a kaotikus viselkedés szempontjából.

Valószínűleg mindenkinek már csak egy kérdés rágja a bögyét, mégpedig az, hogy mi a szösz köze van mindennek a táplálkozástudományhoz, meg az enzimekhez, meg miegyebekhez. A válasz roppant egyszerű: nem sok. Legjobb esetben a **Lyapunov-tér** egy kis része valóban jó leírást ad a szénhidrátokat lebontó enzimek dinamikájáról.

De ami ennél is fontosabb, nagyon szép képeket lehet vele renderelni, pl. a **LYAPUNOVIA** c. program segítségével, amelyek a szépségük mellett - ki gondolta volna - kiválóan szemléltetik a periodikus gerjesztés dinamikáját. No meg magát a káoszt is. Mert nem sokan mondhatják el magukról, hogy átlátják a káoszt...

*Ha valakit még ezek után is érdekelnek a **Lyapunov-terek**, akkor elmondok egy pár kiegészítő információt:*

- Ha a renderelt képen előfordulnak két, vagy több széttartó szár kereszteződésében lévő pontok, akkor ezek **periodikus attraktorok** együttes jelenlétére utalnak. Ez azt jelenti, hogy az ilyen (**a**, **b**) pontokban dinamikai rendszerünknek, amelynek **r** paramétere váltakozva az **a** és **b** értéket veszi fel, két **attraktora** is van. Hogy melyik **attraktor** hatása érvényesül, az furcsa mód attól függ, hogy milyen kezdőértéket választunk **x**-nek a számítás-sorozat elkezdése előtt.

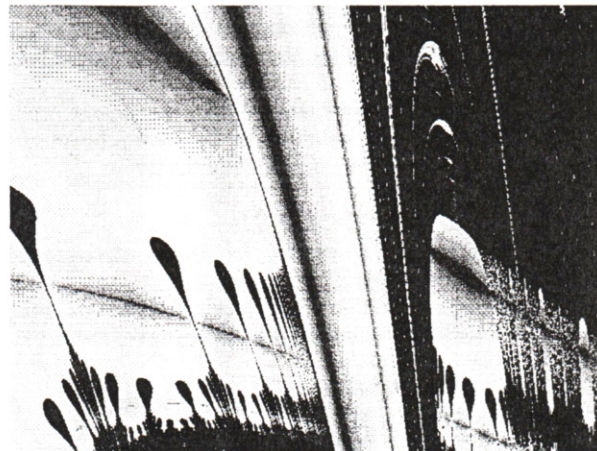
- Ha sorra ábrázoljuk a kezdeti **x** értékéből kapott újabb és újabb **x** értékek megfelelő **Lyapunov-kitevőt**, akkor az első néhányhoz mondjuk **A** érték fog tartozni, majd hirtelen átvált **B**-re, s ott is marad egy kis ideig, majd néhány lépéssel később megint visszatér az eredeti értékhez. Ez az oda-, visszalépegetés igen gyakori is lehet.

- A **Lyapunov-tér**ben gyakran sötét sávok haladnak át a szétterülő "szárnyakon". Ezek **szuperstabilis** tartományoknak felelnek meg, amelyekben a fent említett logisztikai rendszer a lehető legrésztelenebben viselkedik.

- Ha nagyítjuk a kiszámolt képünket, feltűnhet, hogy a nagyított kép mennyire hasonló az eredetihez. Ez azért van, mert a kaotikus folyamatokat inkább jellemzik az ilyen tulajdonságú struktúrák, semmint az önmagukhoz nem hasonlóak.

Legközelebb pár szóban megemlékezek majd a **LYAPUNOVIA** c. programról is, no meg arról, hogy ha valaki már teljesen bezízzent, akkor hogyan írhat **Lyapunov-teret** kiszámító programot.

(imhol látható az **INDIAN EYES** c. kép, amelyet a **LYAPUNOVIA** c. program segítségével számolt ki a gépem, s amely nagyon szépen példázza az **ababab** sorozatokat. De erről is majd legközelebb.)



# AMIGAonly / Grafika

## Personal Paint 6.0 - Cloanto Italy 1994

Itt van a **PPaint**, itt van újra... kezdeném, ahogy megtették már előttem sokan mások is, de nem muszáj. Tehát az "új" **PPaint**. Nem rossz, (nem is jó) többet tud, mint az előző version, több is a memóriaigénye, no meg lassabb is. De a mienk. ("Kicsi is, savanyú is, de a mienk") Gondolom rajzolóprogramot (pardon, grafikai szerkesztő programcsomagot!) már mindenki látott, ezért nem is térnék ki arra, hogy hogyan kell pl. egy kockát létrehozni, hanem talán arra vesztegetnék némi ténétát, hogy elmeséljem, mennyiben is változott az 5.0 óta a proggy. (Volt szerencsém találkozni egy úgynevezett 6.0-val is, amely csupán annyiban különbözött az 5.0-tól, hogy a **LANGAUGE** file el volt baszva, és minden kiírás egyet csúszott. Pl.: amikor **ILBM** képet töltöttem azt írta ki, hogy **LOADING GIF IMAGE**, meg minden egyéb baromságot. Tehát, ha valakinek az alább leírt dolgok nincsenek jelen a programjában, akkor az szerezzze be talán az eredeti **PPaint 6.0-t**.)

### **FIGYELEM!**

Az itt leírtak alapját a **PPaint**-hoz tartozó **PPAINT.MAN** nevű szövegfile-ből böngésztem. Helyenként elláttam némi kiegészítéssel, mivel maga a szöveg elég szűkszavú. No meg van még egy hátránya, mégpedig az, hogy ékes német nyelven íródott.

- Az első és legfontosabb talán a **VIRTUAL MEMORY**. A **SETTINGS** menüben hasonló pontjában lehet beállítani. Meg lehet adni a **FAST RAM**-ból (**RAM STORAGE**) mennyit használjon minimum, illetve hogy lemezterületen mekkora **VM** file-t készítsen (**DISK STORAGE**). Ha regisztrált verzióknak van a programból (esetleg megvettük), akkor a **MEMORY INFORMATION**-ban meg fognak jelenni a beállított értékek.

- Különböző, grafikus kártyákat is támogat a program. Nem tudom, hogy a régebbi verzió is megtette-e ezt, de a szöveg szerint **PICASSO**, **RETINA**, **PICCOLO**, **RAINBOW**, **EGS**, **TALON** és egy stb. nevű grafikus kártyával hajlandó együttműködni. (kipróbálni nem volt szerencsém, mivelhogy nem rendelkezem még hasonlóval sem)

- Be tud tölteni elvileg(!) bármilyen **DATATYPE**-t, amely **DATATYPE**-nk van a **DATATYPES**-ben. (tehát a **DEVS:Datatypes** illetve a **LIBS:Datatypes** könyvtárakban) Mondanom sem kell, hogy ennek a sebessége... hát nem egy **FASTLOAD**. Meg aztán az csak elvileg. (Pl. a **REKO datatype**-t nem volt hajlandó betölteni. Pedig a **VIEWTEK** megtette.)

- Tud kezelni **HAM** illetve **HAM8** képeket. Nem volt hátrányos hogy beletették. Az **5.0**-ból enyhénszólva hiányzott. Azonfelül tud konvertálni **IFF24**, **PCX24**, **HAM** és **HAM8** képeket 256 színűre, sőt tud megjeleníteni 24 bites képeket is színesen, illetve fekete-fehérben (természetesen vagy konvertálással, vagy egy grafikus kártya segítségével). No igen. Csak hány nap alatt. (Igaz addig pl. az **ADPro** nyolcszor megcsinálja.) Legalább tud ilyen is. (He nem tudna, az lenne a baj.)

- **STORYBOARD**. Az **ANIMATON** menüben található. Hát igen. Ez **NAGYON JÓL SIKERÜLT**. Az animációnak egyszerre 15 fázisát jeleníti meg egy ablakban egymás után. Lehet benne lapozgatni, nem is olyan lassú, pedig rendereli (kb 30\*30 as képekre), lehet benne dolgozni is. Mondjuk az ikonok elég sittek, de ez legyen a legnagyobb probléma. Tud kezelni tömörített animokat is, de például nem tud **HAM8** animot betölteni, csak lejátszani, a **PLAY FILE** menüpontban. (néha még azt sem) A **PLAY FILE**-ban egyébként elég jól meg van oldva a **CACHE**, mivel folyamatosan tölti lemezzel, de nem játssza le darabosan. (csak egy picit)

- Ezekon kívül kijavították a **Requestereket**, illetve tettek bele **WB APPICON**-okat, ami nem baj, de nagyon sok értelme nincsen.

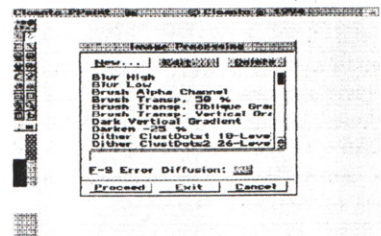
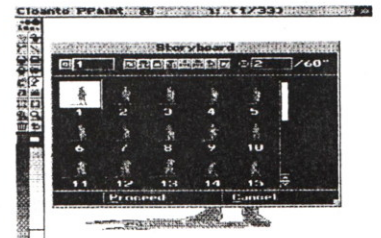
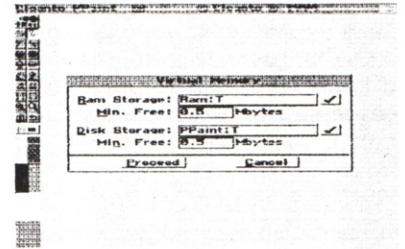
- A legfontosabbakat majdnem kihagytam, új **IMAGE PROCESSING**-ek vannak benne. Összesen 40 darab. (éppen most számoltam meg) Azonkívül lehet még bele szerkesztgetni is különféle **FILTER**eket is, akinek ez a szíve vágya, az tegye meg. Nekem elég az a 40 ami van. Maga a művelet maradt ugyanolyan lassú, vagy legalábbis nem lett lassabb.

- Azonfelül még jár hozzá némi software támogatás különféle **CLOANTO** programok által. **Personal Font Maker** (AGA-s is) és **Personal Write**. (Ez itt a reklám helye.)

Ha valakinek a fentiekhez bármi panaszja, vagy hozzáfűzendője van, az nyugodtan tegye azt, mert lehet, hogy én írtam faszágot, de az is lehet, hogy nem. (Nem baj **LOUISE** úgyis belejavít majd, úgyhogy legfeljebb ráfogom.)

Akkor egy nagy **THANK** az ismeretlen német, vagy olasz embernek, aki a **PPAINT.MAN** filet szerkesztette, **HALÁSZ ELŐD**nek, aki a **NÉMET-MAGYAR szótárt** szerkesztette és végül, de nem utolsósorban **LOUISE**nek, aki az egész szöveget át fogja szerkeszteni.

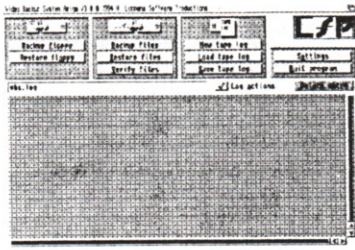
Na jobbulást mindenkinek !!!!!!!



**MAGIC**

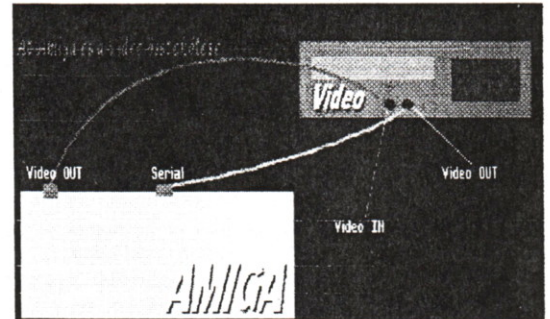
# AMIGAonly / Video Backup System

A Video Backup System, egy olyan rendszer, amit azoknak a felhasználóknak találtak ki, akiknek van Video készülékük, és nem akarnak nagyobb befektetést eszközölni például egy Streamer beszerzésére. Mivel a hagyományos VHS videorendszerű készülékekhez készült a VBS, ezért a háttértároló nyersanyaga (videókazetta) sem egy komoly anyagi megterhelés, méginkább nem, ha figyelembe vesszük a teljesítmény per ár viszonyt; a VBS 3.0 használatával, 68020+ FAST opcióval körülbelül 1.5 MegaByte-ot menthetünk ki percenként. Ez azt jelenti, hogy egy 180 perces kazettán úgy 250 MegaByte-nyi anyag helyezhető el! Ez nem egy rossz szám, ha azt vesszük hogy egy jó minőségű VHS kazetta 600 Ft körüli összegért cserél gazdát jelenleg. Itt kell megjegyezni, hogy a program készítője a dokumentációban egy igen drága kazettát ajánl, (direkt nem írom le mert nem akarom reklámozni, akit érint az ügyis elolvashatja a doksiban...) de a személyes tapasztalataim alapján állíthatom, hogy elsősorban NEM a kazetta, hanem a Video készülék minőségétől függ az adatbiztonság. Egy normális (nem a KGST piacon 12000 forintért kapható!) magnóval, és egy közepes kazettával (szintén nem a 200 forintos kategóriából) tökéletes mentések készíthetők. Azért nem érdemes típusokat említeni, mert mindenki jól tudja, hogy az ő magnója melyik kazettával működik a legtutibban... Tehát ha megvan a magnó, és van egy üres kazetta is a közelben, akkor el lehet kezdeni



a tesztelést... Vagyis el lehetne, ha elmondtam volna hogy miről is van szó. Ugyanis még egy nagyon fontos dologról nem tettem említést, és ez a programhoz tartozó hardware eszköz, amelyet a Serial port-ba dugva megoldódik a Visszaolvasás művelete is. Ez a kis kütyü nem más, mint egy erősítő IC, és néhány ellenállás meg kondenzátor. (A kapcsolás bonyolultságára jellemző, hogy egy soros csatlakozó dugójában elfér...) A program fejlesztői a minimális ráfordítást szem előtt tartva, a Mentést az Amiga composite video kimenetén keresztül oldották meg, ami egy igen okos dolog volt, mert ezen a kimeneten igen jó minőségű jelet lehet továbbítani a magnó felé. Szóval, remélem a kép kezd teljessé válni, noha a tapasztalatok szerint a legegyszerűbbnek tűnő dolgok magyarázata után szokott a leghülyébb kérdés elhangozni, amit elkerülendő, egy sematikus ábrán megpróbálom lerajzolni a dolgot...

Tulajdonképpen a program akkor lenne igazi, ha egy VBS: device-t hozna létre, amit közvetlenül tudnánk írni, olvasni, meg mindent amit a rendszer device-szaival általában meg szoktunk tenni... :-). Nos ez csak egy kis futurisztikus álmodozás volt, de ha belegondolok, hogy létezik Amigához tanítható távirányító hardware meg software, és ezeket a programokat mondjuk AREXX-en keresztül összekapcsolva, a VBS elküldené az InfraRED-nek hogy tekerd ide meg ide a kazit, aztán indítsd el, én meg majd betöltöm, vagy kimentem amit kell, stb... :-O Szóval jelenleg még igencsak manuális beavatkozásokkal teli egy Mentés, vagy Visszaolvasás, de mivel olcsó hűsnak a leve is elég folyékony, így el kell viselni ezt a kis gombnyomogatást. Fontos dolog, ha a VBS-t nem csak a HD-d lementésére használod, hanem mondjuk SHAREWARE programok ezreit tárolod a kazettákon, használd ki a VBS program adta lehetőséget, hogy eltárolja az úgynevezett BACKUP neveket és a hozzájuk tartozó kazetta pozíciókat egy file-ba, amit bármikor újra betöltve nem csak a memóriára van bízva hogy mi hol található!



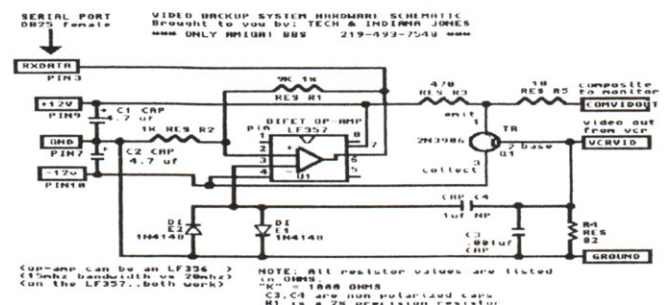
Rátérve a VBS program ismertetésére, én egy nagyon negatív tulajdonságként értékelem azt, hogy a requester-ek nem jegyzik meg a használt állapotot, ami akkor nagyon idegesítő, ha például egy (nem a PROGDIR:) 'távoli' könyvtárból sok BACKUP-ot készítenek. Másik negatívum, hogy ha egyszerre több BACKUP-ot mentünk le, az egyes csomagok között nem fűtül. (Persze ez akkor nem számít, ha a belső adatbáziskezelőjét használjuk, mert akkor a kazettapozíciót automatikusan hozzáírja, de ha mondjuk CERUZÁVAL a kézben lessük hogy mikor van vége az egyes BACKUP-oknak, kiesik a szemünk a villogástól...) De a csúnyaságokkal együtt ez egy very cool program, és töredelmesen bevallom, hogy a kritizáló hangommal együtt, már a hetedik 180 perces töltögetem... Ha már minden adott a sokmegányi Mentésre, kezdjük el használni a programot. Menüket ne is keressünk, mert nincsenek, ami használható, az ott van a képernyőn, és minden funkcióhoz tartozik természetesen egy hotkey is, hogy gyorsabban lehessen közlekedni a programban. A VBS nem csak file-okat, hanem egész lemezeket (trackdisk) is képes archiválni, és visszaírni. Erre való a Floppy Backup, és a Floppy Restore. (Erről jut eszembe, hogy a VBS 1.5AGA verzióban a Verify NEM működött, de a 3.0-nál még ki sem próbáltam, mert nem hibáztam!) Ezekkel teljesen analóg módon, a FileSystem a file-os device-szokról file-okat, directory-kat, vagy egész partíciókat tud kezelni. Egyszerre akár több BACKUP-ot is kijelölhetünk, (Add Backup) ami igencsak megkönnyíti a Mentést, mivel nem kell állandóan ki-be kapcsolgatni a videót, mint a régebbi verzióknál. A Backup (Mentés) sebességét szabályozhatjuk a Speed gombbal, A1200-nál a 68020+ FAST ajánlott (1.5MB/perc), de ha olyan file-okat (például egész partíciót) mentünk, amik nincsenek tömörítve, a 'Pack'-ot érdemes választani, mert az folyamatosan tömöríti is a lementendő block-okat. A Restore (Visszatöltés) esetén ha már beállítottuk a kazettát, nem kell megadni BACKUP nevet, azt tölti be amit először talál. Ha talált fejléceket, és betöltötte a 'Directory Tree'-t, ki kell jelölnünk a BACKUP-ban található file-ok közül azokat, amiket megkívántunk, majd meg kell adni azt az elérési utat (PATH) ahová ezeket betöltheti. Fontos, hogy ha olyan partíciót, vagy device-t adunk meg, amire valami róptömörítő (pld. DiskExpander) van installálva, akkor illik kikapcsolni a tömörítést, mert nem igen tudja a felírási idő alatt össze is tömöríteni a file-t, akkor elcsúszik az egész (mivel a kazetta megy tovább) és rossz adat lesz a vége! Ugyanez Mentés-nél nem olyan lényeges, mert a kicsomagolás lényegesen gyorsabb, és különben is ilyenkor a program (és az olvasási sebesség) határozza meg a felírási időt.

Nagyon fontos hogy az Icon ToolType-ban jó értékek legyenek megadva, mert így rengeteg kellemetlenségtől menekülhetünk meg (nem tölti vissza, hibázik, tekergetni kell a kazettát...) **WRITEFACTOR=25, PERFILE=4, PERDIR=12.** És végezetül, minden ügyeskedni vágyó tiszteltbeli műszerész kedvéért itt van a VBS hardware-ének egyik változata. Ez állítólag a lehető legjobb megoldás a videójel négyszögösítésére, amit a soros porton keresztül dolgoz fel a program. Fontos figyelmeztetésként hasson mindenkire, hogy bár a Commodore cég állítása szerint a kivezetett portok belülről védelemmel vannak ellátva, ezt nem szabad szentírásnak venni, lásd PARNET jelenségből adódó CIA halálok. De ha a kipróbálás előtt leteszteléd szemmel, füllel, műszerrel a kész kapcsolást, kicsi a valószínűsége annak, hogy bármi is kipurcanhat a masinádban. Ide kívánczolok az az elcsépeletnek ható kijelentés, hogy HA BESZARIK A GÉPED NE KÉNKÜM RINYÁLJ, MERT NEM VÁLLALUNK A HÜLYESÉGEDERT SEMMIFÉLE FELELŐSSÉGET!

Ha nem vagy teljesen biztos a szerelési képességedben, inkább legyél rendhagyó, és vedd meg az EREDETI csomagot, ami biztos hogy nem okoz problémákat, és nem túl hátrányos, hogy garanciát is vállal a készítője...

Tehát sok sikert minden vállalkozó kedvű Backupper-nek, nem fogtok csalódni a VBS-ben...

Louise



# AMIGAonly / Workbench segédlet...

## WORKBENCH Ikonok

**MOTTO:** - De szép játék ! Mit kell csinálni ? El kell találni azokat a kis képeket ?  
- Dehogyan... azok ikonok !!!  
- Miiiiiik ?  
- Ja....." (Idézet a szerző és egy magasan kvalifikált családtagja közötti beszélgetésből.)

Az ikonok - magyarul: icon(s) - a **Workbench** felületen lévő kis (esetenként nagy, de lehet közepes is, sőt) ábrák, vagy képecskék, amelyek segítségével lemezműveleteket hajthatunk végre, futtathatunk egyes (futtatható) programokat etc...

Ezt persze csak annak mondom, aki még nem látott ilyesmit. Prózáiban folytatva a **Workbench** ikonoknak 5 fajtáját különböztethetjük meg:

**1. Disk (lemez)** - csak valamilyen lemeznek lehet az ikonja. Kötelező elnevezés a **DISK.INFO** !!! Illetve, ha nem lemezhez tartozik, vagy nem a lemez főkönyvtárban van, akkor nem jelenik meg a lemez betételekor vagy **HD** esetén bekapcsolás után. (ebben az esetben az operációs rendszer e lemez ikonját a **BOOT** partícióban, vagy lemezen lévő **PREFS/ENV-ARCHIVE/SYS/DEF\_DISK.INFO**-ból veszi, illetve ha ez nincsen az eredeti kis **Workbench** ikont használja, azon prózái oknál fogva, mivel az **ROM**-ba van égetve. A lemez ikonokkal machinálni nem igen lehet, csak annyit, hogy ha az egyik lemez ikont rávisszük a másikra, akkor a rendszer végrehajtja a **SYS:SYSTEM/DISKCOPY** parancsot. (ha tudja)

**2. Drawer (könyvtár)** - Csak egy könyvtárak lehet ilyen ikonja. Az ikon neve: >könyvtárnév<.INFO. Ha másnak van drawer típusú ikonja, akkor az megjelenik ugyan, ha belépünk abba a könyvtárba, de ha meg akarjuk nyitni az elmés "**THIS DRAWER CANNOT BE OPENED**" - ez a könyvtár kinyithatatlan - üzenetet kapjuk meg a rendszertől. Könyvtárak lehet Commentet (megjegyzést) adni, ha valakinek ez a heppje.

**3. Tool (tool)** - Mindenfajta futtatható programnak lehet ez az ikonja. (Pl.: a Rákóczi-téri szellemi szabad foglalkozású hölgyeknek is tool típusú ikonjuk van. - Aki nem hiszi, járjon utána...) Ha egy nem futtatható dolognak van tool ikonja, és mi azt ennek ellenére is futtatni akarjuk, akkor a rendszer az "**UNABLE TO OPEN YOUR TOOL**" feliratú kis ablakkal lep meg minket a képemyő bal felső sarkában. Egy tool azért tool, hogy legyenek különböző **tooltype**-jai, de erről bővebben majd később, mikor a **PICTICON**-ról írok. Egy tool-nál beállítható még az a bizonyos fránya **STACK** érték is.

**4. Project (prodzsekt)** - Ha például egy batch típusú programot akarunk ikonból indítani (gyk.: amelyet Workbench alatt **EXECUTE >valami<** vel kell elindítani akkor annak az ikonját project-é kell alakítani, és az ikon **DEFAULT TOOL**-jához odairni azt hogy **C:ICONX**. (ezzel mindenkinek kell rendelkeznie, ugyanis az op. rendszer része.) Ha más akarunk ezzel az ikonnal futtatni, pl.: adunk egy képnek egy ikont, akkor a **DEFAULT TOOL**-hoz odairhatunk egy képnézőt. (elérési úttal együtt, természetesen)

**5. Trashcan (szemetes)** - lesz egy szemetesünk. No comment.

Természetesen az itt leírt módosításokat, szerkesztéseket valamely **Icon Editor** segítségével valósíthatjuk meg, illetve egy részüket a **Workbench Icons** menüjében lévő **Information** almenüjében is beállíthatjuk. (**Stack, Tool Types, Comment** stb.)

Mind az öt fajta ikonoknak van **default**-ja a **PREFS/ENV-ARCHIVE/SYS** könyvtárban (**def\_disk, de\_drawer, def\_tool, def\_project** és **def\_trashcan**).INFO néven. Ha valamelyik file-nak nincs ikonja, akkor a rendszer ezt teszi ki helyette, ha a **Workbench Window** menüjében a **Show All Files** van 'eállítva. Ellenkező esetben baszik kirakni akármit is. (Csak az ikonokat.)

Valószínűleg már mindenkinek a fejében megfordult, hogy hogyan is lehetne valamivel szebb ikonokat csinálni a saját egyéni ízlése (vagy ízléstelensége) szerint. Erre kétféle megoldás létezik, vagy már valaki által megrajzolt ikonokat használ fel **Workbench**-e díszítéséhez (lamer), vagy leül és rajzol valami szép ikont, pl.: az **Icon Edit** segédelmével. (grafikus) Aki sem egyik sem másik, annak csak egy módja marad: Bármilyen mezei **IFF-ILBM** formátumú képből kell kreálni egyet! (illetve van még más megoldás is, de ez a legegyszerűbb)

Ehhez semmi más nem szükséges, csupán egy **Icon Editor** (lehetőleg ne az legyen, ami a **Workbench 3.0**-hoz van, hanem pl.: az **ICON EDIT 4.0**, amivel lehetséges **8 bites** (256 színű) ikonok előállítására is, no meg a **PICTICON** című program.

## AGA ICON EDITOR V4.0

Az ikonjában a **Tool Types**-nél tudjuk beállítani, hogy hány színű is legyen. **COLOURS=[2,4,8,16,32,64,128,256]** lehet .... Lásd a mellékelt ábra, valahol lentebb...

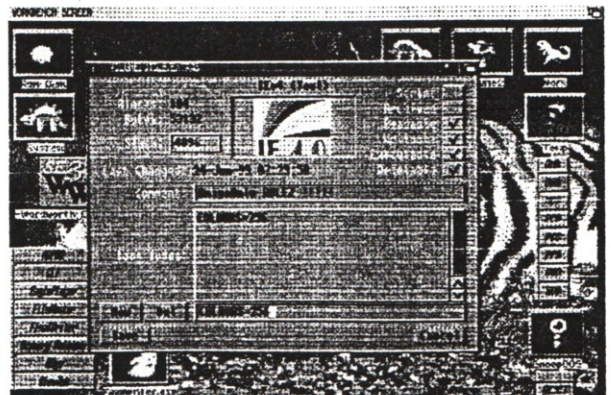
Még annyit, hogy a programot egy bizonyos **PETER KIEM** ausztrál állampolgár vettette. A program **ABOUT**-jában benne van a címe és a telefonja is. (ha valakit érdekel) Amúgy maga a program eléggé egyszerűcske, mondhatnám spártai... igazi **ShareWare**. Nem is hiszem, hogy valakinek egetverő probléma lenne ezt a programot kezelni. Ezért csak egy-két, na jó három opróbb dologra térnék ki:

Mégpedig a **Disk** menüből a két almenüre hívnám föl a figyelmet:

- **LOAD DEFAULT** - be lehet tölteni vmely ikonfajtának az alapértelmezését, némi további editálásra.

- **SAVE AS DEFAULT** - az általunk szerkesztett ikont lehet alapértelmezésként elmenteni. (lásd fent)

Ha a betöltendő ikon kevesebb színű, mint amennyi be van állítva a **TOOL-TYPES**-ben akkor a program a **CONVERTING ICON FOR MORE COLOURS** (több színre konvertál), míg ha fordítva van akkor a **CONVERING ICON FOR FEWER**



**COLOURS** (kevesebb színre konvertál) üzenetet adja töltés közben, és meg is teszi ezeket. Ha nem ír ki semmit, akkor a színek mennyisége egyezik. (éljen!) A program segítségével egy max **320\*128**-as ikont tudunk készíteni, ami nem pite, főleg ha csak **320\*256**-os a **Workbench**-ünk.... Gondolom rajzolóprogramot mindenki tud kezelni. Egy ilyen egyszerűt meg pláne... tehát erről ennyit.

Van egy **ICON IMAGE** nevű felirat, alatta egy gomb (gomb) ami alapértelmezésben a **NORMAL** feliratot mutatja, de ha egyszer megnyomjuk, akkor a **SELECTED** felirat fog megjelenni. Ez konkrétan azt jelenti, hogy az ikon normál, illetve aktív (kiválasztott) állapotát szerkeszthetjük.

Az **EDIT INFO** menüben beállíthatjuk az ikon típusát (ezt nem lehet **Workbench** alatt), és a többit (**ToolTypes**, **Position**, **Stack**). No meg itt van a **HIGHLIGHTING** nevű micsoda is. Ez azt állítja be, hogy az ikon milyen legyen ha **SELECTED**. Ha **COMPLEMENT** akkor az ikon színeinek a komplementjét veszi a palettáról. Ha **BACKFILL**, akkor az ikon háttérét füllezi. Ha viszont **ALT RENDER** - **AKKOR VAN CSAK KÜLÖN SELECTED IMAGE !!!!** - **FIGYELEM!** - Mert mindenki megszopja.... Az első kettő ugyanis csak a **NORMAL** imagéval dolgozik.

A **COPY - NORMAL TO SELECTED** - és a **SELECTED TO NORMAL** - , valamint a **SWAP NORMAL TO SELECTED** segítségével a **NORMAL**-t másolhatjuk a **SELECTED**-re, és fordítva, valamint megcserélhetjük a kettőt.

Az **OUTPUT C CODE**-val ikonunkat elmenthetjük **C** forrás formájában, (talán azért van ilyen mert a program is **C**-ben - **AZTEC C**-ben - íródott. Aki le akarja fordítani, az ezzel próbálja meg, akkor biztosan sikerülni fog.)

Az **IMPORT** - illetve **EXPORT IFF** menüpontokban **IFF** képet tölthetünk be, illetve ikonunkat elmenthetjük **IFF** formátumban. Az utóbbi még hadján, de ha importálni akarunk, akkor először le kell kicsinyíteni a képünket legalább **320\*128**-ra, utána betölteni, mert a program kíméletlenül levágja a dolgokat, amik nem férnek rá. Másrészt azért sem szerencsés, mert majdnem biztos, hogy elbassza a palettát, így bűn ronda ikonokat készíthetünk... (sebjaj, van ennek más - jobb módja is...)

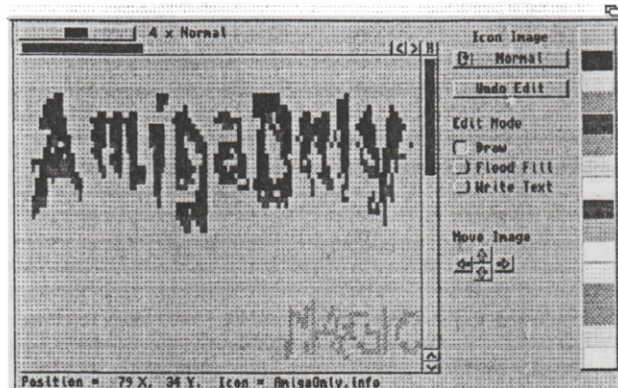
Az **IMPORT FROM ICON**-ról csak annyit: hogy a **NORMAL** illetve a **SELECTED** imagét a kiválasztott ikonból tölti, oda ahol éppen állunk. Tehát ha mi egy **NORMAL** imagét akarunk a saját **NORMAL** imagénk helyett betölteni, és éppen a **SELECTED**-en állunk, akkor fölül is bassza a szépen megrajzolt ikonunkat...(jobb esetben)

Maga a program egyébként eléggé megbízható, (nekem még sohasem **GURU**lt el, csak egy problémája van, hogy esetleg más programok **GURU**lnak el tőle.... (pl nekem most a szövegszerkesztő vagy ötször....de inkább némi zene mellett szokott) Dehát nincsen rózsza Sándor nélkül.

**Azt hiszem ennyi elég is volt az ICON EDIT 4.0-ról. (sok)**

*Ha valakinek bármilyen problémája van az ikonok gyártásával, vagy esetleg használatával, az nyugodtan írhat nekünk, hogy mi a baj, mert esetleg tudunk segíteni. Persze a valósághoz az is hozzátartozik, hogy ez nem az a dolog, ahol olyan sok mindent el lehetne cseszni, de hát ez van. Mire ez az újság kikerül, addigra - remélem - lesz egy postafiók számunk is, mert akkor oda lehet majd címezni a leveleket... ha nem lesz, (mert eddig még nem lertünk) akkor majd kitalálunk valamit....*

*Addig is mindenkinek jó ikonozást !!!*



**Magic**

## Preview !

*A második szám kb. 1 hónap múlva fog megjelenni.*

### Tervezett tartalom :

- Emulátorok / C64
- Scenery Animator 2.
- Fraktálok (Lyapunov-tér, Mandelbrot)
- SuperBase 4 pro v1.30i
- Amiga E programozás
- PictIcon, és társai
- Nem ProTracker típusú zeneszerkesztők (ArtOfNoise & Symphony)
- Workbench kezdőknek.... stb.

**See ya !!!**

