

WBBump

Szymon "ChEsTeR" Matuszewski

[Amiga Computer Studio]

(c) Polski Portal Amigowy (www.ppa.pl)

W dziale użytkowym zajmiemy się dziś programem o swojsko brzmiącej nazwie WBBump. Jest to kolejny upiększacz i tak już pięknego Workbencha (zależy kogo). Program jest typu Commodity, których na Amigę jest sporo. **Co ma on do zaoferowania?**

Pewnie wielu z was oglądało dema z efektami bumpowania i chciało by móc takie COŚ zrobić u siebie w domu. Program WBBump daje taką możliwość, mianowicie bumpowania obrazka, liter lub cyfr czy czego tam sobie jeszcze nie wymyślicie. W momencie zbliżania się do napisu myszką ukazuje się w całej okazałości i "święci". A jak będzie wyglądał i z jaką jakością/dokładnością to zależy już tylko od was i możliwości sprzętu, którym dysponujecie.

W pakiecie

Archiwum zajmuje około 100 kB, a w nim: sam program, dokumentacja w formacie Amigaguide, kilka obrazków do podłożenia, pluginy oraz gotowe projekty. Aby program zainstalować należy przegrać go do katalogu, w którym chcemy żeby był, a następnie przypisać go, np. "Assign WBBump: Sys:Tools2/WBBump". Ikonkę z upatrzonym projektem przerzucamy do WBStartup. Ikona powinna być typu "project" a jako "Default Tool"," mieć wpisane "WBBump:WBBump". I już możemy się cieszyć ładnym logosem lub cyfrowym zegarem (zwykłym i internetowym), oczywiście po uprzednim zresetowaniu Ami.

Wymagania programu są niskie, ale w tym wypadku działanie programu będzie powodowało duże spowolnienia systemu. Wymagania spełnia w zupełności nierozbudowana 1200, a to dlatego, że autor w wersji 2.0beta2 dodał obsługę kości AGA. Jednakże aby zachowana była płynność bumpowania obrazka potrzebny jest szybszy procesor i więcej kolorów Workbencha. Co do wymagań, to jeszcze jedna ważna sprawa - Workbench powinien być odpalony w trybie BACKDROP, jeśli tego nie zrobimy program "ucieknie" pod blat WB.

Na początek trochę preferencji, ustawiamy je pod ikonką jako tooltype'y.

PLUGIN_CLOCK- plugin pokazujący zwykły zegar PLUGIN_CLOCK=SIT SUMMERTIME- plugin pokazujący zegar internetowy SCRENAME- ustawienie ekranu na którym ma się nasz upiększacz pokazać STARTDELAY- opóźnienie uruchomienia w sekundach DEPTH- ilość bitów przeznaczonych do wysmucenia obrazka (1-8 bitów, w trybach 15 lub więcej bitowych ten parametr wynosi zawsze 8, im więcej bitów tym ładniej i wolniej) PLUGIN_BLUR- rozmycie (1 do bólu), efekt powodujący puchnięcie napisu, w praktyce stosowanie większego niż 6 nie ma sensu, ponieważ napis będzie większy od miejsca dla niego przeznaczonego i nie będzie go całego widać POSITIONX- pozycja w pikselach od lewej POSITIONY- pozycja w pikselach od góry LIGHTCOLOR- kolor jakim ma świecić, w rzeczywistości są to tylko cienie, parametry w RGB BUMPMAP- obrazek jaki ma być bumpowany (dowolny obrazek dwukolorowy, więcej niż dwa kolory zostaną pominięte) wraz zę ścieżką dostępu

Działanie

Do poprawnego działania przyda się więcej kolorów WB i większy ekran niż HiRes, na początek starczy HiResLaced, po to aby przejścia kolorów były możliwie dokładne a sam plugin nie duży, chociaż niektóre można sobie podmienić. Także szybszy proc by nie zaszkodził. Aby podłożyć inny obrazek trzeba go najpierw zrobić, w miarę mały i w dwóch kolorach, pod ikoną wpisać "WBBump:ścieżka do obrazka". Nie ma też co przesadzać w ilości pluginów, mają one cieszyć oczy np. logo inteloutside lub jak zegar służyć pomocą, fakt że bardzo efektywną. Powyższy program potrafi zagiąć nawet najlepszego proca 060/66 z GFX gdy jest za dużo napaćkane na ekranie, a nie o to chodzi, no chyba że ktoś lubi zamęczać procesory.

Program jest darmowy, ale autor prosi o przesyłanie opinii i raportów o błędach. Ostatnia wersja to 2.0final. Nawet jeśli nie znajdziecie w nim wad, to polecam napisanie do autora kilku ciepłych słów, poczuje się doceniony.