
TEKSTURY GRAFICZNE

Autor: W. Szywalski

Rozpowszechnianie: Biuro Informatyczno Wydawnicze

Amiga (2 dyskietki)

I. Wprowadzenie.

Tekstury, to zestaw grafik, które mogą być wykorzystane w różnoraki sposób, począwszy od używania ich jako tła pod czcionki do własnych programów, przez użycie ich w programach prezentacyjnych (np. Scala), aż do używania ich jako materiałów w programach do raytrassingu (np. Real 3D).

Wszystkie tekstury zawarte na dwóch dyskietkach, są zapisane w standardowym formacie graficznym IFF, który jest rozpoznawany przez praktycznie wszystkie programy graficzne, raytrassing'owe i prezentacyjne na Amigę jak np: DeluxePaint, PPaint, Brilance, Real 3D i Scala.

Do tworzenia tekstur użyte zostały następujące programy: DeluxePaint IV v4.6 AGA, Real 3D v1.4 i SceneryAnimator v4.0.

Pakiet tekstur graficznych jest podzielony tematycznie na pięć grup: Drewno, Fractal-lands, Mozaiki, Tool-screens i Fantazja.

1. Drewno

W tym katalogu znajdują się grafiki (tekstury) przypominające drewno (drewno nieheblowane, ścięte pale i deski).

2. Fractal-lands

Jak sama nazwa wskazuje umieszczone są tu modne ostatnio krajobrazy fraktalowe, czyli realistycznie wyglądające krajobrazy, powstałe drogą obliczeń matematycznych, na matrycy fraktali (zamiast kolorów podstawione są wysokości), teksturowane i cieniowane z uwzględnieniem położenia źródła światła.

3. Mozaiki

Tym mianem można określić szeroką gamę obrazów powstałych przy symetrycznym odbijaniu (kopiowania na ekranie) małego wycinka obrazu. Taką techniką można często uzyskać bardzo ciekawe wzory.

4. Tool-screens

Czasami potrzebny jest nam ekran główny jakiegoś programu np. kiedy piszemy pracę o danym programie, bądź jako materiał do jakiegoś programu 3D. Wtedy też mamy problemy, gdy nie mamy odpowiedniego programu do grabbowania. Właśnie w tym katalogu znajdują

się ekrany główne z bardziej znanych programów użytkowych dostępnych na Amigę (ze względu na objętościowych są one spakowane PowerPackerem).

5. Fantazja

W tym katalogu można znaleźć wszystko co nie pasowało do poprzedniej systematyki.

II. Oznaczenia tekstur

Używając zestawu tekstur można się spotkać z ich nazwami, które mają dosyć specyficzny zapis.

Np. "Textura_XX.Hi-over.128" oznacza, że tekstura numer "XX" jest w rozdzielczości Hi-res (640*256) w overscanie (overscan to tryb, w którym nie mamy ramek na ekranie) i w 128 kolorach.

Oto wzór ogólny nazwy tekstury:

Tekstura Oznaczenia w nawiasach kwadratowych są opcjonalnymi możliwościami.

III. Tryby wyświetlania Amigi

Tekstury zawarte w pakiecie są przeznaczone zarówno dla Amig z układem graficznym AGA (A1200, A4000), jak i z układem ECS/OCS (A500, A500+, A600, A3000). Trzeba jednak pamiętać, że na przykład tekstura w wysokiej rozdzielczości i w 32 kolorach nie zostanie "zauważona" przez programy działające na "starych" Amigach. Są jednak wyjątki. Mianowicie programy graficzne typu DPaint czy Brilance odpowiednio konwertują rozdzielczość obrazka, lub ilość użytych w nim kolorów (oczywiście jeżeli sobie tego zażyczymy), jednak należy pamiętać, że traci się wtedy na jakości rysunku. Poniżej przedstawiony został spis trybów graficznych dostępnych w różnych modelach Amig.

Typ Amigi	Rozdzielczości	Kolory
A1200/A4000	320*256 do 1280*512	od 2 do 256 tys z palety 16,7 mil.
	(bez overscan'u)	
A500	320*256 do 640*512	low-res 2 do 4096, Hi-res 16 kol
	(bez overscan'u)	z palety 4096.
A500+/A600	320*256 do 1280*512	low-res 2 do 4096, Hi-res 16 kol
A3000	(bez overscan'u)	z palety 4096.
		1280*512 4 odcienie szarości z 16.

IV. Przykładowe sposoby użycia tekstur

1. Wczytanie tekstury pod DeluxePaintem.

- wczytaj DPainta.
- z pierwszej kolumny pool down menu wybierz "LOAD" lub naciśnij PAmiga + L.
- po ukazaniu się requestera, włóż dysk z teksturami
- zaznacz w Volumes "df0:".
- wybierz interesującą Cię teksturę i naciśnij Load.

2. Wczytywanie tekstury i ustawianie jej jako materiału w programie Real 3D v1.4.

- wczytaj Real 3D.
- z pierwszej grupy pool down menu wybierz materials i create material.
- po ukazaniu się requestera naciśnij select i wybierz interesującą Cię teksturę.
- ustaw odpowiednie parametry tworzonego materiału
- wpisz nazwę tworzonego materiału w górnej rubryce
- naciśnij "O.K".
- po zniknięciu requestera nadajesz obiektowi stworzony moduł uaktywniając nazwę obiektu naciskając klawisz 'B' i wybierając z requestera nazwę materiału.

Powodzenia!