

TOTAL AMIGA

Numer 5 (26), wiosna 2007 - Edycja polska

Cena: 9,99 zł

Ostatnia odsłona...

A w numerze:

- Wywiad z Acube Systems
- Wywiad z Edgarem Schwanem
- Recenzja AmigaOS 4.0
- Amigowa retrospekcja cz. 2
- Recenzja Ibrowse 2.4
- Recenzja AmiPhoto 1.5
- Szkółka MindSpace
- Szkółka ImageFX
- ...oraz wiele innych

Amigowcy dla amigowców na Amigach!

Od redakcji

Jak się już tego zapewne domyśliście (patrzac na okładkę tego numeru), jest to niestety ostatni numer magazynu Total Amiga.

Główną przyczyną zamknięcia pisma jest moja rezygnacja z pełnienia funkcji redaktora naczelnego. Po 8 latach pisania, publikowania i zajmowania się całością spraw związanych z wydawaniem Total Amiga doszedłem do punktu, w którym potrzebuję zmiany i czasu na inne swoje zainteresowania (planuję rozpocząć studia na uniwersytecie).

Nie ma jednak powodu do rozpacz, gdyż nie oznacza to końca wydawania drukowanego pisma po angielsku. Udało nam się nawiązać współpracę z niemieckim magazynem Amiga Future, który przejmie prenumeratorem Total Amiga. Od lipca (2007 roku - przyp. tłum.) zacznie się ukazywać angielska wersja niemieckiego czasopisma o podobnym do naszego formacie, ale wydawanego 6 razy w roku! Jeśli jesteście prenumeratorem, z pewnością otrzymacie list z wyjaśnieniami, ale jeśli coś jest jeszcze niejasne, możecie się ze mną skontaktować.

Miło mi stwierdzić, że Total Amiga nie zanikało, podobnie jak inne magazyny, tracąc na jakości. Kończymy w dobrym stylu numerem posiadającym 52 strony.

Magnus Johnson ponownie spisał się na medal przygotowując trzy, uzyskane na wyłączność wywiady m. in. z zespołem tworzącym płytę główną Sam440ep, na którą, mamy nadzieję, pojawi się pewnego dnia natywna wersja AmigaOS 4.0.

Finalna wersja AmigaOS 4.0 została wydana na Boże Narodzenie. Oczywiście mamy dla Was jego recenzję opisującą nowe funkcje oraz to, czego możemy się spodziewać w przyszłości. Drugim długo wyczekiwany produkt jest finalna wersja IBrowse 2.4. Zamieściliśmy pełną recenzję, opisując wiele ciekawych funkcjonalności niewidocznych na pierwszy rzut oka.

Nie zabrakło także nostalgicznej tematyki w postaci opisu albumu muzycznego „Immortal” zawierającego muzykę z amigowych gier i wspólnie składanki DVD zawierającej produkcje scenowe - MindCandy 2.

Cieszę się także z bogatej sekcji poradnikowej. Richard Barfoot napisał interesujący artykuł o programie Mindspace. Z kolei ja wziąłem na warsztat tworzenie etykiet za pomocą PageStream 4 oraz animacji GIF z pomocą ImageFX.

Wydawanie Total Amiga było wspaniałą zabawą. Przez wszystkie te lata spotkałem wiele interesujących ludzi, zarówno wirtualnie, jak i podczas targów oraz innego rodzaju imprez. Chciałbym podziękować wszystkim autorom, którzy wspierali nasz magazyn. Nie byłby on taki sam bez Was! Dziękuję także tym, którzy magazyn kupowali i prenumerowali - Wasze wsparcie było fantastyczne.

Robert Williams
editor@totalamiga.org

P.S. Decyzja Roberta oznacza także koniec wydawania polskiej edycji pisma Total Amiga (przyp. tłum.).

TOTAL AMIGA

Numer 26
Wiosna 2007

Aktualności

Od redakcji	2
Wiadomości	3

Wywiady

Wywiad z Acube Systems	7
Wywiad z Edgarem Schwanem	9
Wywiad z autorami Hively Trackera	14
Amigowa retrospekcja cz. 2	20

Recenzje

Immortal 2 i 3	25
AmigaOS 4.0 Final	26
WHDLoad	31
IBrowse 2.4	32
Serwer wydruku LinkSys PSUS4	34
Płyta CeciliaFX	36
AmiPhoto 1.5	37
MindCandy 2	39

Warsztaty

MindSpace – szkółka programu	41
PageStream – szkółka drukowania etykiet	43
ImageFX – tworzenie animowanych plików GIF	45

TotalAmiga PL

TotalAmiga jest wydawana co kwartał przez South Essex Amiga Link.

Redaktor: Robert Williams
Projekt graficzny: Robert Williams

Współpracują:
 Trevor Dickinson, Graham Humphrey,
 Magnus Johnson, Steve Solie,
 Mick Sutton

Korekta:
 Anders Benke, Magnus Johnson,
 Mick Sutton

Kontakt

Jeżeli masz jakieś pytania, propozycje lub chcesz się skontaktować z redakcją, oto szereg możliwości:

e-mail: editor@totalamiga.org
WWW: <http://www.totalamiga.org>
pocztą: TotalAmiga, 26 Wincoat Drive,
 BENFLEET, Essex, SS7 5 AH, UK.
Telefon: +44 (0) 1268 569937
 (19:00 – 22:00 czasu angielskiego)

Edycja polska

Tłumaczenie i korekta:
 Konrad Czuba, Krzysztof Kurzawski,
 Sebastian Rosa, Grzegorz Zdaniuk.

Skład:
 Mariusz Danilewicz

Możliwe dzięki Amidze

Angielska wersja TotalAmiga jest projektowana i składana przy użyciu:

Sprzęt:

Komputer PC x86 „składak” Athlon XP 2500+, 512 MB RAM, nVidia GeForce 2 MX400.
 AmigaOne-XE 800 MHz, G4, 512 MB RAM, 3dfx Voodoo3 3000.

Oprogramowanie:

Amithlon (Bernie Meyer i inni); AmigaOS 3.9 (Amiga); AmigaOS 4 (Hyperion); PageStream 4.1 (Softlogic); ImageFX 4.5 (Nova Design); Photogenics 5 (Paul Nolan); Final Writer 5 (Softwood); Ghostscript (artofcodeLLC) - port dla systemu Amiga OS (Whoosh777).

Oprócz tego wiele niezbędnych narzędzi, bez których życie byłoby trudne: Directory Opus 5, SGrab, MCP, Turbo Print 7, MakeCD.

Dziękujemy twórcom tych i wszystkich innych amigowych programów na całym świecie. Angielska wersja magazynu w stu procentach powstaje na oprogramowaniu amigowym.

Wersja polska jest przygotowywana i składana przy pomocy pakietu OpenOffice.org 3.0.1 na komputerze klasy PC

Druk na urządzeniach cyfrowych firmy RICOH.

Poglądy wyrażane w artykułach są poglądami ich autorów i niekoniecznie są zgodne z poglądami wydawcy, innych autorów, czy SEAL.

Nota: Magazyn Total Amiga jest wydawany w wolnym czasie wydawcy i autorów. Mimo że staramy się wydać kolejny numer na czas i umieścić w nim całą zapowiedzianą zawartość, nie zawsze jest to możliwe z powodu innych obowiązków. Cena, jaką płacisz za Total Amiga pokrywa jedynie koszty, magazyn nie przynosi zysków. Jeżeli chcesz skontaktować się z jednym z autorów, użyj podanych obok adresów redakcji.

Amiga jest zarejestrowanym znakiem towarowym, logo Amigi „Boing Ball”, AmigaDOS, Amiga Kickstart, Amiga Workbench, Autoconfig, Bridgeboard, i „Powered by Amiga” są znakami towarowymi AMIGA Inc.

„Amigan” © by Bob Scharp (użyty za zgodą autora). Wszystkie inne wymienione w numerze znaki towarowe są własnością ich posiadaczy.

Projekt, układ graficzny i wszystkie nieopisane artykuły w tym numerze – copyright © South Essex Amiga Link, 2006.

Prawa autorskie podpisanych artykułów należą do ich autorów. Przedruk i publikacja w formie elektronicznej wyłącznie za zgodą redakcji.

Polskie tłumaczenie:
 © Polski Portal Amigowy 2007–2009.

<http://www.ppa.pl>

Ważne poprawki w programach Hollywood i Designer

Firma Airsoft Softwair zaprezentowała znaczące uaktualnienia do tworzonego przez siebie skryptowego programu do tworzenia aplikacji multimedialnych - Hollywood oraz pokrewnego mu Designera, służącego do tworzenia graficznych prezentacji. Obydwa programy działają natywnie pod kontrolą AmigaOS 3.x, AmigaOS 4.0, MorphOS-a oraz WarpUP. Każda z wymienionych wersji potrafi kompilować pliki wykonywalne prezentacji na którykolwiek z obsługiwanych systemów operacyjnych, w tym na AROS-a.

Program Hollywood służy do tworzenia prezentacji graficznych oraz aplikacji bogatych w multimedia. Wykorzystuje do tego język skryptowy oparty na LUA. Skrypty tworzy się w edytorze tekstu, choć do programu dołączone jest także proste GUI służące do ich uruchamiania i kompilowania. Najistotniejsze punkty wersji 2.5 to:

- pełna obsługa ARExxa,
- nowy silnik renderowania tekstu,
- możliwość formatowania tekstu wewnątrz bloku „w locie”,
- nowe style tekstu - obramowany i rzucający cień,
- antyaliasing (wygładzanie) kształtów,
- eksport grafiki w formacie PNG z kanałem alfa.

(Aktualnie najnowsza wersja programu pochodzi z 28.02.2009 r. i nosi numer 4.0. Najważniejsze zmiany w stosunku do opisywanej to możliwość kompilowania plików wykonywalnych pod systemy Microsoft Windows oraz Mac OS, a także możliwość eksportu prezentacji do postaci pliku video w formacie AVI - przyp. tłum.)

Designer to graficzny interfejs użytkownika dla Hollywood, który działa podobnie jak programy do tworzenia prezentacji typu Scala, czy Powerpoint. Do samych prezentacji i części aplikacji wystarczy Designer, jednak w przypadku zadań bardziej złożonych możesz być zmuszony do korzystania z języka skryptowego. Oto kilka najważniejszych nowych możliwości Designera 2.0:

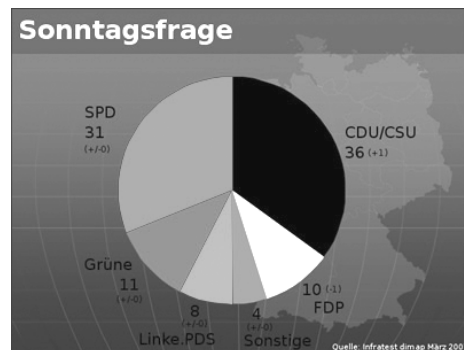
- antyaliasing dla „gładszych” obiektów i tekstu,

- narzędzie do tworzenia łuków eliptycznych, pomocne w tworzeniu segmentów wykresów kołowych,
- narzędzie do tworzenia odręcznych wielokątów,
- łatwe do zdefiniowania autokształty,
- możliwość skalowania i obracania obiektów za pomocą myszki,
- osadzanie w prezentacji muzyki w formacie MP3,
- funkcja obramowania i wypełnienia obiektów gradientem lub teksturą,
- cienie z opcją przezroczystości,
- ośmiobitowy kanał alfa służący do ustawiania przezroczystości grafik,
- slajdy (strony) można teraz łatwo powielać.

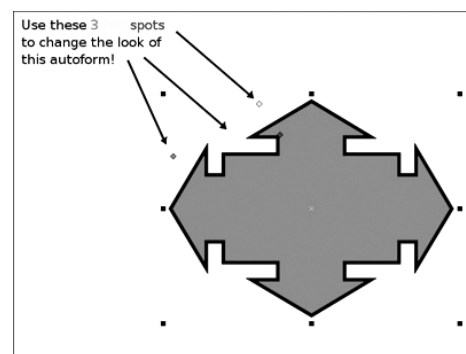
„Autokształty”, o których wspominałem, to swego rodzaju nowość w amigowych programach i moim zdaniem warte są szerszego omówienia. Dostępnych jest wiele kształtów, takich jak strzałki, gwiazdy, czy dymki do podpisów, a po dodaniu ich do slajdu można je dowolnie skalować. Oprócz normalnych uchwytów, służących do tego celu, większość kształtów posiada również dodatkowe, takie jak przedstawione na załączonym obrazku, służące do dopasowywania kształtu do potrzeb - przykładowo w strzałce możemy dzięki nim zmienić długość grotu strzałki oraz grubość jej trzonu.

Jeśli czytaliście opis programu Designer 1.0 w numerze 18. Total Amiga, może pamiętacie, że choć Designer wykorzystywał MUI, to część opcji dopasowywania wyglądu była zablokowana. Z zadowoleniem mogę stwierdzić, że w wersji 2.0 tego typu problem nie występuje - można zmienić ustawienie okienek wedle potrzeb i zablokować ich pozycję. W pasku narzędziowym widoczny jest również nowy zestaw 32-bitowych ikon PNG (zdaje się, że autorstwa Masona), nadający interfejsowi bardziej nowoczesny wygląd.

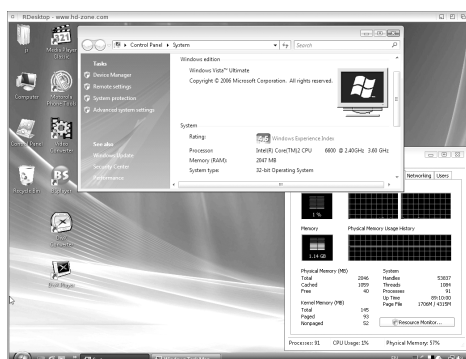
(Aktualnie najnowsza wersja programu pochodzi z 24.03.2008 r. i nosi numer 2.1. Najważniejsze zmiany w stosunku do opisywanej 2.0 to możliwość importowania projektów do Designera oraz linkowania użytych w prezentacji obiektów do pliku wykonywalnego - przyp. tłum.)



Aby korzystać z Designera, konieczne musimy posiadać program Hollywood. Jeśli jednak nie jest nam potrzebny graficzny edytor prezentacji, możemy z powodzeniem pracować bez programu Designer. Hollywood w wersji 2.5 (a także w najnowszej wersji 4.0 - przyp. tłum.) kosztuje 79 euro (ok. 270 zł) a Designer - 69 euro (ok. 235 zł). Za komplet zapłacimy 139 euro (ok. 470 zł). Dla posiadaczy Hollywood 3.0 i Designera 1.0 uaktualnienie do najnowszej wersji kosztuje 79 euro (ok. 270 zł). Są również możliwe inne kombinacje i uaktualnienia. Po szczegóły zapraszam na stronę Airsoft: <http://www.airsoftsoftwair.com/>



Podglądnij Vistę



RDesktop jest klientem usługi Microsoftu zwanej „zdalnym pulpitem”, która wbudowana jest w niektóre wersje systemu Windows (m. in. XP Professional, Vista Ultimate, Enterprise oraz Business). RDesktop pozwala na uzyskanie zdalnego dostępu z Amigi do komputera działającego pod kontrolą systemu Windows i podłączonego do sieci. W numerze 20. Total Amiga zrecenzowaliśmy wcześniejszą wersję programu. Od tego czasu pojawiło się już kilka kolejnych edycji, a najnowsza z nich jest 2007-1. Głównym ulepszeniem dodanym w obecnej wersji programu jest kompatybilność z Windows Vista. Inne wprowadzone zmiany to:

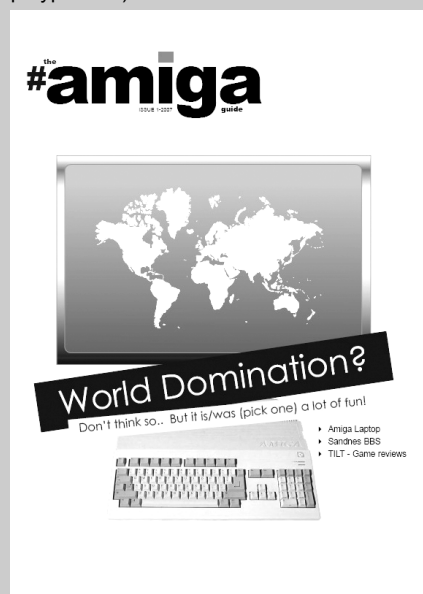
- automatyczna kontrola stosu,
- stały bufor pamięci podręcznej (do 20 MB),
- pasek połączenia,
- kontrolowanie ustawień myszki.

Starsze wersje RDesktop możliwe są do pobrania za darmo ze strony podanej poniżej. Najnowsza wersja dostępna jest po wpłaceniu darowizny na rzecz rozwoju projektu oraz utrzymania strony internetowej (w dowolnej kwocie płatnej poprzez system PayPal).

<http://www.hd-zone.com>

#amiga guide

Wydawcy norweskiego magazynu amigowego „amigaguiden” wspólnie z portalem internetowym AmigaWeb.net stworzyli nową, anglojęzyczną gazetę amigową o nazwie „#amiga guide”. Magazyn będzie się ukazywał co kwartał, a każdy numer ma zawierać 20 stron, z czego około 20% w kolorze (w pierwszym egzemplarzu było ich pięć). „#amiga guide” składany jest na Amidzie, przy pomocy programu PageStream. Pierwszy numer ukazał się 23 marca (2007 roku - przyp. tłum.). Po wyczerpaniu nakładu gazeta zostanie udostępniona w formacie PDF dla zarejestrowanych użytkowników portalu AmigaWeb.net (wspomniany numer nie jest już w sprzedaży i można go pobrać z wyżej wymienionej strony. Do dziś (czerwiec 2008) ukazało się jeszcze jedno wydanie pisma, które również zostało udostępnione jako plik PDF - przyp. tłum.).



Czasopismo kosztuje 8 euro na terenie Europy i 10 euro dla pozostałych części świata. Za prenumeratę obejmującą cztery kolejne numery należy zapłacić odpowiednio 25 i 33 euro. Podane ceny obejmują koszt wysyłki. Więcej szczegółów oraz kilka stron z pierwszego egzemplarza można obejrzeć na stronie: <http://www.amigaguide.net> (aktualnie strona nie istnieje, jej kopia jest dostępna w archiwum internetowym pod adresem <http://web.archive.org/web/20070529154806/http://www.amigaguide.net/index.html> - przyp. tłum.).

MakeCD za darmo!

Twórcy programu MakeCD udostępnili darmowy klucz pozwalający na korzystanie ze wszystkich opcji tego wspaniałego programu do nagrywania płyt CD dla Amigi. Jego rozwój zdecydowanie zwolnił w ostatnich latach, a najnowsza wersja programu powstała pod koniec listopada 2005 roku. Mimo tego MakeCD jest dojrzałym produktem i sprawdza się w codziennym nagrywaniu płyt CD. Wersja demonstracyjna oraz darmowy klucz są dostępne na stronie <http://makecd.core.de>.

Po prostu lepszy SimpleMail

SimpleMail, darmowy, oparty na wolnych źródłach klient poczty elektronicznej przeznaczony dla systemów AmigaOS w wersjach 3.x i 4.0 oraz MorphOS został zaktualizowany do wersji 0.31 (obecnie dostępna jest już wersja 0.33 - przyp. tłum.). Oto lista zmian wprowadzonych od ostatniej wersji programu:

- nowy sposób wyświetlania listy wiadomości, dzięki któremu przeglądanie katalogów jest o wiele szybsze,
- poprawione filtrowanie,
- poprawione wyświetlanie wiadomości w formacie HTML,

- wiadomości wyświetlane w oknie podglądu są oznaczane jako przeczytane po upływie określonego czasu.

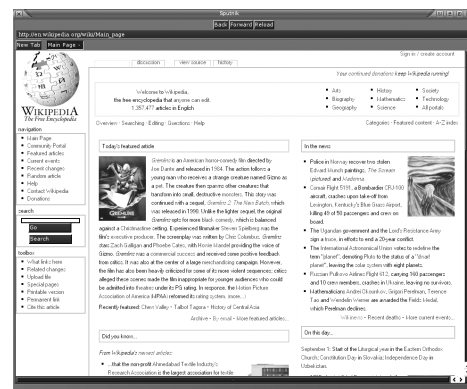
Dla wielu użytkowników korzystających z innych klientów poczty elektronicznej, zarówno na Amidzie jak i innych platformach, ostatnia z wymienionych funkcji będzie szczególnie pomocna. Pozwala ona na czytanie otrzymanej korespondencji bezpośrednio w okienku podglądu wiadomości, przy jednoczesnym, automatycznym zaznaczaniu ich jako przeczytane.

Program pobrać można ze strony: <http://simplemail.sourceforge.net>

Bounty na rzecz Sputnika

Jeśli jesteś (lub zamierzasz zostać) użytkownikiem AmigaOS 4.0 i czytałeś wywiad z Marcinem Kwiatkowskim w poprzednim numerze pisma, możesz być zainteresowany portem jego programu - przeglądarki internetowej Sputnik - na ten system. Powstał on na bazie silnika KHTML, wzbogaconego o rozszerzenia WebKit firmy Apple, dzięki czemu obsługuje używane przez większość obecnie tworzących stron internetowych kaskadowe arkusze stylów (CSS), a których brakuje w dostępnych na Amigę przeglądarkach. W zeszłym roku (mowa o roku 2006 - przyp. tłum.) pojawiła się wczesna wersja alfa programu, a niedawno ujrzała światło dzienne kolejna (19.04.2008 roku pojawiła się najnowsza, czwarta już z kolei wersja beta programu - przyp. tłum.).

Ponieważ Marcin nie jest użytkownikiem systemu AmigaOS 4.0, jak wspominał w wywiadzie, uzależnił powstanie ewentualnej wersji pod ten system od udzielenia mu wsparcia finansowego. W związku z tym Troels Ersking postanowił zgromadzić żądaną przez Marcina kwotę 4000 USD (ok. 8800 zł). W tym celu założył stronę internetową nazwaną AmigaBounty.net. Na podane konto PayPal zaczęły wpływać większe i mniejsze kwoty, zbliżając się do założonego poziomu. Zgodnie z zasadami bounty, pieniądze zostaną wypłacone twórcom po spełnieniu wspomnianych na stronie warunków. Według informacji ze strony AmigaBounty, jeśli wymagana



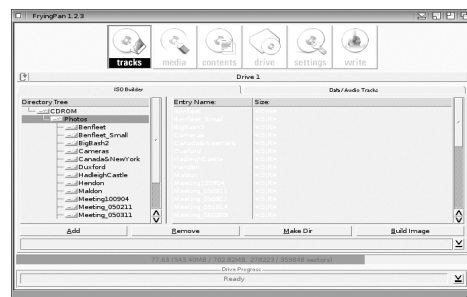
kwota nie zostanie zebrana przed 27 października 2007 roku, wpłacone pieniądze, w zależności od decyzji darczyńców, zostaną albo przeznaczone na inne projekty związane z AmigaOS 4.0, albo zwrócone.

Z ostatniej chwili: 27.12.2008 r. bounty na rzecz Sputnika dla AmigaOS 4.x zostało unieważnione. Troels Ersking jako powód decyzji podał brak komunikacji z osobą przygotowującą port, wolny rozwój projektu oraz brak dotrzymania wielokrotnie przekładanych terminów realizacji. Pieniądze zgromadzone w ramach bounty miały zostać zwrócone wpłacającym.

Gorrrące wieści o Frying Pan!

Tomasz Wiszkowski zmienił ostatnio strategię udostępniania nowych wersji swojego programu do nagrywania płyt CD i DVD - Frying Pan. Teraz, zamiast rzadkich, dużych aktualizacji, częściej ukazują się mniejsze. Od końca stycznia 2007 roku udostępniono dwie duże oraz dwie małe aktualizacje, z czym wiąże się zmiana numeracji wersji programu z 1.0 do 1.2.3 (do czerwca 2008 r. ukazały się jeszcze jedna duża i dwie małe aktualizacje, a bieżący numer wersji to 1.3.2). Dokonane zmiany to głównie poprawki zauważonych błędów oraz usprawnienia prędkości działania programu. Wprowadzono jednak również kilka nowych możliwości, których lista znajduje się poniżej:

- opcja wysunięcia tacki po zakończeniu nagrywania,
- możliwość wyboru prędkości zapisu,
- Frying Pan potrafi skasować zawartość płyty CD-RW przed rozpoczęciem nagrywania,
- nowy przycisk w menu umożliwiający szybki dostęp do operacji.



Frying Pan jest programem typu shareware, a opłata licencyjna wynosi 25 euro (ok. 85 zł). Tomasz posiada już konto PayPal, więc pieniądze można przesłać bezpośrednio do niego. Najnowszą wersję demonstracyjną programu można pobrać ze strony:

<http://www.tbs-software.com/fp/>

Poseidon jeszcze lepszy

Pojawiła się wersja 3.6 programu Poseidon - wspaniałego stosu USB dla systemu AmigaOS 3.x autorstwa Chrisa Hodgesa. Rozwiązuje ona problemy, które występowały w wersji 3.5 przy niektórych urządzeniach magazynujących typu mass storage, a także wzbogaca program o nowe możliwości i rozszerza listę obsługiwanych urządzeń. Najważniejsze zmiany to:

- gruntowna przebudowa klasy mass storage, która umożliwia obsługę większych rozmiarów bloków, a także automontowanie partycji RDB i poprawę kompatybilności,
- lepsza obsługa USB 2.0,
- nowa klasa dla kart ethernetowych korzystających z chipsetu ASIX (dzięki czemu po raz pierwszy można korzystać z kart 10/100 Mb/s),
- obsługa wyrzutni rakiet USB poprzez konsolę shell!

Dla posiadaczy wersji 3.x aktualizacja jest bezpłatna, natomiast użytkownicy Poseidona w wersji 2.x muszą za nią zapłacić 15 euro (ok. 51 zł) lub 10 euro (ok. 34 zł), gdy używają jednocześnie portu USB produkcji firmy E3B. Pełna opłata rejestracyjna wynosi 38 euro (ok. 130 zł).

Push Start - odpicuj swój Dock

Martin „Mason” Merz przygotował Push4Dock, pakiet konfiguracyjny dla AmiDocka z AmigaOS 4.0, przekształcający go w menu Start i pasek szybkiego uruchamiania umieszczony wzdłuż dolnej krawędzi ekranu Workbench. Mason

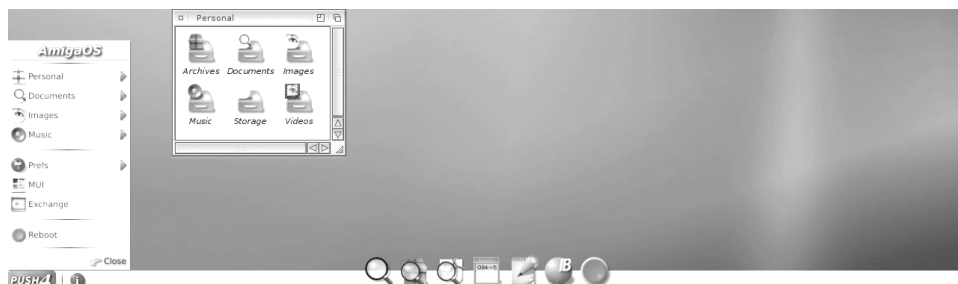
Chris ogłosił, że nie zamierza dalej rozwijać stosu pod kątem karty Spider USB montowanej w busboardzie Mediator produkcji firmy Elbox i nie będzie przyjmował opłaty rejestracyjnej od jej użytkowników. Jeśli jednak z niego korzystamy i zakupiliśmy już stos Poseidon, możemy go zaktualizować bez obaw, że przestanie działać. Wersja 3.6 nie jest dostępna dla systemu MorphOS, jednak Chris zapewnia, że zostanie ona dołączona do kolejnej publicznej wersji tego systemu (wersja 2.0 systemu MorphOS miała premierę 30 czerwca 2008 roku i została do niej dołączona wersja 4.1 stosu - przyp. tłum.). Najnowsze Poseidona można pobrać za pomocą funkcji „update” w ustawieniach Tridenta lub ze strony:

<http://www.platon42.de>

P.S. 1 kwietnia 2008 roku, na forum AROS-Exec, Chris Hodges ogłosił, że gotowy jest uwolnić źródła Poseidona 4.0 pod warunkiem utworzenia bounty dla systemu AROS na kwotę 3000 USD (ok. 6600 zł) lub przeprotestować stos samemu za kwotę 4000 USD (ok. 8800 zł). Jak do tej pory żadne bounty nie zostało otwarte - przyp. tłum.

wykonał Push4Dock w swoim tradycyjnym, eleganckim stylu, który świetnie współgra z ikonami, które przygotował dla AmigaOS 4.0. Pakiet można pobrać za darmo ze strony:

<http://www.masonicons.info/arc/push4dock.lha>



Daisy, Daisy, powiedz przecie - ile na dysku miejsca zajmujecie?

Almos Rajnai, który przy okazji jest również autorem zastosowanego w AmigaOS 4.0 emulatora 68k JIT - Petunia, stworzył użyteczny programik dla systemu AmigaOS 4.0 służący do wyświetlania w sposób graficzny stopnia zapalenia dysku. Po zaznaczeniu partycji (lub jakiegokolwiek dysku) DiskDaisy wyświetli, w formie wykresu kołowego, ile miejsca zużywają poszczególne katalogi. Katalog główny dysku jest wyświetlony pośrodku, a kolejne poziomy podkatalogi reprezentowane są poprzez zewnętrzne pierścienie. Gdy umieścimy wskaźnik myszy nad którąkolwiek częścią wykresu, program wyświetli ścieżkę odpowiadającą mu katalogu, dzięki czemu możemy szybko zidentyfikować te, które zużywają najwięcej miejsca na dysku.

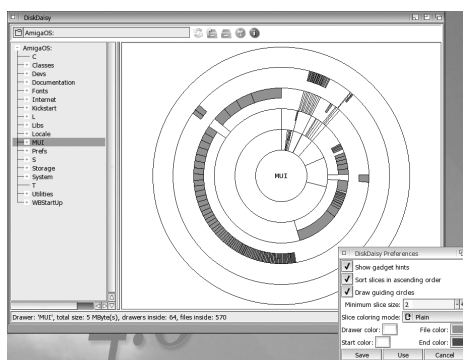
Program posiada atrakcyjny interfejs ReAction i używa ikon z systemu AISS, autorstwa Masona. Na potrzeby programu DiskDaisy Almos napisał specjalny piechart.gadget, który udostępnił łącznie z dokumentacją. Dzięki temu może on zostać wykorzystany w innych programach pod ReAction.

Program DiskDaisy jak i piechart.gadget można pobrać za darmo ze strony OS4Depot:

<http://os4depot.net/share/utility/filetool/diskdaisy.lha>

oraz

http://os4depot.net/share/library/reaction/piechart_gc.lha



Pożegnanie IOSpirit

Pierwszego kwietnia 2007 roku Felix Schwarz ogłosił, że jego firma - IOSpirit - kończy działalność związaną z Amigą. Jako powody tej decyzji podano pogarszającą się sytuację na amigowym rynku, konieczność unowocześnienia strony internetowej firmy oraz chęć pełnego zaangażowania się w dystrybucję produktów przeznaczonych dla systemu Mac OS. Pod szyldem IOSpirit powstały programy takie jak fxPaint, fxScan oraz VHStudio. Poprzez własny sklep internetowy firma sprzedawała również oprogramowanie innych producentów, w tym przeglądarkę IBrowse. Od tej pory jej dystrybucję przejmie zespół tworzący program. Spodziewamy się, że wkrótce pojawią się szczegółowe informacje w tej sprawie na stronie internetowej <http://www.ibrowse-dev.net> (niestety obecnie zakup IBrowse 2.4 nadal jest niemożliwy - przyp. tłum.).

Programy IOSpirit nie są już dostępne na stronie internetowej firmy, można je jednak znaleźć w ofercie co niektórych amigowych dystrybutorów. Z pełnym tekstem oświadczenia prasowego można się zapoznać pod adresem:

<http://amiga.iospirit.de>

(wspomniana strona internetowa już nie istnieje, jej kopia jest dostępna w archiwum internetowym pod adresem <http://web.archive.org/web/20070607115647/http://amiga.iospirit.de/> - przyp. tłum.).

DvPlayer

Tytułowy program, będący odtwarzaczem filmów z płyt DVD, VCD oraz plików MPEG i AVI, napisany pod AmigaOS 4.0 przez Stephena Fellnera, doczekał się wersji 0.58. Wprowadzono w niej poprawki zaawansowanych błędów oraz kilka usprawnień. Oto najważniejsze z nich:

- poprawiona kompatybilność z formatem AVI, wliczając w to obsługę plików OpenDML i standardu kompresji dźwięku DTS,
- ulepszona obsługa trybu overlay,
- możliwość wyświetlania napisów w wielu zestawach znaków,
- regulacja głośności przy pomocy rolki myszki,
- okno informacji o filmie.

DVPlayer jest programem typu shareware, a jego wersja demonstracyjna posiada ograniczenie długości odtwarzania filmu (tylko 7 minut oraz brak trybu pełnoekranowego - przyp. tłum.). Rejestrację można przeprowadzić za pośrednictwem strony internetowej autora, a kosztuje ona 28 USD (ok. 61 zł). Wersję demonstracyjną można pobrać ze strony:

<http://dvplayer.amigarevolution.com>

P.S. Aktualnie najnowsza wersja programu pochodzi z 18.02.2008 r. i ma numer 0.65. Najważniejszą zmianą w stosunku do opisywanej wersji jest możliwość odtwarzania filmów w formacie ASF i WMV. Wzrosła także cena programu - wynosi ona obecnie 36 USD (ok. 80 zł) - przyp. tłum.

WookieeChat aktualizacja

James „JAHC” Carroll udostępnił kolejną wersję programu WookieeChat, klienta IRC dla systemów AmigaOS 3.x i 4.0 swojego autorstwa. Poza poprawkami kodu i małymi ulepszeniami, wersja 2.5 zawiera następujące nowe funkcjonalności:

- możliwość zmniejszenia rozmiaru zakładki,
- zakładki serwerów mogą zostać zamknięte lub całkowicie wyłączone,
- w przypadku wiadomości prywatnych opisy o niedostępności są wyświetlane tylko wtedy, gdy ulegną zmianie,
- nowe menu Hide (Ukryj) wraz ze skrótem klawiaturowym,
- WookieeChat może opublikować informację o aktualnie odgrywanym utworze w programie TuneNet.

WookieeChat jest w pełni funkcjonalnym programem typu shareware. Rejestracja kosztuje 15 dolarów amerykańskich i może zostać dokonana za pomocą systemu PayPal poprzez stronę autora dostępną pod adresem:

<http://wookiechat.amigarevolution.com>

P.S. Aktualnie dostępna jest wersja 2.11 dla systemów AmigaOS 3.x i 4.0, MorphOS oraz AROS - przyp. Tłum.

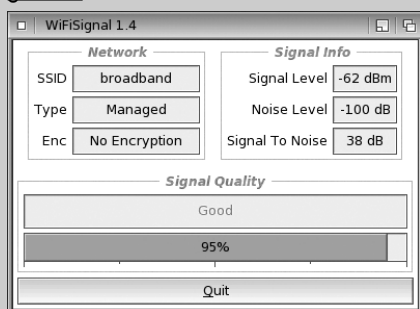
Znajdź Fi dla swojego Wi!

Jeśli praca z sieciami bezprzewodowymi standardu WiFi na systemach Windows czy Mac OS X nie jest Ci obca, to z pewnością pamiętasz mały wskaźnik pokazujący siłę sygnału. WiFiSignal jest nowym programem użytkowym autorstwa Curtisa Holborna. Działa on na komputerze z systemem AmigaOS 4.0, do którego podłączona jest karta bezprzewodowa oparta na chipsecie Prism2. Karty te w wersjach PCMCIA oraz PCI są obsługiwane przez sterownik prism2.device napisany przez Neila Cafferkey'a. WiFiSignal posiada małe okno korzystające z ReAction (które można rzecz jasna ukryć), wyświetlające następujące informacje o aktualnym połączeniu:

- poziom sygnału,
- poziom szumu,
- stosunek sygnału do szumu,
- jakość sygnału,
- SSID,
- typ kodowania,
- typ sieci.

Program może dodać własny Docky do AmiDocka, który będzie prezentował jakość sygnału za pomocą wskaźnika (5 kresek) oraz stosunek sygnału do szumu. WiFiSignal jest programem darmowym, a pobrać go można z OS4Depot pod adresem:

<http://os4depot.net/share/driver/utility/wifi/gnallha>



Multiplatformowa MUIBase

Steffen Gutmann stworzył nową wersję programu MUIBase, programowalnej, relacyjnej bazy danych, opartej na (tak, zgadzicie) MUI. Wersja 2.2.1 poprawia kilka małych błędów, ale najważniejszą informacją jest to, że program dostępny jest teraz również na systemy operacyjne Windows i Linux. Wszystkie edycje są zgodne między sobą, a zarejestrowani użytkownicy amigowego wydania mogą poprosić o darmowy klucz dla Windows czy Linuxa. Pozostałe nowości w wersji 2.2.1 to:

- nowe ikony GlowIcons,
- francuska lokalizacja,
- obsługa zapisu nowych formatów daty i czasu,
- obsługa wartości czasu większych niż 23:59:59.

Chociaż MUIBase jest programem napisanym pod procesor 68K, według tego co mówi Steffen, działa również pod AmigaOS 4.0 Final pod emu-

lacją. Wersja amigowa została udostępniona jako freeware, natomiast rejestracja na inne wspierane platformy kosztuje 35 euro (ok. 120 zł) (od wersji 2.3 MUIBase jest darmowa na wszystkie obsługiwane systemy operacyjne - przyp. tłum.). Najnowszą wersję programu (oznaczoną numerem 2.8 - przyp. tłum.) można pobrać ze strony: <http://www.muibase.de>



Amiga Magazine Rack

Powstała nowa strona internetowa, katalogująca wiele z wspaniałych, drukowanych przez wiele lat magazynów poświęconych Amidze. W chwili, gdy piszę te słowa wspomniany „Amiga Magazine Rack” („półka z amigowymi magazynami” - przyp. tłum.) wlicza ponad 54 (aktualnie 74 - przyp. tłum.) czasopisma wydawane w kilku różnych krajach (duży nacisk położony jest na czasopisma z Wielkiej Brytanii; (Polskę reprezentuje Magazyn Amiga, wpisany jako „Amiga Magazyn” - przyp. tłum.)). Wiele numerów zawiera skany wszystkich lub niektórych stron, ze szczególnym uwzględnieniem opisów gier. Zindeksowano ich ponad 30 tysięcy, spośród których ponad 20 tysięcy jest do dyspozycji przeglądającego w formie skanów stron. AMR powiązana jest z witryną „Hall of Light”, spisującą wszystkie gry, które ukazały się na Amigę, dzięki czemu podczas przeglądania opisu w czasopiśmie możemy w prosty sposób przenieść się na HOL i dowiedzieć się więcej na temat konkretnego tytułu. W niektórych przypadkach na stronie umieszczone są również gotowe do pobrania obrazy „cover dysków” dołączanych do opisów magazynów, co jeszcze bardziej pozwa-



la poczuć „klimat gazety”. Zespół tworzący stronę obiecuje, że w planach jest uzupełnienie zawartości czasopism, również o artykuły nie związane z grami. Aby przypomnieć sobie stare dobre czasy z amigowymi gazetami odwiedź stronę:

<http://amr.abime.net/>

www.PPA.pl

Twoje amigowe miejsce w sieci

...aktualności; recenzje gier i programów; wywiady; forum; giełda; rodzyнки...

Największe skupisko polskich użytkowników systemów: AmigaOS, MorphOS, AROS...

Serdecznie zapraszamy!

Wywiad z ACube Systems - twórcami płyty głównej Sam440ep

W 2006 roku, na Planecie Amiga, ACube Systems (w momencie prezentacji firma jeszcze tak się nie nazywała - przyp. tłum.) zaprezentowało Sam440EP, płytę główną opartą na procesorze PPC. W marcu 2007 roku firma zawiązała porozumienie z Hyperion Entertainment, na mocy którego stała się światowym dystrybutorem AmigaOS 4.0. Magnus Johnson postanowił dowiedzieć się nieco więcej o osobach stojących za tym projektem.

Kilka faktów

Nazwa
ACube Systems Srl

Lokalizacja
Włochy

Strona internetowa
www.acube-systems.com

Kim są ludzie wchodzący w skład firmy ACube Systems stojącej za Sam?

ACube Systems Srl jest włoską firmą, która powstała w styczniu 2007 roku. Założycielami są Libero Moschella z Alternative Holding Group Srl, Massimiliano Tretene z Soft3 oraz Enrico Vidale z Virtual Works. Głównym celem firmy jest dostarczenie na rynek embedded wysokiej jakości sprzętu. W ten sposób narodził się projekt Sam440...

Jakie są Wasze amigowe korzenie?

Wszyscy jesteśmy sympatykami Amigi. Nasze firmy i organizacje nadal działają w zakresie dystrybucji, rozwoju oraz wsparcia dla amigowego sprzętu i oprogramowania...

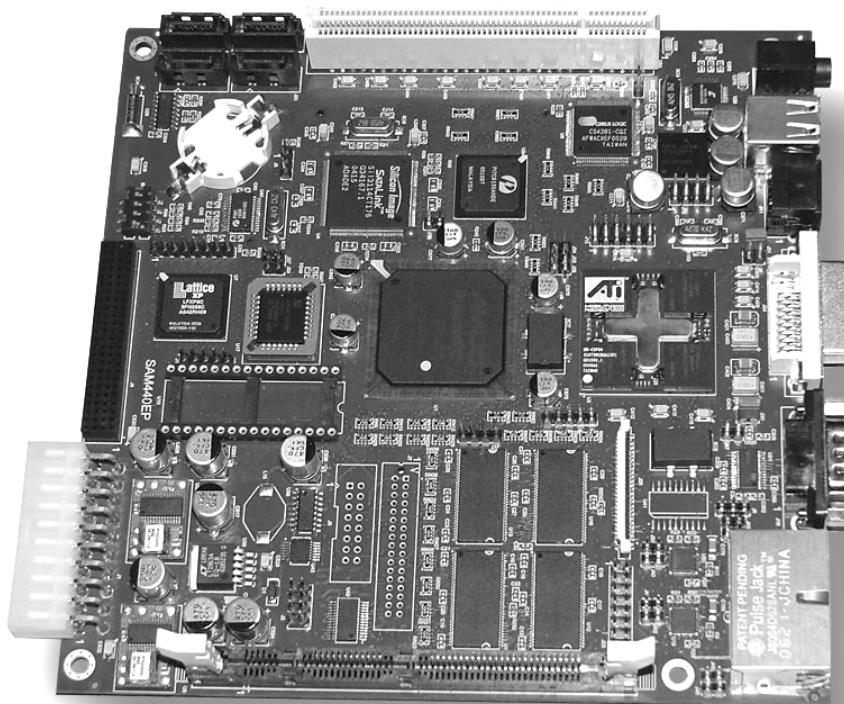
Massimiliano to od wielu lat programista, autor oprogramowania dla AmigaOS 4, m.in. klienta RSS XNet, czy GLQuake. Należy także do osób zaangażowanych w rozwój AmigaOS 4. Enrico jest właścicielem Virtual Works, największej włoskiej firmy zajmującej się dystrybucją produktów przeznaczonych dla Amigi, a także wydawcą magazynu Bitplane - jedynego, drukowanego pisma we Włoszech poświęconego Amidze. Libero to amigowy pasjonat, a jego firma, Alternative Holding Group Srl, należy do jednej z wiodących na rynku włoskim w zakresie dystrybucji sprzętu i oprogramowania dla tzw. platform alternatywnych.

Czym lub kim jest Sam i skąd pochodzi?

Sam to nasze wspólne dziecko. Jest naszą odpowiedzialnością na potrzeby rynków embedded (choć nie tylko). Nazwa projektu pochodzi od postaci z kreskówki (Yosemite Sam). Wybraliśmy ją z uwagi na związek z inną nazwą: Yosemite - referencyjna płyta, która była naszą inspiracją.

Skąd wzięła się nazwa Waszej firmy i dlaczego są w niej odniesienia do AAA?

Nazwa ACube stanowi nawiązanie to wspólnego układu AAA (potrójne A). Jak na okres swojego powstawania, układ był bardzo zaawansowany i miał zrewolucjonizować rynek stawiając Amigę wysoko na czele wśród konkurencji. Niestety nigdy nie doczekał się realizacji. Zdecydowaliśmy się na tę nazwę (ACube to odpowiednik matematycznego „A do sześciastu” lub „A podniesione do potęgi 3”, a więc iloczyn trzech A - przyp. tłum.) z uwagi na nasze amigowe



Prototyp Sam440ep. Widoczny układ AMCC 440ep SoC (po środku) oraz wbudowany układ graficzny Radeon (po prawej od SoC).

korzenie oraz dlatego, że chcielibyśmy czerpać z amigowego dziedzictwa i wynieść platformę w przyszłość.

A więc, Sam czy Samantha? Jakie to jest jej prawdziwe imię?

Oficjalna nazwa płyty głównej, pod którą zaistnieje na rynku to Sam440ep.

A czym jest SoC?

System On Chip (SoC) łączy funkcje procesora oraz funkcje klasycznego mostka północnego/południowego (czyli np. kontroler pamięci, szyna PCI, porty wejścia/wyjścia itd.). To rozwiązanie daje kilka dodatkowych zalet: wysoki poziom zintegrowania, mniej zajmowanego miejsca na płycie, duża oszczędność czasu i pieniędzy przeznaczonych na etap projektowania i produkcji.

Kiedy rozpoczęły się prace nad Sam?

Wstępne rozmowy o nowym sprzęcie z procesorem PPC rozpoczęły się na początku 2006 roku, a prace ruszyły w pierwszych dniach marca 2006 roku.

Nad jakimi produktami z „rodziny Sam” jeszcze pracujecie?

Obecnie skupiamy się na Sam, niemniej mamy pewne plany na przyszłość, co do których jest jednak zbyt wcześnie, aby się wypowiadać.

A kim jest Moana? Jak wypada w porównaniu z Sam?

Jest całkowicie inna. Coś jak porównanie brunetki z blondynką. Jedynym podobieństwem jest to, że obie są zgrabne i całkiem fajne.

A poważnie...

Jak już wcześniej mówiliśmy, to jest taka próba sił. To, czy zamienimy ten projekt w namacalny



aCube systems

developing for free minds

Wywiady

produkt, uzależnione jest od wielu czynników. Przepraszam, ale nie mogę nic więcej powiedzieć.

Co z licencją na AmigaOS 4? Posiadacie ją, pracujecie nad tym, aby ją zdobyć, a może już poddaście się w swoich zamiarach jej zdobycia? Czy jest trudno zyskać zainteresowanie ze strony Amiga Inc.?

ACube Systems nigdy się nie poddaje. W końcu jesteśmy amigowcami. Zdobyć licencję to jedna z najważniejszych kwestii. Zapewniam, że robimy (lub już zrobiliśmy) wszystko co niezbędne w tym zakresie.

W kim widzicie potencjalnego klienta dla waszych produktów?

Jesteśmy firmą, więc naszym głównym celem są rynki, na których można zarobić. To wyjaśnia dlaczego zdecydowaliśmy się na produkcję sprzętu na rynki embedded. Oprócz tego oczywiście jest, że nie możemy zapomnieć o naszych ukochanych amigowcach i w każdym z naszych projektów upatrujemy także ich jako potencjalnych odbiorców.

Czy będą jakieś różnice pomiędzy wersjami sprzętu przeznaczonego dla amigowców oraz na rynki embedded?

Obecnie nie możemy wypowiadać się na temat możliwych amigowych wersji. Niemniej, nie wydaje nam się, aby konieczne były jakieś znaczące różnice.

Czy jest w ogóle jakikolwiek sens (z punktu widzenia biznesu), aby skupiać się na amigowcach jako jedynej grupie klientów? Czy nie byłoby o wiele bardziej ekonomiczne nie myśleć o tym i celować w główny rynek zbytu? Mam na myśli to, czy co najwyżej, kilka tysięcy sprzedanych egzemplarzy jest warte takiego zachodu?

Każda sprzedaż jest opłacalna, zwłaszcza wtedy, gdy możemy znaleźć się na wielu rynkach jednocześnie przy niewielkich modyfikacjach w projekcie.

Czy macie jakichś „sponsorów”? Jeśli tak, to jak, u licha, udało się wam ich przekonać, że Amiga to taki lukratywny biznes?

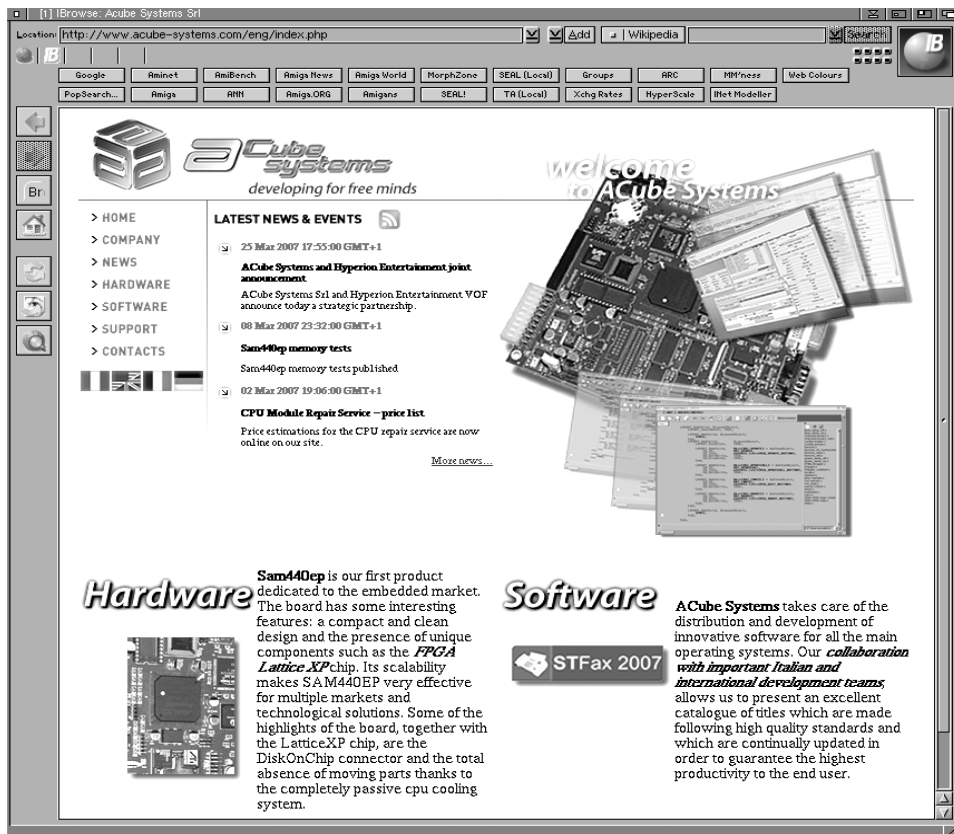
Naszym głównym celem są rynki embedded. Odkryliśmy jednak, że nazwa Amiga ma nadal ogromne znaczenie także poza amigową społecznością.

Czy wykorzystujecie AmigaOS 4 w codziennej pracy?

Tak, każdego dnia. Lubimy go ze względu na to, że jest szybki i wydajny, czyli taki, jaki system operacyjny Amigi powinien być.

Czy postawiliście sobie jakieś ultimatum, cel, który pozwala Wam podążać w kierunku rynku Amigi i AmigaOS 4?

Nie lubimy ultimatum. Naszym celem są rynki embedded i nie wyznaczaliśmy sobie żadnych ograniczeń co do amigowego rynku. Uważamy



Wypatruj na stronie internetowej firmy nowych wiadomości dotyczących Sam440ep, dystrybucji AmigaOS 4.0, możliwości naprawy modułów procesorowych AmigaOne oraz nowego oprogramowania.

jednak, że AmigaOS 4.0 to doskonały produkt i szacujemy wysoką sprzedaż jego wersji dla Amig klasycznych oraz w najbliższej przyszłości dla innych platform PPC...

Czy AmigaOS 4 działa na Sam (lub którejś z jej „rodzeństwa”)? A może deweloperzy Hyperion Entertainment mają już dostęp do kilku płyt głównych, na których pracuje?

Nie możemy o tym obecnie rozmawiać.

Kiedy Sam będzie dostępna w sprzedaży i kiedy spodziewacie się, że będzie dostępna wraz z AmigaOS 4?

Wyznaczyliśmy sobie termin na pierwszy kwartał 2007 roku. W tym okresie planujemy udostępnić płytę dla dużych klientów przemysłowych. Reszta użytkowników otrzyma produkt nieco później.

Jaka będzie cena Sam i AmigaOS 4?

Nie możemy o tym obecnie rozmawiać.

Czy sprzęt będzie sprzedawany wraz z obudową?

Prowadzimy rozmowy z kilkoma producentami obudów.

Jaki rodzaj pomocy będziecie oferować swoim klientom?

Zarówno przez informacje na naszej stronie internetowej jak i drogą mailową. Jesteśmy jednak otwarci na inne możliwości, które mogą pomóc naszym klientom w razie ewentualnych problemów.

Zamierzacie przeznaczyć jakąś partię darmowych płyt dla deweloperów lub w jakiś inny sposób będziecie wspierać społeczność?

Tak, mamy program deweloperski. Jeśli któryś z czytelników chciałby wziąć w nim udział, prosimy o kontakt pod adresem mailowym: support@acube-systems.com. Ocenimy wówczas propozycję projektu i pomyślimy nad rodzajem pomocy.

Poza prawdopodobnym działaniem AmigaOS 4, jakie są inne zalety/korzyści Sam? Macie jakieś asy w rękawie, które nakłoniłyby mnie do kupna?

Niskie zapotrzebowanie na moc, wymagany jedynie pasywny rodzaj chłodzenia, silny procesor SoC, FPGA, zgodność z normą RoHS, możliwość dostosowania płyty pod własne upodobania, małe wymiary (mini ITX), interfejs SATA i USB2.

Najwyraźniej widzicie w jasnym barwach potencjał Amigi i jej przyszłość. Jak myślicie, że będzie wyglądać sytuacja Amigi za dwa lub trzy lata i w jakiej sobie widzicie wówczas roli?

Amiga to dla nas pasja. W naszych oczach za dwa lata rynek stanie się większy, wypełniony użytkownikami, którzy wrócą, aby na nowo odkryć moc oraz, dzięki AmigaOS 4, przyjemność korzystania z Amigi. Dostrzegamy także rozwój nowego oprogramowania, przed nami wiele przełomowych osiągnięć takich jak obecnie już dostępne Abiword czy Hollywood 2. Jesteśmy optymistami, ale także realistami. Ciężko pracujemy, aby zapewnić Amidze nową przyszłość. Przyszłość, którą tylko amigowcy mogą dać swojej platformie...



Wywiad z Edgarem Schwanem - autorem pakietu CygniX

Magnus Johnson rozmawia z programistą, który w pojedynkę przenosi największe linuksowe aplikacje w realia AmigaOS 4.0.

Kilka faktów

Imię i nazwisko
Edgar Schwan

Miejsce zamieszkania
Niedaleko Koblenz, Niemcy

Strona internetowa
<http://www.schwan-clan.de/>

Na początek powiedz nam kilka słów o sobie.

Mieszkam w małej wiosce niedaleko Koblenz, w Niemczech. Urodziłem się w 1966 roku, a od 1996 mam uroczą żonę Katrin. Pracuję w dużej fabryce, gdzie produkuje się cynę, głównie jako materiał na puszki. Wielu pewnie się zdziwi, ale moja praca zawodowa nie ma nic wspólnego z komputerami - jestem odpowiedzialny za utrzymanie i naprawę walcarki, na której odbywa się pierwszy etap procesu produkcyjnego. Mam kilka różnych hobby. Na pierwszym miejscu są komputery, ale lubię także słuchać muzyki na moim sprzęcie Hi-Fi oraz podróżować (to ostatnie hobby, na moje szczęście, dzielę z żoną). Jak wielu użytkowników Amigi, zabawę z komputerami zaczynam na C64 pisząc programy w BASIC-u i assemblerze. Napisałem ich sporo, ale tylko jeden z nich został wydany. Była to gra logiczna o nazwie „Pailgame”. W jednym z numerów niemieckiego magazynu „64er” otrzymała tytuł programu miesiąca. Otrzymałem nagrodę w wysokości 3000 marek niemieckich, co na dzień dzisiejszy, za napisanie kilku setek linii kodu, jest niewyobrażalnie wysoką kwotą. Obecnie piszę jedynie w języku C (czasami C++), a większość moich programów to porty uniksowych aplikacji dla systemu AmigaOS 4.0.

Kiedy po raz pierwszy zainteresowałeś się Amigą i co było tego powodem?

Moją pierwszą Amigą był kupiony z drugiej ręki model 1000 z systemem 1.2. Nabyłem go w 1989 roku. Niektórzy z moich kolegów, podobnie jak ja, posiadali C64 i było to dla nas oczywiste, że Amiga jest jego jedynym możliwym następcą. Lubiliśmy grać w gry oraz pisać w assemblerze, przy użyciu starego, dobrego Seka, nieprzydane programy. Uwielbiałem to, jak prosto i łatwo przychodziło mi ich pisanie. Już wtedy wiedziałem, że Amiga była inna niż wszystkie komputery. Z drugiej jednak strony, pałałem nienawiścią do MS-DOS-a i jego mrugającego kursora. Moim następnym komputerem była A2000, a później A4000D oraz A1200, aż w końcu kupiłem ostatnią z linii 68k, A4000T (Escom) z kartą CyberstormPCC. Obecnie jestem ostatnim z naszej paczki, który wciąż używa Amigi i pisze na niej programy. Jestem jednak pewien, że gdybym sprzedał wszystkie moje Amigi, pewnie nie pracowałbym już przy komputerach. Może dlatego, że jestem za stary, aby przenieść się na inny system?

Jaki jest Twój związek z amigową sceną?

Mam kontakt z innymi programistami, lecz mieszkają oni trochę daleko ode mnie, abym mógł utrzymywać z nimi kontakty towarzyskie. Chciałbym skorzystać z okazji i pozdrawić Michaela Christopha, który wiele mi pomógł przy moich projektach. Nie mogę także zapomnieć o Andrea Palmatę, dobrze znanym na amigowej scenie programiście. Nadajemy na tych samych falach, a poza tym bardzo mnie motywuje do dalszej pracy nad Cygniksem. Co by nie było, całą robotę odwalam sam. Niemniej, sprawia mi radość kontakt z innymi użytkownikami i głównie dlatego często udzielam się na amigowych forach.

W jakie amigowe projekty byłeś i jesteś zaangażowany?

Pierwszym publicznym projektem był „Flashmandel”, program do renderowania fraktali autorstwa Dino Pappararo (pozdrawiam!). To w dużej mierze jego robota. Moim zadaniem było stworzenie interfejsu ReAction, lokalizacji oraz kilku drobnych usprawnień. Pracowałem nad tym na mojej A4000T, a sam program uruchamiał się zarówno na 68k jak i WarpOS-ie. Później, stworzyłem natywną wersję dla AmigaOS 4.0 (do pobrania z OS4 Depot). Na A4000T zacząłem także zabawę z projektowaniem stron WWW przy wykorzystaniu PHP/MySQL. Korzystałem z web-serwera Apache, aby testować stworzone strony. Gdy stałem się posiadaczem AmigaOne, miałem duży problem - posiadałem szybki i nowoczesny komputer, lecz bez web-serwera, na którym mógłbym robić testy. Korzystałem ze z sieciowanej A4000T, lecz działało to niemiłosiernie wolno. Dlatego też rozpocząłem prace nad portem PHP i Apache pod AmigaOS 4.0. Pakiet Apache, podobnie jak i inne moje projekty, dostępny jest do pobrania z OS4 Depot. Aby posiadać pełne środowisko, spróbowałem także sił z MySQL, takich jak LTris, LPairs czy Escape. Dostarczyły mi trochę rozrywki, ale nie były prawdziwym wyzwaniem. Nie zaliczam się do graczy, lubię pisać programy lub pracować nad narzędziami do obróbki grafiki. Zastanawiałem się nad kiepską sytuacją na amigowym rynku oprogramowania (zwłaszcza jeśli chodzi o od dawna wyczekiwany port przeglądarki Mozilla/Firefox), zacząłem przeglądać moją starą płytę z GeekGadgets. Spróbowałem zainstalować X serwer i zadziałał, ale każdy z klientów zawieszał się z powodu niedziałającej biblioteki ixemul.library. Zdecydowałem się na port klientów tej biblioteki. Zorientowałem się, że to doskonała okazja, aby powstało dla AmigaOS 4.0 porządne oprogramowanie! Obecnie ciężko pracuję nad projektem Cygnix. Udostępniłem już swoje pierwsze aplikacje jakimi są GIMP 1.2 i CinePaint. Działają poprawnie, lecz brakuje im kilku istotnych elementów. Zaprzestałem ich rozwoju, aby skupić się na usprawnieniach podstawowego pakietu i przeprogramować najważniejsze elementy GUI - interfejs GTK 2. Trzecia odsłona Cygniksa powinna być już dostępna. Zawiera GTK 2, obsługuje podstawowe środowisko Gnome i ogólnie wygląda bardziej przystępnie. Może kiedyś stanie się to fundamentem dla portu Firefoksa.



Skupmy się może na Cygniksie. Po pierwsze, co to jest?

Cygnix to graficzny system komputerowy dla AmigaOS 4.0. Zawiera X serwer oraz całą masę klientów, które na nim można uruchamiać. Jak w każdym systemie operacyjnym, dostępny jest pakiet bazowy (x11.lha), który zawiera wszystkie pliki i programy niezbędne do działania programów. Aplikacje działające w jego środowisku dostępne są osobno. Podstawowym założeniem, które przyświeca Cygniksowi, jest możliwość łatwego przeportowywania dla AmigaOS 4.0 programów (aplikacji) ze świata Uniksa/Linuksa. Oczywiście idealnym rozwiązaniem byłoby, gdyby te porty działały bez specjalnego środowiska, ale Cygnix może być pierwszym krokiem w tym właśnie kierunku.

Czyli jest to środowisko X11 (lub bardziej oficjalnie X Window System - przyp. tłum.), ale co to właściwie znaczy? Czy to jest emulator Uniksa/Linuksa? A może to nakładka Uniksa/Linuksa na AmigaOS 4.0, podobna do MOL-a uruchamiającego OS X na Linuksie? A może coś jak biblioteka ixemul, tyle że z większą liczbą bajerów?

Na początek chciałbym zaznaczyć, że to nie jest emulator! To rodzaj systemu operacyjnego, który działa na bazie innego systemu - w tym przypadku AmigaOS 4.0. Wszystkie programy zostały skompilowane natywnie dla tego systemu, ale wymagają uniksowej struktury ścieżki oraz X serwera i jego GUI. Dla przykładu, w przeciwieństwie do prawdziwego Linuksa nie musisz podłączać dysków w uniksowy sposób ani nie potrzebujesz sterowników dla karty graficznej. Tym zajmuje się AmigaOS. Jako efekt uboczny, wszystkie aplikacje X są w stanie uruchomić swoje ekrany robocze w zdalnym środowisku, sprawiając, że możemy uruchomić Firefoksa na Linuksie i działać na nim poprzez ekran Cygniksa. X serwer opiera się na źródłach opublikowa-



GIMP (GNU Image Manipulation Program) działający pod Cygniksem. Ilustracja przedstawia port wersji 2.x. Wersja 1.x jest dostępna do pobrania z OS4 Depot.

nych przez projekt GeekGadgets, który to z kolei powstał wokół ixemul.library. Pod AmigaOS 4.0 ta biblioteka działa kiepsko i nie jest dostępna jej wersja natywna. Postanowiłem więc zaadaptować jej kod pod clib2. To jest biblioteka języka C, która obsługuje wiele uniksowych funkcji, ale jest mniej kompatybilna z Uniksem niż sama ixemul. Niektórzy ludzie nazywają Cygniksa „obcym w amigowym systemie”. Jest w tym nieco prawdy. Cygnix pracuje na swoim własnym ekranie, ścieżki dostępu do plików obsługiwane są w uniksowym stylu, a elementy typu „przeciągnij i upuść”, czy systemowy schowek są niedostępne w obrębie obu systemów. Te i wiele innych powodów sprawiają, że można natrafić na pewnego rodzaju utrudnienia przy wzajemnej wymianie plików pomiędzy nimi. Mam nadzieję, że w tym zakresie uda mi się poczynić pewne usprawnienia.

Skoro już o tym mowa, co to jest GeekGadgets?

Projekt GeekGadgets, którym zajmował się Fred Fish (znany także jako Cronus, autor słynnych „dysków Fisha”), miał mniej więcej ten sam cel co Cygnix: udostępnić oprogramowanie uniksowe dla Amigi. Programy całkowicie kompilowały się przy wykorzystaniu ixemul.library – biblioteki, która zapewniała pełen uniksowy kernel. Później oprogramowanie zostało także przeportowane dla BeOS-a. W ostateczności, nie było to wielkim sukcesem. Moim zdaniem, jak zresztą sama nazwa mówi, od zawsze był to projekt dla odmienców, którzy mieli wiedzę jak to zainstalować i jak z tego korzystać (z ang. „geek” można luźno przetłumaczyć jako odmieniec, dziwak – przyp. tłum.). Zwykły użytkownik nie miał o tym pojęcia. Tego problemu chcę uniknąć w Cygniksie.

Dla tych, którzy nie są za bardzo zaznajomieni z fascynującym światem „iksów”, czy mógłbyś nieco rozwinąć temat i opowiedzieć jakie są zalety posiadania środowiska X11 pod AmigaOS 4.0? Czym jest ten cały „X Windows System” oraz jak wiąże się z Linuksem?

Jest kilka zalet. Po pierwsze, łatwość z jaką można mieć oprogramowanie uniksowe na Amidze. Pilnie potrzebne programy będą dostępne bez potrzeby portowania dużych części kodu. Drugą zaletą to, jak wspominałem wcześniej, możliwość pracy z oprogramowaniem działającym na innym komputerze. Wykorzystuję to na co dzień korzystając z Netscape'a na Amiga-One. W przeciwieństwie do VNC, okno jest otwierane bezpośrednio na ekranie X serwera. Serwer VNC jedynie wysyła zawartość całego ekranu lub jego części do swojego klienta. No i najważniejsza zaleta: każdy zestaw GUI na Linuksie wykorzystuje X Window System, a więc istnieje realna szansa, aby wszystkie interfejsy, np. GTK, QT czy wxWidgets, były dostępne na Amidze.

A więc, Cygnix nie pozwoli pobrać z sieci pakietu .rpm lub .deb i zrobić z nim co zechcę?

Nie. Jako, że Cygnix nie jest emulatorem, nie możesz tego zrobić. Każdy program i biblioteka muszą być ponownie skompilowane – musi powstać binarka dla AmigaOS 4.0. Do tego celu niezbędne jest Cygnix SDK, jako dodatek do AmigaOS 4.0 SDK, oraz, co chyba oczywiste, jakaś wiedza na temat programowania pod AmigaOS 4.0 i Uniksem.

Czy to oznacza, że programista może chwycić dowolny kod źródłowy i, bez większego wysiłku, wykonać zwykłą rekompilację w celu otrzymania pliku w wersji natywnej dla AmigaOS 4.0?

Tak i nie. Udało mi się skompilować pewne programy/biblioteki bez zmiany pojedynczej linii kodu. To chciałem osiągnąć. Niestety, z powodu pewnych brakujących funkcji w clib2, takich jak fork() czy dlopen(), musiałem pewne części kodu przepisać. W większości przypadków GUI działa, jeśli jednak program posiada jakieś elementy typu wtyczki, lub jest podzielony na osobne części, sprawa się komplikuje.

Czy występują jakieś powiązane z Linuksem utrudnienia w portowaniu aplikacji do środowiska Cygnix? Wspomniałeś o „fork()”, funkcji, która jest wyraźną przeszkodą. Dlaczego? Co to w ogóle za „widelec” (z ang. „fork” oznacza widelec – przyp. tłum.)?

W uniksowym kernelu znajduje się wiele funkcji, których implementacja pod Amiga OS 4.0 jest kłopotliwa, lub wręcz niemożliwa. Biblioteka ixemul pokazuje co jest możliwe – obsługuje prawie wszystko, za wyjątkiem poprawnej implementacji funkcji fork() (niemniej, obsługiwana jest bardzo uproszczona wersja vfork()). Na potrzeby Cygniksa korzystam z clib2, co obecnie wydaje się być najlepszym rozwiązaniem dla uniksowych portów. W porównaniu z ixemul, brakuje kilku elementów. Na początek, obsługa procesów – fork() kopiuje całkowicie działający proces sprawiając, że staje się on absolutnie niezależny. Dotyczy to większości alokowanych zasobów. Nie ma takiej funkcji w AmigaOS. Kolejna sprawa to dynamiczna konsolidacja: funkcja dlopen() pozwala na dołączenie pliku obiektowego do programu w taki sam sposób w jaki robi to kompilator. Jest to zupełnie odmienny sposób w porównaniu ze znanym z AmigaOS współdzieleniem bibliotek. Implementacja tej funkcji musi odbyć się na poziomie execa. Jedynym rozwiązaniem jest modyfikacja kodu i statyczna konsolidacja pliku obiektowego. Następna rzecz, o której trzeba wspomnieć, to system sygnałów, który posiada Unix. Jest on inny od amigowego. Biblioteka clib2 obsługuje tylko kilka rodzajów sygnałów. Mamy jeszcze mapowanie pamięci. Przy wykorzystaniu funkcji mmap() można zamapować plik do obszaru pamięci. Inne programy mogą uzyskać dostęp do tak zamapowanego pliku. Jest to bardzo trudne do zaimplementowania. Tego typu elementów jest znacznie więcej.

Jaki jest cel Cygniksa? Co stoi na przeszkodzie, aby bezpośrednio przeportować program pod AmigaOS 4.0?

Problemem jest to, że nie można tak naprawdę oddzielić GUI od całej reszty. Aby przenieść program działający w GTK do ReAction, należy się bardzo dużo napracować. W większości przypadków lepiej jest po prostu całość napisać od samego początku, jedynie bazując na „portowanym” programie. GTK radzi sobie ze wszystkimi zdarzeniami, budowaniem tekstu, a także takimi elementami, które nie są obsługiwane przez ReAction czy MUI. Najlepszą alternatywą dla Cygniksa byłby wrapper GTK lub innego interfejsu graficznego. Taki wrapper posiadałby API zgodne z oryginalnym interfejsem, ale stanowiłby przekierowanie wszystkiego na ReAction czy MUI. Może kiedyś coś takiego powstanie. Póki co, mamy Cygniksa.

Czy jest możliwe, aby Cygnix działał „niewidocznie”? Robię dwuklik na ikonke cygniksowej aplikacji, a ta otwiera się na ekranie Workbench lub na wyznaczonym specjalnie dla niej ekranie publicznym.

Byłoby to możliwe, ale oznaczałoby przepisane znacznych części kodu X serwera. Nie sądzę, że kiedykolwiek to zrobię. W finalnej wersji Cygniksa przewiduję jednak możliwość otwarcia okna X serwera na ekranie Workbench.

Jakie oprogramowanie jest obecnie dostępne dla Cygniksa? Czy będzie z niego jakiś pożytek?

Udostępniłem kilka programów. Niektóre są pełnymi portami, inne znajdują się w bardzo wczesnym stadium. Do pakietu X11 istnieje dodatek

(x11-addon.tgz), w którym znajdują się m.in. gry takie jak Xgalaga, czy Xmahjong oraz programy graficzne Xpaint i Xmorph.

Ponadto w osobnych pakietach dostępne są w pełni działające programy:

- Amaya 8.8.5 – edytor i przeglądarka stron internetowych (bez obsługi SSL),
- EasyTag 1.1 – narzędzie do modyfikacji tagów informacyjnych w plikach muzycznych różnych formatów.

Są także programy, które należy traktować w kategoriach wersji alfa:

- GIMP 1.2.5 – słynny program do przetwarzania grafiki,
- CinePaint 0.21.1 – kolejny program do przetwarzania grafiki pracujący w 32 bitach,
- Xfce 3.8.16 – pulpit, który zawiera pasek narzędziowy oraz przeglądarkę plików,
- vim70 – edytor tekstu dla programistów.

Czy obecnie pracujesz, bądź jest ci wiadomo o kimś, kto pracuje nad portem KHTML lub Mozilli?

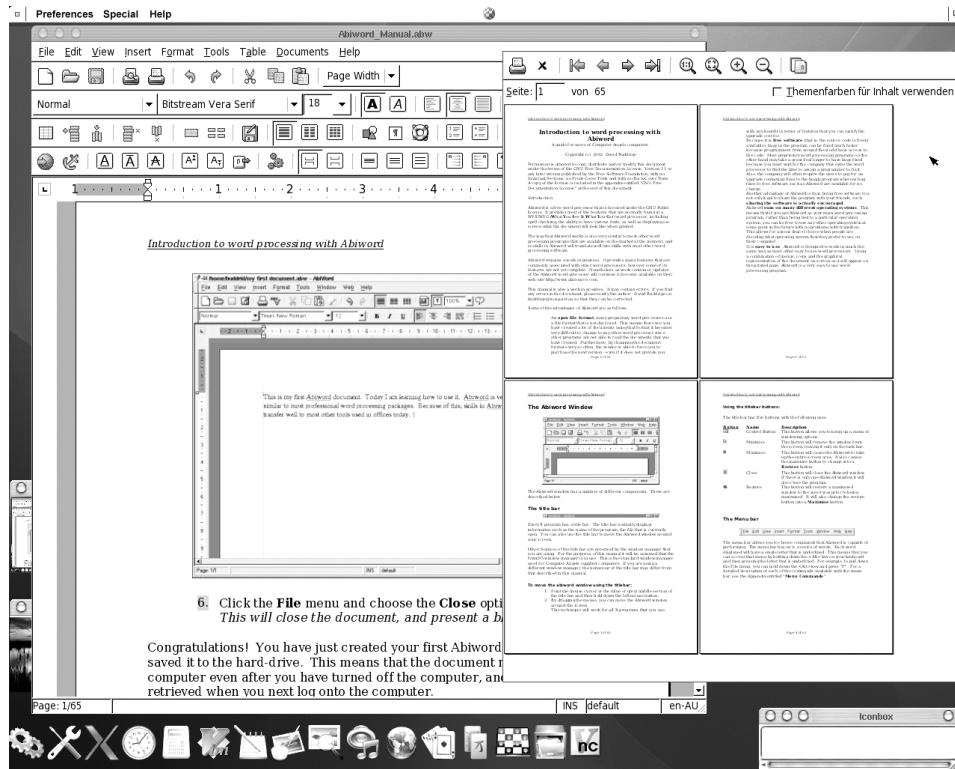
Oczywiście masz na myśli port pod Cygniksa, prawda? Nie sądzę, aby zespół Mozilli był tym zainteresowany. Wiem, że byłoby możliwe przeportowanie Firefoksa pod Cygniksa, ale byłoby to bardzo pracochłonne. Mam pracę zawodową i nie mogę spędzać całego swojego wolnego czasu na pisaniu programów. KHTML jest znacznie prostszy i obecnie pracuję nad przeglądarką opartą o ten silnik. Bazuję na projekcie GTK+ Webcore (patrz ramka „Odnosińki”). Przeglądarka Sputnik powstaje również na bazie tego projektu. Udało mi się stworzyć plik wykonywalny, lecz niestety program okazał się jeszcze zbyt mało stabilny, aby nadawał się do publicznej prezentacji. Powodem tego jest fakt, że ten projekt jest cały czas rozwijany i nawet pod Linuksem nie jest stabilny. Nie chcę niczego obiecywać, ale w miarę możliwości być może usunę tyle błędów, na ile będzie to możliwe, aby program mógł być użyteczny.

Udostępniony jakiś czas temu GIMP jest raczej starą wersją. Posiada także pewne poważne ograniczenia, które w zasadzie dyskwalifikują go jako program do normalnego użytku. Niemniej, jako „dowód, że się da”, przedstawia się wyśmienicie! Tak czy owak, z jakich powodów nie chwycisz po prostu za najnowsze źródła i przygotujesz tę wersję programu?

Największym problemem jest interfejs wtyczek. Wtyczki są osobnymi programami, a sposób, w jaki GIMP się z nimi porozumiewa jest bardzo uniksowy. Zaczęłam przepisywać tę część, ale nadal występują problemy. Do mniejszych zaliczam system modułów GIMP-a oparty na modułach glib. Obecna wersja cli2 nie obsługuje modułów. Jestem jednak optymistą i sądzę, że uda mi się to wszystko rozwiązać. Bądźmy cierpliwi.

Czy w porównaniu z natywnymi aplikacjami są jakieś znaczące minusy, jeśli chodzi o uruchamianie oprogramowania przez Cygniksa? Jakiego rzędu zapotrzebowanie na pamięć oraz ograniczenia prędkości działania należy się spodziewać?

Obecnie wydajność X serwera jest zbyt niska, aby móc ją porównać z normalnymi amigowymi programami. Trzeba zrozumieć, że system X11 to warstwa pomiędzy aplikacją, środowiskiem graficznym Amigi i środowiskiem sieciowym. Jest to problem, który bardzo ciężko rozwiązać. Na Linuksie, X11 posiada bezpośredni dostęp



Edgar pracuje nad portem programu AbiWord - procesorem tekstu.

do karty graficznej. Cygnix musi dzielić kartę graficzną z AmigaOS. Jednym z rozwiązań byłoby przejęcie całkowitej kontroli nad kartą graficzną i zatrzymanie wszystkich działających pod AmigaOS procesów. Nie jestem jednak zwolennikiem takiego rozwiązania. Podstawowe środowisko wymaga około 20 MB pamięci, aby się uruchomić. W porównaniu z amigowymi programami to dużo. Kolejnym problemem jest to, że AmigaOS, w przeciwieństwie do Linuksa, nie obsługuje dynamicznej konsolidacji. Aby to obejść, trzeba łączyć każdy element kompilacji statycznie: biblioteki X11, Glib, GTK/GDK itd. Tak więc, uruchomienie dwóch programów GTK w jednej chwili, spowoduje, że wszystkie wymienione wcześniej komponenty będą dwukrotnie załadowane do pamięci. To oczywiście zwiększa także rozmiar samego pliku z programem. Prosta kompilacja „Hello world” i wyświetlenie tekstu w oknie GTK 2 to plik o rozmiarze 8 MB, a aplikacja typu GIMP 2.2 - 20 MB i więcej. Sądzę, że Firefox miałby jakieś 60 MB.

Dlaczego ograniczenia AmigaOS, takie jak wspomniane wcześniej, decydują o tym co jest możliwe do zrobienia pod Cygniksem?

Te ograniczenia tylko decydują o tym, jak łatwo jest wykonać port (czasami, gdy nie dokonuje się w projekcie żadnych zmian, powinno się to nazywać zwykłą rekompilacją), a nie czy coś jest możliwe. Zasadniczo wszystkie elementy są dostępne pod AmigaOS, lecz ich implementacja odbyła się w inny sposób. Tak więc wszystko powinno być możliwe do zrobienia pod Cygniksem. Pytanie powinno brzmieć, jak długo może potrwać stworzenie portu. Czas jest zazwyczaj (zwłaszcza w moim przypadku) najistotniejszym ograniczeniem. Gdy rozpoczynam pracę nad portem, najpierw oceniam jak jest trudny i czy w ogóle wart poświęcenia mu czasu. Czasami zaprzestają prac nad projektem. Nie chcę marnować zbyt wiele czasu i zamiast tego poświęcić go rozwojowi Cygniksa.

Dla Cygniksa dostępne jest SDK. Czy z punktu widzenia programisty, występują jakieś utrudnienia w kwestii tworzenia natywnego oprogramowania dla Cygniksa?

Tak, występują poważne utrudnienia. Oto kilka przykładów. Z racji tego, że Cygnix powinien być kompatybilny z Uniksem, nie można korzystać z większości bibliotek i plików nagłówkowych z AmigaOS 4.0 SDK. Wszystkie biblioteki muszą zostać na nowo skompilowane. Biblioteki z „SDK:Local” w większości przypadków nie działają z Cygniksem lub działają błędnie. Programista musi być pewien, że te biblioteki nie zostaną w żaden sposób połączone z plikiem wykonywalnym dla środowiska Cygniksa. A to z kolei nie zawsze jest takie oczywiste. Na moim komputerze usunąłem lub deaktywowałem pliki z „SDK:Local”. To właśnie jeden z powodów, dla których nie mogę zintegrować biblioteki Cygniksa z AmigaOS 4.0 SDK. Kolejna kwestia to fakt, że Cygnix powinien pracować bez zainstalowanego AmigaOS 4.0 SDK – zapobiega to jakiegokolwiek od niego zależności. AmigaOS 4.0 SDK zawiera swoje własne drzewo katalogowe POSIX. Gdy jest zainstalowany Cygnix, jest ono wyłączone. Programista musi przełączyć się na drzewo katalogowe Cygniksa lub usunąć skrypt cygnix-startup z amigowego pliku user-startup. Czasami zdarzają się też konflikty między zmiennymi środowiskowymi. Inne porty niecygniksowe korzystają z tych samych zmiennych, co może powodować nawet zaprzestanie ich działania.

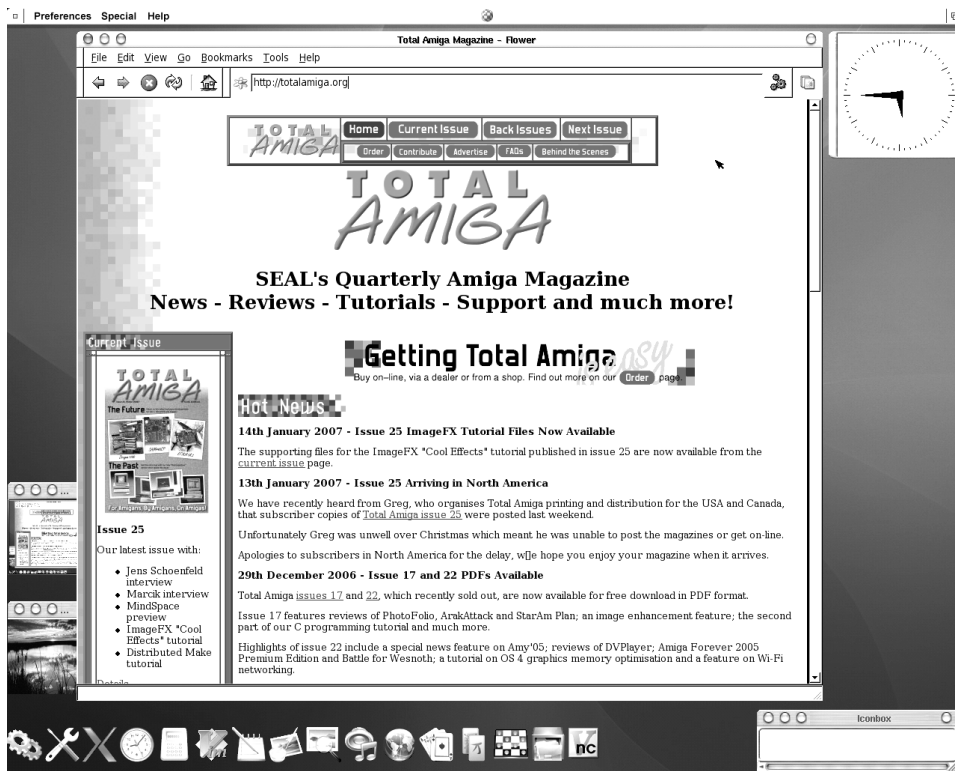
Czy są jakieś różnice pomiędzy portowaniem oprogramowania napisanego dla architektury PPC i x86-Linux?

Niewielkie. Dla większości aplikacji dla Linuksa nie ma to znaczenia. Nigdy nie miałem z tym problemu.

Jakie masz dalsze plany dotyczące przyszłości Cygniksa, zarówno jeśli chodzi o aplikacje, jak i samo środowisko X11?

Jest wiele aplikacji, które chciałbym przeportować. Niektóre zostały już skompilowane, a niektóre są bliskie ukończenia:

- gqview 2.1.5 – bardzo przyjemna przeglądarka obrazków z mnóstwem możliwości (<http://gqview.sourceforge.net>),



Przeglądarka internetowa OSB (wykorzystuje silnik KHTML+ Webkit), która wyświetla dobrze wszystkim znaną stronę www.

- SciTE 1.71 – edytor tekstu dla programistów korzystający z GTK 2 GUI (<http://scintilla.sourceforge.net>),
- sdlBasic IDE – środowisko deweloperskie dla portu sdlBasic, który można pobrać z OS4 Depot (<http://sdlBasic.sf.net>),
- vim70 – wcześniejsza udostępniona wersja edytora tekstu, lecz tym razem skompilowana dla GTK 2 (<http://www.vim.org>),
- EasyTag 1.99.33 – najnowsza wersja programu pracująca pod GTK 2 GUI (<http://easytag.sourceforge.net>),
- gmysqlcc 0.2.6 – klient GUI dla baz danych mysql (<http://gmysqlcc.thepozer.org>).

Skompilowane aplikacje, które wymagają nieco więcej pracy:

- AbiWord 2.4.6 – profesjonalny procesor tekstu (<http://www.abisource.com>),
- GIMP 2.2.13 – najnowsza wersja programu do obróbki grafiki (<http://gimp.org>),
- gqmpeg 0.20.0 – skórkowalny odtwarzacz audio (<http://gqmpeg.sourceforge.net>),
- osb-browser – testowa wersja przeglądarki internetowej opartej na projekcie GTK+ Webcore (patrz ramka „Odnosińki”).

Aplikacje, które chciałbym przeprojektować, lecz jeszcze się za nie nie zabrałem, to ukończenie pakietu biurowego „Gnome Office” (<http://www.gnome.org/gnome-office>), a konkretnie jego elementów:

- Gnumeric – arkusz kalkulacyjny,
- Gnome-DB – baza danych.

Uprawnienia planowane dla głównego pakietu Cygniksa:

- lepsza wydajność X serwera,
- edytor ustawień konfiguracyjnych Cygniksa,
- sterownik służący do otwierania okna serwera na ekranie Workbencha.

Wspomniałeś o „Gnome office”. Dlaczego nie „OpenOffice.org”?

Ponieważ to o wiele więcej pracy. „Gnome office” może być pierwszym krokiem w celu użycia pakietu biurowego pod AmigaOS 4.0

i wcale nie jest to złe rozwiązanie. Poza tym mam nadzieję, że zespół odpowiedzialny za Amiga Open Office nadal nad tym pracuje.

Czy jesteś otwarty na propozycje i prośby ze strony użytkowników?

Oczywiście. Jeśli ktoś zna jakiś program, który warto przeprojektować, może przesłać mi swoje sugestie na adres eds@t-online.de. Aktualnie mogę wykonać porty programów pracujących w środowisku GTK 1.2.10, GTK 2.6.9 i wxWidgets 2.6.3.

A co z Gaim i innymi aplikacjami IM?

Dlaczego nie? W zasadzie to zależy raczej od moich chęci!

Czy byłoby możliwe stworzenie, bez większego wysiłku, jakiegoś portu oprogramowania do edycji wideo oraz narzędzia do DVD-authoringu?

Byłoby możliwe. Jedynym problem jest jednak wydajność X serwera. Jest on raczej zbyt wolny, aby odtwarzać fragmenty wideo podczas edycji lub authoringu. Złazszcza animacje 3D byłyby odtwarzane z nieodpowiednią prędkością. Być może będę w stanie poprawić wydajność. Wówczas nie powinno sprawić problemu przeprojektowanie KinoDV (<http://www.kinodv.org>).

A co z aplikacjami KDE, takimi jak KWrite czy Konqueror?

Na potrzeby KDE niezbędne jest przygotowanie portu interfejsu graficznego QT. Rozpocząłem nad nim prace, lecz wszystko jest w jeszcze bardzo wczesnym stadium. Nie spodziewam się napotkać jakichś problemów nie do rozwiązania, lecz najpierw chciałbym ukończyć porty pod GTK 2 i najważniejsze biblioteki Gnome. Sądję, że potrzebna mi w tym jest pomoc! Gotowy QT otworzy drogę do przeprojektowania wielu aplikacji KDE.

Skąd mogę pobrać Cygniksa i GIMP-a?

Wszystkie moje pakiety dostępne są na OS4 Depot (<http://os4depot.net>), a niektóre także na Aminet (<http://aminet.net>). Na mojej stronie znajduje się indeks wszystkich moich udostępnionych projektów, włączając w to odnośniki kierujące do nich (<http://www.schwan-clan.de>).

Gdy już je pobiorę, czy procedura instalacji i uruchomienia będzie wymagała jakichś skomplikowanych czynności?

Wszystkie pakiety posiadają skrypt instalacyjny. Można trafić na skrypt dla programu Installer jak i zwykły skrypt DOS-owy. Każdy powinien być w stanie zainstalować podstawowy pakiet i wszystkie dostępne aplikacje. Moim zdaniem proces instalacji oprogramowania to pierwszy klucz do jego sukcesu.

Gdy już będzie wszystko działać, na ile jest możliwe dostosowanie Cygniksa do własnych potrzeb?

W teorii są tysiące możliwości. Cygnix to implementacja środowiska uniksowego, a więc możesz zrobić prawie wszystko to, co jest możliwe na Uniksie. Możesz dodawać własne czcionki, korzystać z różnych menadżerów okien, uruchamiać automatycznie, podczas bootowania systemu dowolne programy itd. Ustawienia większości elementów odbywają się jednak przez modyfikację plików konfiguracyjnych w edytorze tekstu. Wymagana jest więc pewna „uniksowa” wiedza. W dołączonym pliku „Cygnix.guide”, w formacie AmigaGuide, można znaleźć kilka wskazówek, na przykład w jaki sposób dodawać nowe tematy czy czcionki. Dzięki nowemu menadżerowi okien o nazwie „Enlightenment”, pulpit jest wysoce konfigurowalny. Większość elementów może zostać zmieniona przy pomocy stosownych komunikatów i menu. Sądję, że byłbym w stanie napisać własną „szkółkę”, aby wyjaśnić wszystkie możliwości. Dla przykładu, można tworzyć wiele różnych oraz wirtualnych pulpitów, wybierać własne style obramowań dla okien, grupować okna lub wybierać co powinno zostać zapamiętane z okna po jego zamknięciu. Ponadto są dostępne dwa edytory ustawień, które można uruchomić klikając w drugi przycisk od lewej na pasku

Odnosińki:

Projekt GTK Webcore:

<http://sourceforge.net/projects/gtk-webcore>

Tematy dla menadżera Enlightenment:

<http://themes.freshmeat.net/browse/60>

Archiwum GeekGadgets (68k):

<http://www.filewatcher.com/b/ftp/130.237.162.100/pub/mirrors/geekgadgets/gg.portal-e.com/geekgadgets/amiga/m68k.0.0.html>

Strona Edgara, na której można dokonywać dobrowolnych wpłat:

<http://www.schwan-clan.de/amiga/Donate.html>

narzędziowym. Pierwszy edytor służy do zmiany tematu („skórki”) GTK 2 (obecnie tematy GTK 2 są tylko częściowo zaimplementowane), a drugim można modyfikować skróty klawiaturowe menadżera „Enlightenment”. Można także zmieniać skórki menadżera. Podstawowy pakiet zawiera dwie: „aqua” i „winter”, ale tylko ta pierwsza posiada pasek narzędziowy. Ten element przynależy do skórki i należy to wziąć pod uwagę instalując ją. Oczywiście jest wiele skórek (patrz ramka „Odnosińki”), ale w większości przypadków muszą one zostać nieco dostosowane. W tym momencie doszedłem do najmniej przyjemnej części: aby dopasować skórę, należy zmodyfikować pliki konfiguracyjne przy użyciu edytora tekstu. Z tego powodu, w skórze „aqua”, przycisk położony najbardziej na lewo na pasku narzędziowym uruchamia edytor tekstu i wczytuje pliki ustawień. W pliku „Cygrix.guide” można znaleźć więcej wskazówek.

W jaki sposób tematy można zmieniać i dostosowywać do własnych upodobań?

Cygrix, którego używam, jest odpowiednio skonfigurowany i w takiej mniej więcej wersji dostanie go użytkownik rozpakowując i instalując udostępniony pakiet. Obecnie więc, kompilując nowy pakiet, nie muszę dokonywać zbyt wielu zmian. Nie chcę jednak zdradzać wszystkich tajemnic. Użytkownik może zrobić to, na co tylko będzie miał ochotę, ucząc się przy tym wiele na temat specyfiki działania systemów uniksowych. Takie podejście pozwala także uniknąć problemów z konfiguracją pakietów oprogramowania, które zamierzam udostępnić w przyszłości.

Czy istnieje szansa na wersję Cygniksa dla AmigaOS 3.x? A może dla systemu MorphOS? Pracujesz nad czymś takim lub rozważasz współpracę z jakimś deweloperem tego systemu?

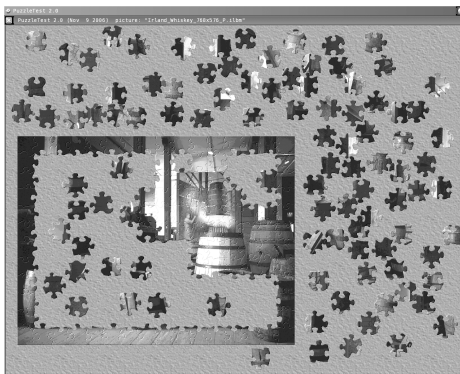
Praca nad wersją dla AmigaOS 4.0 to, można rzec, „robota na pełen etat”. Nie mam czasu na to, aby pracować równolegle nad wersjami dla innych systemów. Jeśli jednak jest ktoś zainteresowany stworzeniem wersji dla AmigaOS 3.x lub MorphOS-a, niech się ze mną skontaktuje, a wówczas pomogę mu. Z uwagi na to, że kompatybilność ixemul.library z Uniksem jest lepsza niż clib2, zalecam skorzystanie z już istniejącego portu X11 na potrzeby Cygniksa dla AmigaOS 3.x. Wiele rzeczy jest już dostępnych. Może są nieco stare, ale taki chociażby interfejs GTK 1 znajduje się w archiwum GeekGadgets (patrz ramka „Odnosińki”). Jakiś czas temu ktoś nawet wyraził zainteresowanie wersją dla AROS-a. Nie jestem jednak w stanie stwierdzić, czy to było na poważnie. Prace nad Cygniksem rozpocząłem w listopadzie 2005 roku. Osoba, która chce spróbować swoich sił powinna mieć jednak sporo wolnego czasu i duże pokłady cierpliwości.

Ile kosztuje Cygnix? Dostępny jest na licencji shareware, źródła są wolne?

Cygrix i wszystkie dostępne pakiety oprogramowania są całkowicie darmowe. Wszystkie kody źródłowe są lub będą również dostępne. Z uwagi na to, że praca nad projektem zajmuje dużo czasu, otworzyłem na PayPal konto, na które każdy, kto chce i uważa, że nadal powinien się tym zajmować, może wpłacić dowolną kwotę pieniędzy. Z góry wszystkim dziękuję! (patrz ramka „Odnosińki”).

Oprócz rozwoju Cygniksa, do czego jeszcze wykorzystujesz Amigę?

Zdaje się, że około 95% pracy wykonywanej przy komputerze spędzam przy AmigaOne, trochę przy starej A4000T i czasami przy Windows



Ta ciekawie wyglądają gra to projekt, nad którym obecnie pracuje Edgar. Program pisany jest natywnie dla AmigaOS 4.0.

naprawiając uszkodzoną instalację. Tworzę i utrzymuję strony internetowe (na przykład <http://www.fps-hengste.de> lub <http://friesengutneidhof.info>). Napisałem je w PHP/MySQL przy użyciu GoldEd-a (fantastyczne narzędzie, które wykorzystuję także przy programowaniu w C). Lubię ArtEffecta - to jeden z moich ulubionych programów na Amigę. Poza tym strony internetowe przeglądam przy użyciu AWeb lub IBrowse. Jedynym problemem jest bankowość internetowa. W tym celu muszę przełączać się na dystrybucję Debiana, którą mam zainstalowaną na AmigaOne. Jak widzisz, robię wiele na AmigaOne. Mam nadzieję, że pewnego dnia nie spali mi się procesor! Przy okazji, odpowiedzi na pytania do tego wywiadu piszę przy wykorzystaniu najnowszej wersji portu AbiWord, co także jest dosyć ekscytujące!

Super! Czy AbiWord posiada możliwość wczytywania/zapisywania dokumentów w formacie Microsoft Word (.doc, .sxw) oraz w nowym standardzie OpenDocument? Czy posiada funkcję eksportu do PDF-a?

Domyślnie AbiWord obsługuje swój własny format, spakowaną gZIP-em jego odmianę, XHTML, MSWord (tylko odczyt), Rich Text Format (RTF), czysty tekst oraz tekst zenkodowany. Przy wykorzystaniu wtyczek spektrum formatów się powiększa o: Open Document, MSWrite, KWord, MSOutlook, WordPerfect, PDF i kilku innych. Wtyczki obecnie nie działają, gdyż muszą zostać skonsolidowane z binarką AbiWord statycznie. Na razie nie chcę dodawać wszystkich dostępnych wtyczek, gdyż to znacznie zwiększa objętość pliku wykonywalnego. W przyszłości zamierzam dodać tylko te najważniejsze.

Czy są inne aplikacje, które stworzyłeś lub tworzysz, o których chciałbyś coś opowiedzieć?

Tak, jest pewien mały, jeszcze nie ukończony program, o którym chciałbym wspomnieć. Pewnego dnia go udostępnię. Nie jest to port. Został całkowicie napisany w języku C i przeznaczony jest dla AmigaOS 4.0. To gra-puzzle, które uwielbiam układać, gdy jestem zdenerwowany lub chcę się zrelaksować. Gra dostarcza nieomalże tych samych emocji co układanie prawdziwych klocków. Uwielbiam ją i sądzę, że wielu się spodoba. Jest jednak pewien problem: brak czasu. Obecnie wielu elementów jeszcze brakuje. Na przykład, nie można zapisywać stanu gry, czy też wybrać innego obrazka (w tym celu konieczna jest rekompilacja). Ale być może z jakimś drobnymi poprawkami program będzie się wkrótce nadawał do udostępnienia?

Ile Amig posiadasz i których obecnie używasz?

Obecnie posiadam cztery Amigi, ale używam tylko dwóch. Obok AmigaOne i A4000T, mam jeszcze A4000 desktop z kartą CyberStorm MK1 060 oraz „gołą” A1200 z AmigaOS 3.0. Chyba je sprzedam, gdy nadejdzie właściwa pora. Być może wówczas zakupię płytę Samantha, gdy już się pojawi!

Co sądzisz o obecnej sytuacji Amigi? Czy Twoim zdaniem istnieje nadzieja dla przyszłości AmigaOS 4.0? Sądzisz, że jak długo będziesz tkwił przy Amidze?

Sądzę, że każdy zdaje sobie sprawę iż sytuacja wokół systemów amigowych jest poważna. Użytkownicy są podzieleni na różne grupy, ale wszyscy niewątpliwie mają problem. Moim zdaniem AmigaOS 4.0 to najlepszy AmigaOS jaki powstał, a jeśli do tego dodałoby się jakiś nowy sprzęt i kilka aplikacji z prawdziwego zdarzenia, to mógłby przyciągnąć wielu byłych użytkowników Amigi. Jestem pewien, że jest wiele osób oczekujących na powrót tego amigowego „feelingu”, a które są gotowe nawet dużo zapłacić za w pełni nadający się do pracy komputer. Nie mam żadnej wiedzy na temat tego, co się dzieje w kuluarach. Mam tylko nadzieję, że, dla przykładu, Samantha stanie się rzeczywistością, a sprzedawcy będą na jej bazie oferowali gotowe komputery. Amiga to sprzęt dla komputerowych fanów, a nie tylko dla dziwaków! Co się zaś tyczy mnie, będę pisał oprogramowanie dla AmigaOS 4.0 tak długo, jak tylko działać będzie moja AmigaOne, a moja żona nie straci cierpliwości!

Dlaczego tego po prostu nie rzucisz i nie przesiądziesz się na PC?

Oj, to jedno z tych pytań, na które nigdy nie potrafię odpowiedzieć. Wiele osób o to pyta, lecz nie znam odpowiedzi. Pytają „nie możesz na tym zagrać w grę X, nie możesz korzystać z pakietu MS-Office! Po co marnujesz czas przy tym starym komputerze?” Jedyne, co przychodzi mi wówczas do głowy to fakt, że dostarcza mi to rozrywkę!

Jakie jest Twoje najlepsze i najgorsze wspomnienie związane z Amigą?

Najpierw najlepsze. Pomimo tego, że zanim kupiłem AmigaOne miałem wiele Amig, moment, w którym w moim domu stanęła XE G4 uważam za najlepszą rzecz jaka mogła się wydarzyć w mojej amigowej karierze. Dawniej nie mogłem robić tak wielu różnych rzeczy na Amidze: lepsze osiągi, więcej pamięci, więcej wszystkiego. Dlaczego więc AmigaOS 4.0 nie miałby być sukcesem? Teraz najgorsze wspomnienie. Nie tak dawno, spalił się jeden z oporników mojego zasilacza w AmigaOne. Na szczęście nic więcej się nie uszkodziło i po wymianie Amiga działa jak wcześniej. Uwierz, to był koszmar!

Czy na zakończenie chciałbyś coś dodać?

Chciałbym podziękować wszystkim, którzy zachęcali mnie do dalszej pracy, czy to w formie dowolnych wpłat, czy też komentarzy, które podsuwały mi pomysły i sugestie. Szczególnie chciałbym tutaj wymienić Henninga Nielsena Lunda za to, że udzielił zgody na dołączenie „abc-shell” do pakietu Cygniksa. Nie mogę również zapomnieć o Olafie Barthelu za jego nieustający rozwój clib2. A na koniec, życzę miłej zabawy podczas korzystania z Cygniksa!

Dziękuję bardzo za poświęcony czas i udzielenie odpowiedzi na zadane pytania.

Wywiad z autorami Hively Trackera - Xeronem, BuZZem i Spotem

Magnus Johnson rozmawia z osobami odpowiedzialnymi za powstanie programu Hively Tracker - opartego na formacie AHX narzędzia do tworzenia modułów muzycznych. Poruszane są kwestie dotyczące trackera, jak również innych, indywidualnych projektów każdego z rozmówców.

Teczka osobowa

Imiona i nazwiska

Peter Gordon
Jools Smyth
Johan Samuelsson

Miejsce zamieszkania

Wielka Brytania i Szwecja

Strona internetowa

<http://www.hivelytracker.com/>

Na początek niech każdy z Was się przedstawi.

Peter: Nazywam się Peter Gordon, znany także jako Xeron z grupy scenowej IRIS. Mam 27 lat, mieszkam w Bristolu, w Wielkiej Brytanii i uwielbiam tosty.

Jools: Nazywam się Jools Smyth (występuję pod pseudonimem „BuZZ”). Mam 30 lat i mieszkam w Wielkiej Brytanii. Jestem dość leniwym programistą, a także prowadzę kilka poświęconych Amidze stron internetowych.

Johan: Nazywam się Johan Samuelsson i mam 29 lat. Zawsze lubiłem wszystko to, co zwykło określać się sztuką i muzyką. Mam również szczególną pasję do Amigi. Z zawodu jestem grafikiem 3D, ale obecnie nie pracuję (nie licząc faktu, że w piątki, w miejscowości Uddevalla sprzedaję ryby w sklepie „Kjell's Fisk” należącym do mojego brata). Dorastałem na wyspie, niedaleko Göteborga, w Szwecji, ale kilka lat temu przeprowadziłem się do samego Göteborga. Wraz z moją dziewczyną, Sabiną, mieszkamy w małym mieszkanku, w centrum miasta. Od czasu do czasu występuję w klubach jako DJ pod ksywą „Sammy Blammy”. Częściej jednak bywam w tych klubach pijany i występuję wówczas pod ksywą „Johan Samuelsson”. Rzecz, która mnie przyciągnęła do Amigi i która mnie przy niej trzyma to amigowa demoscena.

Kiedy staliście się posiadaczami Amigi i do czego ją wykorzystywaliście i wykorzystujecie?

Peter: Posiadaczem Amigi stałem się w roku 1993. Wyjąłem ze skarbonki uzbierane kieszonkowe, rodzice dołożyli różnicę i na urodziny dostałem A1200. Gdy kilka lat wcześniej po raz pierwszy zobaczyłem A500 u kolegi, wiedziałem, że muszę mieć ten komputer - grafika i dźwięk po prostu mnie powaliły. Przez te wszystkie lata używałem Amigi do programowania, pisania muzyki, tworzenia grafiki, łączenia się z BBS-ami, rozmów na IRC-u i przy wykorzystaniu komunikatorów, prowadzenia korespondencji mailowej, przeglądania stron internetowych i renderowania scen 3D. Korzystam na codzień z AmigaOne do mniej więcej tych samych celów co kiedyś.

Johan: Swoją pierwszą Amigę dostałem w 1993 roku. Jej użytkownikiem zostałem jednak wcześniej, bo gdzieś w okolicy roku 1988 korzystałem kiedy tylko mogłem z wyposażonej w system 1.2 Amigi 500 mojego brata. Odkupiłem ją od niego w 1993 roku, a on kupił sobie nową A500 z systemem 1.3. Miłość do komputerów zaczęła się od C64 - jak większość osób, grałem w gry. Z czasem, coraz bardziej mnie to nudziło, aż osiągnęło stan, gdy zacząłem gry zbierać według klucza, którym były cracktra moich ulubionych grup pirackich oprogramowanie. Robiłem to wyłącznie dla przyjemności obejrzenia najnowszego cracktro. Mój brat był koderem w grupie Digitech i to dzięki niemu zainteresowałem się demami. Później już nie było odwrotu. Wykorzystywałem i wykorzystuję Amigę do wielu rzeczy: grafika, muzyka, ASCII, dema, gry, Internet, BBS-y. Krótko mówiąc - do zabawy!

Jools: Najpierw, w 1990 roku wydałem wszystkie swoje oszczędności na A500. Na początek wykorzystywałem ją do gier, oglądania dem itd. Później zainteresowałem się BBS-ami i demosceną. Zacząłem wtedy trochę kodować. Zanim zagościła u mnie A500, bawiłem się ZX Spectrum, na którym zdobyłem pewne doświadczenie programistyczne. Uwielbiam te gumowe przyciski!

Kiedy i dlaczego Wasze zainteresowanie wzbudził AmigaOS 4.0?

Peter: Zdecydowałem się kupić AmigaOne, gdy tylko usłyszałem o tym komputerze i o pracach nad portem AmigaOS pod procesory PowerPC. Zanim jednak mogłem sobie na nią pozwolić musiał minąć chyba rok. Kupiłem AmigaOne XE-G4 jeszcze w momencie, gdy działał na niej tylko Linux. Było to coś strasznego (nienawidzę Linuksa). Wraz z moją, już nieistniejącą grupą zorganizowaliśmy spotkanie z cyklu „OS 4 on tour”, dzięki czemu udało mi się trafić do grona betatesterów AmigaOS 4.0. Od chwili, gdy wszedłem w posiadanie wczesnej wersji beta tego systemu, moim głównym komputerem stała się AmigaOne - pokochałem ją i nadal ją kocham. Później kupiłem sobie jeszcze laptopa z Windowsem, na którego barkach spoczywa kilka moich komputerowych spraw - głównie z uwagi na jego mobilność oraz, co jest nie bez znaczenia, przeglądanie stron internetowych przy użyciu Firefoksa. Niemniej, AmigaOne to zasadniczo mój główny komputer.

Johan: Ten system zainteresował mnie kiedy tylko usłyszałem, że powstaje. Byłem już zmęczony moją A1200 - tym załatanym, skanapowanym potworkiem, który w każdej chwili mógł się zawiesić, jeśli zrobiło się coś nie tak.

Jools: Może się nim zainteresuję, gdy będzie naprawdę publicznie dostępny w sprzedaży. Jeśli oczywiście będę jeszcze żył!

Wasz ostatni wkład w amigową scenę to program muzyczny o nazwie Hively Tracker. Zaczniemy może od tego co to jest?



Peter (Xeron) pisze program na CDTV podczas party „Sundown” w 2005 roku.

Peter: Hively Tracker to program do tworzenia muzyki, który pracuje na bazie syntezy dźwięku, a nie sampli (próbek). Powstał w oparciu o format AHX, który stworzyła grupa Abyss w latach 90-tych. Format ten był próbą odtworzenia w przybliżeniu na Amidze dźwięków generowanych przez układ SID komputera C64. Narodził się z myślą o niszowych maniakach retrosy.

Czy Hively Tracker da się porównać z takimi programami jak Protracker, Bars'N Pipes czy OctaMED?

Peter: Przypomina Protrackera - sposób w jaki tworzysz zapis nutowy jest taki sam, podobnie jak i wiele komend sterujących. Różnica polega jednak na tym, że generowane są, podobne do SID-owych, dźwięki syntetyczne.

Czy Hively Tracker może wczytywać / zapisywać inne formaty plików?

Peter: Hively Tracker powstał głównie dlatego, że podobalo mi się tworzenie modułów AHX. Sam tracker jednak nie uruchamiał się na AmigaOne - musiałem posiłkować się E-UAE. To rozwiązanie mi się nie podobało. Bardzo chciałem móc wykorzystywać AmigaOne do tworzenia modułów AHX. Zacząłem więc pisać tracker AHX przeznaczony dla AmigaOS 4.0. Wykorzystałem do tego celu darmowe źródła odtwarzacza formatu AHX, które można znaleźć w sieci. Pierwotnie, to był jedyny zamysł przyswiecający projektowi - pozwolić mi tworzyć moduły AHX na AmigaOne. W trakcie pisania pojawiły się jednak pomysły, że skoro już piszę własny tracker, to może wprowadzić pewne usprawnienia do formatu AHX? Tak właśnie pojawiła się obsługa do 16 kanałów (AHX jest ograniczony do czterech). Później dodałem możliwość przypisania każdej nuty dwóch komend odpowiedzialnych za efekty (AHX i Protracker mają tylko jedną) oraz modulację pierścieniową. Oczywiście format AHX nie obsługuje tego wszystkiego, więc musiałem wymyślić własny, który nazwałem „HVL”.



Choć działa na AmigaOS 4.0 (i także AmigaOS 3.x), Hively nadal utrzymuje wygląd i klimat klasycznego trackera.

Jest prawie taki sam jak AHX, lecz wzbogacony o wspomniane rozszerzenia. Hively Tracker pozwala odczytywać i zapisywać zarówno, tzw. songi w formacie AHX i HVL oraz instrumenty. Oferuje także znacznie bogatsze, w porównaniu do trackera AHX, środowisko pracy. Jest więcej skrótów klawiaturowych, można wczytać więcej niż jeden utwór jednocześnie, znacznie poszerzono możliwości kopiowania i wklejania różnych elementów i inne. Z drugiej jednak strony, wymagania programu są znacznie większe niż oryginału - Hively Tracker napisany został całkowicie w języku C (tracker AHX powstał w assemblerze), pod komputery z procesorem PowerPC.

Do kogo kierowany jest ten program?

Peter: Do mnie. Napisalem go wyłącznie pod siebie i dla siebie. Chciałem móc tworzyć moduły AHX pod AmigaOS 4.0. Zaprezentowałem wczesną wersję Spotowi, który jest fanatykiem tego systemu i spodobał mu się. On i kilku innych gości z grupy Up Rough to wielcy fani AHX-ów i fakt, że ktoś kontynuuje rozwój tego formatu naprawdę ich zafascynował. Spot zaoferował się, że wykona elementy graficzne do programu (moje grafiki to, no cóż... potworne brzydactwa) i w ten właśnie sposób stał się członkiem grupy zajmującej się Hively Trackerem. Grafika i wiele pomysłów dotyczących usprawnień edytora to jego zasługa. To, że są ludzie zainteresowani tym programem i cieszą się moc z niego korzystać, to dla mnie jedynie miły dodatek. Ten program powstałby i byłby rozwijany nawet wtedy, gdybym był jego jedynym użytkownikiem.

Johan: Poza tym na potrzeby demosceny. Innych raczej nie interesują trackery do modułów chipowych. Tak jak powiedział Xeron, tworzenie trackera na platformę, do której dostęp ma niewiele osób sprawia, że grupa zainteresowanych nim ludzi jest bardzo niewielka. Mam nadzieję, że pewnego dnia to się zmieni.

Dlaczego ludzie powinni zacząć używać Hively Trackera zamiast, na przykład, Protrackera?

Peter: Nie powinni. Hively Tracker nie jest zamiennikiem Protrackera - to dwa różne programy, przy pomocy których nie osiągniesz tego samego. Hively Tracker specjalizuje się w tworzeniu muzyki opartej na dźwiękach retro - dla fanów C64 i modułów AHX.

Dlaczego zdecydowałeś się na wersję 68k dla Amig klasycznych i kiedy powstanie wersja dla MorphOS-a?

Peter: Po wydaniu wersji 1.0, wiele osób chciało wypróbować program, ale nie posiadało AmigaOS 4.0 (fatalna sytuacja związana ze sprzętem pod AmigaOS 4.0 odbija się coraz większą czkawką...). Nie byłem gotowy na port programu pod AmigaOS 3.x, gdyż został on napisany w sposób pozwalający na jego pracę jedynie w środowisku AmigaOS 4.0 (zwłaszcza jeśli chodzi o interfejsy, wykorzystanie dodatkowych elementów zaimplementowanych do tego systemu itd.). Wydawało się to zbyt dużym kłopotem. Przez jakiś czas byłem nagabywany

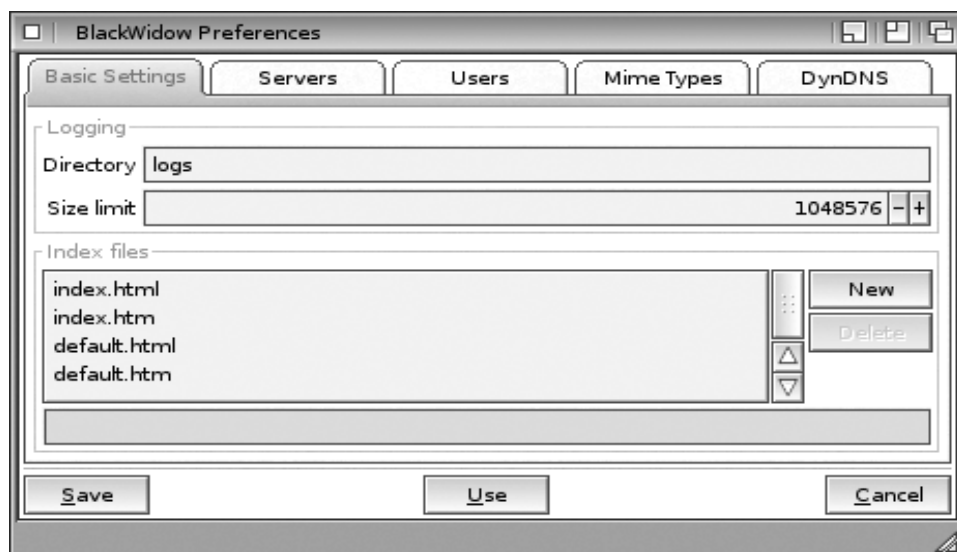
przez pewną osobę z grupy IRIS i zdecydowałem się udostępnić kod źródłowy dla jej członków. Mieli moje przyzwolenie na przygotowanie portu programu dla dowolnej platformy. BuZz wykazał się dużym samozaparciem i udało mu się stworzyć wersję dla AmigaOS 3.x. Od tamtej pory wszelkie uaktualnienia wersji dla AmigaOS 4.0 przekazuję jemu, a on doprowadza je do używalności pod AmigaOS 3.x i implementuje w tę wersję. Jak dotąd sprawdza się to doskonale.

Jools: Gdy Peter po raz pierwszy powiedział mi o tym programie, byłem nieco rozczarowany, że nie będę w stanie go nawet wypróbować (posiadam jedynie klasyczne (tj. prawdziwe) Amigi). Kilka razy marudziłem mu o tym, aż ostatecznie mogłem spróbować go przeprogramować, co też uczyniłem. Podejrzywałem, że jeśli program będzie dostępny w wersji 68k, może wówczas trafić do większej grupy odbiorców, chociażby osób używających UAE. Co się tyczy wersji dla MorphOS-a, spróbowałem kilku kompilacji: jednej cross-kompilacji na moim pececie z wykorzystaniem GCC oraz kilku innych na Amidzie przy użyciu VBCC. Obie miały pewne problemy, których nie udało mi się jeszcze obejść. Niemniej jednak, wersja 68k działa pod MorphOS-em bez problemów. Zamierzam spróbować stworzyć kompilację dla AROS-a (wersja dla AROS-a dostępna jest od sierpnia 2007 roku - przyp. tłum.).

Johan: Im więcej platform amigowych będzie wspieranych, tym lepiej. Nie miałbym także nic przeciwko multiplatformowej wersji SDL, ale to raczej nie jest możliwe.

Peter, muszę pozwolić sobie na pewną dygresję. Twój avatar na jednym z forów internetowych przyciągnął moją uwagę. Czy jesteś fanem Bruce'a Campbella jako osoby, a może po prostu jednym z „nieumarłych”?

(Bruce Campbell - amerykański aktor, producent, reżyser i scenarzysta. Znany m.in. z trylogii filmu „Martwe zło” (The Evil Dead). Do opuszczonego domu w Górach Michigan przybywa na weekend piątka studentów. Zamiast upragnionego spokoju, znajdują Księgę Umarłych. Przy jej użyciu niechcący budzą żyjące od wieków w lesie demony i nieumarłych (z ang. „deadites”). Mianem „deadites” określa się też fanów serii filmów „The Evil Dead” - przyp. tłum.)



BlackWidow, webserwer Petera, może zostać skonfigurowany bez potrzeby grzebania w zawiłych plikach konfiguracyjnych.

Wywiady

Peter: Uwielbiam serię filmów „The Evil Dead”. Bruce Campbell również jest świetny. Nie mogę powiedzieć, że jestem fanem jego osoby, ale zamierzam przeczytać jego biografię.

Jaki jest Twój ulubiony, stworzony przez niego film?

Peter: Waham się pomiędzy „The Evil Dead 2” („Martwe Zło 2”) i „Army of Darkness” („Armia Ciemności”). Wspaniałe filmy.

Przjrzyjmy się kilku programom, które napisales. Rozpocznijmy od BlackWidow, webserwera przeznaczanego dla AmigaOS 4.0. Na początek wyjaśnij może co to jest „webserwer”? Co robi i do czego służy?

Peter: Webserwer to program, który działa na komputerze podłączonym do sieci (lub Internetu). Oczekuje na zapytania o dane, które posiada, a następnie te dane przekazuje. Każda strona w sieci, z którą się łączysz przy pomocy przeglądarki internetowej, połączona jest z jakimś webserwerem. Zapytania przeglądarki trafiają do webserwera, który wydaje pliki tej właśnie strony z sieci.

Twoim zdaniem, dlaczego dla tak małej grupy użytkowników potrzebny jest webserwer?

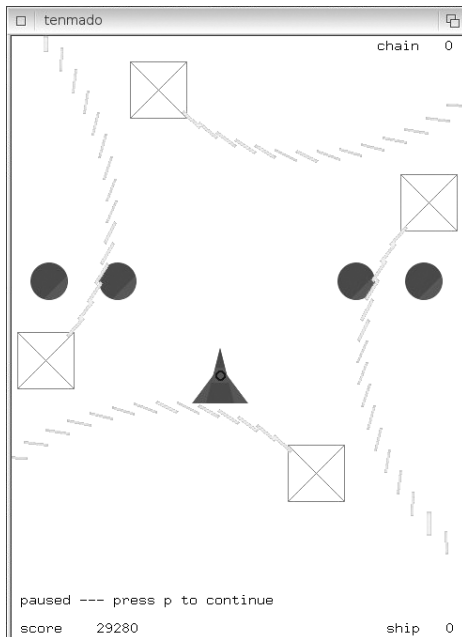
Peter: Napisałem go, gdyż chciałem mieć coś takiego na AmigaOne. Istniejące rozwiązania nie odpowiadały moim potrzebom.

Czym się różni od Apache?

Peter: BlackWidow jest całkowicie napisany dla AmigaOS. Nie jest zaprojektowany pod wytyczne Uniksa: wykorzystuje amigowe wzorce połączeń z węzłami, posiada GUI napisane w ReAction służące do jego konfiguracji. Każdy jego element powstał w oparciu o API amigowego systemu. Jeśli kiedykolwiek wrócę do pracy nad tym projektem i dodam system wytyczek, który zaprojektowałem, sądzę, że wówczas dla Amigi powstanie bardzo zaawansowany, niewielki i zarazem szybki webserwer.

Kolejnym wyróżniającym się programem Twojego autorstwa jest Blitzen. Co dobrego wynika z używania emulatora Blittera?

Peter: Blitzen posiada bardzo ograniczoną wartość użytkową. To raczej jedna z tych rzeczy, które mają pokazać, „że się da”. Wraz z wydaniem AmigaOS 4.0 Final, pojawiła się funkcja emulowania ekranów planarnych. Znacząco to



Johan przeportował wiele zabawnych gier SDL dla AmigaOS 4.0. Zaliczyć można do nich Tenado (u góry) i Primate Plunge (na prawo).

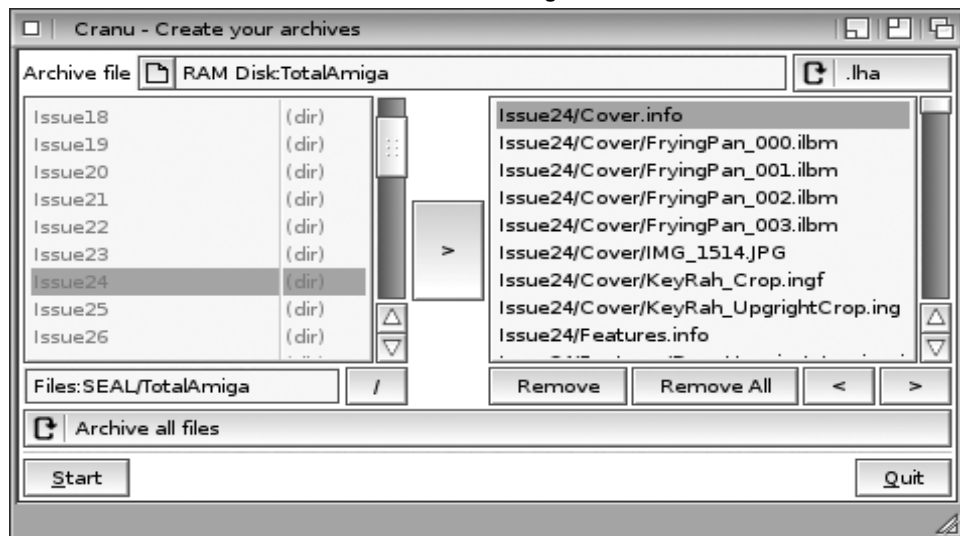


mniej więcej tyle, że stare programy, które otwierają własne ekrany i kreślą bezpośrednio po bitplanach (z których korzystają oryginalne układy specjalizowane Amigi), będą mogły działać pod AmigaOS 4.0. I nie będzie przeszkodą to, że karty graficzne nie posiadają pod OS 4.0 obsługi trybów planarnych. Niektóre programy (jak na przykład Deluxe Paint) nie tylko zakładały, że ekran jest planarny. One bezpośrednio wykorzystywały blitter, aby na nim rysować. Napisałem więc program, który przechwytuje instrukcje kierowane do blittera i powoduje ich wykonanie bez użycia tego układu. W ten sposób, takie programy jak właśnie Deluxe Paint 3, są prawie używalne na AmigaOne.

Czy wraz z Nalle Puh, Blitzen jest w stanie zapewnić lepszą wsteczną kompatybilność?

Peter: Obecnie nie jest możliwe jednoczesne uruchomienie Nalle Puh i Blitzena. W przyszłości chciałbym połączyć Blitzena, Nalle Puh i CIAgent w jeden program-latkę.

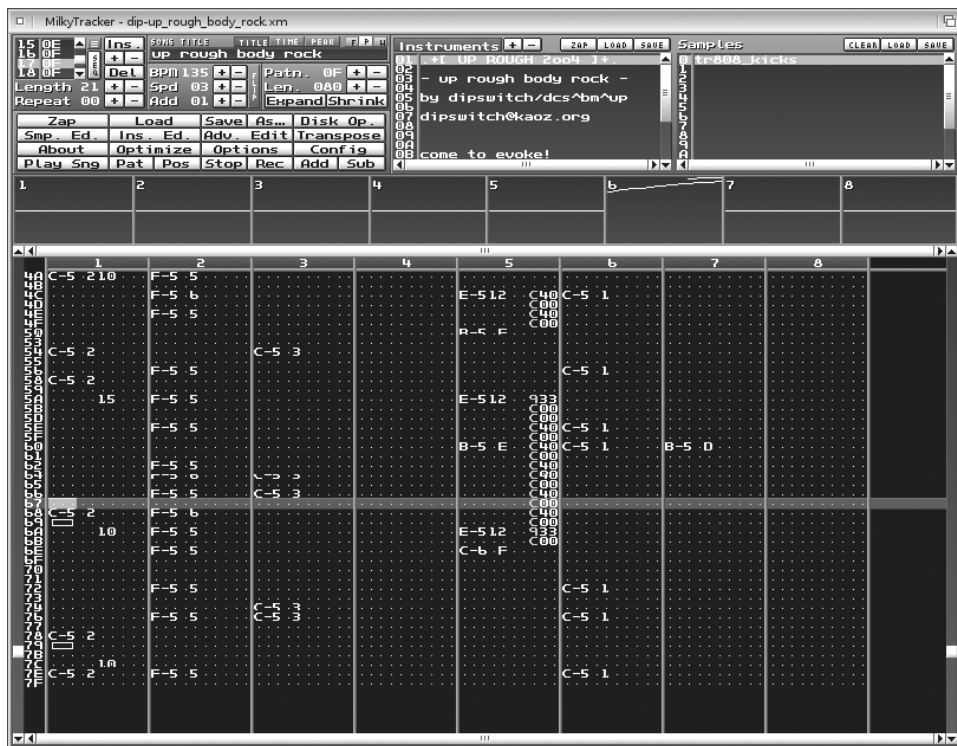
Czy Blitzen pomoże mi w uruchomieniu „gry jeżdżącej na maksa po rejestrach układów specjalizowanych” bezpośrednio z poziomu AmigaOS 4.0?



Cranu tworzy archiwa równie łatwo, jak UnArc je rozpakowuje.



Johan.



Johan przeprotaował także wiele użytecznych aplikacji, w tym MilkyTracker.

Jesteś także autorem Cranu - programu będącego GUI do wielu różnych archiwizatorów. Jak on działa?

Peter: Cranu wymaga skopiowania całej masy archiwizatorów (a konkretnie ich plików wykonywalnych) w jedno miejsce (najlepiej do systemu C: - przyp. tłum.). Gdy już to zrobisz, nie musisz uczyć się ich skomplikowanej składni. Bardzo prosty interfejs mojego programu pomoże Ci utworzyć archiwum korzystając z dowolnego archiwizatora. Nie musisz znać tajemniczych opcji ani wydawać enigmatycznych poleceń archiwizatorowi - Cranu zrobi to za Ciebie. Jeśli pojawi się jakiś nowy archiwizator, można sprawić, aby Cranu mógł go obsługiwać. Należy wówczas stworzyć jego profil, który można udostępnić innym osobom do pobrania, aby także mogły z niego korzystać i archiwizować pliki w nowym formacie.



Jools demonstruje swój słynny tatuaż z logo Commodore.

Johan, jesteś znany w społeczności sympatyków AmigaOS 4.0 jako „maszyna do portowania”. Spod Twojej ręki wyszła całkiem spora liczba przeprotaowanego oprogramowania SDL. Na początek może powiedz czym jest „port SDL”?

Johan: W większości przypadków „port SDL” wcale nie jest portem. To tylko rekompilacja pod AmigaOS 4.0. Zazwyczaj niezbędne są jedynie drobne poprawki, takie jak zmiana ścieżek dostępu na bardziej amigowe, czy zmiana kilku parametrów w pliku Makefile. Czasami trzeba także skonsolidować jakieś dodatkowe biblioteki i to wszystko. Wykonujemy kompilację i gotowe.

Portem nazwałbym coś, w co muszę włożyć trochę więcej wysiłku, aby zadziałało pod AmigaOS 4.0. Nie jestem jeszcze zbyt doświadczony i głównie raczej rekompiluję programy, zostawiając trudniejsze rzeczy innym, bardziej obeznanym w temacie.

Ile rekompilacji masz na swoim koncie?

Johan: Chłopie, nie mam pojęcia. Na pewno wiele! (po chwili) Doliczyłem się jakichś 220.

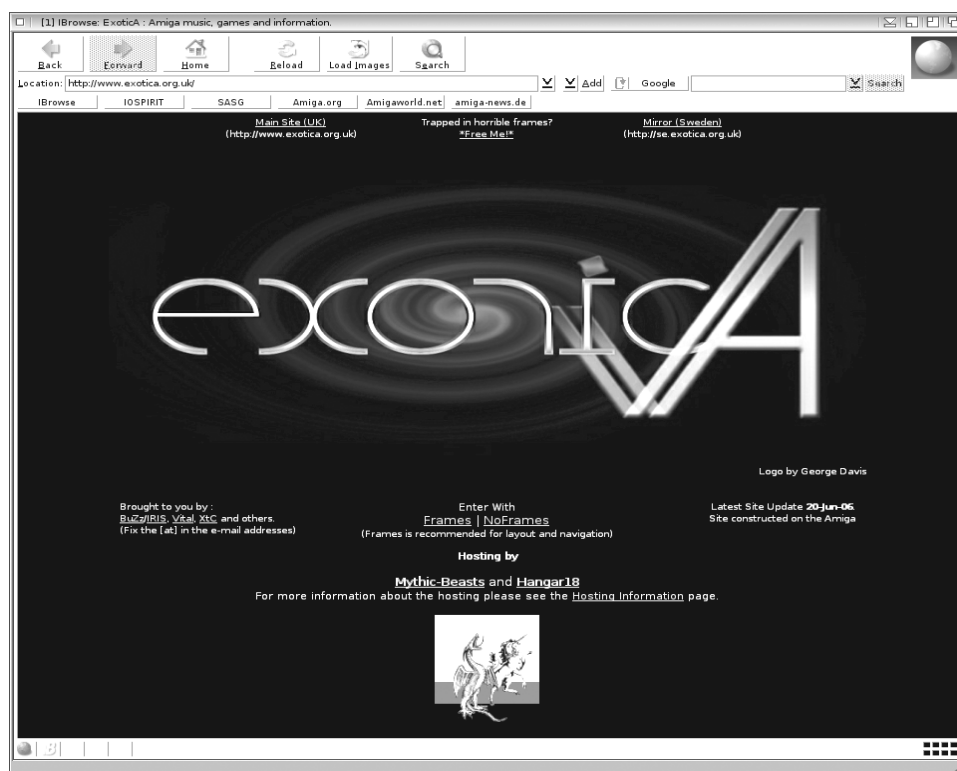
Czy możesz dać przykłady kilku aplikacji lub gier, które sądzisz, że wymagają specjalnej wzmianki?

Johan: No pewnie. Desmume - emulator Nintendo DS, Primate Plunge - niezła platformówka, Milky Tracker - tracker muzyczny. LibGameMusicEmulator to moje największe osiągnięcie. Pracowałem nad nim wspólnie z pierwotnym autorem. Pomagał mi podczas modyfikacji źródeł programu w bibliotece konsolidacyjną. Curty wykorzystał ją do stworzenia bardzo fajnej wtyczki dla TuneNet, która pozwala na odgrywanie wszelkiej maści formatów muzycznych spotykanych na starych konsolach do gier. Dangen i Tenmado to dwie bardzo fajne, japońskie strzelaniny, w które warto zagrać! Super Mario War to platformówka dla dwóch osób. Lista jest długa.

Napisałeś także szkółkę „Spot's Porting for Dummies” (z ang. „Portowanie dla opornych według Spota”), która jest dostępna do pobrania z OS4depot.net. Jaki jest jej cel? Czy pomoże mi w tym, abym w pół godziny został mistrzem kodowania? Czy sprawi, że będę szybszy, silniejszy i lepszy?

Johan: Tak. To wszystko i jeszcze więcej! Chciałem coś w ludziach uaktywnić, aby chwycili bakcyla! Chciałem im pokazać, że stworzenie portu w wersji dla naszej platformy nie jest takie trudne. Dalej ludzie, portujcie co się da!

Jakie są wymagania co do ogólnodostępnego kodu programu, aby, przy pomocy Twojej



ExoticA zawiera wiele informacji na temat muzyki z amigowych gier.

szkółki, możliwa była jego rekompilacja lub port?

Johan: Musi to być albo proste narzędzie shel-low, albo coś, co wykorzystuje SDL. Prawdziwa zabawa zaczyna się wtedy, gdy doczekamy się prawidłowej obsługi 3D! Możecie się wtedy spodziewać zalewu sporej ilości moich portów!

Czy posiadasz jakieś sprecyzowane plany dotyczące przyszłości Twoich prac? Możesz zdradzić nam kilka rzeczy, które są na takiej liście?

Johan: Zazwyczaj nie robię planów, choć teraz mam. Jest to jednak projekt komercyjny, więc nie mogę zbyt wiele o nim powiedzieć. Przeznaczony będzie dla AmigaOS 4.0. Co się zaś tyczy innych rzeczy, to decyzja zapada wtedy, gdy wpadną mi w ręce. Włączając AmigaOne, nie wiem czym będę się zajmował. Obecnie w systemie brakuje kilku niezbędnych elementów, a większość gier i narzędzi pod SDL już zostało przeportowanych. Jeśli ktoś chciałby pomóc, warto zainteresować się PhysFS, Clanlib i Py-Game. Dzięki temu pojawiłoby się sporo sportowanych gier i narzędzi dla AmigaOS 4.0.

Jools, jesteś webmasterem strony internetowej ExoticA. Jest to coś w stylu bazy danych dotyczącej najlepszych amigowych lat. Jaki jest jej cel i czego dotyczy?

Jools: Stronę uruchomiłem w roku 1997. Pierwotnie miało to być archiwum z modułami muzycznymi „egzotycznych formatów”. Najprościej mówiąc, chodziło o każdy moduł muzyczny, który powstał przy wykorzystaniu mało popularnego, amigowego oprogramowania (w tym także autorskie systemy kodowania dźwięku). Zaliczały się do tego utwory Chrisa Huelsbecka i Jochena Hippela, jak również muzyka z dem z dźwiękami wygenerowanymi na styl układu SID, która była tworzona na trackerach, takich jak chociażby Future Composer. Później strona zaczęła się rozwijać i dodawałem do niej kolejne elementy, aż doszedłem do obecnego stanu jakim jest archiwum wszelkiej muzyki z amigowych gier, bez znaczenia w jakim formacie powstała. Zaisztowała pod nazwą „UnExoticA”. Na stronie znajdują się też zeskanowane obrazy z pudełek z gramami, jak również ciekawe informacje dotyczące amigowej demosceny.

Minęło trochę czasu od ostatniego uaktualnienia. Czy strona nadal „żyje”?

Jools: Strona w obecnym stanie jest bardzo trudna w utrzymaniu. Gdy zaczynałem, przyświecała mi idea, aby wszystko było w gołym HTML-u, aby łatwo można było całość wypalić na płytę i z niej ją uruchamiać. Czasy się zmieniły, a strona zawiera już kilka gigabajtów danych. Utrzymanie strony w starym HTML stało się zadaniem trudnym. Poza tym wykorzystalem HTML 3.x, którego zmierzch powoli nadchodzi. Pomijając jednak to wszystko, było kilka uaktualnień UnExoticA, do których należy także zaliczyć mirror kolekcji High Voltage SID. Zawartością UnExoticA w większości zajmował się mój kolega, Jason Skelly (pseudo XtC), odpowiedzialny także za logo i grafikę strony. Ostatnio jednak urodziło mu się dziecko, co niestety zjadło resztki jego wolnego czasu! Niemniej jednak, projektowi jeszcze wiele brakuje, aby uznać go za „umarły”...

Są jakieś plany dotyczące przyszłości strony?

Jools: Tak. Pracujemy nad nowym wcieleniem strony, które oparte będzie na silniku Wiki.

Każda osoba odwiedzająca będzie w stanie wprowadzić zmiany i ulepszenia. Jeszcze nie wszystko ze starej strony zostało przeniesione i prace trwają. Dla osób, które chcą zobaczyć jak to się prezentuje, podałem stosowny odnośnik (patrz Ramka). Należy pamiętać, że nowa wersja strony wymaga nowoczesnej przeglądarki, która obsługuje CSS. W przeciwnym razie całość będzie nieco dziwnie wyglądać (aktualnie strona oparta na Wiki czytuje się jako domysł - przyp. tłum.).

Widziałem Twoje zdjęcie, na którym demonstrujesz na ramieniu tatuaż z logo Commodore. Czy jest on prawdziwy?

Jools: Obawiam się, że tak!

Kiedy go sobie zrobiłeś i dlaczego?

Jools: Zrobiłem go sobie jakieś cztery i pół roku temu. Marzyłem o czymś trwałym i głupim, czego żałowałbym w późniejszych latach mojego życia. Logo Commodore wydawało się być idealne! Poważnie jednak, bardzo podoba mi się to logo. Obawiam się jednak tego, że ta marka jest nadal w użyciu i mogę pożałować mojej decyzji wcześniej niż mi się wydaje! Sądzę, że jest fajny. Moja dziewczyna uważa jednak, że to dziwactwo i głupota!

Oprócz udziału przy pracach nad Hively Trackerem oraz stroną ExoticA, czy jest coś amigowego, czym chciałbyś się pochwalić?

Jools: Zupełnie nic :) Napisałem kilka programów użytkowych i intr. Nic wartego uwagi!

Johan „Spot” jest członkiem grup Triad oraz Up Rough, podczas gdy Jools „Buzz” i Peter „Xeron” należą do grupy IRIS. Czy amigowa scena nadal żyje?

Peter: Tak. Amigowe dema i intra pojawiają się w „compotach” na party, takich jak Breakpoint czy Assembly. Nadal są party poświęcone wyłącznie Amidze (choćby Motorola Inside), nadal są ludzie, którzy lubią robić dema na Amigę. Różnica tylko taka, że nie jesteśmy już przyszczatymi nastolatkami.

Jools: Żyje i nawet jeszcze dycha. Jest kilka grup, które nadal coś tworzą. W zeszłym roku, podczas Breakpoint 2006, grupa IRIS zwyciężyła w demo compo produkcją „Kilofix”. Ephidrena również wydała wspaniałe demo „lux aeterna luceat eis”. Inne grupy, takie jak Loonies, RNO i Up Rough nadal są aktywne i tworzą całkiem dobre produkcje. Podczas Assembly 2006 grupa TBL zdemontowała wyśmienite demo Starstruck. Co się zaś tyczy IRIS, pozostała część grupy pracuje nad kolejną superprodukcją. Czekam z niecierpliwością na to co pokażą i zamierzam podczepić się pod ich sukces!

Johan: Jak już koledzy powiedzieli, scena nadal żyje. Nie jest to takie życie, jak za starych, dobrych czasów, ale coś się dzieje. Up Rough nigdy nie było w tak dobrej formie. Nasza strona (<http://www.uprough.net>) została ostatnio całkowicie przebudowana i naprawdę przemy do przodu. Niebawem udostępnimy nowe radio internetowe! Scena C64 radzi sobie lepiej niż scena amigowa. Jest więcej aktywnych osób i pojawia się więcej „stuffu”. Nawet komercyjne gry.

Czy dziś, ponad dekadę od największych klasyków w postaci megadem grupy Budbrina i dema „9 Fingers” grupy Spaceballs, dzieje się coś znaczącego na amigowej demoscenie?

Peter: Tak. Grupy takie jak IRIS, TBL, czy Ephidrena wyciskają ostatnie soki z Amig wyposażonych w procesory 68060 i kości AGA. Są także ludzie, którzy piszą dema i intra dla nierozszerzonej Amigi 500. Wszystko to dla zabawy.

Jools: W pewnym sensie odpowiedziałem na to pytanie wcześniej. Bardziej znaczące wydarzenia mają miejsce na dużych party, takich jak Breakpoint czy Assembly, z dużym naciskiem na Amigę podczas tego pierwszego.

Johan: Wydanie Hively Trackera jest rzeczą znaczącą.

Co sądzicie o obecnej sytuacji Amigi? Czy sądzicie, że Amiga ma przyszłość?

Peter: Sytuacja ze sprzętem dla AmigaOS 4.0 bardzo mnie dołuje. Nie sądzę, aby Amiga znowu stała się znaczącym graczem na rynku komputerów desktop. Mam tylko nadzieję, że Hype-ri- on znajdzie sposób, aby utrzymać się na powierzchni i coś zarobić na sprzedaży AmigaOS 4.0. Kocham ten system. Kocham z niego korzystać, pisać dla niego i w ogóle. Nie chciałbym zobaczyć jak umiera.

Jools: To zależy. Nadal będę używał moich komputerów, gdyż jest to hobby, które mnie interesuje. Co się zaś tyczy „nowego” sprzętu. No cóż, trudno mi się określić, na ile mnie to interesuje. Na pewno byłbym zainteresowany udostępnieniem AmigaOS na zasadach Open Source, abym mógł w nim trochę pogrzebać.

Johan: Już nigdy Amiga nie będzie tak wielka, jak miało to miejsce w przeszłości. Niemniej, wraz z wydaniem obiecanego sprzętu, sprawy na pewno się polepszą. Moje największe nadzieje pokładam w wydaniu AmigaOS 4.0 na PlayStation 3. To byłaby idealna platforma dla sceny - jeden standard, wszędzie taki sam. Atrakcyjność tego dla sceny byłaby na miarę Amigi 500. „Jazdy po rejestrach” i maksymalna optymalizacja ponownie byłyby możliwe. Konkurencja znowu byłaby na równych prawach.

Jak długo macie zamiar wspierać AmigaOS?

Peter: Tak długo, jak działają moje Amigi - korzystam z nich. Uwielbiam pisać pod i dla AmigaOS. Nawet jeśli nie byłoby nikogo, z kim mógłbym się tym dzielić, nadal miałbym frajdę robiąc to. Obecnie cieszę się, że jest społeczność, dla której mogę to robić. Co prawda mała, kąśliwa i podzielona, ale jest.

Jools: Do czasu gdy przestanie mi przynosić satysfakcję.

Johan: Tak długo, jak tylko będzie dostarczać rozrywki. Odejście nie jest rozwiązaniem!

Jakie sprzęty posiadacie i do czego je wykorzystujecie?

Peter: Obecnie większość mojej kolekcji jest spakowana i leży na strychu. Sprzedajemy nasz dom i z tego powodu nie może być w nim „graciami”. Niemniej, mój główny komputer to AmigaOne XE-G4 z AmigaOS 4.0. Używam go głównie do odbierania poczty elektronicznej, pisanie oprogramowania, emulacji, sesji na IRC-u, przeglądania stron internetowych, rozmów z przy pomocy komunikatora MSN, tworzenia muzyki i grafiki. Posiadam też A4000 wyposażoną w kartę CyberstormPPC/060, Mediatora 4000, kartę graficzną Voodoo, Repulse i inne bajery-rowery. Działa na nim AmigaOS 4.0 beta oraz AmigaOS 3.9. To był mój główny komputer zanim wszedłem w posiadanie AmigaOne.

Trzymam go głównie dlatego, że zbyt dużo w niego zainwestowałem, aby tak po prostu się z nim rozstać. Wykorzystuję go do testów AmigaOS 4.0 oraz w niewielkim stopniu do programowania. Kocham ten sprzęt. Mam jeszcze Amigę 1200 z kartą 060, na której tworzę i oglądam dema oraz laptopa z Windowsem XP, którego noszę ze sobą, przeglądam strony internetowe i oglądam filmy na DVD. Pozostałą resztę sprzętu (łącznie coś około 30 sztuk) stanowią inne modele Amig, Pegasos i kilka komputerów 8-bitowych.

Johan: AmigaOneXE/G3 i A1200/060. AmigaOne to mój główny komputer, a A1200 stanowi jego uzupełnienie i stosowany jest głównie na potrzeby uruchomienia niezbędnego, starszego oprogramowania oraz dem.

Jools: A500 i A4000. Mam też kilka innych, ale nie korzystam z nich często. Lubię A500 ze względu na stare gry i dema, a A4000 dla nowego „stuffu” i pisanie oprogramowania.

Jakie są Wasze najlepsze i najgorsze amigowe wspomnienia?

Peter: Najlepsze - prezent urodzinowy w postaci A1200. Najgorsze - obecna sytuacja AmigaOS 4.0 jak jeden, długi koszmar. Nie mogę się pogodzić z tym, że tak wspaniały system jest marnotrawiony przez politykę firmy.

Johan: Amen! Nic dodać, nic ująć!

Jools: Najlepsze - prawdopodobnie pierwsze kilka tygodni posiadania Amigi i wczesne lata

90-te, podczas których istniała scena i BBS-y. Najgorsze - rezygnacja z układow AAA, upadek Commodore oraz smutek po odejściu kilku wielkich, zasłużonych dla Amigi osób (zmarły niedawno Richard Joseph – spójnik jego duszy).

Na zakończenie, chciałem Wam podziękować za poświęcony na tę rozmowę czas, jak również za Wasz wkład w amigowe oprogramowanie. Czy chcecie może coś jeszcze dodać?

Jools: Dziękuję za rozmowę! Chciałem podziękować wszystkim, którzy wspierają moją pracę nad stroną ExoticA. Są to: Jason (XtC), Richard (Zeg), Stuart (Kyzer), Don Adan i inni. Dziękuję też Peterowi i Johanowi za stworzenie Hively Trackera i dużo cierpliwości w stosunku do mojej osoby. Jako riposta na komentarz na forum, chciałbym jeszcze dodać, że: „Xeron Smells!” „Wir brauchen mehr Zorrokarten!” (w tłumaczeniu: „Xeron jest głupi!” „Potrzeba nam więcej kart Zorro!”)

Johan: Wielkie dzięki dla wszystkich ludków z Up Rough i podziękowania dla Sabiny za to, że rozumie, iż nigdy nie będzie w moim życiu na pierwszym miejscu!

Peter: Dziękuję całej amigowej społeczności za długie lata przyjaźni i wspólnej dobrej zabawy. Dziękuję też mojej żonie, że znosi bez narzekania całe to moje komputerowe dziaństwo!

Jools: Chciałbym podać Wam kilka odnośników do stron, o których wspomniałem:

Główna strona ExoticA

<http://www.exotica.org.uk>

UnexoticA

<http://www.exotica.org.uk/tunes/unexotica/fra mes.html>

Nowa wersja strony ExoticA

<http://dev.exotica.org.uk>

Amiga Demo Scene Online Reference Manual

<http://kestra.exotica.org.uk>

Strona party Breakpoint

<http://breakpoint.untergrund.net/>

Dema

„Kilofix” grupy IRIS

<http://www.pouet.net/prod.php?which=24501>

„lux aeterna luceat eis” grupy Ephidrena

<http://www.pouet.net/prod.php?which=24505>

„Planet Loonies” (4k Intro) grupy Loonies

<http://www.pouet.net/prod.php?which=24454>

„Starstruck” grupy TBL

<http://www.pouet.net/prod.php?which=25778>

Odnosińki Joolsa:

Dobry Hosting w PPA.pl

Już za 50 PLN rocznie możesz mieć:

Konto 1000 MB, 5 GB transferu miesięcznie, unikalny adres w domenie *.ppa.pl, 5 baz danych (MySQL i PostgreSQL), FTP, WWW, PHP, CGI, ColdFusion, Tomcat, CRON. Własne strony błędów, kopie bezpieczeństwa, pomoc techniczna. Do tego wiele nielimitowanych opcji: konta e-mail z ochroną antywirusową i antyspamem, z dostępem przez www, aliasy/przekierowania e-mail, parkowanie własnych domen, subdomeny. Duży wybór preinstalowanych aplikacji www (CMS-y, galerie, blogi, fora i inne), a wszystko jest zarządzane poprzez WWW za pomocą wygodnego panelu administracyjnego PLESK.

... a za dodatkowe 50 PLN Twoje konto zwiększy się do:

2000 MB pojemności
10 GB transferu miesięcznie
10 baz danych

A wszystko w domenie www.ppa.pl
- największego w Polsce portalu poświęconego Amidze i tematom z nią związanym.

W ofercie dostępne także inne warianty, również konta darmowe.

Sprawdź na www.hosting.ppa.pl

Amigowa retrospekcja

Część 2: Amiga 1000. Trevor Dickinson przypomni wczesną historię Amigi oraz modelu, od którego wszystko się zaczęło.

Cofnij się w myślach o jakieś 25 lat i spróbuj sobie wyobrazić ówczesny świat. Prezydentem USA był Ronald Reagan, a w Anglii po raz pierwszy szefem rządu została kobieta - Margaret Thatcher. NASA wystrzeliło swój pierwszy prom kosmiczny (Columbia), IBM rozpoczął produkcję komputerów osobistych (PC), został odkryty wirus HIV.

Na tym polu powstał zupełnie nowy fenomen o nazwie mikrokomputer. Bił on rekordy sprzedanych egzemplarzy. Sam termin został wymyślony, aby odróżnić nowe, stosunkowo niedrogie maszyny od bardzo drogich komputerów głównych (tzw. mainframe) oraz minikomputerów, sprzedawanych przez międzynarodowe korporacje jak: IBM, Digital, HP itp. Na rynek komputerów domowych Commodore wprowadziło VIC20 - niedrogą maszynę umożliwiającą wyświetlanie kolorowej grafiki. Kosztował on zaledwie 300 dolarów i był pierwszym na świecie komputerem, którego sprzedaż osiągnęła ponad milion sztuk. W sumie, pomimo krótkiego życia rynkowego, sprzedano około 2,5 miliona egzemplarzy. Było to na kilka lat przed wprowadzeniem na rynek Commodore 64, który do tej pory dzierży palmę pierwszeństwa najlepiej sprzedającego się komputera wszech czasów z wynikiem ponad 22 milionów sprzedanych egzemplarzy.

Tworzenie mikrokomputerów stopniowo nabierało tempa, począwszy od czasów wprowadzenia Kim-1 oraz Altair w roku 1975, aż do apogeum popularności 8-bitowców w późnych latach 70 XX wieku, które doprowadziło do powstania rynku gier komputerowych. O dominację na rynku komputerów domowych walczyli Commodore, Apple oraz Tandy. Jednak prawdziwą nagrodą był rynek biznesowy ze swoimi wysokimi cenami i zyskami. Rosnący potencjał przemysłu komputerowego przyciągnął całą falę nowych producentów sprzętu i oprogramowania liczących na zyski dzięki nowym technologiom.

Międzynarodowe korporacje początkowo nie przywiązywały wagi do szalu związanego z mikrokomputerami, uznając to jedynie za chwilową fascynację. Byli pewni, że ich technicznie dużo bardziej zaawansowane maszyny, sprzedawane odbiorcom biznesowym, w dalszym ciągu będą przynosić ogromne zyski. Mikrokomputery były traktowane jako zabawki nie nadające się do użytku biznesowego.

Jednakże w przeciągu zaledwie kilku lat mikrokomputery wyrwały się z wyciszonych i klimatyzowanych firmowych centrów komputerowych i zawędrowały pod strzechy roztuszajomanych użytkowników. Doprowadziło to do wysypu komputerów przeznaczonych na potrzeby drobnych przedsiębiorstw. Uruchamiano na nich jakże nudne, ale jednocześnie niezbędne programy, takie jak: procesor tekstu, program księgowo-rozliczeniowy oraz niedawno wymyślony hit - arkusz kalkulacyjny.

IBM, ówczesny główny dostawca „prawdziwych” komputerów, w końcu zdał sobie sprawę, że moda na mikrokomputery nie jest chwilowa. Sprzedaż i zyski firmy mogły poważnie ucierpieć, jeżeli nie włączy się do gry na tym rynku. Próbując zdobyć część udziału na rynku drobnych przedsiębiorstw oraz przyciągnąć coraz liczniejszą grupę użytkowników komputerów „domowo-biurowych”, IBM wprowadza swój

własny mikrokomputer. W 1981, po bardzo krótkim okresie przygotowawczym, na rynek trafia IBM 5150 PC. Posiadał on procesor 8088 o taktowaniu 4,77 MHz oraz system operacyjny PC-DOS na licencji Microsoft. Skrót PC pochodził od słów „Personal Computer” (komputer osobisty). Nie był to nowy termin, ale przystosowany przez IBM jako odróżnienie ich produktu od wielu innych mikrokomputerów obecnych w tamtych czasach na rynku (nazywanych komputerami domowymi (home computer) - przyp. tłum.).

IBM PC posiadał otwartą architekturę. W wersji z 64 kB RAM, stacją dyskieta 5,25-cala i czarno-białym monitorem kosztował 3000 dolarów. Dostępna była również wersja z kolorową grafiką - dodatkowa karta graficzna klasy CGA umożliwiała wyświetlenie 16 kolorów w rozdzielczości 640x200, lecz podnosiła koszt zestawu do oszałamiającej kwoty 6000 dolarów. Do komputera dołączone było oprogramowanie w postaci arkusza kalkulacyjnego Lotus-123.

Aby przyspieszyć wprowadzanie maszyny na rynek i obniżyć jej koszty, IBM podjął szereg decyzji, które zemściły się na nich w przyszłości. Zdecydowali się wybudować maszynę z od razu dostępnych podzespołów różnych zewnętrznych dostawców. Wybrali gorszy technicznie, ale tańszy 8-bitowy procesor 8088, chociaż istniały już na rynku rozwiązania szybsze, lepsze, ale też droższe. Prawdopodobnie jednak największym błędem było związanie się z oprogramowaniem firmy Microsoft (PC-DOS). Ta decyzja w dłuższej perspektywie wiele ich kosztowała i zapewne do tej pory śni się po nocach zarządowi IBM.

W końcu świat biznesu miał dostawcę, który mógł wyprodukować masowo pewne, solidne i, co najważniejsze, standardowe komputery. Środowisko biznesowe i twórcy oprogramowania pokochali IBM PC, ponieważ oferował pewien standard dla oprogramowania i użytkowników. W dość krótkim czasie konkurencja została zmiażdżona. Na przekór firmom takim jak Apple, wszechobecny PC, a także jego kłony oparte na procesorach Intel x86, zdominowały rynek biznesowy, a w końcu rynek komputerów domowych.

Narodziny Amigi – Hi-Toro i Lorraine

Zapewne zastanawiasz się po co w ogóle piszę o straszliwym PC w artykule poświęconym początkom Amigi. Uważam, że niezwykle ważne jest, aby mieć właściwe wyobrażenie na temat ówczesnego świata mikroelektroniki, do którego zawiła Amiga. Świata zdominowanego przez IBM PC i jego kłony, w przeważającej większości wyświetlające w miejscu pracy, na monochromatycznych monitorach tylko aplikacje służbowe.

W tym samym roku, w którym powstanie IBM PC, Jay Miner i jego zespół rozpoczynają pracę nad nową, rewolucyjną konsolą do gier. Nadano jej nazwę Lorraine, natomiast firmie, w której pracowali - Hi-Toro. Prace były w większości finansowane przez dentystów z Florydy, choć sami pracujący nad maszyną konstruktorzy także posiadali część udziałów firmy. Lorraine miała być oparta na 32-bitowym procesorze 68000 firmy Motorola, posiadać układy specjalizowane,

oferować zaawansowaną kolorową grafikę i dźwięk stereo. Do tego miała posiadać dostarczany na dyskietkach wielozadaniowy system operacyjny z graficznym interfejsem użytkownika i tekstowym interpretatorem komend - obecnie ten system jest znany jako AmigaOS. Swoje prace próbowali utrzymać w tajemnicy pod fasadą projektowania gier komputerowych oraz drobnych dodatków sprzętowych dla Atari 2600. W późniejszym czasie firma zmieniła nazwę na „Amiga Corporation” a Lorraine została przemianowana na Amigę.

W 1983 roku nastąpił kryzys na rynku gier wideo. Przyszłość nie rysowała się różowo dla kolejnej konsoli. Na szczęście, dzięki zastosowanemu podejściu, konieczne były tylko niewielkie zmiany, aby z Lorraine zrobić pełnowartościowy komputer. Nie trzeba było też wielkiej perswazji, aby przekonać do tego pomysłu inwestorów.

Jak to zwykle bywa przy projektowaniu zaawansowanej technologii, pieniądze pierwotnego inwestora wyczerpują się, gdy projekt jest już prawie ukończony. W takich sytuacjach projektanci zazwyczaj sprzedają prawa do swojego dzieła za ułamek jego wartości, aby uniknąć upadłości konsumenckiej i być może ujrzeć kiedyś swoje dzieło w pełni ukończone. Podobnie było z zespołem projektantów Lorraine. Już w 1983 mieli przejściowe problemy finansowe. Podpisali wówczas porozumienie z Atari, dając im dostęp do technologii układów specjalizowanych Amigi w zamian za środki na kontynuowanie pracy.

W 1984 Lorraine zaprezentowano podczas CES (coroczne, styczniowe Targi Elektroniki Konsumenckiej odbywające się do dziś - przyp. tłum.) w Las Vegas. Do prezentacji użyto słynnej animacji Boeing Ball. Nadzieje na zainteresowanie projektem potentatów na rynku niestety się nie ziściły. W ciągu następnych kilku miesięcy Amiga Corporation ponownie miała problemy finansowe. Lorraine była prezentowana różnym potencjalnym inwestorom, jednak wszyscy ją odrzucali ze względu na brak kompatybilności z PC. Steve Jobs z Apple narzekał nawet, że jest zbyt rozbudowana od strony sprzętowej! Czarne chmury zbierały się nad projektem. Jay Miner i jego zespół stanęli przed realną groźbą utraty kontroli nad swoim dziełem na rzecz Atari. W owym czasie Atari należało do byłego współzałożyciela Commodore - Jacka Tramiela (Żyd polskiego pochodzenia, urodzony w okresie międzywojennym w Łodzi, prawdziwe nazwisko to Jacek bądź Idek Trzmieł lub Tramielski - przyp. tłum.). Tramiel mając w pamięci wygraną z Commodore potrzebował technologii Lorraine jako gwoźdź do trumny C64. Jednakże nie chciał inżynierów odpowiedzialnych za ten projekt. Próbując zrobić kolejny dobry interes, zaczął bardzo stanowczo naciskać na ludzi z Amiga Corporation. Nic zatem dziwnego, że gdy Commodore zaoferowała zakup, spotkała się z bardzo przychylnym przyjęciem.

W 1984 potężna firma Commodore, po przymusowym rozstaniu z Tramiel, miała się zarówno pod względem finansowym jak i klarowności dalszej strategii. Tramiel był jednym z liderów ówczesnego rozwoju mikrokomputerów. Miał na swoim koncie m.in. serię maszyn PET do zastosowań biznesowych i edukacyjnych oraz VIC20 i C64 do zastosowań domowych.

Na początku 1984, zaraz po jego odejściu, Commodore zanotowała największe w swojej historii przychody - 1,3 miliarda dolarów, z czego 144 miliony zysku netto. W ciągu kolejnych 12 miesięcy zyski spadły o 94% i w pierwszym kwartale 1985 firma przyniosła 21 milionów dolarów strat. Ceny akcji Commodore na amerykańskiej giełdzie spadły z 60 do 20 dolarów za sztukę. Firma wciąż szukała następcy przynoszącego wcześniej zyski C64.

Commodore utopiło ogromne sumy pieniędzy w komercyjne niewypały w dziedzinie sprzętu domowego, takie jak C16, C116, C232 i Plus/4. Na rynku biznesowym kląp okazał się też PET II - następca PET. Bez wizji i determinacji Tramiela nie było nikogo w Commodore, kto umiałby skupić wysiłki tamtejszych, bardzo dobrych, inżynierów. Niektórzy obwiniali też autokratyczny styl rządów Tramiela za kłopotliwe położenie w jakim znalazła się firma po jego odejściu.

Pomimo chwiejnej pozycji Commodore, gdy wyciągnęła ona rękę do spragnionej gotówki Amiga Corporation, dobicie targu przebiegło bardzo szybko. Commodore przejmując inicjatywę dosłownie sprzątnęła sprzed nosa Atari (i Tramiela) Amiga Corporation i jej technologię. Za 100% udziałów zapłacono 24 miliony dolarów. Amiga Corporation była uratowana, a inwestorzy i inżynierowie uniknęli ruiny. Przynajmniej w owym czasie zarówno Jay Miner, jak i jego zespół, byli zadowoleni z przejęcia przez Commodore. Dzięki temu, że posiadali część udziałów firmy, sporo zarobili i byli w stanie spłacić swoje długi. Dentyści mogli natomiast spokojnie spędzać emeryturę na Florydzie (i tak tam w końcu mieszkali).

Mniej więcej w tym samym czasie IBM ogłosił zbliżającą się premierę IBM PC AT. Komputer oparty na procesorze 80286 6 MHz posiadał 256 kB RAM, stację dyskieta 5,25 cala o pojemności 1,2 MB i system PC-DOS 3.0, a jego cena wynosiła 4000 dolarów. Wyposażenie sprzętu dodatkowo w twardy dysk o pojemności 20 MB, kolorowy monitor i kartę graficzną standardu EGA oferującą 16 kolorów w rozdzielczości 640x350 zwiększało cenę o kolejne 2700 dolarów. Również w tym samym czasie, prawie dwa lata po pierwszej zapowiedzi, Microsoft zaprezentował w końcu Windows 1.01. Rozpoczął tym samym trwający do dziś trend opóźnień w wydawaniu swoich produktów.

Commodore Amiga

Po przejściu Amiga Corporation nowy komputer został po prostu nazwany „Amiga”. Commodore naciskało na jak najszybszą premierę sprzętu zwłaszcza, że Atari, zarządzane przez Tramiela, mogło odebrać palmę pierwszeństwa swoim nowym Atari 520ST, również opartym na procesorze Motorola 68000. Inżynierowie ciężko pracowali i w lipcu 1985 Commodore zaprezentowało światu swój nowy „produkt marzeń” - Commodore Amiga. Prezentacja przed specjalnie zaproszonymi przedstawicielami prasy, reporterami, dziennikarzami działów technologicznych, twórcami oprogramowania, pracodawcami i ludźmi zajmującymi się analizą rynku miała miejsce w Nowym Yorku, w Centrum im. Lincolna. Marketingowcom z Commodore udało się nawet ściągnąć Debbie Harry - wokalistkę rockowej grupy „Blondie” oraz Andy’ego Warhol’a - artystę, pisarza, twórcę awangardowych filmów i członka-założyciela ruchu Amerykańskich Artystów Pop (The American Pop Artist Movement). Ta eklektyczna mieszanka miała zwiastować pojawienie się komputera Commodore Amiga. Komputera, który o wiele lat wyprzedzał swoje czasy.



A1000 demonstrująca ekrany oraz wielozadaniowość.

Posiadał on wielozadaniowy, oparty na filozofii „okien” system operacyjny, 32-bitowy procesor Motorola 68000, 256 kB RAM, stację dyskieta 3,5 cala (880 kB). To wszystko było do nabycia za jedyne 1295 dolarów. Za kolejne 300 można było dokupić kolorowy monitor. Był to pierwszy istniejący, prawdziwie multimedialny komputer. Powstał w czasach, gdy świat nie rozumiał jeszcze przełomu jaki prezentowała koncepcja Amigi. Nie istniał też jeszcze termin „multimedialny”. Pamiętam, że nawet 5 lat po wypuszczeniu Amigi miałem z kolegami z pracy zażartą dyskusję na temat zasług Amigi i multimedii. Nie trzeba dodawać, że byli oni zagorzałymi zwolennikami Windowsa i DOS-a.

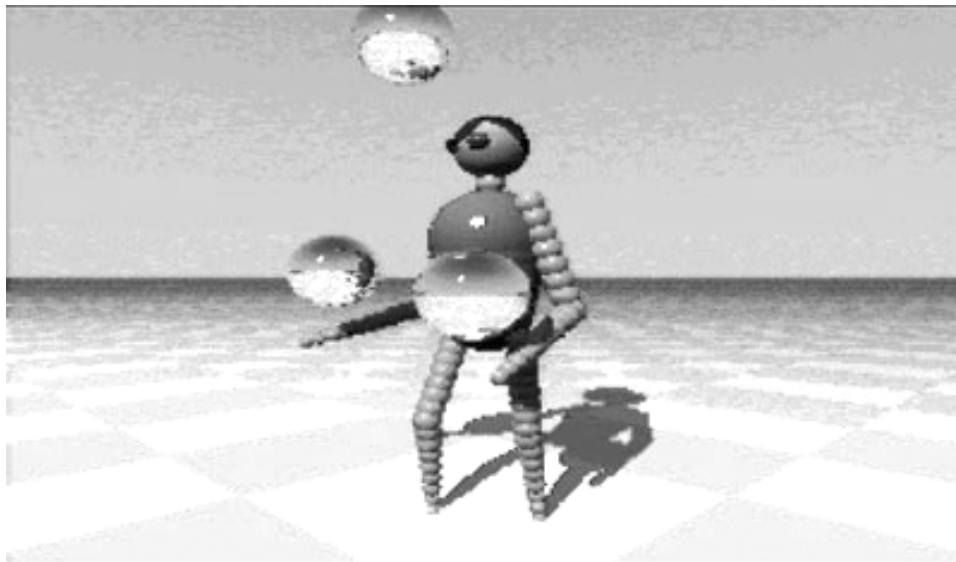
Początkowo Amiga była głównie postrzegana jako maszyna do gier. Niewielu ludzi dostrzegało wagę zaawansowanych możliwości graficznych oraz dźwiękowych w połączeniu z wielozadaniowym systemem operacyjnym zawierającym graficzny interfejs użytkownika. Amigowe pojęcie multimedii, będące obecnie standardem dla wszystkich komputerów osobistych, stanowi przesłanie dla potomnych uczynione przez twórców tego komputera.

Zamiast katować obliczeniami główny procesor, Amiga zawierała układy specjalizowane zajmujące się grafiką oraz dźwiękiem (Agnes, Denise, Paula). Podczas gdy właśnie przedstawiony światu, wielokrotnie droższy, IBM AT oferował 16-kolorową grafikę typu EGA w niskiej rozdzielczości, Amiga mogła się poszczycić paletą 4096

kolorów w rozdzielczości 640x400. Posiadała także układy specjalizowane przyspieszające operacje graficzne, a także możliwość podłączenia do telewizora czy magnetowidu. Możliwości w zakresie dźwięku w Amidze były równie oszałamiające. Wyposażono ją w cztery kanały dźwięku stereo i był to pierwszy komputer na świecie posiadający wbudowaną możliwość syntezy głosu. Właściwie obsługa grafiki oraz dźwięku była na tyle zaawansowana, że Amigę zaczęło używać wiele stacji telewizyjnych oraz spora grupa profesjonalistów zajmujących się tworzeniem efektów specjalnych. Było to niesamowite jak na komputer kosztujący ok. 1300 dolarów.

Dopełnieniem wszystkiego był równie rewolucyjny AmigaOS zaprojektowany przez Carla Sasenratha. Był w pełni wielozadaniowy, czyli pozwalał dynamicznie przydzielać moc procesora każdemu procesowi, mogąc jednocześnie reagować bez opóźnień na zewnętrzne, dodatkowe zdarzenia. Wypuszczony w tamtym czasie Macintosh jak i IBM PC posiadały systemy jedn zadaniowe.

Amiga miała niezwykle prosty graficzny interfejs użytkownika (Intuition) zaprojektowany przez R.J. Micala. Zastosowano w nim współdzielone biblioteki, wiadomości i skrypty. Co nadzwyczajne, możliwe było jednoczesne otwarcie kilku okien shella (konsoli tekstowego interpretatora komend). Zdziwiałające, że użytkownicy Macintosha i peceta na niektóre z tych cech musieli



Dzięki demom i animacjom jak „The Juggler” sprzedano wiele A1000.

czekać całą dekadę. Tak więc dzięki wielozadaniowemu systemowi, graficzny interfejs Amigi wydawał się dla użytkownika szybki, dużo szybszy niż ówczesnych komputerów Macintosh. Kolejnym przesłaniem oryginalności Amigi jest to, że nawet pięć lat później MS Windows, działający na dużo szybszym 80386, wciąż wydawał się wolniejszy.

Jedną z cech, którą już zawsze kojarzono z Amigą były przeciągane ekrany. Użytkownik mógł przeciągnąć w dół bieżący ekran (blat), odsłaniając drugi, znajdujący się pod nim, który na przykład wykonywał jakieś zadanie. Z pewnych względów ta możliwość Amigi wprowadzała w zakłopotanie wielu z moich pecetowych kolegów! Amiga przeprowadzała również przy starcie automatyczny test swoich komponentów.

Pomiędzy włączeniem komputera, a wyświetleniem ekranu zachęcającego do włożenia dyskietki z Kickstartem, komputer odgrywał krótki dźwięk. Oznaczał on, że od strony sprzętowej wszystko jest w porządku. Tego typu testy zastosowano również przy projektowaniu późniejszych Amig.

Jako hołd dla twórców Amigi, ich podpisy, a także odbicie łapy psa Jay'a Minera o imieniu Mitchy, znalazły się po wewnętrznej stronie górnej części obudowy Amigi.

Nie wszystko jednak było doskonałe. Komputer, wypuszczony w świat w pośpiechu (aby móc konkurować z Atari 520ST), zawierał, posiadający sporo błędów, AmigaOS w wersji 1.1. Okryty złą sławą ekran „Guru Mediation” (pokazujący błąd podczas zawieszania się AmigaOS) stał się dobrze znany wśród całego pokolenia amigowców.

Odwiecznym demem wczesnej wersji Kickstartu było dostarczenie go na dyskietce, przez co musiał zostać wczytany przed Workbenchem. Jednakże po miękkim resetcie (Ctrl+LAmiga+RAmiga) w większości wypadków trzeba było ponownie wczytywać tylko Workbench.

Obudowa Amigi, utrzymana w nowoczesnym, „płaskim” stylu, w generalnej konstrukcji była do pewnego stopnia podobna do obudowy C128D. Główną różnicą było miejsce służące do schowania nieużywanej klawiatury - znajdowało się

Specyfikacja Amigi 1000

Istnieją dwie wersje A1000. Pierwsza, sprzedawana w USA i Kanadzie, nie ma wbudowanego trybu EHB (Extra Half Bright). Późniejsze modele sprzedawane w USA, a także te dostępne w Europie i na świecie posiadają tryb EHB.

Procesor (CPU)

32-bitowy, Motorola MC68000 z 16-bitową szyną danych.
7,16 MHz w wersji NTSC oraz 7,09 w wersji PAL komputera.

Pamięć

256 kB pamięci CHIP, rozszerzalne do 512 kB poprzez cardridge.
Do 8 MB FAST RAM poprzez boczne złącze, 256 kB pamięci zarezerwowanej dla Kickstartu (Writable Control Store).
8 kB ROM dla kodu inicjującego.

Układy (chipset)

OCS (Original Chipset) - Agnus (Blitter & Copper) Denise i Paula

Grafika (Agnus oraz Denise)

Powszechne rozdzielczości:
320x200 32 lub 4096 kolorów (HAM-6)
320x400 32 lub 4096 kolorów (HAM-6)
640x200 16 kolorów
640x400 16 kolorów
Paleta 4096 kolorów
Ośiem szesnastobitowych sprite'ów z możliwością ponownego użycia, 60/80 kolumn kolorowego tekstu.
Programowalny priorytet obiektów i detekcja kolizji.
Układ specjalizowany odpowiedzialny za wyświetlanie animacji.

Bit-blitter do szybkiego przenoszenia danych graficznych.
Odciażanie procesora głównego na potrzeby innych zadań.
Działanie jako synchroniczny koprocesor dla zadań graficznych
Kontrola DMA (Direct Memory Access).
Wyświetlanie obrazu na analogowym monitorze poprzez wyjście RGB (standard PAL lub NTSC).

Dźwięk (Paula)

4 przetworniki / 2 kanały stereo
8-bitowa rozdzielczość / 6-bitowa głośność
28 kHz częstotliwość próbkowania
70 dB stosunek sygnału do szumu
Charakterystyka częstotliwości 20-6000 Hz
Impedancja 300 omów
9 oktaw
Modulacja amplitudy i częstotliwości
Kontrola wejścia/wyjścia dla stacji dyskierek oraz myszy/joysticka
Operacje dźwiękowe i dyskowe przebiegają przy minimalnym obciążeniu procesora głównego.

Graficzny Interfejs Użytkownika (GUI)

Intuicyjny system WIMP (z ang. Windows, Icons, Mouse, Pull-down menus - „okna, ikony, mysz, rozwijane menu”)
Kontrola przy pomocy myszy lub klawiatury
Do 50 nakładających się okien, każde obsługiwane w czasie rzeczywistym.
Okno Shell - interfejs do wpisywania komend

Klawiatura

Odlączana, pełnowymiarowa z 89 klawiszami.
10 programowalnych klawiszy funkcyjnych, 2 specjalne klawisze funkcyjne „Amiga”
4 klawisze kierunkowe.

Porty wejścia/wyjścia

Composite (PAL lub NTSC)
Analogowy port RGB
Modulator RF
2 x port gier do podłączenia myszy, joysticka, itp.
Dwa porty RCA („CHINCH”), stanowiące wyjście dźwięku.
Złącze zewnętrznej stacji dyskierek.
Port szeregowy RS232 (DB25)
Port równoległy Centronics (DB25)
(Model A1000, w przeciwieństwie do innych komputerów, miał odwrócone porty szeregowy i równoległy. Inaczej niż w nowszych Amigach port szeregowy był typu żeńskiego (z dziurkami) a równoległy - męskiego (z bolcami) - przyp. tłum.)
Złącze rozszerzeń dla pamięci RAM, kontrolera SCSI, itp.
Złącze klawiatury.

Peryferia

3,5-calowa stacja dyskierek DD - 880 kB.
Dwuprzyciskowa mysz.

Oprogramowanie

AmigaDOS 1.0, 1.01, 1.02.
Dyskietka z Kickstartem.
MS Amiga Basic.
Amiga Tutorial.
Biblioteka syntezy głosu.

Waga/wymiary

Waga ok. 6 kg.
Wymiary: 10,8 x 45 x 33 cm.

Zasilanie

110/120 V 60 Hz 90 W 1A (USA)
220/240 V 50 Hz 60 W 1A (Europa)

pod obudowę komputera. Jednakże w przeciwieństwie do C128D, plastik użyty do obudowy Amigi był stosunkowo marnej jakości. Klawiaturę podłączono do obudowy za pomocą lekkiego kabla telefonicznego z identyczną wtyczką. Podobnie jak ma to miejsce w przypadku telefonu, przewód ten szybko zaginał się i skręcał. Dodatkowo, Amigi nie projektowano w zasadzie z myślą o umieszczaniu rozszerzeń wewnątrz obudowy. Nie powstrzymało to jednak niezależnych producentów od projektowania takowych.

Pomimo konsternacji twórców Amigi jej logo z krzaciastej piłeczki (boing ball) zostało zmienione na tęczowe „V” (tzw. checkmark). Znak ten był podobny do kolorowego logo znajdującego się na obudowie VIC20 i C64. Interesujące, że żadnego z nich nie wykorzystano na obudowach Amig następnej generacji. Te braki nie powinny jednak umniejszyć wpływu jaki Amiga miała na współczesny świat IT.

Oprogramowanie i kluczowe aplikacje.

Kolejnym problemem Amigi był brak oprogramowania, które mogłoby zademonstrować jej rewolucyjne możliwości. Na szczęście szybko powstał edytor grafiki bitmapowej, doskonale spełniający to zadanie. Deluxe Paint, autorstwa Dana Silvy, był programem dużo bardziej zaawansowanym niż dostępne w tamtym czasie inne edytory graficzne na komputery osobiste. Bazował na domowym programie malarskim Prism, jednak Silva dodał do niego tyle funkcji, że postanowił zrobić z tego produkt komercyjny. Program szybko stał się malarskim pakietem z wyboru dla wszystkich wczesnych użytkowników Amigi. Bez wątpienia pomógł sprzedać wiele pierwszych Amig.

Co zaskakujące, innymi kluczowymi programami przyciągającymi nowych nabywców nie były produkcje komercyjne, lecz krótkie demonstracyjne animacje (dema) stworzone, aby pokazać znakomite możliwości graficzne i muzyczne nowego komputera.

Stanowiące ikonę Amigi demo „Boing Ball” zostało stworzone przez R.J. Micala w celu zademonstrowania możliwości w dziedzinie animacji. W tamtych czasach inne mikrokomputery ledwo radziły sobie z wyświetlaniem statycznego, kolorowego obrazka. Animacja pokazywała płynnie odbijającą się i kręcącą piłkę pomalowaną w czerwono-białą szachownicę na tle purpurowej siatki. Piłkę towarzyszy cień i słyszalny jest odgłos każdego jej odbicia. W chwili powstania była to animacja powodująca zachwyt. Dziś „Boing Ball” nadal jest symbolem Amigi i rewolucji jaką stanowiła. Mówi się, że ta animacja sprzedała milion Amig. Nawiasem mówiąc, odgłos użyty w tym demie pochodził z uderzania piankowego kija baseballowego o drzwi garażu.

Kolejnym demem było „Robo City”. Przedstawiało ono utrzymaną w futurystycznym stylu, kolorową animację robota idącego zatłoczoną ulicą. Również ta animacja stanowiła wspaniały pokaz graficznych i muzycznych możliwości Amigi. Robiła ona jeszcze większe wrażenie podczas prezentowania wielozadaniowego systemu operacyjnego. Pracujący w tle, równoległe z animacją, program był powoli odsłaniany korzystając z wyjątkowej funkcji Amigi - przeciąganych ekranów.

Moim ulubionym demem jest „The Juggler” (żongler) zaprezentowany przez Commodore w 1986 roku. Oglądamy w nim trójwymiarowego robota, który płynnie żongluje trzema błyszczącymi kulami stojąc na zielono-żółtej szachownicy,



W Europie A1000 miała logo Commodore.

cy, na tle błękitnego nieba. Niebo, szachownica i żongler odbijają się w szklanych kulach podczas żonglowania. Podbijaniu towarzyszy odgłos, widać też poruszające się cienie żonglera i kul. Animację można przyspieszyć lub zwolnić, przy czym odpowiednio zmienia się wysokość odtwarzanego dźwięku. Wyrenderowane obrazki zostały zakodowane w trybie HAM i złożone w jeden plik przy wykorzystaniu metody kompresji, która później zostanie zaadaptowana do stworzenia amigowego standardu zapisu animacji - ANIM.

Powyższe demo stworzył w 1986 roku Eric Graham używając wczesnej wersji swojego programu do modelowania obiektów 3D, który później ujrzy światło dzienne pod nazwą Sculpt 3D. Gdy demo dotarło do Commodore do oceny, departament prawny uznał je za oszustwo, które zostało zrobione na graficznej stacji roboczej a nie na Amidzie.

Nie powinno to dziwić, ponieważ Commodore nie doceniało możliwości obliczeniowych Amigi. Oryginalne obrazy kul latających nad szachownicą zostały stworzone w 1980 przez Turnera Whitteda, który napisał przełomową pracę na temat metod generowania scen trójwymiarowych w grafice komputerowej. Renderowanie pochodzącego z tej pracy słynnego obrazka kul unoszących się nad szachownicą zajęło na stacji roboczej DEC VAX 11/780, kosztującej 400 tysięcy dolarów, 74 minuty. Demo żonglera zostało stworzone na Amidzie kosztującej zaledwie 2000 dolarów. Nic dziwnego, że prawnicy z Commodore byli podejrliwi.

Aby udowodnić, że demo rzeczywiście zostało stworzone na Amidzie, Graham wysłał Commodore swój program, aby samodzielnie mogli wygenerować tę animację. Opłaciło mu się to, ponieważ stworzył 2000 dolarów za prawa do używania animacji w celach promocyjnych.

Wszystkie 3 dema są dostępne we wspaniałym pakiecie Amiga Forever 2006 Premium Edition stworzonym przez Cloanto. Pakiet ten stanowi interfejs dla emulatora WinUAE i zawiera legalne wersje ROM-ów i systemów operacyjnych wszystkich modeli klasycznych Amig. Animacje można obejrzeć na emulowanej A1000.

Do pakietu dołączone są także filmy nakręcone przez Commodore, w tym imponująca pierwsza prezentacja Amigi w Centrum im. Lincolna w Nowym Yorku.

To ptak! To samolot! Nie, to Amiga!

Następnym problemem Commodore był wybór docelowej klienteli. Do kogo adresować Amigę? W Stanach Zjednoczonych początkowo byli to użytkownicy biznesowi. Koszt komputera był zbyt wysoki dla przeciętnego użytkownika domowego. Jednakże markę Commodore, dzięki olbrzymiemu sukcesowi jaki doniósł VIC20 oraz C64, kojarzono głównie jako dostawcę komputerów domowych. Zapewne dlatego ani na obudowach Amig (ani peryferiów do nich) przeznaczonych na rynek amerykański nie pojawiły się logo jak i nazwa Commodore.

Ta pozorna dezorientacja nie jest wcale taka trudna do zrozumienia. Jak przekonać zatwardziałego użytkownika biznesowego, że komputer wart jedną trzecią ceny monochromatycznego peceta, zbudowany przez firmę znaną ze sprzedaży domowych komputerów, będzie oferował te same możliwości? Z drugiej strony natomiast, jak przekonać domowego użytkownika ze skromnym budżetem, aby wydał dodatkowe pieniądze na Amigę, podczas gdy nowo wypuszczony Atari 520ST, oparty na tym samym procesorze, kosztuje o 500 dolarów mniej? Na rynku wciąż obecnych było też sporo tańszych maszyn 8-bitowych, w tym C64, z ogromną bazą dostępnego oprogramowania użytkowego i gier.

W Wielkiej Brytanii cena Amigi była jeszcze wyższa - 1700 funtów brytyjskich - i był to komputer zdecydowanie kierowany w stronę drobnych przedsiębiorców. W kontynentalnej Europie natomiast nazwa Commodore była ceniona także w środowisku biznesowym, dlatego też europejska wersja Amigi zawierała na obudowie, oprócz swojego, także logo Commodore.

Chcąc uatrakcyjnić Amigę w oczach potencjalnych biznesowych odbiorców, Commodore zdecydowało się na kolejny krok milowy w postaci szerokiego wykorzystania emulacji innych systemów operacyjnych. Powstał programowy

emulator IBM PC XT o nazwie Transformer. Był on jednak zbyt wolny i wkrótce zastąpiono go sprzętową wersją w postaci przystawki A1060 (Sidecar). Otwierało to użytkownikom Amigi dostęp do oprogramowania biurowego napisanego dla IBM PC. Emulacja innych komputerów i systemów operacyjnych stanie się, w nadchodzących latach, wyróżnikiem Amigi.

W połowie lat 80 XX wieku stacja BBC starała się edukować swoich odbiorców w temacie mikrokomputerów. Nadawała więc cotygodniowy program zatytułowany „BBC Micro Live”. Pierwotnie miał on promować 8-bitowy komputer wypuszczony przez BBC (mowa o serii komputerów domowych BBC Micro, produkowanych od roku 1981 przez firmę Acorn Computers na potrzeby projektu BBC Computer Literacy Project - przyp. tłum.), jednak szybko stał się programem o tematyce ogólnokomputerowej. Omawiał zarówno sprzęt jak i oprogramowanie tamtych czasów. W 1985 zaprezentowano w nim Amigę, która otrzymała bardzo wysoką ocenę. Dziś sposób prezentacji komputera w tym magazynie może wydawać się przestarzały, jednak bez wątpienia Amiga była postrzegana jako bardzo zaawansowany komputer. Prezenter wyjaśnił, czym są układy specjalizowane, podkreślił znaczenie wielozadaniowości oraz opisał zaawansowane możliwości graficzne i muzyczne Amigi. (obecnie ten fragment można znaleźć pod adresem

<http://www.youtube.com/watch?v=IS-NYK-8KL0> - przyp. tłum.). Przyznał, że możliwości graficzne i muzyczne są większe niż w innych komputerach osobistych. Wykazał się też dalekowzrocznością zadając pytanie na jaki rynek docelowy przeznaczony jest ten komputer.

Po wielkim rozgłosie związanym z wprowadzeniem na rynek, nastąpiło kilkumiesięczne opóźnienie w dostępności komputera. Było to wynikiem problemów technicznych, kiepskiego marketingu i niezdeterminowania zarządu. W ten sposób Amigę ominęła świateczna gorączka zakupów. Przez to zanim znalazła się na półkach sklepowych, tańsze, agresywnie zachwalane przez Tramiela Atari 520ST objęło prowadzenie. W pokonaniu starego wroga pomogło dopiero wypuszczenie w 1987 modelu A500. W tym samym roku, aby odróżnić pierwotną Amigę od nowo wypuszczonych A2000 i A500, Commodore oficjalnie zmieniło jej nazwę na A1000.

Zauważ, że większość cen jest podana w dolarach amerykańskich w chwili wejścia opisywanych komputerów na rynek. W Anglii ceny były generalnie wyższe o 150-200% w stosunku do tych ze Stanów Zjednoczonych.

W jakiej cenie można kupić A1000?

Jak zwykle cena zależy od wielu czynników, na przykład jaka jest specyfikacja danego modelu, czy jest w pełni sprawny i jaki jest jego stan wizualny, czy dołączone są jakieś dodatki i oprogramowanie, jaki jest zasilacz (120 V czy 240 V) oraz ilu jest zainteresowanych kupnem.

Zauważ, że obudowa A1000 jest bardzo słaba i może zostać łatwo uszkodzona podczas transportu, jeżeli nie zostanie prawidłowo zabezpieczona. Nawet przy dobrze zapakowanej Amidze złącza i karty mogą się obłuzować. Podczas rozpakowywania przesyłki zawsze rób zdjęcia

wszelkich uszkodzeń, zanim otworzysz obudowę, aby docisnąć karty. Zwykle kupując na eBay nie dostaniesz z Amigą dysku z Kickstartem. Może on być trudny do znalezienia nawet dla posiadaczy A1000. Jednak niektórzy są skłonni sprzedać kopię takiego dysku po wysłaniu im numeru seryjnego posiadanej Amigi.

Poniższe ceny są tylko orientacyjne i bazują na moim własnym doświadczeniu.

A1000 w komplecie z klawiaturą, myszą, kablem do zasilania i 256 kB RAM:

- nędzny stan (uszkodzenia, nie w pełni sprawna) - 50 funtów,
- średni stan (w pełni sprawna, ale z zastrzeżeniami co do stanu wizualnego) - 90 funtów,
- bardzo dobry stan (prawie jak nowa) ponad 150 funtów.

Dodatki i akcesoria:

Zewnętrzna stacja dyskietek 15-30 funtów
Dodatkowe 256 kB RAM 20-40 funtów
Monitor Commodore 20-50 funtów
Mysz 5-10 funtów
Sprzętowy emulator PC 10-30 funtów
Dyskietka z Kickstartem 3-5 funtów

Uwaga: Ceny A1000 i akcesoriów do niej są z reguły niższe w USA. Wynika to zapewne z faktu, że sprzedawo się tam więcej takich komputerów niż w Europie. Jednakże jeżeli sprowadzasz taką Amigę do Europy, musisz się liczyć z kosztami granicznymi (cło), wysokimi kosztami przesyłki i zaopatrzyć się w transformator umożliwiający podłączenie urządzeń zasilanych napięciem 110 V do naszej sieci.

Zakup Amigi na eBay - unikanie pułapek

Na eBay zawsze jest spory wybór Amig, peryferiów i oprogramowania do nich. Z własnego doświadczenia mogę powiedzieć, że większość wystawiających jest uczciwych. Poniżej znajduje się kilka punktów, które powinny pomóc przy zakupie Amigi poprzez eBay.

1. Zanim zalicytujesz, sprawdź komentarze jakie ma sprzedawca. W szczególności zobacz te negatywne. Jeżeli ma takowych sporo, dobrze się zastanów zanim zalicytujesz sprzęt u takiej osoby.

2. Zapytaj sprzedawcę, czy licytowany sprzęt działa i czy występują w nim jakiegokolwiek usterki i/lub uszkodzenia. Jeżeli nie otrzymasz w ogóle odpowiedzi lub będzie ona zdawkowa - nie licytuj.

3. Jeżeli znajdziesz przedmiot, który chcesz nabyć, staraj się nie wpłacać we wcześniejszą licytację. Jedyne co w ten sposób osiągniesz to podbicie ceny. Nie podawaj od razu maksymalnej ceny jaką jesteś skłonny zapłacić. Jeżeli jest to możliwe, lepiej poczekać do ostatnich chwil aukcji i wtedy zalicytować jak najwięcej. Jeżeli przegrasz, to trudno. Możesz być pewien, że niedługo ktoś inny wystawi podobną rzecz.

4. Sprawdź sposób zapłaty akceptowany przez sprzedającego. Gdy jest to możliwe, używaj PayPal lub innego automatycznego systemu płatności np. Moneybookers. Unikaj wysyłania czeków i nigdy nie wysyłaj gotówki, jeżeli nie jesteś absolutnie pewien uczciwości sprzedającego. Jeżeli sprzedający nie daje możliwości płatności poprzez PayPal lub podobny sposób, dobrze się zastanów czy licytować.

5. Sprawdź koszty wysyłki. Mogą być one wysokie, zwłaszcza gdy przedmiot jest ciężki i będzie przesyłany międzynarodową przesyłką lotniczą. Dla przykładu dostarczenie ciężkiej paczki z USA do Anglii może wynieść więcej niż cena przedmiotu. Do tego, jeżeli nie jesteś w tej samej strefie handlowej, może zostać naliczone cło od deklarowanej wartości przesyłki.

6. Przedmioty opłacone poprzez PayPal są często objęte rozszerzonym programem ubezpieczenia kupującego (extended PayPal buyers protection). Możemy liczyć na zwrot wydanej kwoty, najczęściej do wysokości 500 funtów. Jeżeli ten program ubezpieczenia nie jest dostępny, nadal jesteś chroniony do wartości 120 funtów minus 15 funtów kosztów operacyjnych.

7. Natychmiast po wygraniu aukcji skontaktuj się ze sprzedającym w celu potwierdzenia płatności lub określenia całkowitych kosztów razem z wysyłką. Jest to szczególnie ważne gdy kupuje się za granicą.

8. Zawsze pytaj sprzedawcę, czy przedmiot jest dobrze zapakowany, tak aby ochronić go podczas przesyłania. Jest to ważne zwłaszcza przy monitorach, które muszą być zapakowane w swoje oryginalne pudełka razem ze styropianowymi wypełnieniami. Jeżeli oryginalne pudełko nie jest dostępne, co zdarza się często, powinienes poprosić o dokładne zabezpieczenie zwłaszcza rogów paczki. Bez tego niemal zawsze monitor zostanie uszkodzony podczas transportu.

9. Zawsze bądź uprzejmy w kontaktach ze sprzedającym i płać niezwłocznie po zakończeniu aukcji. Jeżeli powstanie jakiś problem, którego nie jesteś w stanie rozwiązać poprzez bezpośredni kontakt, użyj Centrum Rozwiązywania Sporów eBay. Pozostań uprzejmy, nawet gdy zgłosiłeś sprawę do Centrum Sporów eBay.

10. Zawsze wystawiaj komentarz po zakończeniu transakcji.

Immortal 2 i 3

Robert Williams opisuje dwie płyty, dzięki którym odsłuchasz na swoim odtwarzaczu CD muzykę z amigowych gier.

.info

Producent

Jan Zottmann

www.amiga-immortal.com

Wydawca

SynSoniq Records

www.synsoniq.com

Dystrybutor w Wielkiej Brytanii

C64 Audio

www.c64audio.com

Ceny

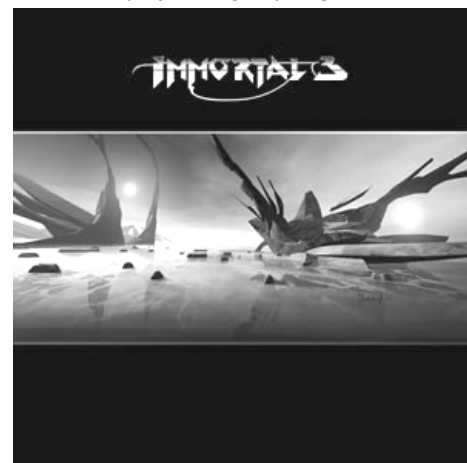
Immortal 2..... 14.00 euro

Immortal 3 (2 płyty)..... 22.00 euro

Immortal 1 (jeszcze dostępna).... 14.00 euro

Wymagania

Odtwarzacz CD!



pracy w branży, widzi je kompozytor. Na płycie umieszczono bardzo zróżnicowaną muzykę - od podniosłego utworu z „Carcharodon” w wykonaniu orkiestry, do „lekkiej, łatwej i przyjemnej” muzyczki z gry „James Pond 2: Codename RoboCod”.

Mnie osobiście najbardziej przypadł do gustu „Lotus Turbo Challenge 2” autorstwa Barry’ego Leitcha, który z początkowej melodii prowadzonej przez sample syntetyczne, przechodzi w szybki hard rock! Bez trudu można odgadnąć, że to muzyka do wyścigów samochodowych (choć w przypisach napisano inaczej) - ostrożnie więc podczas słuchania tego kawałka podczas jazdy prawdziwym autem! Na okładce opakowania z płytą widnieje świetnie wyrenderowana grafika obcego w stylu Gigera, przypominającego grę „Alien Breed”. Książeczka zawiera krótki wstęp do każdego utworu, napisany przez kompozytora (lub, w przypadku „Jim Power”, osoby odpowiedzialnej za aranżację), przeważnie opisujący okoliczności napisania oryginalnej muzyki i odczucia kompozytora przy tworzeniu nowej wersji na potrzeby albumu. Tego typu prezentacja wygląda świetnie i jest wykonana bardzo profesjonalnie.

Immortal 3 (2007)

Opisywany album składa się z dwóch płyt CD, na których zamieszczono łącznie 35 utworów. Tym razem w kręgu zainteresowania twórców znalazły się gry z okresu wcześniejszego niż w przypadku „Immortal 2” - między innymi wydany w roku 1986 „Defender of the Crown”. Na krążkach odnaleźć można również wiele innych, dobrze znanych utworów, w tym z drugiej i trzeciej części gry „Turrican”, „The Chaos Engine”, „Alien Breed” i „Speedball 2”.

Wyróżniającą się na tle innych jest z całą pewnością suita z gry „Apidya”, napisana przez Chrisa Hülbecka, nagrana przez orkiestrę symfoniczną w pełnym składzie! Nagranie to pochodzi z serii koncertów symfonicznych „PLAY!”, podczas których wykonywano muzykę z gier komputerowych.

Ucieszyłem się bardzo, widząc na składance utwory zarówno z „Pinball Dreams”, jak i „Pinball Fantasies”. Obydwa występują w aranżacjach oryginalnego kompozytora, Olofa Gustafssona. Radość moja była o tyle większa, że swego czasu utwory te bardzo przypadły mi do gustu.

Po raz kolejny zaprezentowano nam szeroki zakres stylów muzycznych. Od razu pokochałem utrzymany w stylu funky „Super Cars II” Barry’ego Leitcha i utwór z „Ambermoon” wykonany solo na fortepianie przez Matthiasa Steinwacha. Muszę też koniecznie wspomnieć o pełnym energii kawałku „Lotus 3: The Ultimate Challenge” Patrica Phelana.

Ponownie album przepięknie się prezentuje, a grafika, zarówno we wkładce, jak i na płycie, utrzymana jest w stylu słynnych okładek firmy Psygnosis, autorstwa Rogera Deana. Pewnym rozczarowaniem jest fakt, że w odróżnieniu od „Immortal 2” zabrakło tym razem bardzo interesujących komentarzy ze strony autorów utworów i aranżacji, umieszczonych we wkładce do płyty.

Podsumowanie

Oba opisywane albumy warte są swojej ceny i doskonale nadają się do nostalgicznych wspomnień. Ale nie tylko, ponieważ zamieszczona na nich muzyka jest świetna sama w sobie.

Nasza ocena

Za

- Profesjonalna produkcja.
- Doskonały projekt okładki.
- Duże zróżnicowanie stylów muzycznych.



5

Doskonale!

Mój pierwszy kontakt z Amigą miał miejsce u kolegi na urodzinach, który w prezencie dostał A500. W tym czasie byłem posiadaczem komputera Amstrad CPC 464 i dobrze pamiętam, że choć możliwości graficzne Amigi były imponujące, to dźwięk tak naprawdę mnie powalił. Przejście od piszczenia i buczenia, jakie wydawała z siebie większość komputerów ośmiobitowych, do realistycznych dźwięków, tworzonych przy pomocy sampli, było jak objawienie. Od tamtego dnia wolałem bardziej słuchać muzyki z amigowych gier, niż w nie grać!

Dowodem na to, że nie jestem jedynym, którego kręci słuchanie muzyki z amigowych gier jest seria płyt audio CD - „Immortal”. Zawierają one zestaw studyjnej jakości aranżacji klasycznych utworów z amigowych gier. Ostatnio ukazał się trzeci album z serii („Immortal 3”), a Jan Zottman był uprzejmy przesłać nam wszystkie trzy części na potrzeby recenzji. Ponieważ Jeff Martin opisał krążek „Immortal” jeszcze w numerze 6. magazynu Clubbed (jeśli go nie posiadacie, to dostępny jest do pobrania z naszej strony internetowej w postaci pliku w formacie PDF), skupię się na pozostałych albumach.

Immortal 2 (2002)

Przy tworzeniu tego albumu produkcją zajęł się Jan Zottman (składankę „Immortal” przygotowywał Ruben Monteiro). Jan skoncentrował się na muzyce z tytułów wydanych pomiędzy latami 1989 i 1993, będącymi dla amigowych gier czasami świetności. Na płycie znalazła się muzyka z kilku najpopularniejszych, wydanych w tym okresie tytułów, takich jak „S.W.I.V.”, „Body Blows” oraz „X-Out”. Wszystkie utwory, z wyjątkiem muzyki z „Jim Power”, zaaranżowane zostały przez oryginalnych ich autorów. Interesujące jest usłyszeć w jaki sposób, nie będąc ograniczonym możliwościami sprzętowymi Amigi i przy doświadczeniu zdobytym po dekadzie

AmigaOS 4.0... Final

AmigaOS 4.0 nareszcie jest! Robert Williams przygląda się całościowo nowemu systemowi, wylicza nowinki dla użytkowników systemu w wersji 3.x i zastanawia się, jak przyjmą go nowi użytkownicy Amigi.

Od upadku Commodore, użytkownicy Amigi zdążyli przywyknąć do oczekiwania - praktycznie każdy produkt pojawiał się później, niż zakładano, a nierzadko nie pojawiał się wcale. 24 grudnia 2006 roku był zwieńczeniem oczekiwań dla właścicieli komputerów AmigaOne - tego dnia firma Hyperion wydała ostateczne uaktualnienie AmigaOS 4.0, systemu pod który ich komputer powstał.

W Total Amiga przyglądaliśmy się powstawaniu AmigaOS 4.0 od samego początku, a nasze, regularnie ukazujące się artykuły „AmigaOS 4.0 - uaktualnienie” opisywały, w miarę wprowadzania, każdą nową cechę systemu. Postanowiłem, że niniejszy artykuł nie będzie kontynuował tej serii - cofniemy się trochę w czasie i przyjrzymy systemowi jako całości, opisując zmiany jakie wprowadzono w stosunku do wersji 3.9. Skupię się jednak jedynie na tych, które uważam za najważniejsze - niemożliwe byłoby wymienić wszystkie, wprowadzone podczas pięciu lat pracy nad systemem.

Gdzie go kupić?

Najgorsze załatwmy już na początku - systemu aktualnie nie można kupić. Od samego początku powstawania, AmigaOS 4.0 dostępny był wyłącznie na sprzęt licencjonowany przez firmę Amiga Inc, co w praktyce oznacza komputery AmigaOne produkowane przez Eyetech oraz Amigi klasyczne wyposażone w karty turbo z procesorami PowerPC. Jako, że Eyetech, będący jednocześnie dystrybutorem AmigaOne, od końca 2004 roku nie sprzedał ani jednego komputera, a wersja na klasyczne Amigi jeszcze się nie ukazała, jedyną możliwością zdobycia opisywanego systemu jest aktualnie kupno używanego komputera AmigaOne. Przy okazji należy wspomnieć, że włoska firma ACube Systems oraz Hyperion Entertainment ogłosiły zawarcie partnerskiego porozumienia, dotyczącego dystrybucji systemu AmigaOS 4.0 na Amigi klasyczne oraz komputery wyposażone w procesor PowerPC. Wiadomo jest, że ACube przygotowuje własną, opartą na PPC płytę główną o nazwie Sam440ep, więc jest nadzieja, że wkrótce dostępny będzie nowy sprzęt, przygotowany do uruchamiania AmigaOS 4.0. (Od czasu opublikowania niniejszego artykułu wiele się zmieniło - AmigaOS 4.0 dla Amigi klasycznych dostępny jest w sprzedaży od końca listopada 2007 r. Wiadomo również, że chociaż firma ACube dotrzymała słowa i zaprezentowała komputer Sam440ep, to nie ma mowy o wprowadzeniu do sprzedaży przygotowanych pod jego kątem wersji AmigaOS 4.0, przynajmniej dopóki nie wyjaśni się skomplikowana sytuacja prawna pomiędzy firmami Hyperion Entertainment oraz Amiga Inc. Od sierpnia 2008 roku dostępna jest wersja systemu oznaczona cyframi 4.1 i przeznaczona jest dla AmigaOne. We wrześniu firmy ACube Systems i Hyperion Entertainment potwierdziły dodawanie specjalnie przygotowanej wersji tego systemu do płyt głównych Sam440ep - przyp. tłum.)

Rdzeń systemu

Największą zmianą w systemie jest fakt, że AmigaOS 4.0 uruchamia się natywnie na procesorach z rodziny PowerPC (PPC) produkcji IBM i Freescale (dawniej Motorola), a nie z rodziny

68000 (68k) wykorzystywanych w Amigach klasycznych. Jak już wspominałem oznacza to, że jeśli chcesz go uruchomić na swoim komputerze, to musi to być albo AmigaOne, albo klasyczna Amiga wyposażona w kartę turbo z procesorem PPC. Zaletami tych CPU są ich lepsza wydajność i wyższe taktowanie zegara, dzięki czemu AmigaOS może wykorzystywać większą moc obliczeniową komputera. Aby jednak oprogramowanie mogło wykorzystać w pełni możliwości procesora PPC, musi być ono „natywne”, czyli skompilowane specjalnie pod AmigaOS 4.0. Natywne oprogramowanie może również wykorzystywać nowe funkcje systemu, które opisałem poniżej.

Aby istniejące, skompilowane pod procesory 68k oprogramowanie mogło się uruchamiać na nowym systemie, AmigaOS 4.0 wyposażony jest w dwa poziomy emulacji 68k. Domyślnym rodzajem jest emulacja JIT (just in time), dzięki której programy uruchamiają się z dobrą prędkością - na AmigaOne większość oprogramowania działa szybciej niż na klasycznej Amidze z procesorem 68060. Przeważająca większość programów działa bez problemów z JIT, część jednak ma problemy z kompatybilnością. Można je uruchomić dzięki wolniejszej emulacji interpretowanej, która, nawet w przypadku programów mocno obciążających procesor, jest przeważnie do zaakceptowania. Tryb emulacji dla danej aplikacji ustawia się w nowym narzędziu dostępnym w katalogu „Prefs”, które nazwano „Compatibility”. Dodajemy dany program do listy albo za pomocą przycisku, albo przeciągając i upuszczając jego ikonę na okno, a następnie zaznaczamy przy nim opcję „JIT, Disabled”.

UBoot

W przeciwieństwie do klasycznej Amigi, komputer AmigaOne nie posiada kości ROM z Kickstartem, który zawiera kluczowe elementy systemu operacyjnego. Jego miejsce zajmuje UBoot, będący odpowiednikiem BIOS-u z komputerów PC. Pozwala on na wprowadzenie ustawień sprzętu, ale nie zawiera żadnej części systemu operacyjnego. Do UBoota wchodzimy przytrzymując przycisk klawiatury w trakcie startu komputera, a pozwala on nam na ustawienie na

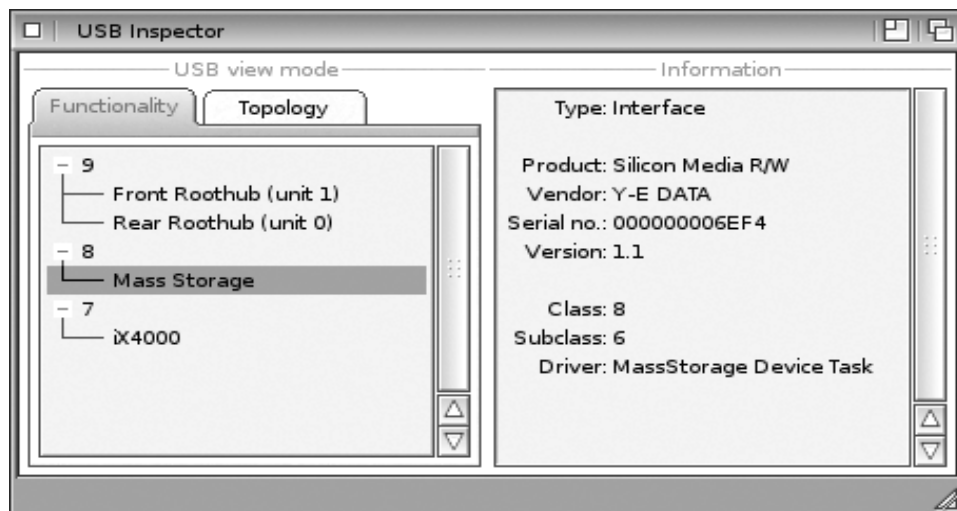
przykład dysku, z którego będzie się uruchamiał komputer. W samym AmigaOS 4.0 dostępne jest również odpowiednie narzędzie konfiguracyjne pozwalające zmodyfikować część ustawień UBoota z poziomu Workbench.

W momencie gdy UBoot uruchomi sprzęt, przekazuje nad nim kontrolę do SLB (Second Level Booter - bootera drugiego poziomu). Jest to część systemu, którą przy pomocy programu Media Toolbox (zastępującego HDToolbox) musimy zainstalować na każdym dysku bootującym. SLB z kolei wczytuje podstawowe składniki systemu z katalogu o nazwie „Kickstart” na partycji bootującej. Jak sama nazwa wskazuje, zastępuje ona Kickstart z kości ROM i zawiera podstawowe biblioteki oraz inne elementy, konieczne do wystartowania systemu operacyjnego.

Umieszczenie zawartości Kickstartu w katalogu na dysku zamiast w pamięci ROM niesie ze sobą o wiele większą elastyczność. Związane jest z tym również umniejszenie roli komendy SetPatch, gdyż komponenty można teraz ulepszyć bądź poprawić bez konieczności tworzenia nowych kości ROM. Wewnątrz katalogu Kickstart znajduje się plik tekstowy o nazwie kicklayout, określający które elementy Kickstartu komputer wczyta przy starcie. Można w nim zdefiniować kilka konfiguracji, przypisując każdej z nich poszczególne komponenty - podczas startu SLB poprosi nas o wybranie jednej. Ta opcja może się okazać przydatna, jeśli chcemy przetestować nowy komponent lub chcemy mieć kilka różnych ustawień pod konkretne zastosowania.

Usprawnienia kernela

Kernel systemu AmigaOS, noszący nazwę Exec, został, oprócz przepisania pod PPC, wzbogacony o nowe funkcje i usprawnienia. Poprawiono system zarządzania pamięcią, z czym wiąże się jej ochrona, pamięć wirtualna i ulepszone zarządzanie stosem, co znacznie poprawia stabilność względem systemu w wersji 3.x. Oprogramowanie pod 68k korzysta z tych usprawnień w o wiele mniejszym stopniu niż programy natywne.



USB Inspector wyświetla czytnik kart oraz drukarkę podłączone do mojego komputera AmigaOne (do tego dwa zintegrowane huby).

Obsługa sprzętu

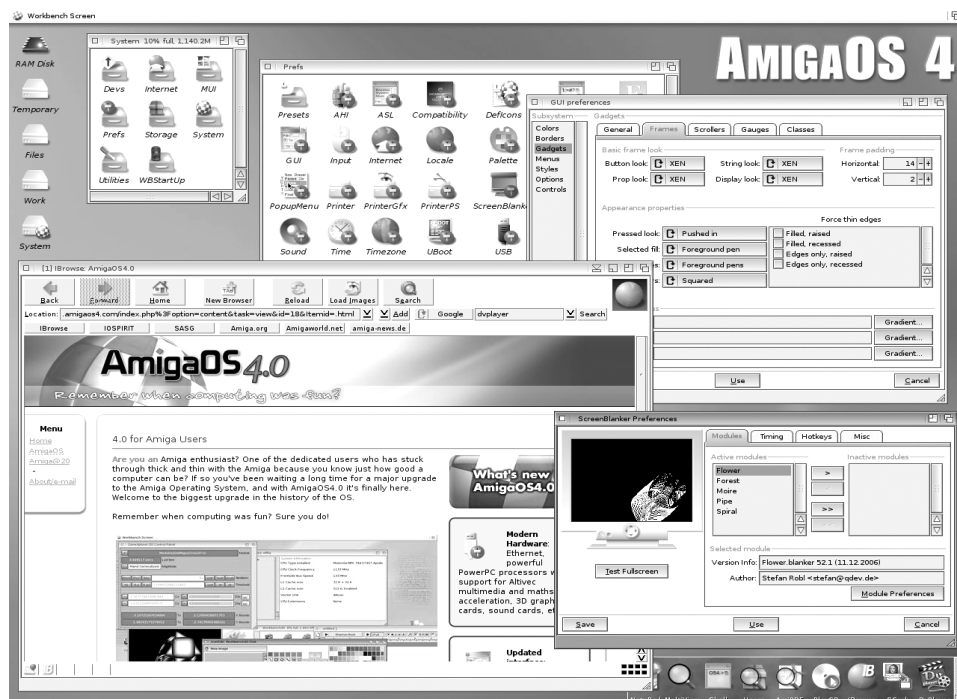
AmigaOne (podobnie jak inne, mające działając pod kontrolą AmigaOS 4.0 płyty główne) posiada wbudowanych wiele urządzeń peryferyjnych, które do Amigi klasycznej należałoby dodać za pomocą kart rozszerzeń. Mowa tu o karcie sieciowej Ethernet, kontrolerach USB 1.1 i UDMA IDE oraz układzie dźwiękowym (nie zamieszczonym jednak na większości płyt AmigaOne-XE). AmigaOS 4.0 obsługuje wszystkie urządzenia znajdujące się na płycie głównej oraz wybrane karty podłączane przez AGP i PCI.

Grafika

Podobnie jak w AmigaOS 3.9, wersja 4.0 wyposażona jest w system Picasso 96 (w nowej, natywnej pod PPC wersji) umożliwiający obsługę szeregu kart graficznych. Istnieją sterowniki dla kart 3DFX Voodoo oraz ATI Radeon (do linii modelu 9250, włącznie z nim) zainstalowanych bądź to w slotcie AGP lub PCI komputerów AmigaOne SE/XE. Z oczywistych względów, w przypadku MicroA1 obsługiwana jest wbudowana karta Radeon 7000.

Tryby ekranu konfiguruje się w AmigaOS 4.0 za pomocą tooltypów ikony monitora dla używanej karty graficznej. Aby wprowadzić ustawienia monitora, należy zmodyfikować wartości tooltypów „VSyncMin” i „VSyncMax” tak, aby odpowiadały właściwościom Twojego monitora, a następnie dodać po jednej linijce „Mode” dla każdego trybu. Przykładowo „Mode=1024x768@75” stworzy ekran o rozdzielczości 1024x768 pikseli przy odświeżaniu 75 Hz. Wydaje się to krokiem wstecz w porównaniu z wyposażonym w GUI edytorem tychże ustawień. Niemniej tworzone w ten sposób tryby są zgodne ze standardem VESA i powinny współpracować ze wszystkimi nowoczesnymi monitorami, bez konieczności grzebania w zaawansowanych ustawieniach. Jeśli jednak lubisz to robić lub po prostu chcesz mieć większą kontrolę, możesz użyć dołączonego programu Picasso96Mode. Wówczas należy dodać tooltyp „SettingsFile” do ikony monitora Twojej karty graficznej.

Wspomaganiem grafiki 3D zajmuje się dołączona do systemu wersja Warp3D. Aktualnie wykorzystujących go programów jest bardzo niewiele,



Blat systemu AmigaOS 4.0 - widoczne nowe, świetnie wyglądające ikony, ustawienia GUI, nowy, modułowy blender oraz dołączona wersja OEM przeglądarki IBrowse.

ponieważ AmigaOS 4.0 nie pozwala na uruchamianie istniejącego już oprogramowania napisanego pod PPC, a działającego na kartach turbo z serii PowerUP i wykorzystującego bądź to system PowerUP produkcji Phase 5, bądź WarpUP stworzony przez Haage and Partner. Większość takiego oprogramowania dla systemu 3.x stanowiły gry 3D, a wiele spośród nich przeprojektował Hyperion. Jest zatem szansa, że teraz, po premierze systemu i przy mniejszym obciążeniu pracą, część z nich firma zdecyduje się wydać ponownie.

Stos USB

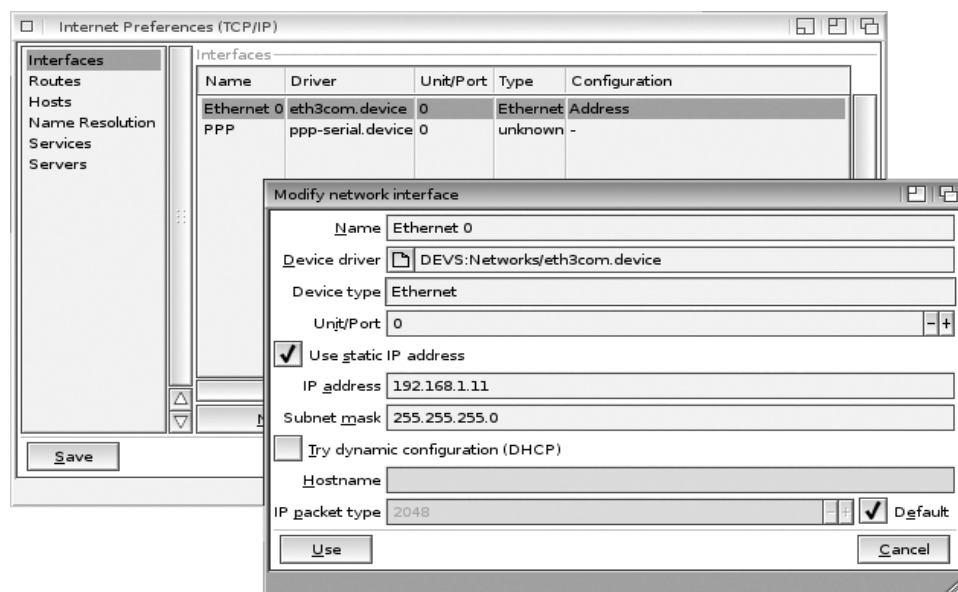
Opisywana wersja systemu jest jednocześnie pierwszą, w której oficjalnie pojawiła się obsługa popularnego portu USB (ang. Universal Serial Bus - uniwersalna magistrala szeregową). Na innych platformach (oraz Amigach klasycznych z kartami rozszerzeń USB oraz stosem Poseidon) używa się go na codzień do podłączania różnych urządzeń peryferyjnych. Obecny

w AmigaOS 4.0 stos USB (czyli program, który uruchamia sprzęt USB i umożliwia pisanie sterowników dla różnorodnych urządzeń korzystających z tej szyny) oparty jest na stosie Sirion, dawniej dołączanym do karty USB pod sloty Zorro II - Thylacine. Jest on jednak mocno rozbudowany i ulepszony w stosunku do wspomnianej wersji. Istnieją sterowniki dla klawiatur i myszy (klasa urządzeń USB typu „human interface device” lub inaczej HID), urządzeń magazynujących (klasa mass storage) oraz drukarek (klasa USB printer).

Myszy i klawiatury USB działają tak, jak powinny - zaraz po podłączeniu. Domyślnie obsługiwane są jedynie proste funkcje, jak działanie przycisków myszy i pojedynczej rolki lub standardowe klawisze klawiatury. Można jednak użyć programu zewnętrznego, na przykład „AllKeys” autorstwa jednego z programistów grupy OnyxSoft, aby przypisać odpowiednie funkcje dodatkowym, „multimedialnym” klawiszom.

W codziennym użytkowaniu systemu z pewnością najczęściej wykorzystywana będzie klasa urządzeń magazynujących USB. Pozwala ona na podłączenie do Amigi każdego urządzenia typu mass storage, pod warunkiem, że sformatowane jest kompatybilnym systemem plików. Do wspomnianej kategorii zalicza się praktycznie wszystkie pendrive'y, czytniki kart pamięci oraz wiele spośród aparatów cyfrowych i innych urządzeń, jak odtwarzacze mp3, czy palmtopy. Większość z nich używa systemu FAT32, który obsługiwany jest przez wbudowaną w system, ulepszoną wersję programu CrossDOS. Ogólnie rzecz biorąc oznacza to, że do Twojego komputera możesz podpiąć praktycznie każde stare urządzenie magazynujące, a na blacie Workbench'a pojawi się gotowa do użycia ikonka dysku.

Obsługę drukarek USB zapewnia nowy usbprinter.device. Po podpięciu drukarki zaznaczamy po prostu nowe urządzenie w programie ustawień drukarek (Printer) lub w TurboPrint (jeśli jesteśmy w jego posiadaniu) i drukujemy jak dotychczas. Należy jednak zwrócić uwagę na fakt, że nadal potrzebny jest dla używanej drukarki amigowy sterownik, a AmigaOS 4.0 niestety żadnego nowego nie posiada.



Stos TCP/IP konfiguruje przy pomocy programu ustawień o nazwie Internet.

Recenzje

Nowy program ustawień USB pozwala zdefiniować czy przy podłączeniu urządzenia ma się pojawiać okno informacyjne i jak długo będzie wyświetlane. W katalogu Utilities znaleźć można także nowy program - USBInspector, pokazujący wszystkie podłączone urządzenia USB. Prawdopodobnie przyda się on przy diagnozowaniu problemów z działaniem USB.

AHI i Mixer

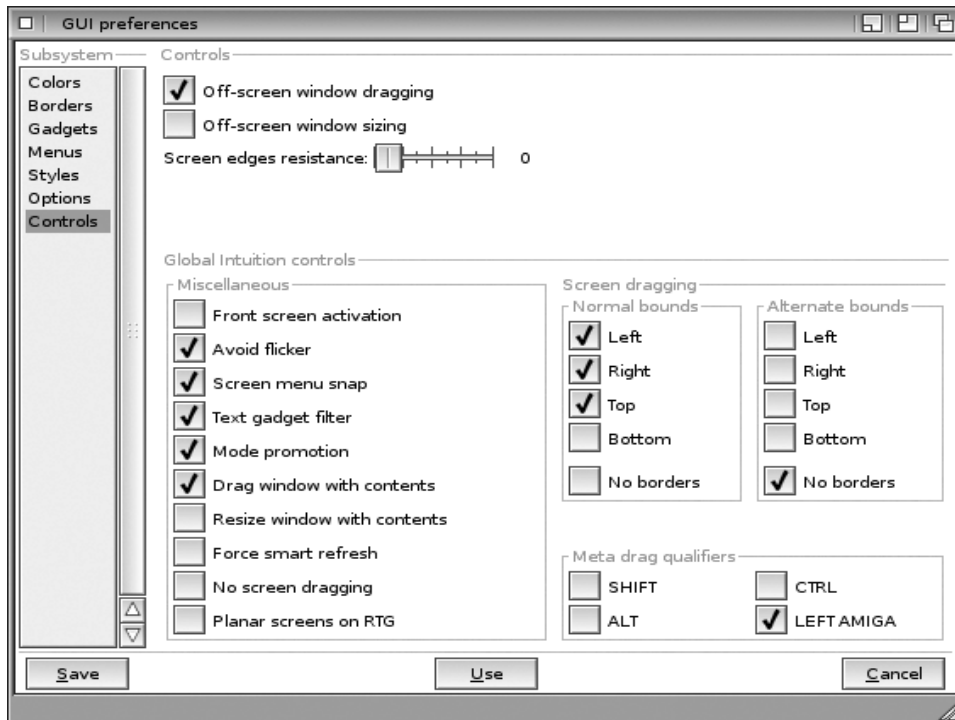
AmigaOS 4.0 do obsługi kart muzycznych podpiętych do AmigaOne wykorzystuje sprawdzony system AHI (Audio Hardware Interface), dzięki czemu bez problemu działają liczne, istniejące od lat, programy kompatybilne z AHI. Wersja finalna systemu zawiera jedynie sterownik do kart SoundBlaster Live! pod PCI, jednak Davy Wentzler (jeden z ekspertów w sprawie dźwięku w ekipie tworzącej AmigaOS 4.0, a jednocześnie autor programu Audio Evolution) stworzył ich o wiele więcej. Sterowniki te można pobrać za darmo ze strony OS4 Depot, a obsługiwane układy dźwiękowe to: CMI8738 (zastosowany w MicroA1), VIA686B (wykorzystywany przez A1SE i część płyt w wersji XE) Envyy24, Envyy25HT oraz SoundBlaster 128.

Do systemu AmigaOS 4.0 dołączony jest program o nazwie „Mixer”, pozwalający na ustawienie zarówno ogólnego poziomu głośności na wyjściu audio, jak również na poszczególnych wejściach (mikrofonowym, CD-ROM, liniowym itp.). Programik można umieścić w WBStartup, dzięki czemu już na starcie systemu będziemy mieć ustawioną odpowiednią głośność, a żadne z wejść, które chcemy słyszeć (na przykład audio z czytnika CD) nie zostanie wyciszone.

Sieć

Do AmigaOS 4.0 dołączono sterownik SANA II do obsługi wbudowanej w komputer AmigaOne karty ethernetowej 10/100BaseT. Można z niego korzystać z poziomu zintegrowanego z systemem stosu TCP/IP (o nazwie RoadShow), aby połączyć się z siecią lokalną TCP/IP lub Internetem poprzez router, czy modem kablowy/ADSL z łączem Ethernet. Obsługiwany jest również, często wykorzystywany przez modemy kablowe, protokół PPPoE (point to point protocol over Ethernet), jak i konwencjonalny modem dial-up podłączany przez port szeregowy (system nie obsługuje modemów USB i PCI). Ten ostatni sposób wymaga dodatkowo użycia programu „dialer”.

Każdemu, kto już używał jakiegokolwiek programu do obsługi sieci, RoadShow nie przysporzy żadnych problemów. Konfiguruje się go



Dodatkowe przełączniki w ustawieniach GUI zastępujące wiele latek.

za pomocą programu ustawień i nazwie „Internet”, a interfejs podobny jest do tego, jaki posiadały programy Miami, czy Genesis. RoadShow obsługuje DHCP, więc jest w stanie odczytać automatycznie ustawienia sieci, jeśli tylko posiada ona serwer DHCP. Jeśli internet jest dla Ciebie czymś nowym, konfigurację połączenia z pewnością ułatwi Ci narzędzie „Internet connection wizard”, bogate w objaśnienia i prowadzące użytkownika krok po kroku.

Aby ułatwić zapoznanie z siecią, zdobywanie pomocy i pobieranie nowego oprogramowania, do systemu AmigaOS 4.0 dołączono specjalną wersję OEM ostatnio wydanej przeglądarki internetowej IBrowse 2.4. Jako, że większości z Was jest to program znany, a w bieżącym numerze zamieściliśmy jego pełną recenzję, nie będę się zagłębiał w szczegóły. Dodam jedynie, że wersja OEM posiada pewne ograniczenia: do pięciu okien lub zakładek jednocześnie, do ośmiu jednoczesnych połączeń oraz do czterech pozycji paska wyszukiwania. Nie ma jednak, znanego z wersji demo, ograniczenia czasowego. Mimo, że większości użytkowników wymienione limity nie będą przeszkadzać, zalecam docenić pracę jego twórców i kupno pełnej wersji programu.

Oprogramowanie

Pierwszą rzeczą, która rzuca się w oczy już podczas uruchamiania komputera z płyty instalacyjnej, jest nowy, zarazem stylowy, a jednocześnie subtelny i znajomy wygląd. To nadal AmigaOS, ale prawie wszystkie elementy poddano lekkiemu podkolorowaniu i polerowaniu. Oczywiście wprowadzone zmiany to więcej niż tylko połyskliwa skórka - wiele części systemu usprawniono lub wręcz napisano ponownie od podstaw.

Najbardziej zauważalne są krawędzie okien, którym nadano bardziej trójwymiarowy wygląd przy pomocy delikatnych gradientów. Programy korzystające z domyślnego systemu graficznego GUI ReAction (w co wliczają się wszystkie aplikacje ustawień oraz programy z katalogu „Utilities”) zmieniły wygląd z topornego i często, co tu dużo mówić, po prostu brzydkiego na

stylowy, profesjonalny i nowoczesny. Do systemu dołączono nowy zestaw 32-bitowych ikon autorstwa Martina „Masona” Merza, które jeszcze potęgują nowy, atrakcyjny wygląd. Wspomniane ikonki są bogate w szczegóły i używają tej samej, przyciągającej palety barw, która w przeciągu kilku tygodni użytkownika systemu AmigaOS 4.0 Final zaczęła mi się coraz bardziej podobać. Ikony wykorzystują prawdziwą przezroczystość, co oznacza, że ich krawędzie oraz cienie będą bez problemu wtapiać się w dowolne, zastosowane przez użytkownika tło.

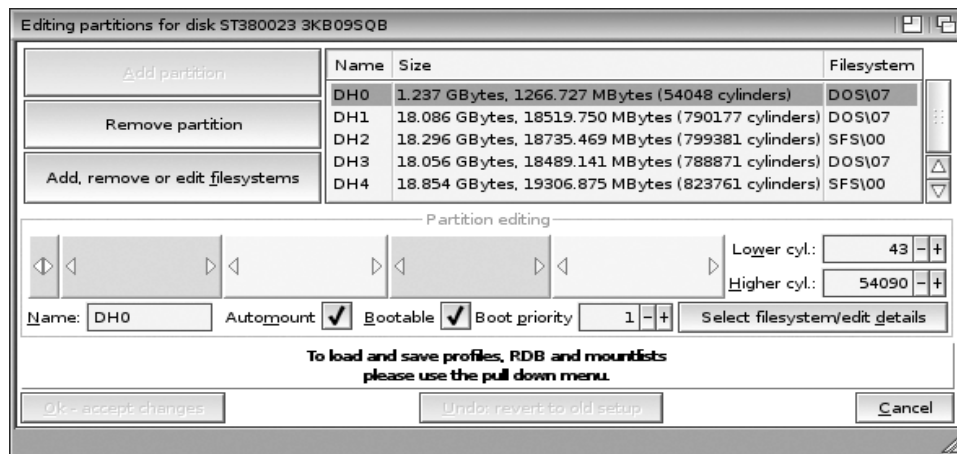
GUI

Jeśli nie podoba Ci się coś w wyglądzie systemu, bądź chcesz dopasować go do swoich potrzeb, nowy program ustawień GUI pozwoli Ci podrasować prawie każdy element interfejsu. Wspomniany program kontroluje wygląd krawędzi okien i wszystkich aplikacji napisanych pod ReAction oraz Gadtools (GUI dołączone do systemu AmigaOS 2.x i późniejszych). Graficy i projektanci GUI mogą stworzyć motyw, przekształcający wygląd interfejsu przy pomocy jednego kliknięcia w odpowiednią ikonkę. W chwili obecnej integracja motywów z programem ustawień GUI pozostawia jeszcze trochę do życzenia, lecz miejmy nadzieję, że zostanie to w najbliższej przyszłości poprawione.

AmigaOS 4.0 wyposażony jest w natywną wersję MUI 3.9, dzięki czemu uruchamiają się programy, które wykorzystują go przy tworzeniu swojego interfejsu użytkownika. MUI 3.9 charakteryzuje się wieloma poprawkami w stosunku do ostatniej wersji pod procesory 68k (noszącej numer 3.8). Są to między innymi ulepszony edytor ustawień oddzielający od siebie klasy wbudowane i zewnętrzne, więcej opcji dla menu systemowego i typu pop-up oraz prostszy w obsłudze edytor ekranu publicznego. Wspomniana wersja MUI nie jest zarejestrowana, co oznacza, że należy zakupić do niej (bądź przenieść ze swojej starej Amigi) klucz, aby mieć dostęp do wszystkich funkcji. Domyślne ustawienia MUI odwzorowują wygląd programów napisanych pod ReAction z AmigaOS 4.0 tak dokładnie, jak się tylko da. Brakuje jednak wypełnień gradientem.



Dobrze znane programy z „Tools” znajdują się teraz w katalogu „System”.



MediaToolbox zastępuje program HDToolbox.

W programie ustawień GUI ustawia się również parametry niektórych nowych, a także powracających po wielu latach do systemu, możliwości. Można teraz przemieszczać i skalować okna wraz z całą zawartością, a nie tylko z obwódką - prędkość tych operacji jest zadowalająca, ale zależy w pewnym stopniu od używanej karty graficznej (na mojej karcie Voodoo czasem brakuje płynności). Drobna, ale pozwalająca na pozbycie się kolejnej łatki rzeczą, jest możliwość otwierania systemowych okienek z komunikatami pośrodku ekranu. Do systemu AmigaOS 4.0 powróciło ściąganie ekranów, znane z poprzednich, działających na oryginalnych układach specjalizowanych Amigi, wersji systemu. Ta funkcja, na większości Amig wyposażonych w karty graficzne była dotychczas niedostępna. Tak jak pamiętamy, można teraz ściągnąć bieżący ekran i podglądać na żywo zawartość znajdujących się pod nim. Możliwa jest nawet, co jest kolejną nową funkcją AmigaOS 4.0, interakcja z częściowo odsłoniętym ekranem w postaci przeciągnięcia ikony z Workbench na okno pracującego na podglądanym ekranie programu.

Przekształcono w znacznym stopniu menu systemowe, dzięki czemu nie trzeba już korzystać z programów typu MagicMenu. Wygląd menu można teraz w znacznym stopniu dopasować do własnych potrzeb: zmieniać kolor, kształt ramki, dodać cień, a nawet wypełnienie gradientem. Ustawienia umożliwiają również umiejscowienie menu pod położeniem wskaźnika myszy (menu typu „pop-up”) oraz na używanie menu, które pozostaje aktywne po zwolnieniu przycisku myszy (tzw. „sticky menu”).

AmiDock

Dołączony do AmigaOS 3.9 program AmiDock został w najświeższej odsłonie systemu poważnie przebudowany, a jego możliwości rozszerzono. Poprawki obejmują menu kontekstowe dla docka oraz ikonki ułatwiające znacząco konfigurację, a także możliwość przypisania skrótu klawiszowego do każdego z elementów docka. Za pomocą kombinacji klawiszy można również wyświetlać lub chować konkretny dock. Dodatkowo, każdy dock może teraz posiadać tak zwane „dockies”, czyli wtyczki wyświetlające się w formie ikonki. Mogą one pełnić rolę informacyjną lub zwiększać funkcjonalność. Do systemu dołożono kilka przykładowych dockies, a dla deweloperów dostępny jest SDK umożliwiający tworzenie własnych wtyczek tego typu. Jednym z dołączonych dockies jest „SubDock”. Pozwala na dodanie do AmiDocka ikony otwierającej kolejny dock po kliknięciu. Dzięki niemu można stworzyć dock główny, z wyskakującymi, w miarę potrzeby, nowymi dockami dla (przykładowo) różnych typów programów. Kolejne dockies to

„Access” (wyświetla w menu listę aktywnych ekranów i wyświetlonych dla nich okien, dzięki czemu mamy do nich łatwy dostęp) oraz „Lens” (lupa) (wyświetla powiększoną wersję obszaru znajdującego się pod kursorem). Za co odpowiada „Clock” (zegar) nie muszę chyba wyjaśniać!

Workbench

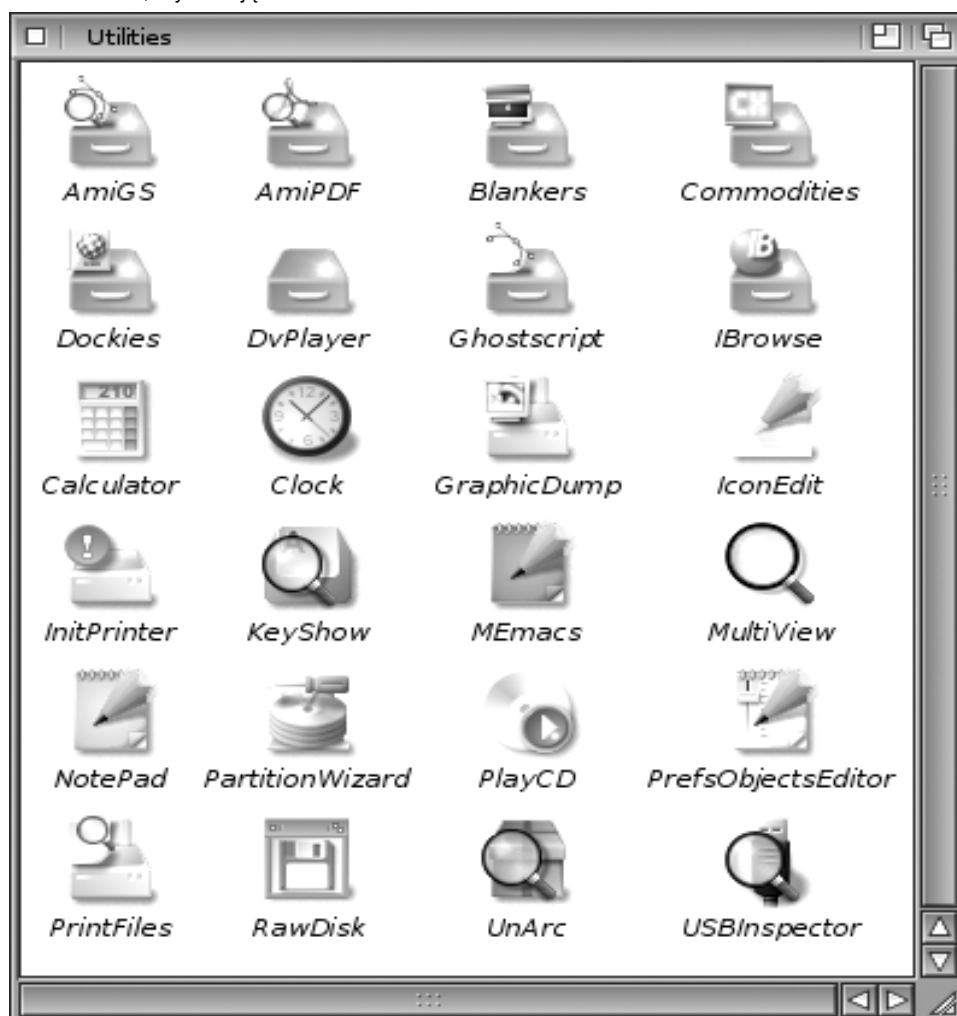
Nie licząc widocznych na pierwszy rzut oka ulepszonych ikon i atrakcyjniejszego wyglądu okien, Workbench, w porównaniu do AmigaOS 3.9, niewiele się zmienił. Poprawę jego funkcjonalności zapewnia jednak nowy program typu „commodity” o nazwie „ContextMenus”. Jak zapewne się domyśliliście, dodaje on, zależne od zawartości, wyskakujące menu dla elemen-

tów Workbench, w które kliknęliśmy prawym przyciskiem myszy. Jeśli jest to ikona, to (o ile nie jest częścią aktualnego zaznaczenia) zostanie ona automatycznie wybrana (aby nie wprowadzić przez pomyłkę zmian do innej ikony, która mogłaby być w tym czasie zaznaczona), a nad nią wyświetli się menu akcji Workbench odnoszące się do ikon, z którego możemy w prosty sposób, przykładowo, utrwalić jej pozycję lub otworzyć okno informacji. Kliknięcie prawym przyciskiem myszy bez wskazywania ikony spowoduje wyświetlenie menu akcji katalogów, czyli opcje typu wyrównania ikon, czy też skalowania okna do zawartości. Podobne menu kontekstowe ukaże się, jeśli klikniemy na białe Workbench. Wzbogacone jednak będzie o podmenu pozwalające na szybkie uruchomienie programów ustawień, typu utilities czy systemowych.

Program „ContextMenus” dodaje również możliwość kopiowania, bądź wycinania plików z jednej lokacji i wklejania ich do drugiej, co skutkuje odpowiednio wykonaniem kopii lub przeniesieniem danego pliku. Amigowym weteranom ta funkcja wyda się pewnie obca, jednak z otwartymi ramionami przywitają ją ci użytkownicy, którzy używali wcześniej innych systemów operacyjnych.

Depth to Front

Kolejnym programem typu commodity dodającym bardzo potrzebną funkcję jest „Depthto-Front”. Jeśli jest on aktywny, wciśnięcie prawego przycisku na gadżecie kolejności okien wyświetli wyskakujące menu zawierające listę wszystkich okien otwartych na danym ekranie. Wybranie



Katalog „Utilities” zawiera wiele dostarczonych z systemem programów i prezentuje nowe ikony.



AmiPDF daje użytkownikom AmigaOS 4.0 dostęp do dokumentów PDF z wielu źródeł i obsługuje spis treści.

jednego z nich spowoduje wysunięcie go na wierzch i zaznaczenie. Jeśli mamy akurat wiele otwartych okien, to oszczędzamy dzięki temu wiele czasu. Analogicznie dzieje się z gadżetem kolejności ekranów - dzięki menu programu „DepthToFront” możemy przełączyć się na dowolnie wybrany, zamiast zmieniać je po kolei.

Programy ustawień

Wszystkie programy znajdujące się w katalogu „Prefs” zostały w nowej wersji systemu AmigaOS gruntownie odświeżone. Większość z nich wygląda o wiele bardziej atrakcyjnie i wzbogaconą jest o nowe opcje. Wszystkie programy posiadają system pomocy „tooltip”, co oznacza, że komunikat pomocy pojawi się po zatrzymaniu na kilka sekund wskaźnika myszy nad danym gadżetem. W systemie AmigaOS 4.0 takie komunikaty zwane są „podpowiedziami” („hints”) i najczęściej zawarte w nich informacje są naprawdę pomocne. Dla większej kontroli nad systemem dołączono kilka nowych programów ustawień. Oto te z nich, które nie zostały wymienione wcześniej:

Strefa czasowa („Timezone”) – ustawienia dla czasu („Time”), lokalizacji („Locale”) oraz nowy program dla zdefiniowania strefy czasowej („Timezone”) radzą sobie teraz z czasem letnim. System automatycznie dostosuje się do przesunięcia godziny w jedną, bądź drugą stronę. Jeśli sobie zażyczymy, system poinformuje nas o zmianie wyświetlając odpowiedni komunikat.

DOS – program ustawień DOS-a umożliwia skonfigurowanie opcji związanych z dostępem do dysku i programami linii poleceń. Szczególnie interesująca jest opcja wyświetlenia okna „Przypisz-Zamontuj” („Assign-Mount”), gdy program zażąda nieznanego nazwy napędu. Oznacza to, że gdy DOS wyświetli komunikat „Proszę włożyć dysk...” („Please insert volume...”), będziesz miał teraz możliwość zamontowania go lub stworzenia tymczasowego przypisania do dowolnego katalogu. Czas już zatem pozbyć się łutki „AssignWedge” spełniającej podobną funkcję.

Screens – program ten umożliwia tworzenie nowych ekranów publicznych i dopasowywanie ekranów już stworzonych przez aplikacje. Za jego pomocą można przypisać ekranowi konkretne ustawienia GUI lub sprawić, że będzie wyglądał jak Workbench. Program „Screens” może również działać jako promotor, wymuszając na programach otwieranie się w wybranym trybie ekranu, czy palecie kolorów.

Katalog Utilities

W AmigaOS 4.0 usunięto katalog „Tools”, a jego zawartość podzielono między szuflady „System” i „Utilities”. Uważam to za sensowne posunięcie. Pamiętam, że pod starszymi wersjami systemu miałem problem z zapamiętaniem, gdzie znajdował się konkretny program. Wymienione katalogi wzbogacono jednocześnie o kilka programów. Poniżej wymienię najważniejsze spośród tych, których nie opisałem wcześniej:

Screen Blanker – dotychczasowy „Blanker”, program typu commodity, został zastąpiony nowym, o budowie modułowej. Dołączono do niego pięć różnorodnych, kolorowych wygaszaczy ekranu. W programie zaznaczamy, które z nich mają być aktywne i czy system ma je wyświetlać po kolei, czy losowo. Wygaszacz może korzystać z systemu zarządzania zasilaniem monitora (DPMS), wyłączając go całkowicie po ustalonym okresie nieaktywności, aby oszczędzać prąd.

Media Toolbox – program ten jest następcą klasycznego HDToolbox służącego do zarządzania dyskami twardymi. Idea jego działania jest taka sama jak poprzednika - rozpoznawać i partycjonować dyski twarde oraz niektóre urządzenia wymienne. Program może teraz pracować w trybie „Normal”, ukrywając przed użytkownikiem wiele dodatkowych funkcji, oraz „Expert”, dającym pełną kontrolę nad ustawieniami. Dzięki temu program będzie mniej onieśmielający dla nowicjuszy, choć i tak ilość opcji jest pokaźna. Co ciekawe, przycisk „Lowlevel format” (funkcja generalnie zabroniona dla dysków IDE) otwiera ciekawe okienko „Lowlevel SCSI” umożliwiające bezpieczne, siedmiostopniowe, wymazywanie zawartości dysku. Ostrożnie przy korzystaniu z tych opcji, nie są one przeznaczone dla początkujących.

Partition Wizard – nazwa może być myląca, gdyż program ten służy do odzyskiwania danych i naprawiania partycji sformatowanych systemem plików Smart File System (SFS) oraz Fast File System (FFS). Potrafi również odzyskiwać skasowane pliki, odnajdywać partycje na napędach z wymazanym „rigid disk block” (RDB) i konwertować istniejące partycje FFS do nowej odmiany - FFS z obsługą długich nazw.

AmiPDF – ten rozbudowany program służy do przeglądania plików w formacie PDF, bardzo rozpowszechnionych w internecie. AmiPDF potrafi rozpoznać najnowsze wersje formatu PDF i działać prawidłowo ze wszystkimi plikami, które pod nim testowałem. Wyświetlany obraz prezentuje bardzo dobrą jakość, a do wyglądania występujących w tekście nierówności pikseli wykorzystywana jest technika antialiasingu. Wektrowa grafika umieszczona w plikach PDF nie jest wygładzana, ale również wygląda świetnie. AmiPDF potrafi rozpoznać spis treści i wyświetla go w postaci osobnej listy, po lewej stronie okna. Wbudowane w tekst odnośniki również zadziałają. Jeśli jednak prowadzą do strony internetowej, to, aby otworzyć je w przeglądarce, konieczne jest zainstalowanie osobnego pakietu OpenURL.

AmiGS – jest to atrakcyjne, oparte na ReAction GUI dla programu Ghostscript, będącego otwartym interpreterem języka Postscript. AmiGS w wyglądzie podobny jest do programu AmiPDF, brakuje mu jednak kilku charakterystycznych dla PDF funkcji. Z drugiej jednak strony, AmiGS potrafi otwierać i wyświetlać na ekranie nie tylko dokumenty w formacie PDF, ale również pliki PS

i EPS. Można je następnie wydrukować na drukarce lub zapisać do pliku w innym formacie.

DVPlayer – do systemu dołączona jest specjalna wersja tego, natywnego dla AmigaOS 4.0, programu do wyświetlania filmów. Jej ograniczenia polegają na zawężeniu obsługiwanych formatów wideo do plików MPEG I i II (wersja pełna obsługuje również format AVI). Co więcej, dostępna jest tylko jedna, domyślna dla AmigaOS 4.0, skórka. DVPlayera w wersji specjalnej nie będzie można również uaktualniać. Program bardzo dobrze radzi sobie ze wspomnianymi, obsługiwanymi typami plików, włączając w to płyty DVD i VCD (a także, po pobraniu ze strony OS4 Depot darmowej wtyczki, DVD „szyfrowanych” („encrypted”).

Podsumowanie

Moim zdaniem większość obecnych użytkowników Amigi uzna, że AmigaOS 4.0 to imponujący krok do przodu w stosunku do poprzednich wersji, a wersja finalna przetrasta ich wyobrażenia, choć, gwooli sprawiedliwości, należy dodać, że pojawiła się znacznie później niż oczekiwano. Choć ulepszone wiele elementów systemu, to szkoda, że w dużej mierze niezmieniony został Workbench, a obsługa drukarek jest wciąż bardzo kiepska. Na plus należy systemowi AmigaOS 4.0 policzyć, że zachowuje się równie żywo jak poprzednicy, nawet podczas uruchamiania aplikacji napisanych pod 68k, pod emulacją. Skoro już o nich wspomnieliśmy, wypada zaznaczyć, że kompatybilność ze starszymi programami jest bardzo dobra i większość z nich powinna zadziałać.

Kogoś przyzwyczajonego do innych platform i po raz pierwszy używającego systemu AmigaOS, prawdopodobnie pozytywnie zaskoczy wygląd, wydajność i interakcja z użytkownikiem. Nawet na relatywnie wolnym komputerze AmigaOne, działanie AmigaOS 4.0 wydaje się bardziej płynne niż Windows, czy Mac OS X. Przy uruchamianiu licznych, zarówno natywnych jak i korzystających z emulacji programów, stabilność będzie niższa niż w wyżej wymienionych systemach, wyższa jednak niż w AmigaOS 3.9. Znacznie mniejsza jest również szansa na całkowite zablokowanie systemu i utratę wyników pracy. Nie wydaje mi się więc, że stabilność byłaby dla większości użytkowników problemem. Słabą stroną systemu jest z pewnością aktualny brak potrzebnych na codzień programów, a w szczególności nowoczesnej przeglądarki internetowej, bez której nie wyobraża sobie życia wielu współczesnych użytkowników komputera.

Jeśli AmigaOS 4.0 nie zaistnieje na ogólnie dostępnym sprzęcie o przystępnej cenie, dobra robota wykonana przez Hyperion pójdzie na marne, ponieważ nie znajdzie się odpowiednio duży rynek napędzający rozwój oprogramowania. Mam nadzieję, że ogłoszone ostatnio partnerstwo strategiczne z firmą ACube Systems jest pierwszym krokiem w tym kierunku.

Nasza ocena

Za

- Nowy, elegancki wygląd.
- Dobra kompatybilność.
- Świetna wydajność.

Przeciw

- Workbench w dużej mierze nie zmieniony.
- Słaba obsługa drukarek.
- Brak potrzebnego oprogramowania.
- Dostępność.



4

Całkiem niezły!

WHDLoad

Z pewnością znasz tę bolączkę - rozbudowujesz swoją Amigę i Twoje ulubione gry przestają się uruchamiać!
Graham Humphrey łapie jednak dwie sroki za ogon!

.info

Autor:

Bert Jahn i reszta innych
<http://www.whdload.de>

Licencja:

Shareware

Cena:

Opłata rejestracyjna - 20 euro

Wymagania:

Dowolna Amiga „klasyczna” z twardym dyskiem

Testowano na:

A1200 68040 33 MHz
32 MB pamięci Fast
Dysk twardy 2.1 GB
AmigaOS 3.0

Wyobraź sobie taką sytuację: jesteś posiadaczem niezłe rozbudowanego klasyka, z pojemnym dyskiem twardym, masą dodatkowych megabajtów pamięci, procesorem 68060, a może i nawet (szok) - PowerPC. Masz jednak pewien problem - większość starych gier, które uruchamiają się z dyskietki, nie działa, a jeśli nawet, to wołałbyś je raczej odpalać ze swojego nowego, błyszczącego twardziela. Co zatem robisz? Kupujesz gołą A500 na serwisie aukcyjnym? Być może. W przypływie furii wyrzucasz dyskietki przez okno? Cóż, jest to jakieś wyjście (uważaj tylko na niewinnych przechodniów). Znacznie lepszą alternatywą jest jednak pobranie i zainstalowanie na Twoim komputerze pakietu WHDLoad.

Prawie każdy posiadacz Amigi choć trochę interesuje się grami, a zdecydowana większość wie, czym jest WHDLoad. Zaskakujące jest jednak to, że chociaż pakiet ten istnieje już prawie dekadę, wciąż jeszcze są wśród nas tacy, którzy wiedzą o nim bardzo niewiele lub zgoła nic. Ten artykuł skierowany jest właśnie do nich, reszta z Was może spokojnie przeczucić kartkę.

Już sobie poszli? To dobrze. WHDLoad to, jak pewnie już odgadliście, program, który pozwala zainstalować na dysku twardym te uparte gry, które z jakichś przyczyn nie chcą działać (oczywiście cały czas zakładam, że posiadacie oryginalne dyskietki lub płyty z rzeczonymi grami) i „patchuje” je w taki sposób, że dadzą się uruchomić teoretycznie na wszystkich, znanych ludzkości amigowych konfiguracjach. W tym jednak celu jednak, dla każdej gry z osobna, należy napisać wspomniany „patch” (noszący nazwę „slave” (z ang. niewolnik)). Ogólnie rzecz biorąc, „slave” wskazuje programowi WHDLoad co należy w konkretnej grze poprawić, aby się uruchamiała i dodaje do niej, przykładowo, możliwość powrotu do systemu po wciśnięciu określonego przycisku lub zapisywania tabeli najlepszych wyników (nawet w przypadku gier, które



WHDLoad jest programem typu shareware i, dopóki go nie zarejestrujemy, wyświetla taki właśnie komunikat zanim uruchomi się gra. Biorąc pod uwagę ilość obsługiwanych tytułów, wart jest jednak swojej ceny.

oryginalnie nie posiadają takiej możliwości; lata nie odbywa się bez ingerencji w oryginalną grę - przyp. tłum.).

W teorii wygląda to bardzo ładnie, ale czy sprawdza się w praktyce? Zdecydowanie tak - i to niemalże doskonale. Instalacja jest bezproblemowa, nawet, jeśli przeprowadzamy ją ręcznie. Należy po prostu przegrać zawartość katalogu C z archiwum WHDLoad do C na partycji systemowej (oraz pobrać ze strony programu odpowiednie archiwum ze skryptem instalacyjnym i plikiem slave dla danej gry - przyp. tłum.). Jako, że wszystkie skrypty instalacyjne do gier, jak i sam program WHDLoad, używają standardowego programu instalującego o nazwie „Installer”, sprawa jest prosta niczym konstrukcja cepa.

Kombinacja WHDLoad i poszczególnych plików slave sprawuje się niemal idealnie. Gry uruchamiają się dokładnie tak, jak na Twojej starej A500 (czy którejś tam), z tym jednak wyjątkiem, że wczytują się szybciej i nie jest potrzebna żonglerka dyskietkami. Jeśli nawet gra nie chce się prawidłowo uruchomić na Twoim komputerze, rozwiązanie powinno przynieść zerknięcie do wyczerpującej dokumentacji w formacie HTML (dostępnej także w języku polskim - przyp. tłum.). Znajdziemy tam m.in. szczegółowy opis funkcji programu oraz możliwych do ustawienia przez tooltypy ikony gry (lub argumenty, jeżeli uruchamiamy grę z linii poleceń - przyp. tłum.) parametrów, jak na przykład wyłączenie instrukcji cache procesora, czy MMU. Zdecydowana większość gier uruchamia się jednak bez kombinowania.

Zapewne nie da się uniknąć błędów przy pisaniu co niektórych plików slave. Zespół WHDLoad działa jednak z wielkim poświęceniem i poprawki ukazują się bardzo szybko. Tempo, w jakim programiści tworzą poprawione pliki slave, a także nowe wersje WHDLoad jest doprawdy

zdzumiewające. To kontynuacja wysiłku i poświęcenia wielu autorów slave'ów oraz, oczywiście, autora WHDLoad, którym jest Bert Jahn (czy też Wepl). Włożyli oni w ten projekt wiele lat swojego życia (aktualnie obsługiwanych jest niemalże 2000 gier oraz kilkaset dem).

Rzadko dzisiaj spotyka się amigowy program o tak dobrym wsparciu ze strony twórców. Jeszcze trudniej o taki, który jest wart zarejestrowania. Tak, tak, moi drodzy, WHDLoad ma status Shareware. Rejestracja kosztuje 20 euro, co wydawać się może początkowo wysoką kwotą. Jednak gdy zwrócimy uwagę na fakt, że przy jego pomocy możemy zainstalować olbrzymią ilość gier oraz, że przyjdzie nam z niego bardzo długo korzystać, okazuje się nagle, że to po prostu okazja. Jeśli jeszcze dodam, że w niezarejestrowanej wersji, przed startem WHDLoad, wyświetla się nam okienko proszące o rejestrację i niektóre funkcje (a czasem i całe gry) są niedostępne, to z pewnością przyznacie mi rację, że warto jest zapłacić za pełną wersję.

Nie zamierzam przeproszać za to, że ten opis brzmi bardziej jak reklama - naprawdę trudno jest przecenić znaczenie tego projektu dla świata Amigi, przynajmniej jeśli chodzi o gry. Osobiście nie znajduję w WHDLoad żadnych słabych punktów. Gdybym nie mógł uruchamiać większości swoich gier, z pewnością nie rozbudowałbym swojej Amigi do obecnego stanu i zdaje mi się (a nawet jestem pewien), że nie jestem w tym osamotniony. W gruncie rzeczy, gdy na przeróżnych forach ktoś zadaje pytanie „Jaką Amigę powinienem kupić, żeby sobie pograć?”, zamiast doradzać zakup A500, najczęściej widzi się odpowiedź w stylu „kup Amigę 1200 z dyskiem twardym, rozszerzeniem pamięci i zainstaluj WHDLoad”. Podsumowując: Jeśli w ogóle grasz na swojej Amidze w jakieś gry, WHDLoad jest Ci niezbędny - odmieni na zawsze Twój „żywot gracza”.

Nasza ocena

Za

- ☞ Łatwy w obsłudze.
- ☞ Posiada doskonałe wsparcie.
- ☞ Posiada świetną dokumentację (także w języku polskim).
- ☞ Działa praktycznie bezbłędnie.

Przeciw

- ☞ Brak.



5

Doskonali!

IBrowse 2.4

Nareszcie dostępna jest nowa wersja przeglądarki IBrowse. Robert Williams sprawdza, czy warto było czekać.

IBrowse od dawna był moją ulubioną amigową przeglądarką. Szczególnie podoba mi się w nim przyjazny i łatwy do modyfikacji interfejs, który umożliwiał między innymi przeglądanie stron w kartach jeszcze zanim rozwiązanie to upowszechniło się na innych platformach. Witryny internetowe zmieniają się jednak bardzo szybko, wykorzystując pojawiające się nowe rozwiązania, które stopniowo stają się obowiązującymi standardami. Jeśli przeglądarka nie jest regularnie aktualizowana, szybko pozostaje w tyle, nie mogąc wyświetlić stron wykonanych w nieobsługiwanej technologii. W styczniu 2003 roku, gdy upubliczniono IBrowse w wersji 2.3, zapowiadało, że kolejna, nosząca numer 2.4 będzie niewielkim uaktualnieniem, naprawiającym zauważone błędy i wprowadzającym kilka nowych funkcji, których twórcy nie umieszcili we wcześniejszej odsłonie (a w szczególności obsługę tzw. „wtyczek”). Okazało się, że prace znacznie się przeciągnęły, co częściowo spowodowane było faktem, że główni programiści pracujący nad IBrowse brali udział w tworzeniu systemu AmigaOS 4.0. Zwłoka umożliwiła jednak umieszczenie w wersji 2.4 większej ilości nowych funkcji i usprawnień, niż początkowo zakładano.

Czego nie ma?

Zanim przejdziemy do sedna, kubeł zimnej wody. IBrowse 2.4 wprowadza wiele usprawnień, nadal nie obsługuje jednak kaskadowych arkuszy stylów (CSS). Wspomniany standard jest, w mniejszym lub większym stopniu, wykorzystywany przez wiele witryn na potrzeby formatowania i układu stron. CSS dają twórcom dużą swobodę w dopasowywaniu wyglądu witryny do swoich wyobrażeń, oddzielając rozmieszczenie elementów strony od ich zawartości.

.info

Producent

Omnipresence International
<http://www.ibrowse-dev.net>

Dystrybutor

IOSpirit
<http://www.iospirit.de>

Cena

- Pełna wersja - 54.99 euro
- Aktualizacja z wersji 1.x - 34.99 euro
- Aktualizacja z wersji 2.x - darmowa

Wymagania

- AmigaOS 3.x
- procesor 68020
- 6 MB wolnej pamięci
- MUI 3.8

Testowano na

- Amithlon, AMD Athlon 700 MHz, 512 MB RAM, AmigaOS 3.9 BB2
- AmigaOne XE G4 800 MHz, 512 MB RAM 3DFX Voodoo 3 3000, AmigaOS 4.0 Final

Uwaga

IOSpirit nie jest już dystrybutorem produktu, jak również nie jest on aktualnie możliwy do kupienia - przyp. tłum.

Konstrukcja CSS pozwala przeglądarkom ich nie obsługującym na dostęp do danych, lecz często w takim przypadku wygląd strony jest bardzo uproszczony i czasami rozmieszczony w mało logicznym porządku. Twórcy IBrowse zapewniają, że obsługa CSS znajdzie się w wersji 3.0 programu. Powstaje ona, równoległe do tej z numerem 2.4 już od pewnego czasu, jednak (jak już pewnie się domyślacie) nie określono spodziewanej daty jej premiery.

Wyświetlanie stron

IBrowse doskonale wyświetla układ i zawartość stron napisanych w standardowym HTML (które to, moim zdaniem, wciąż stanowią większość). W opisywanej wersji poprawiono wiele drobnych błędów programu. IBrowse jest teraz bardziej tolerancyjny względem często popełnianych w kodzie HTML pomyłek. Został również dostosowany tak, aby reagował podobnie jak popularne przeglądarki z innych platform (pod tym kątem swoje strony często sprawdzają ich twórcy). Usprawnieniem, które zauważyłem natychmiast, jest poprawne wyrównanie ostatniego elementu z listy (dla tych, którzy liźnęli HTML - tagi , <dl>,). Rzut okiem na listę zmian uświadamia nam, że wprowadzono ponad 160 poprawek i usprawnień w kwestii samego renderowania HTML.

Opcją, która może pomóc w zakresie kompatybilności ze stronami jest konfigurowalny „spoofing”. IBrowse potrafi „udawać” 14 różnych wersji przeglądarek internetowych (wliczając w to większość odsłon Internet Explorera i Firefoxa). Może się to okazać pomocne, jeśli strona sprawdza wersję przeglądarki poszukując konkretnej jej wersji. Na szczęście takich witryn jest dziś mniej niż kiedyś, mimo wszystko jednak wspomniana opcja może być użyteczna.

Wskazówka: Zainteresuje was pewnie, że wykorzystywane przez IBrowse przy ustawianiu opcji „Podawaj się za” ciągi „klienta użytkownika” HTTP i Javascript można znaleźć na stronie „about” (dostępnej z menu pod pozycją „Projekt/O programie”).

Sporo usprawnień wprowadzono również do obsługi Javascriptu, dzięki czemu ilość stron

poprawnie działających na IBrowse z pewnością się zwiększyła. Warto jednak wspomnieć, że na witrynach wykorzystujących CSS Javascript często odnosi się do jego elementów. Póki nie ukaże się IBrowse 3 z obsługą kaskadowych arkuszy stylów, wspomniane strony będą stwarzać problemy. Jednym z najbardziej widocznych przykładów usprawnienia działania Javascriptu jest dodawanie komentarzy na portalu AmigaWorld.net - poprawnie działają tam przyciski dodające do wpisywanego tekstu tagi, za pomocą których można formatować tekst i wstawiać odnośniki.

Szybkość działania

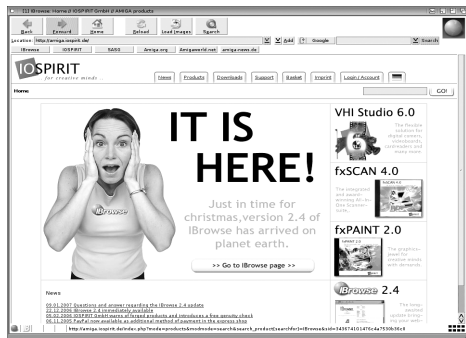
W kwestii wyświetlania stron IBrowse w odsłonie 2.3 był całkiem szybki. Spieszę donieść, że wersja 2.4 jest jeszcze szybsza. Program działa bardzo dobrze zarówno na Amigach z serii 68k, jak i pod emulacją na Amithlonie, czy systemach MorphOS i AmigaOS 4.0. Na tym ostatnim, pod emulacją JIT jest jedynie trochę wolniejszy (jednak jak najbardziej używalny) od natywnej przeglądarki AWeb 3.5. Dobrze się składa, że IBrowse tak dobrze sobie radzi pod emulacją, gdyż opisywana wersja jest praktycznie w całości skompilowana dla procesorów 68k (jedynie biblioteka Javascript.library napisana jest natywnie pod AmigaOS 4.0). Twórcy ogłosili, że IBrowse w wersji 3.0 będzie dostępny w pełni natywnej wersji na procesory PPC (a przynajmniej na AmigaOS 4.0).

„Wtyczki”

Wiele stron internetowych zawiera dodatkową zawartość multimedialną (animacje, filmy i dźwięk), której nie da się zawrzeć w kodzie HTML. Zwykle są one obsługiwane przez przeglądarkę za pomocą specyficznych dla danego typu danych „wtyczek”. Zazwyczaj piszą je twórcy programu, który dany typ pliku generuje. Najbardziej bodaj znanym przykładem formatu pliku wymagającego użycia „wtyczki” jest Adobe Shockwave Flash (popularnie zwany „Flash”), wzbogacający stronę internetową o interaktywną animację. IBrowse 2.4 obsługuje co prawda „wtyczki”, jednak ta funkcjonalność to zaledwie kropla w morzu potrzeb. Ktoś musi przecież napisać konkretne „wtyczki”, a większość z nich



Okno ustawień posiada więcej sekcji, poddano je również drobnej reorganizacji. Ilustracja pokazuje dodawanie funkcji „Pokaż odnośnik w nowej, nieaktywnej karcie” do menu kontekstowego odnośnika.



Wśród usprawnień interfejsu znajdziemy pole wyszukiwarki (u góry po prawej) i ikonki na pasku statusu (na dole, po lewej stronie).

stanowi zastrzeżoną własność odpowiednich firm, które raczej nie są zainteresowane wspieraniem platform niszowych, do których Amiga należy.

Zespół tworzący IBrowse przygotował eksperymentalną „wtyczkę” obsługującą animacje Flash. Można ją pobrać ze strony internetowej programu w wersjach natywnych dla systemów MorphOS, AmigaOS 4.0 oraz na procesory 68k. Wspomniana „wtyczka” bazuje na kodzie służącego do odtwarzania animacji Flash programu typu open source. Nie obsługuje on najnowszych wersji wspomnianego formatu i jest dość niestabilny (stąd nazwa „eksperymentalny”). Podczas naszych testów udało się wyświetlić większość animacji Flash, które sprawdzaliśmy. Często jednak brakowało im niektórych części lub były zniekształcone, a od czasu do czasu wtyczka powodowała zawieszenie przeglądarki. W większości animacji nie był wyświetlany tekst, co często czyniło je bezużytecznymi. W dokumentacji do opisywanej wtyczki zespół IBrowse wspomina, że ich celem jest raczej wsparcie wysiłków programistów dążących do stworzenia ulepszonych wtyczek niż skoncentrowanie się na poprawianiu tej już istniejącej. Wsparcie, o którym mowa, przejawiać się będzie w udostępnieniu SDK (pakietu wspomagającego tworzenie oprogramowania), dzięki któremu programiści chcący tworzyć wtyczki otrzymają niezbędną pomoc. Wspaniale byłoby doczekać obsługi innych typów mediów, na przykład strumieni audio i wideo.

Interfejs użytkownika

Jeszcze przed uruchomieniem IBrowse w oczy rzucają się nowe ikonki stworzone przez Martina „Masona” Merza. Nowego wyglądu, po zmianie paska narzędziowego i animacji transferu danych, nabrał również interfejs użytkownika. Każdy oczywiście wyrobi sobie własne zdanie na temat nowych ikon - dla mnie osobiście wydają się one trochę rozmyte. Ostatecznie jednak nadają przeglądarce bardziej spójny i elegancki wygląd. Kolejnymi drobnymi zmianami są dodanie do okienka wyskakującego przy starcie logo programu oraz paska pokazującego status ładowania. W podobny wskaźnik wyposażono również okienko ukazujące się przy zamykaniu przeglądarki.

Nowe elementy graficzne pojawiły się również w miejscu dotychczas wyświetlanych komunikatów tekstowych, zastępując na pasku statusu napisy „SECURE” oraz „CACHE”, znane z wcześniejszych wersji przeglądarki. Ponieważ zajmują one mniej miejsca niż napisy, twórcy programu otrzymali możliwość wyświetlenia kilku komunikatów na raz oraz dodania nowych ich typów do paska statusu. Wyliczając od lewej są to: strona wczytana z pamięci podręcznej, status spoofingu (funkcja opisana powyżej),

uruchomiony Javascript, zablokowane wyskakujące okienko (funkcja opisana poniżej), połączenie szyfrowane.

Trochę to trwało, ale wygląda na to, że IBrowse nareszcie doczekał się czegoś, co występuje w każdej innej przeglądarce, z jakiej korzystałem - wskaźnika myszy zmieniającego się w zależności od wskazywanego obiektu. Przykładowo, gdy znajduje się on nad odnośnikiem do tekstu, czy obrazka, przyjmuje postać dłoni z wyciągniętym palcem wskazującym. Przy przeciąganiu zawartości (na przykład odnośnika) wygląda jak chwytająca dłoń, a umieszczony nad przesuwalną krawędzią ramki staje się strzałką z dwoma grotami.

Wyszukiwanie

Jak wspomniałem we wstępie, IBrowse zawsze charakteryzował się doskonałym interfejsem użytkownika. W opisywanej wersji został on jeszcze ulepszony. Najczęściej używaną z nowych funkcji będzie zapewne pole wyszukiwarki dodane do paska URL po prawej stronie od gażetu „Lokacja”. Umożliwia ono wpisanie szukanego wyrażenia, wybranie wyszukiwarki za pomocą gażetu cyklicznego i przeprowadzenie wyszukiwania (wciskając Enter bądź przycisk „Search”) bez konieczności czytania strony wyszukiwarki. W ustawieniach programu można ustalić, czy wyniki mają być wyświetlone w aktywnej, czy w nowej karcie przeglądarki.

Domyślnie skonfigurowanych jest tylko kilka wyszukiwarek (Google, Aminet i OS4Depot), ale w prosty sposób można dodać prawie każdą stronę umożliwiającą wyszukiwanie w sieci. Najprostszym rozwiązaniem jest wykorzystanie uprzednio skonfigurowanej „wtyczki” dla danej wyszukiwarki ze strony Mycroft project. IBrowse jest kompatybilny z „wtyczkami” wyszukującymi dla przeglądarki Mozilla Firefox, a na wspomnianej stronie jest ich dostępnych tysiące do prawie każdej wyszukiwarki, jaką sobie wymarzysz. Jeśli wybierzesz opcję „Dodaj” z rozwijanej listy wyszukiwarek, przeglądarka otworzy stronę internetową Mycroft, na której możesz wyszukać konkretną „wtyczkę”, bądź przeglądać listę tych najpopularniejszych. Gdy znajdziesz to, czego szukałeś, powinieneś kliknąć, a wtedy IBrowse (umożliwiając uprzednio poprawę nazwy i tytułu przycisku, pod którym widoczna będzie dana wyszukiwarka) doda „wtyczkę” do menu wyszukiwania. Drugie rozwiązanie to ręczna edycja strony „Pasek adresu URL” w ustawieniach programu. W ten sposób można również wnieść poprawki do istniejących parametrów wyszukiwania. Aby dodać wyszukiwarkę, która nie znajduje się na stronie Mycroft, wystarczy przyrzeć się adresowi, który ukazał się po wyświetleniu wyników jej działania, a następnie zastąpić wyszukiwany ciąg wyrażeniem „%s”.

Wskazówka: W celu zmiany kolejności przeglądarek na liście należy użyć techniki „przeciągnij i upuść”. Pierwsza pozycja automatycznie staje się domyślną, z którą startuje IBrowse.

Karty

Przeglądanie w kartach jest kolejną, wspaniałą funkcją IBrowse. W wersji 2.4 jeszcze ją ulepszono. Wielu z pewnością czekało na możliwość otwarcia odnośnika w nieaktywnej karcie, dzięki czemu nadal możemy przeglądać bieżącą stronę, a ta, do której prowadził odnośnik wczytuje się w tle. Przykładowo, gdy badam dany temat, w interesującym mnie artykule często znajduje kilka odnośników, które chciałbym odwiedzić. IBrowse 2.4 daje mi możliwość otwarcia ich

w nowych, nieaktywnych kartach, co nie przeszkadza w lekturze bieżącego artykułu nagłą zmianą tematu. Kiedy skończę czytać pierwszą stronę, mam już załadowanych i gotowych kilka innych. To, czy nowa karta ma być domyślnie aktywna, czy nie, można zdefiniować w ustawieniach programu. Nowością jest również wzbogacenie menu kontekstowego dla odnośnika o funkcję „Pokaż odnośnik w nowej, nieaktywnej karcie”.

Wskazówka: Jeśli zainstalowałeś 2.4 na miejsce wcześniejszej wersji 2.3 i zdecydowałeś się zachować swoje ustawienia, w menu kontekstowym nie znajdziesz wspomnianej funkcji. Aby ją uaktywnić, należy przejść do sekcji „GUI/Menu FAB” w ustawieniach i przeciągnąć ją z kolumny po lewej stronie do sekcji „Odnosnik (Link)” oraz „Odnosnik graficzny (Imagelink)” po prawej.

Wskazówka: Jeśli dodałeś przycisk otwierający nową kartę przy użyciu komendy ARexx „NEWBROWSER”, a w ustawieniach wybrałeś, aby otwierane karty były nieaktywne, to być może wolałbyś, aby Twój przycisk otwierał kartę aktywną. W tym celu należy zmienić komendę na „NEWBROWSER ACTIVATE 1” (razem ze znakami cudzysłowu).

Do obsługi kart wprowadzono również kilka drobnych, ale pożytecznych usprawnień. Przykładowo, przytrzymanie klawisza „Ctrl” podczas kliknięcia na odnośnik otworzy go w nowej karcie. Kliknięcie na karcie prawym przyciskiem myszy otworzy menu kontekstowe zawierające kilka nowych funkcji - z tego miejsca można w prosty sposób otworzyć nową kartę, a także zamknąć wszystkie pozostałe (pozostawiając jedynie tę, nad którą znajduje się wskaźnik myszy).

Hasła

Liczba stron internetowych, które wymagają podania loginu i hasła rośnie z każdym dniem. Zapamiętanie wszystkich tych danych (szczególnie gdy poszczególne strony mają różne wymagania) może być prawdziwym utrapieniem. IBrowse w wersji 2.4 potrafi zapamiętywać login i hasło dla wielu witryn (nawet w przypadku, gdy wprowadzane są za pomocą formularza na stronie) i uzupełniać je automatycznie, gdy ponownie je odwiedzisz. Użytkownicy z pewnością to docenią, gdyż do tej pory IBrowse zapamiętywał hasła jedynie dla stron używających uwierzytelniania HTTP (wyświetlających okno służące do wprowadzenia loginu i hasła). Skoro jednak program będzie magazynował o wiele więcej naszych haseł niż dotychczas, należy zastanowić się nad ich bezpieczeństwem. W celu jego zwiększenia, automatyczne uzupełnianie haseł jest nieaktywne, dopóki nie wpisujemy hasła głównego. Po jego ustawieniu (za pomocą przycisku z okna „Hasła/Menadżer haseł”), przy każdym uruchomieniu, gdy tylko IBrowse natknie się na witrynę wymagającą wpisania hasła, program poprosi nas o wpisanie hasła głównego. Ustawienie wspomnianego zabezpieczenia spowoduje również zaszyfrowanie przez IBrowse danych haseł w pliku „Passwords”, aby nie mogły ich odczytać osoby niepowołane.

WACL

Zdążyliśmy już przywyknąć do różnych denerwujących banerów reklamowych i wyskakujących okienek, utrudniających przeglądanie sieci. W przeszłości, na amiprzedglądarkach wspomniany problem nie występował. Był to efekt uboczny braku lub zaimplementowania w ograniczonym stopniu technologii typu Javascript, czy animacji Flash w amigowych przeglądar-

Recenzje

kach. Wraz z ich rozwojem otrzymaliśmy w prezencie uprzykrzające życie „reklamówki”. IBrowse 2.4 został wyposażony w nową funkcję o profesjonalnie brzmiącej nazwie „Web Advert Control Language” (WACL - język kontrolujący reklamy internetowe), dzięki któremu część owych „bonusów” można wybiórczo zablokować. WACL konfigurowany jest za pomocą znajdującego się w katalogu S: pliku tekstowego o nazwie „wac1.conf”. Daje on możliwość przypisania wybranych ustawień do wszystkich witryn albo do jednej, a nawet do konkretnej strony. Blokować można obrazki, obiekty wbudowane (na przykład animacje Flash) oraz wyskakujące okienka. Zamiast blokować wszystkie obrazki, czy obiekty wbudowane można skorzystać z funkcji uniemożliwiającej otwieranie się jedynie tym z nich, które mieszczą się w wybranej wielkości (na przykład najczęściej stosowanych banerów reklamowych). W katalogu z programem, w pliku ib2.html znajduje się lista funkcji oraz przykładowy plik z ustawieniami, blokującymi wyświetlanie na wszystkich stronach najczęściej spotykanych reklam.

Wskazówka: Wspomniany dokument (ib2.html) zawiera również informacje dotyczące większych zmian wprowadzonych w wersji 2.4 przeglądarki. Polecam zapoznanie się z nim.

Drukowanie

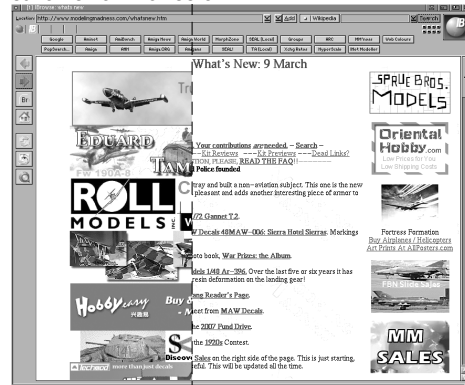
Co prawda w wersji 2.4 funkcja drukowania stron została poddana ulepszeniu, jednak jej zakres rozczaruje wielu użytkowników. Aby zachować rozłożenie i elementy graficzne strony, wciąż konieczne jest drukowanie w trybie Postscript, czyli albo do obsługującej go drukarki, albo za pomocą jego interpretera - na przykład programu Ghostscript. Można go zdobyć łatwiej niż myślicie, gdyż jest on częścią pakietu TurboPrint 7. Obrazki drukowane są teraz w trybie Postscript w kolorze (poprzednio jako czarno-białe), lecz tekst mimo wszystko wciąż tylko na czarno. Wprowadzono wiele usprawnień mają-

cych na celu lepsze odwzorowanie zawartości ekranu na wydrukowanej stronie. Niestety, nie znalazła się wśród nich funkcja skalowania wydruku tak, aby mieścił się w określonej wielkości stronie (można to jednak osiągnąć przy pomocy programu Ghostscript - po szczegóły odsyłam do działu „Top Tips” w ósmym numerze magazynu Clubbed). Trochę za duża wydaje mi się również wielkość wydrukowanego tekstu. Pozostaje mieć nadzieję, że IBrowse w wersji 3 będzie oferował w zakresie drukowania znacznie więcej.

Podsumowanie

Moim zdaniem IBrowse jest najlepszą przeglądarką dostępną na Amigę, a jej interfejs użytkownika wolę nawet od popularnych przeglądarek z innych platform. Dodanie wbudowanego pola wyszukiwarki i funkcja przypominania loginu i hasła to kilka drobnych usprawnień, do których człowiek szybko się przyzwyczaja korzystając ze wspomnianych, najczęściej używanych przeglądarek. Wielka szkoda, że na opisywaną wersję programu trzeba było tak długo czekać, choć nie znaczy to, że nie warto jej mieć (przy tym, oczywiście, dla posiadaczy zarejestrowanej wersji 2.x aktualizacja jest darmowa). Jeśli wciąż używasz IBrowse w wersji 1.x, zdecydowanie doradzam zmianę wersji, a jeśli jeszcze

nie posiadasz tej przeglądarki, to zalecam kupno. Niestety, IBrowse 2.4 nie wprowadza obsługi współcześnie obowiązujących w sieci standardów, tak brakujących Amidze. Mam nadzieję, że wspomniane w opisie nowe, użyteczne funkcje programu sprawią, że sprzedaż wzrośnie na tyle, aby zmotywować twórców do szybszego stworzenia IBrowse 3.



Ta strona pokazuje wiele denerwujących banerów reklamowych o niestandardowych rozmiarach. Dodanie dwóch linijek do konfiguracji WACL skutecznie zablokowało ich wyświetlanie i przeniosło zawartość na górę strony.

Nasza ocena

Za

- Wyświetla poprawnie więcej stron.
- Wygodne i niezwykle użyteczne pole wyszukiwarki.
- Zarządzanie hasłami.
- Doskonale dopracowane karty.

Przeciw

- Wciąż brak obsługi CSS.
- Ograniczone możliwości „wtyczki” obsługującej format Flash.



4

Całkiem niezły!

Serwer wydruku LinkSys PSUS4

Mick Sutton opisuje w jaki sposób współdzielić kompatybilną z Amigą drukarkę.

W przeciągu kilku lat uzbierał się z rodziną kilka komputerów. Przykładowo, ja posiadam komputer AmigaOne z systemem AmigaOS 4.0, peceta działającego pod Windows oraz Amithlonem i iMac'a G5 z systemem Mac OS X Tiger. Z kolei moja żona również ma iMac'a G5, a moja córka - laptopa PC. Mówiąc krótko - posiadamy wiele komputerów z różnymi systemami operacyjnymi, ale korzystamy wszyscy z jednej drukarki - Canona i560.

.info

Producent:

LinkSys
<http://www.linksys.com>

Sprzęt dostępny w:

sklepach komputerowych

Cena:

Około 230 zł

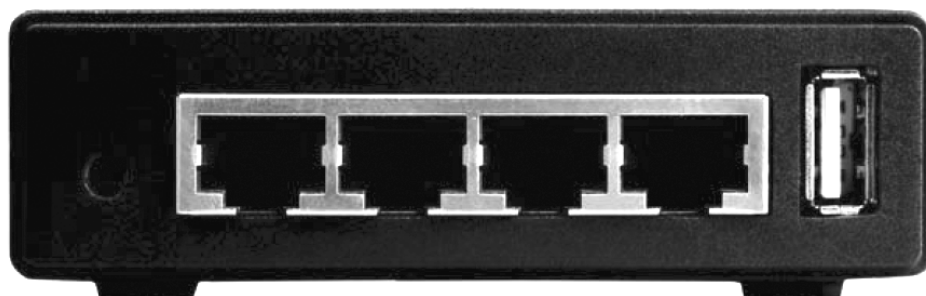
Wymagania:

- Stos TCP/IP
- Sieć Ethernet
- Amigowy sterownik drukarki, z której chcesz korzystać
- NetParLpr.lha - pakiet dostępny na Aminet (http://www.aminet.net)

Sytuacja, w której trzy osoby używają pięciu komputerów i tylko jednej drukarki jest dosyć kłopotliwa. Pewnym rozwiązaniem okazało się podłączenie jej do mojego iMac'a. Dzięki temu mogłem drukować zarówno ja, jak i moja żona (ustawiliśmy, że dla jej iMac'a mój będzie serwerem). Niedogodnością było jednak to, że mój iMac z oczywistych względów musiał być wówczas włączony. Nie udało mi się jednak wykonać tej samej metody w przypadku laptopa córki, więc za każdym razem kiedy musiała coś wydrukować trzeba było podłączyć drukarkę bezpośrednio do jej komputera. Podobnie rzecz się miała z drukowaniem z mojego peceta, czy to spod Windows, czy z AmigaOS 3.9 na Amithlonie. Zgodzicie się chyba ze mną, że nie było to dobre rozwiązanie.

Szukając dla siebie rozwiązania doszedłem do tego, że najlepiej będzie, jeśli ustawię dostęp do drukarki przez sieć, tak aby wszystkie podłączone do niej komputery mogły drukować. Pomyślałem sobie, że pewnie Windows i Mac OS X posiadają dobrą obsługę drukowania w sieci, ale co do AmigaOS nie byłem tego taki pewien. Po zasięgnięciu języka na Amigaworld.net, Amiga.org i Amigans.net dowiedziałem się, że również dla AmigaOS dostępne jest wspomniane rozwiązanie, jednak obsługiwane są tylko niektóre protokoły drukowania sieciowego.

Po zapoznaniu się z dostępnymi w internecie informacjami i konsultacji z forumowiczem ze strony Amigaworld.net, zdecydowałem się nabyć za około 45 funtów serwer wydruku Linksys



Cztery wyjścia Ethernet i jeden port USB umieszczone z tyłu PSUS4.

PSUS4. Takie urządzenie pozwala na podłączenie standardowej drukarki (nie wyposażonej w złącze sieciowe) do sieci. Dostępne są zarówno modele ze złączem LPT (równoległym), jak i USB oraz dla sieci kablowych i bezprzewodowych. Polecony mi model Linksys PSUS4 obsługuje kilka protokołów wydruku, w tym pracujący na Amidze LPR (choć nie wspomina o tym ani informacja na pudełku, ani dokumentacja). Urządzenie wygląda elegancko i jest dość niewielkie - mierzy około 9 na 9 cm przy 3 cm wysokości. Posiada jeden port USB służący do podłączenia drukarki oraz cztery złącza ethernetowe RJ45, spośród których jedno przeznaczone jest do podłączenia do Twojej sieci. W serwer wydruku wbudowany jest czteroportowy switch Ethernet 10/100, dzięki czemu możesz rozbudować swoją sieć, podłączając dodatkowe komputery, bądź urządzenia sieciowe do pozostałych trzech portów.

Co w pudełku?

Do urządzenia dołączone są: zasilacz typu „wtyczka”, kabel USB A-B służący do podłączenia drukarki oraz kabel Ethernet, do przyłączenia serwera do sieci. Dorzucono również pobieżną instrukcję instalacji oraz płytę instalacyjną z oprogramowaniem dla systemu Windows. Wspomniana instrukcja również odnosi się do posiadaczy systemu Windows i korzystających z sieci obsługującej DHCP. Nie posiada ona sekcji z opisem najczęściej spotykanych problemów. Początkujących użytkowników, z niewielkim doświadczeniem w obsłudze sieci, czekać mogą kłopoty.

Jeśli posiadasz już sieć domową, serwer wydruku możesz podłączyć do swojego routera, switcha lub huba, za pomocą dołączonego kabla ethernetowego. W przeciwnym wypadku komputery (maksymalnie cztery, bądź trzy i inne urządzenia sieciowe, na przykład modem szerokopasmowy sieci Ethernet) możesz wpiąć do wbudowanego w opisywane urządzenie switcha. Drukarkę podłączamy do serwera za pomocą dołączonego, standardowego kabla USB A-B. Obsługiwana jest większość drukarek USB, jednak konieczne jest posiadanie do nich sterowników na każdym z komputerów, z którego będziemy wykonywać wydruki - używanie serwera wydruku nie oznacza, że będziemy mogli korzystać na Amidzie z drukarki, która nie posiada natywnego sterownika.

Konfiguracja serwera

Zgodnie z dokumentacją, wstępną konfigurację serwera wydruku należy przeprowadzić z komputera PC z systemem Windows. Jako, że komputer, na którym uruchamiam Amithlon posiada zainstalowany również Windows, zastosowałem się do podanych instrukcji. Program instalacyjny wyszukuje wszystkich dostępnych w sieci serwerów wydruku. Gdy jednak uruchomiłem go po raz pierwszy, ku mojemu zmartwieniu nie odnalazł nic. Po chwili namysłu doszedłem do wniosku, że problemem są statyczne adresy IP, których używam w swojej sieci domowej. Serwer oczekuje, że uzyska IP przy pomocy DHCP i nie posiada tego numeru przypisanego, na wypadek gdyby DHCP nie było osiągalne. Oczywiście instrukcja o tym nie wspomina! Gdy odblokowałem DHCP na moim routerze, program instalacyjny na systemie Windows odnalazł serwer i mogłem przypisać mu statyczny adres IP, a także inne opcje, takie jak nazwy serwera i drukarki.

Gdy już skonfigurowaliśmy serwer, do jego ustawień można dotrzeć poprzez zestaw wbudowanych stron internetowych, wpisując w przeglądarce jego adres IP. Prawdopodobnie

w ten sposób można ustawić bez pomocy pece-ta z Windows również wspomnianą wstępną konfigurację serwera, chociaż sam tego nie próbowałem. Prawdopodobnie kłopotliwe byłoby tylko odnalezienie przypisanego mu przez DHCP numeru IP.

Konfiguracja Amigi

Po stronie Amigi skorzystałem z programu do drukowania za pośrednictwem sieci o nazwie NetParLPR, autorstwa Michaela M. Brockmana. Jest on dostępny do pobrania z Aminetu (odnośnik znajduje się w ramce „info”) i zawiera skrypt instalacyjny, prowadzący również przez kolejne etapy konfiguracji. Program można zainstalować w taki sposób, aby do drukarki sieciowej przesyłane były wszystkie dane wysyłane do parallel.device, bądź jako osobny „netpar.device”, dzięki czemu możliwa jest współpraca z pakietami takimi jak TurboPrint, czy PrintManager. Ponieważ posiadam ten pierwszy, zdecydowałem się na wykorzystanie netpar.device. Skrypt instalacyjny zapyta teraz o nazwę hosta („name of the host machine”), jako którą podajemy adres IP serwera wydruku. Następnie wpisujemy nazwę drukarki (u mnie wystarczyło pozostawić domyślną „lp”). Pozostałych pól możemy nie wypełniać. Po instalacji programu NetPar wystarczyło już tylko uruchomić ustawienia pakietu TurboPrint i zmienić wartość pola „Device” na „netpar.device”.

Nadeszła chwila próby - pierwszy wydruk. Załadowałem dokument do Final Writera i, po sprawdzeniu ustawień (w których wyświetliła się spodziewana informacja o rozdzielczości), wybrałem opcję drukowania. Nastąpiła krótka przerwa (nieco dłuższa niż w przypadku drukarki podłączonej bezpośrednio - akurat na tyle, że bym zaczął się martwić), po czym drukarka zaczęła pracować. Udało się za pierwszym razem! Wyszło na to, że ze wszystkich trzech platform jakie posiadam, najłatwiej było mi skonfigurować wszystko na Amidzie.

Testowałem program NetParLPR na Amithlonie. Powinien zadziałać również z „prawdziwą” Amigą z procesorem 68k. Słyszałem również (choć tego nie sprawdzałem), że współpracuje także

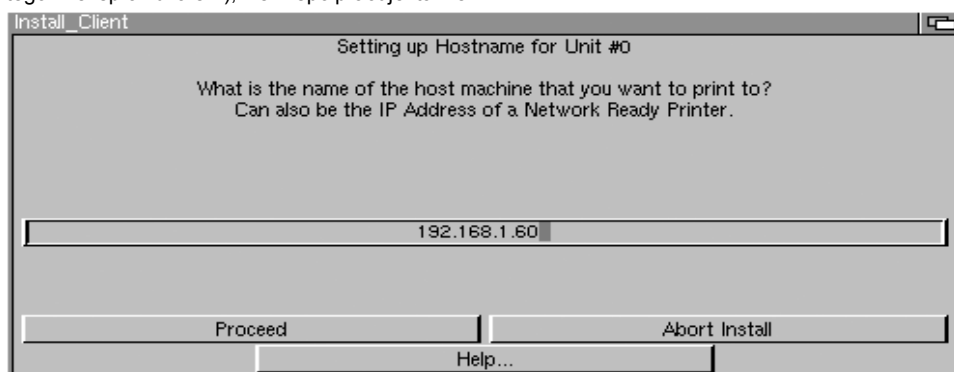
z AmigaOS 4.x. Dla wspomnianego systemu istnieje też natywny port pokrewnego lpr.device dostępny w OS4Depot, jednak jego też nie testowałem.

Działanie pod innymi platformami

Do serwera dołączony jest program do drukowania przez sieć w wersji dla Windows. Dla mojej drukarki firmy Canon musiałem zainstalować osobny program do drukowania dwukierunkowego. Po tych czynnościach wszystko działało jak do tej pory. Z systemem Mac OS X było nieco trudniej (co zdarza się nieczęsto), ponieważ dołączone do drukarki sterowniki działają jedynie za pośrednictwem portu USB. Skończyło się na ustawieniu opcji, że posiadam starszy model drukarki, dla którego dostępny jest sterownik do drukowania przez sieć. Takie rozwiązanie sprawdza się dla większości wydruków, gdy jednak muszę wydrukować zdjęcia w wysokiej jakości, konieczne jest bezpośrednie podłączenie drukarki do komputera (co nie stanowi większego problemu, gdyż robię to bardzo rzadko, a Mac stoi w pobliżu drukarki).

Podsumowanie

Serwer wydruku Linksys PSUS4 umożliwił mi drukowanie ze wszystkich komputerów z mojej sieci domowej za pośrednictwem jednej drukarki, dzięki czemu nie muszę mieć stale włączonego jednego komputera. Jedynym problemem okazał się brak odpowiedniej dokumentacji, a szczególnie opisu najczęściej spotykanych problemów i konfiguracji na systemach innych niż Windows. Kwota kilkuset złotych, jakie trzeba nań wydać, w porównaniu z kosztem drukarki lub innych urządzeń sieciowych wydaje się być wysoka. Jednak gdy spojrzymy na ceny innych serwerów wydruku USB okaże się, że są bardzo zbliżone. Do tego urządzenie działa bardzo dobrze z Amigą, przy wykorzystaniu NetParLPR, a także na Macu (jeśli tylko posiadamy sterownik umożliwiający wydruk poprzez sieć). Poleciłbym serwer wydruku PSUS4 użytkownikom Amigi znajdującym się w sieci z innymi typami komputerów i pewną wiedzą na temat działania i konfiguracji sieci.



Konfiguracja urządzenia na Amidzie jest bardzo prosta dzięki dołączonemu do NetParLPR programowi instalacyjnemu.

Nasza ocena

Za

- Ładny wygląd i niewielkie rozmiary.
- Działa z większością systemów operacyjnych.
- Wbudowany czteroportowy switch.

Przeciw

- Cena.
- Słaba dokumentacja.



4

Całkiem niezły!

Płyta CeciliaFX

Robert Williams opisuje płytę CD dla miłośników ImageFX.

Jeśli, podobnie jak ja, jesteście wieloletnimi użytkownikami programu ImageFX, natknęliście się już pewnie na Cecilie, bądź to na liście dyskusyjnej programu, bądź na różnorakich forach amigowych. Ja po raz pierwszy spotkałem ją chyba w 1997 roku na targach World of Amiga w Londynie, w centrum wystawowym Novatel. Cecilia pojawiła się tam wraz z Kermitem Wo odalem z firmy Nova Design i prezentowała świeżo powstałą wersję 3.0 programu ImageFX. Przeprowadzona przez nią demonstracja działania na warstwach bardzo przekonała mnie do tej wspaniale zaimplementowanej w ImageFX funkcji. Na tyle, że nie wróciłem już do starych sposobów (co, mam nadzieję, udowadnia okładka numeru 26 naszego pisma).

W ostatnim czasie Cecilia ogłosiła na łamach listy dyskusyjnej ImageFX, że kończy pracę nad płytą CD zawierającą przykładowe szkółki dla tego programu, artykuły dotyczące efektów specjalnych, w powstaniu których miała swój udział i wiele innych smakowitości. Wspomniany krążek nie został wydany publicznie, dostępny jest jednak bezpośrednio od autorki za „niebotyczną” kwotę 20 dolarów. Skontaktowałem się z nią za pośrednictwem poczty elektronicznej. Oświadczyła, że chętnie wyśle mi płytę do Wielkiej Brytanii, a płatności przyjmuje za pośrednictwem systemu PayPal.

Krążek przybył do mnie po tygodniu, opakowany bardzo starannie, z myślą o trudnym żywocie przesyłek międzynarodowych. Sama płyta oklejona jest ładną, wydrukowaną etykietą. Można ją odczytać na Amidze (choć nie jest to konieczne) wyposażonej w napęd CD.

Materiały zgromadzone na płycie zostały stworzone w formacie HTML, zatem można je przeglądać z poziomu dowolnej przeglądarki internetowej (ja użyłem IBrowse 2.4). Strony spisu treści wykonane zostały w stylu przestrzeni kosmicznej - tło stanowią gwiazdy, każdej zaś sekcji przypisana jest inna planeta. Wygląda to atrakcyjnie, jednak czerwone litery na ciemnym tle wydały mi się trochę nieczytelne. Na pierwszej stronie widnieje również trochę denerwujący animowany banner i migający tekst. Całe szczęście, że wspomniane niedogodności odnoszą się jedynie do stron spisu treści. Same artykuły, w formie czarnego tekstu na jasnoszarym tle, czytać jest znacznie łatwiej.

Artykuły o ImageFX

Esencję płyty stanowią artykuły autorstwa Cecilii, traktujące o różnych aspektach programu

ImageFX. Część z nich została wcześniej opublikowanych w czasopiśmie NewTechniques, niektóre dostępne są również na stronie internetowej autorki. Sześć z nich jednak Cecilia opublikowała na wspomnianym krążku po raz pierwszy, dwa kolejne natomiast zostały uaktualnione. W ostatecznym rozrachunku na płycie znajdują się dwadzieścia dwa artykuły, dotyczące różnych funkcji i możliwości programu ImageFX. Każdy z nich dostępny jest w postaci pliku HTML (na potrzeby przeglądania) oraz PDF (dzięki czemu łatwiej je wydrukować). Część spośród szkółek wspomina o skryptach ARexxa i zewnętrznych hookach (tak w ImageFX określa się wtyczki), które także znajdziemy na płycie.

Wszystkie zamieszczone na krążku szkółki opisują bardzo użyteczne techniki pracy. Przykładowo, jedna z nich pokazuje w jaki sposób, przy pomocy hooka „CGBalance”, usunąć przerażający „efekt czerwonych oczu” ze zdjęć wykonanych z lampą błyskową. Wspomniana wtyczka mieści się w dostępnym na zasadzie e-mailware pakiecie hooków „Custom Color Toolkit”, których autorem jest Ron Jensen. Młodszy stażem użytkownicy ImageFX z pewnością docenią siedem szkółek dotyczących pracy z warstwami (starszy wyjadacz też doszukają się w nich pewnie kilku ciekawostek). Mowa tu o ogólnym wprowadzeniu do systemu warstw oraz kilku kolejnych artykułach opisujących jak z nich korzystać przy tworzeniu efektów tekstowych oraz animacji. Cecilia stosuje bardzo przydatną technikę służącą do łączenia kanałów alfa warstwy. Udziela również wskazówek jak kontrolować warstwy za pomocą ARexxa.

Wszystkie szkółki napisane zostały w lekkim, przyjaznym stylu, który przyjemnie się czyta. Co więcej, są bogato ilustrowane zrzutami ekranów i przykładowymi grafikami.

Efekty specjalne

Kolejne dwie sekcje płyty odnoszą się do pracy Cecilii nad dwoma kilkuodcinkowymi serialami telewizyjnymi - Frank Herbert's Dune („Diuna”) oraz Children of Dune („Dzieci Diuny”). Nie przypominam sobie, aby wyświetlano je w telewizji, ale obydwie zdobyły nagrody Emmy za wspaniałe efekty wizualne. Każdemu z nich poświęcono grupę artykułów opisujących po kolei jak wykonano dany efekt. Nie są one poświęcone Amidze ani ImageFX, dotyczą raczej technik ogólnych niż obsługi konkretnego programu. Niemniej jednak są interesujące i mogą stanowić dobrą inspirację. Podobnie jak w przypadku szkółek, część artykułów znajduje się już na stronie internetowej Cecilii, jednak na płycie jest osiem nowych.

Wszystkie artykuły wzbogacone są o obrazki przedstawiające opisywaną scenę, dzięki którym można prześledzić w jaki sposób dodawano efekty specjalne. Do większości dołączono również film pokazujący rezultat końcowy. Pliki wideo są w formacie Quicktime lub AVI, zatem aby z uruchomić je z poziomu przeglądarki konieczne jest odpowiednie jej skonfigurowanie pod kątem obsługujących formaty i kodeki odtwarzaczy. Dla AmigaOS 4.x (podejrzewam, że dla systemu MorphOS również) najlepszym rozwiązaniem okazał się być MPlayer, natomiast na moim komputerze z AmigaOS 3.9 sprawę rozwiązał FroggerNG.

Cecilia poświęciła także osobną stronę swojej pracy nad serialem „Z Ziemi na Księżyc” („From the Earth to the Moon”) produkcji HBO. Znajdziemy tutaj ogólny opis pracy i kilka interesujących przykładów poszczególnych ujęć bez zagłębiania się w detale w podobnym stopniu jak artykuły o Diunie.

Inne

Pozostała zawartość płyty obejmuje listę użytecznych odnośników, a także różne, stworzone przez Cecilie, ikony, obrazki oraz tapety na pulpit (oraz na telefony komórkowe), a także bardziej osobiste w wymowie artykuły przedstawiające poglądy Cecilii na sztukę oraz opisujące jej doświadczenia z RSI (urazy powstałe na skutek przewlekłego przeciążenia mięśni lub ścięgien, wynikające m. in. z wykonywania powtarzających się czynności, np. obsługi myszki - przyp. tłum.).

Podsumowanie

Jeśli chcesz wyciągnąć z ImageFX jeszcze więcej, to ta dostępna po niewygórowanej cenie płyta jest warta kupna. Chociaż uważam się za doświadczającego użytkownika tego programu, to odnalazłem na niej mnóstwo wskazówek i przydatnych informacji. Pozostałe, znajdujące się na krążku artykuły zapewniają interesującą lekturę i mogą stanowić inspirację do przyszłych projektów.

ImageFX?

Nie wydaje mi się, aby ktokolwiek w świecie nie słyszał o programie ImageFX, niemniej, przydać się może małe wyjaśnienie. ImageFX to posiadający bardzo duże możliwości pakiet do przetwarzania obrazu produkowany przez firmę Nova Design. Jego premiera miała miejsce w późnych latach osiemdziesiątych ubiegłego wieku. Rozwój programu doprowadził do powstania, aktualnie najnowszej, wersji 4.5 Studio. Program znany jest z szerokiego spektrum maksymalnie konfigurowalnych efektów specjalnych, wyposażony jest w system warstw o sporych możliwościach i może być również wykorzystany do tworzenia animacji. Rozliczne, rozbudowane funkcje i łatwe w dopasowaniu do potrzeb efekty ImageFX sprawiają, że możliwości użytkownika w miarę zdobywania doświadczenia szybko wzrastają, a zawsze zostaje jeszcze coś do odkrycia. Dzięki temu szkółki, takie jak zamieszczone na opisywanej płycie, stają się szczególnie przydatne.

.info

Twórcza
Cecilia
www.geocities.com/ceciliafx
ceciliafx@yahoo.com

Jak kupić?

Należy skontaktować się z autorką przez e-mail (przed zakupem sprawdź koszty przesyłki).
Cena 20 \$

Nasza ocena

Całkiem
niezły!

4

AmiPhoto 1.5

Robert Williams zastanawia się, czy w najnowszej wersji programu do zarządzania zdjęciami firmy Alinea poprawiono wszystkie błędy, które dostrzegł w wersji 1.0.

.info

Twórca:

Alinea Computer
www.alinea-computer.de

Dostępność:

Bezpośrednio od producenta lub u amigowego dystrybutora

Cena:

19.95 euro

Wymagania:

AmigaOS 4.0
 32 MB wolnej pamięci
 50 MB miejsca na dysku twardym

Testowano na:

AmigaOne XE-G4
 512 MB pamięci
 AmigaOS 4.0 Final

W numerze 23 naszego czasopisma opisywałem program AmiPhoto napisany przez zaistniałą niedawno na amigowej scenie firmę Alinea Computer. Jest to działające natywnie pod AmigaOS 4.0 narzędzie do katalogowania zdjęć. Co prawda dobrze jest ujrzyć nowe, komercyjne oprogramowanie dla naszego komputera, a w szczególności w wersji natywnej dla AmigaOS 4.0, jednak pierwszej wersji AmiPhoto nie byłam w stanie z czystym sercem polecić użytkownikom. Programowi brakowało kilku z podstawowych funkcji niezbędnych współczesnym amigowym aplikacjom. W wersji 1.5, którą właśnie opisuję, autorzy wyeliminowali kilka wspomnianych przeze mnie słabych punktów i wzbogacili program o parę wyróżniających się, nowych możliwości. Wersja 1.5 jest darmowym uaktualnieniem dla zarejestrowanych posiadaczy AmiPhoto 1.x.

W skrócie

Zanim zagłębię się w opis nowych możliwości programu, postaram się pokrótce opowiedzieć do czego służy AmiPhoto. Jeśli posiadasz aparat cyfrowy, zebrałeś już pewnie setki (a pewnie nawet tysiące) zdjęć o tajemniczo brzmiących nazwach w stylu DSC0052.jpg. AmiPhoto umożliwia stworzenie spisu, zawierającego miniatury fotografii, bądź innych obrazów, a następnie przeglądanie ich.

Zdjęcia segregujemy poprzez umieszczanie ich w utworzonych w AmiPhoto katalogach. Przykładowo, możemy stworzyć osobne katalogi dla każdego spędzonego wakacji, dla meczów piłki nożnej, dla dzieci i czegokolwiek jeszcze co tylko przyjdzie nam do głowy. Do każdego z nich możesz dodać zdjęcia z dowolnego miejsca na twardym dysku. AmiPhoto zapisuje miniaturę każdego zdjęcia, nie kopiując jednak oryginału,

a jedynie zachowując informację o jego lokalizacji na dysku. W jednym katalogu programu mogą się znajdować zdjęcia z różnych miejsc. Gdy obrazki są już skatalogowane w AmiPhoto, można je przeglądać za pomocą miniatur lub wyświetlić oryginał - bądź to za pomocą AmiPhoto, bądź za pomocą programu zewnętrznego. Jeśli interesują was dokładniejsze informacje na temat AmiPhoto, to w 23. numerze Total Amiga znajdziecie trzystronicową recenzję mojego autorstwa.

Co nowego?

Program AmiPhoto w wersji 1.0 posiadał niestandardowy interfejs z możliwością zmiany koloru skórki. Dużym problemem był jednak brak możliwości zmiany rozmiaru okna. W wersji 1.5 interfejs nadal jest skórkowalny, ale wielkość okna można już dowolnie dopasować. To spore usprawnienie dla użytkowników pracujących w rozdzielczości wyższej niż domyślne 800 x 600 pikseli. Co dziwne jednak, okno nadal nie jest wyposażone w gadżet zmiany głębokości, więc, jeśli nie używacie programiku „ClickToFront”, może być trudno przesunąć je na wierzch. W programie pozostały również inne dziwactwa wspomnianego interfejsu, takie jak konieczność wykonania dwukliku na nie zaznaczonej miniaturce, aby ją wyświetlić w pełnym oknie, podczas gdy na zaznaczonej wystarczy kliknąć raz. Pragnę jednak z przyjemnością zakomunikować, że obecnie AmiPhoto wyświetla „zajęty” wskaźnik myszy podczas wykonywania operacji, dzięki czemu można odróżnić czy program pracuje, czy też „zawisł”!

Ustawienia

Program AmiPhoto w wersji 1.0 konfigurowaliśmy za pomocą tooltypów. W wersji 1.5 urucznono nas edytorem ustawień opartym na ReAction, dzięki któremu konfiguracja jest znacznie prostsza. Jest on zupełnie niezależnym programem i, co dziwne, nie da się go uruchomić z poziomu AmiPhoto. W zakładce „Display” (wyświetlanie) możemy wybrać sposób prezentacji daty (w formacie amerykańskim lub europejskim) oraz jakość skalowania i format miniatur. Zakładka „Screen” (ekran) służy do ustawiania parametrów AmiPhoto uruchomionego na własnym ekranie. Jeśli posiadasz więcej niż jeden monitor, możesz tak zmodyfikować ustawienia, że program będzie otwierał główne okno z miniaturami na jednym monitorze, a podgląd obrazka na drugim. Taką możliwość w programie na Amigę widzę chyba po raz pierwszy. Z kolei w zakładce „Other” (inne) możemy ustawić odgrywanie przez AmiPhoto dźwięków, a także uaktywnić ApplKonkę i/lub Docky, na które będziemy mogli „upuszczać” ikonki fotografii, aby rozpocząć importowanie.

Działanie

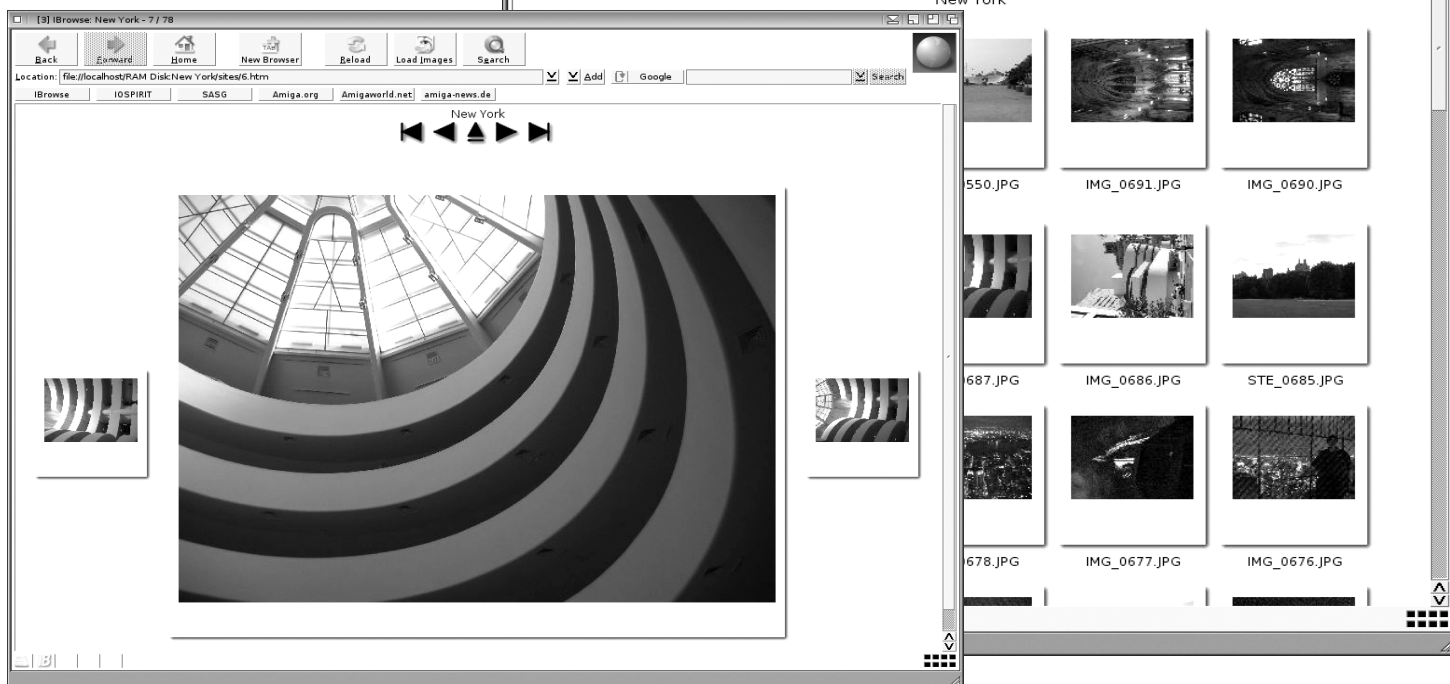
Metody dodawania fotografii do katalogów programu usprawniono na kilka sposobów.



Główne okno programu AmiPhoto w wyglądzie podobne jest do tego z wersji 1.0, ale teraz można zmieniać jego wielkość. Podczas importowania zdjęć wyświetlane jest niewielkie okno postępu, zawierające przybliżony czas ukończenia operacji oraz przycisk jej przerywania.

Recenzje

Katalog wyeksportowany do galerii HTML przy pomocy motywu „Photo”. Strona spisu (po lewej) przedstawia miniatury wszystkich zdjęć. Na stronie podglądu szczegółowego widoczne są miniatury poprzedniej i następnej fotografii.



AmiPhoto potrafi teraz dodać wszystkie pliki z wybranego folderu bez konieczności używania opcji „select all” („zaznacz wszystko”) w oknie wyboru plików. Program doda również zdjęcia znajdujące się w jego podfolderach. Naturalnie można również dodawać obrazy pojedynczo, po prostu je zaznaczając. Podczas wczytywania zdjęć wyświetlane jest okienko informujące ile jeszcze pozostało czasu do ukończenia zadania, a przycisk „stop” umożliwia przerwanie tej czynności (obrazy już wczytane pozostają w katalogu). Program nadal generuje miniatury w rekordowym czasie, jednak wciąż nie można zmienić ich na sztywno ustawionej wielkości.

Gdy już skatalogowaliśmy nasze zdjęcia, można zmieniać ich kolejność przyciskami „+” i „-” (ale tylko z klawiatury numerycznej). Bardziej intuicyjne moim zdaniem byłoby wykorzystanie w tym celu techniki „przeciągnij i upuść”. Kolejną zmianą, którą widziałbym w następnej wersji programu jest możliwość sortowania miniatur według nazwy, czy daty utworzenia.

Poszczególne katalogi możemy zabezpieczyć hasłem, na wypadek gdybyśmy posiadali zdjęcia, które wolelibyśmy ukryć przed oczami ciekawskich (jednak zabezpieczenie katalogu nie chroni miniatur ani zdjęć przed bezpośrednim dostępem z naszego dysku twardego). Po ustaleniu hasła, należy je wprowadzić każdorazowo podczas zaznaczenia danego katalogu. Co dziwne, gdy AmiPhoto prosi o podanie hasła, linijka w którą je wpisujemy wypełniona jest gwiazdkami. Może to sugerować, że program hasło zapamiętał. Nic podobnego. Gwiazdki należy usunąć ręcznie, a następnie wpisać nasze hasło (tym razem nie zobaczymy już gwiazdek, lecz normalny tekst, widoczny dla wszystkich podglądaczy).

Galeria HTML

Możliwość eksportowania katalogu obrazków

jako gotowej do przesłania na serwer galerii w formacie HTML jest prawdopodobnie najważniejszą spośród nowych funkcji programu. Jest ona w znacznym stopniu konfigurowalna, dzięki czemu można ustalić wielkość zarówno miniatur, jak i dostępnych poprzez odnośnik obrazów w pełnej wielkości, a także stopień kompresji JPEG. Można również dołączyć tytuł danego katalogu oraz ustawić kolory tła i tekstu (wpisując wartości RGB w systemie szesnastkowym, tak jak się to robi w kodzie HTML). Oprócz wspomnianych ustawień możliwe jest także ustalenie tzw. „Theme”, nadającego miniaturom oraz zdjęciom ramki. Do programu dołączona jest całkiem pokaźna kolekcja stylów, a co więcej, aby ułatwić użytkownikom wybór, ich próbki zostały umieszczone w dołączonej dokumentacji w formacie PDF. Odnośnik może prowadzić albo na odrębną stronę z obrazem w pełnej wielkości lub bezpośrednio do pliku otwierając go w bieżącym oknie. Na wspomnianej oddzielnej stronie ze zdjęciem, dla ułatwienia przeglądania, mogą znajdować się również miniatury obrazka poprzedniego i następnego, a także przyciski umożliwiające nawigację (skok do kolejnego, poprzedniego, pierwszego i ostatniego zdjęcia). Trochę mylące jest oznaczenie przełącznika pomiędzy wspomnianymi dwoma trybami odnośników jako „Create HTML/PHP site” (stwórz stronę HTML/PHP) - według mojej wiedzy

wspomniana opcja nie ma z PHP nic wspólnego. Jedynym dostrzeżonym przeze mnie problemem w funkcji eksportowania do HTML jest brak możliwości rozdzielenia galerii miniatur na kilka stron. Jeśli chcesz więc przerobić na galerię bogaty w zdjęcia katalog, powstała strona może się okazać trochę nieporęczna.

Podsumowanie

AmiPhoto w wersji 1.5 stanowi sporą poprawę w stosunku do wcześniejszych wersji. Usunięto z programu wiele denerwujących niedociągnięć. W kilku miejscach AmiPhoto nadal zachowuje się w dość dziwny i niepodobny do innych amigowych programów sposób, co może wprowadzać użytkownika w błąd. Wciąż brakuje mi możliwości przybliżania i oddalania zdjęcia bez konieczności uciekania się do zewnętrznej przeglądarki. Bardzo dobrze działa funkcja tworzenia galerii HTML (dopóki katalog, na podstawie którego ją tworzymy nie jest zbyt obszerny) i chociaż nie posiada tyłu opcji co konkurencyjne w tej dziedzinie programy, można za jej pomocą stworzyć bardzo użyteczną galerię. Ogólnie rzecz biorąc AmiPhoto jest jak najbardziej wart polecenia. Choć wiele jeszcze można w programie usprawnić, ma on w sobie potencjał i liczę na to, że Alinea będzie go nadal rozwijać.

Nasza ocena

Za

- Znacznie ulepszona funkcja importowania obrazów.
- Użyteczny generator galerii HTML.
- Mniej dziwny interfejs.

Przeciw

- Miejscami dziwny GUI.
- Nadal brak funkcji zbliżania/oddalania oraz przesuwania obrazów.



4

Całkiem niezły!

MindCandy 2

Nigel Derbyshire przypomina sobie swoją młodość spędzoną z Amigą dzięki płycie DVD zawierającej 188 minut materiału wideo. Podobno zawiera ona to, co najlepsze w demoscenie.

.info

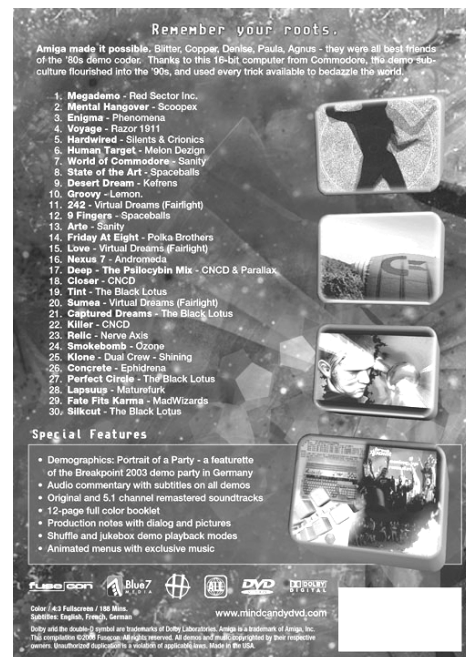
Strona internetowa
www.mindcandydvd.com

Producent
FUSECON
www.fusecon.com

Dystrybutor w Wielkiej Brytanii
Dave Poves
www.poves.com

Cena
15 \$ (dodatkowe 6 \$ za wysyłkę do Polski)

Wymagania
odtwarzacz DVD!



Wszyscy doskonale pamiętamy „stare dobre czasy”, gdy posiadanie Amigi uważano za przejaw albo wręcz szczyt nowoczesności. Tak, lata dziewięćdziesiąte były doprawdy cudowne. Z mojego punktu widzenia Amiga była inna, budziła prawdziwy respekt z powodu czegoś, czego jeszcze nigdy w życiu i na żadnym komputerze nie widziałem. Tym czymś były dema.

Pierwszą rzeczą, którą zobaczyłem uruchomioną na Amidze było demo. Podobnie było na pewno u wielu z Was. W moim przypadku było to Megademo grupy Red Sector odpalone na Amidze 500. Gdy już przedstawienie dobiegło końca, zapytałem właściciela tejże Amigi co to właściwe było i dlaczego ktoś to zrobił? Zapytany wyjaśnił mi wtedy co oznacza termin „demo”, a następnie dotarliśmy do drugiej części pytania. Odpowiedź brzmiała: „zrobili je dlatego, że potrafili” i właśnie z tego powodu kupiłem Amigę.

Przez szereg kolejnych lat, około 80% oprogramowania, które uruchamiałem na mojej Amidze 500 stanowiły dema. Byłem prawdziwym demożercą.

Złote lata demosceny już przeminęły (choć jest kilka wyróżniających się wyjątków od tego stwierdzenia) i zaczęła być ona dla mnie mglistą przeszłością. Jakież było więc moje zdumienie, gdy natknąłem się na stronę internetową MindCandy (szczegóły w ramce „.info” - przyp. red.).

No dobra, zwykle tego typu recenzje wyglądają mniej więcej tak: po kolei opisuję zalety i wady opisywanego produktu, a na końcu przychodzi czas na podsumowanie. Chrząć to - w tym przypadku wad po prostu nie ma (mówi prawdę - sprawdźcie sami w ramce „Nasza ocena” - przyp. red.). Nie znalazłem ani jednego powodu

dla którego nie mielibyście kupić opisywanej płyty. Jest to prawdziwy majstersztyk. Natychmiast wejdźcie na podaną stronę internetową i zamówcie sobie kopię. Zaraz potem możecie powrócić do lektury artykułu. NO JUŻ!

A teraz pozwólcie mi wyjaśnić dlaczego ten krążek jest taki świetny. Zaczniemy od opakowania. Jest bardzo ładne, posiada pobudzającą wyobraźnię grafikę na przodzie, a z tyłu - objaśnienie co to jest i co zawiera.

Gdy je otworzyłem, spodziewałem się, że w środku będzie tylko płyta. Ku mojemu wielkiemu zaskoczeniu, przywitała mnie wspaniała książeczka, której zawartość przeszła moje wszelkie oczekiwania.

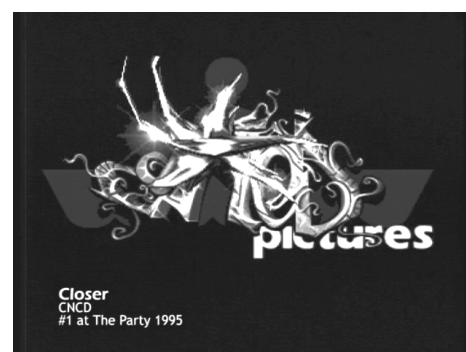
Zawartość wspomnianej, dwunastostronicowej książeczki rozpoczyna się na wewnętrznej stronie okładki, świetnie napisanym przez ekipę MindCandy wprowadzeniem. Kolejne strony wliczają wszystkie znajdujące się na płycie dema. Każdemu z nich przypisany jest zrzut ekranu, nazwa grupy, zajęte miejsce, party, rok powstania, kraj, lista twórców, kontakt, komputer, którego użyto do przechwycenia dema i komentarze. Szczególnie interesujące są te ostatnie. Na przykład czy wiedzieliście, że demo Arte grupy Sanity (1993) powstało początkowo jako krótkie demo „powitalne” dla dwóch nowych członków grupy, Ra i Moby'ego? Wiedzieliście? Bo ja nie.

Kolejną rzeczą, która nie umknie Waszej uwadze będzie fakt, że dema ułożone są w kolejności chronologicznej. Dzięki temu można zapoznać się z przebiegającą w czasie ewolucją demosceny. Skoro już mówimy o latach, to pierwsze z zamieszczonych dem - Megademo grupy Red Sector Inc. - powstało w roku 1989, a ostatnie - Silkcut produkcji The Black Lotus -

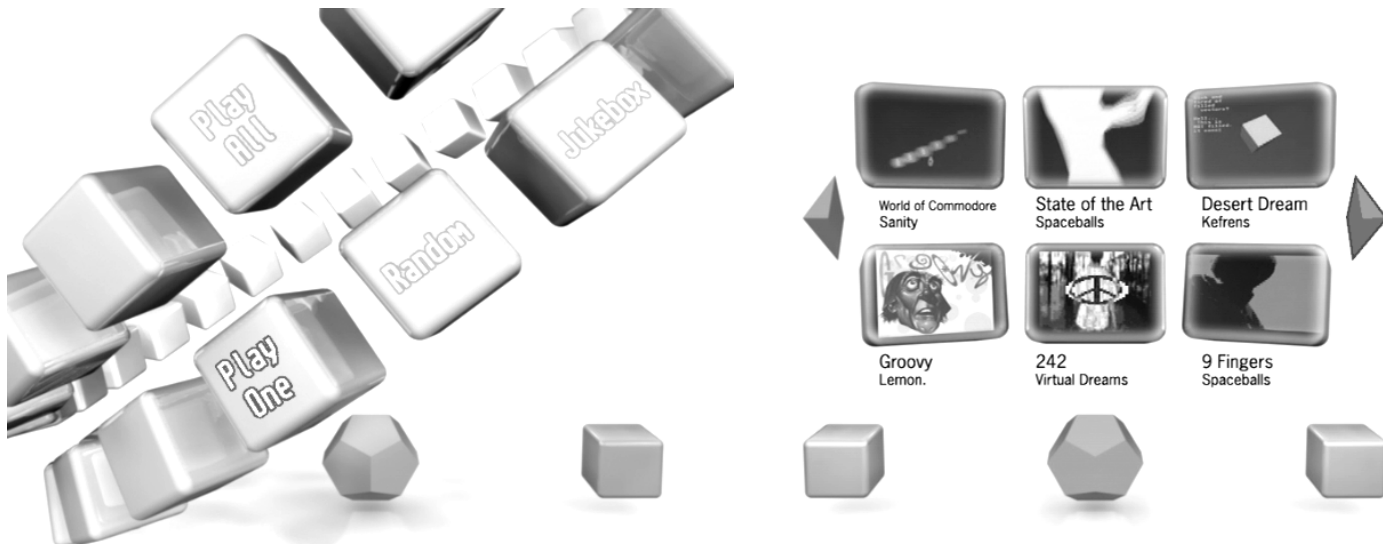
w 2004. Kończąc, wewnętrzna strona okładki tradycyjnie zawiera listę twórców i odnośniki do powiązanych z produkcją stron internetowych.

Książeczkę wykonano z niezwykłą dbałością o szczegóły. Przykładowo ramka wprowadzenia z początkowej, wewnętrznej strony okładki pochodzi z programu Notepad z AmigaOS 1.3, na końcowej zaś - z tego samego programu, lecz uruchomionego pod AmigaOS 3.1. W dolnej części każdej ze stron umieszczono dodatkowo linię czasu, rozpoczynającą się w roku 1982, a sięgającą 2006 roku, zawierającą opisy ważnych dat w historii sceny oraz Amigi. Wszystko jest po prostu przesiąknięte wysoką jakością i dbałością o najmniejsze detale!

Przejdźmy może do zawartości krążka. Również tutaj widać zamiłowanie twórców do tematu. Mamy do wyboru opcje „Play Demos” (odtwórz dema), „Setup” (ustawienia) oraz „Special Features” (dodatki specjalne). Omówimy je po jednym.



Przez pierwsze kilka sekund każdego dema wyświetlany jest prawie niezauważalny, utrzymany w stylu MTV, tytuł służący jego szybkiej identyfikacji.



System menu DVD jest przepięknie wyrenderowany, a animacje odgrywają się zarówno gdy ich używamy, jak i gdy się między nimi przełączamy.

Po wybraniu „Play Demos” wita nas szykowna animacja oraz kolejne menu z opcjami „Play All” (odtwórz wszystkie), „Play One” (odtwórz jedno), „Random” (odtwarzaj losowo) oraz „Jukebox” (szafa grająca). Nad pierwszymi dwoma nie będę się rozwodził, ale co to znaczy „Random” i jak to działa? Otóż opcja ta powoduje, że demo odgrywane są w kolejności losowej, jednak bez powtarzania dwunastu ostatnich produkcji! Funkcję przerywa wciśnięcie przycisku „menu” na pilocie odtwarzacza. Nigdy wcześniej nie spotkałem się z taką możliwością i, prawdę mówiąc, nie mam pojęcia jakich sztuczek użyli twórcy, żeby ją osiągnąć! Podziw budzi również funkcja „Jukebox”. Można sobie wybrać (klikając na nich) do dwunastu różnych dem, w dowolnej kolejności, a następnie wciskając przycisk „Play” odtworzyć je w takim właśnie porządku. Ponownie muszę przyznać, że nigdy wcześniej nie widziałem czegoś takiego. Te ostatnie dwie funkcje sprawiają, że opisywana płyta jest idealna na potrzeby różnych imprez, zwłaszcza jeśli dostępny jest rzutnik!

Funkcje „Random” i „Jukebox” świetnie pasują do etosu amigowej demosceny, która zawsze wyciskała maksimum ze sprzętu, aby osiągnąć efekty, do których nie był przeznaczony.

No dobra, wracając do samych dem - płyta naprawdę rozpieszcza pod tym względem. Wybrane demo są świetne i dobrze reprezentują całą

demoscenę. (Autorzy kompilacji wybrali w sumie 30 produkcji, w tym demo dla Amig PowerPC stworzone przez polską grupę Madwizards - przyp. red.). Podczas ich oglądania w oczy rzucają się dwie rzeczy. Pierwszą z nich jest doskonała jakość obrazu - wydaje się lepsza niż w oryginale! Kolejną jest dźwięk - dostępna jest oryginalna ścieżka dźwiękowa w stereo, a także dźwięk w formacie Dolby 5.1! Tak, zgadza się, twórcy zrobili coś niewiarygodnie odłotowego - zremiksowali oryginalną oprawę dźwiękową do standardu 5.1! Co więcej, niektóre z zamieszczonych dem wzbogacone są o napisy z komentarzem twórców! Ponieważ sam jestem programistą, były one dla mnie bardzo ciekawe (komentarze dostępne są w języku angielskim, francuskim oraz niemieckim - przyp. red.).

Wspominałem już o tym, że jakość obrazu jest niemalże lepsza niż w oryginale. Zastanawiałem się w jaki sposób osiągnięto taki efekt. Zrozumienie przychodzi w momencie, gdy przeglądamy część „Production Notes” (uwagi z procesu produkcji) z sekcji „Special Features”. Po pierwsze, obraz pochodzi z prawdziwych Amig - żadna tam emulacja! Po drugie, zamiast przechwytywać obraz przez dające sporo zakłóceń złącze composite, twórcy znaleźli sposób na zgrywanie wideo bezpośrednio z portu RGB. Dane przesłano poprzez przejściówkę RGB-VGA do konwertera Spectrum Videolink 1650X. Jest to sprzęt o jakości prawdziwego studia telewizyjnego, a nie jakiś złom walający się po domu! Następnie, dla zachowania najwyższej możliwej jakości wideo, obraz zdigitalizowano

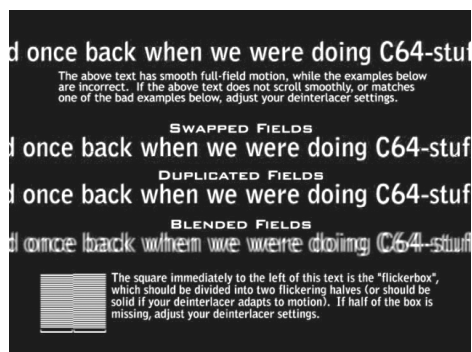
przy użyciu nieskompresowanego kodeka. Oznacza to, że trzy godziny materiału wideo zajmowały niemalże 300 GB!

Co się tyczy sprzętu, użyto:

- A500 z 1 MB pamięci Chip, Kickstart 1.3.
- A4000 Rev B. wyposażonej w kartę turbo z procesorem 68060 o taktowaniu 66 MHz (i 80 MB RAM).
- A4000 Rev B. w konfiguracji standardowej (z 16 MB RAM).
- A4000 Rev D. (16 MB RAM).

Kolejną perełką opisywanej płyty jest część o nazwie „Demographics – A portrait of a party” („Demografia - portret party”). Dotyczy ona party Breakpoint, które odbyło się w Niemczech w roku 2003. Tu też mamy możliwość wyboru ścieżki dźwiękowej - oryginalnej, bądź z komentarzem (uważni widzowie wypatrzą kilka polskich scenowych twarzy oraz akcentów - przyp. red.).

Opisywana płyta DVD powstawała cztery lata. Łatwo mi zrozumieć dlaczego. Nie znajduję słów, którymi mógłbym wystarczająco ją wam polecić. Nawet jeśli tylko przelotnie zainteresowaliście się amigową demosceną, możecie tu coś dla siebie znaleźć. Przestańcie się więc obijać i po prostu kupcie tę płytę (przy zakupie pamiętajmy o wyborze odpowiedniej wersji płyty. Dostępne są edycje PAL i NTSC. W niektórych odtwarzaczach stacjonarnych, aby uzyskać dostęp do menu płyty, należy wyłączyć funkcję pomijania reklam - przyp. red.).



Istnieje nawet seria specjalnych ekranów pomagających w takim ustawieniu odtwarzacza DVD i telewizora, aby osiągnąć optymalną jakość obrazu.

Nasza ocena

Za

- Dobry wybór dem.
- Świetna jakość obrazu.
- Interesujące komentarze.
- Niespotykane funkcje DVD.
- Fascynująca książeczka.



5

Rewelacja!

MindSpace

Szkoła programu

Richard Barfoot szkicuje przy pomocy programu MindSpace (swojego nowego, napisanego z myślą o AmigaOS 4.0 programu do tworzenia diagramów) Amigę nowej generacji.

Początkiem roku 2006 użytkownicy portalu AmigaWorld (www.amigaworld.net) głośno domagali się przedstawienia nowych obrazków prezentujących płytę główną Amy'05 produkcji firmy Troika. Aby zaspokoić ich żądania (i być może także, aby zademonstrować możliwości programu MindSpace), 30 marca została opublikowana replika pierwszego schematu Amy'05 (widoczna na stronie obok). Teraz amigowcy zamiast kwestionować wiarygodność nowego sprzętu tekstem „Narysowali to w Deluxe Paint?” mogli wykrzyknąć „Zrobili to w MindSpace?”.

W niniejszym artykule zamierzam zademonstrować w jaki sposób wykorzystać ostatnio dodane do MindSpace możliwości, aby pomóc każdemu w zaprojektowaniu własnej Amigi nowej generacji! Zakładam, że korzystacie z najnowszej wersji demonstracyjnej programu (w chwili gdy piszę te słowa nosi ona numer 0.97 (aktualnie - 1.11666 - przp.tlum.), a pobrać można ją ze strony www.ast-workshops.co.uk/mindspace) i że macie zainstalowany, dostępny z OS4Depot, port SvgTools autorstwa Stephana Rupprechta. Dobrze jest również posiadać zainstalowany pakiet ikon AISS Martina Merza - MindSpace robi z nich użytek zastępując, moim zdaniem, ohydne ikonki domyślnie znajdujące się w programie.

No dobra, do dzieła. Na początek czeka nas trochę przygotowań. Zanim zaczniemy projektować, stworzymy kilka kluczowych elementów obrazka płyty - pamięć RAM, sloty PCI itp. W tym celu uruchom MindSpace i stwórz nowy diagram. Ponieważ składamy w całość proste elementy, nie jest ważna jego wielkość - wystarczy standardowy format A4. W ramach skontrastowania tła z białymi elementami zmieniłem

kolor papieru. Dokonać tego można za pomocą skrótu klawiaturowego „prawy klawisz Amiga” + „?”, wywołującego okno „Diagram Properties” (właściwości diagramu), w którym przechodzimy do zakładki „Paper” (papier), zmieniamy jego kolor, wciskamy „Apply” (zastosuj) i zamykamy okno.

Pomimo, że MindSpace jest bardzo stabilnym programem, dobrze jest wyrobić sobie nawyk regularnego zapisywania wyników pracy. Kliknij w przycisk „Save” (zachowaj) i nadaj swojemu projektowi znaczącą nazwę (np. Komponenty.mso). Pamiętaj również o wciśnięciu PA+„S” (Skrótem „PA” będę określał przytrzymanie prawego przycisku Amiga) co kilka minut.

Jako że w niniejszym przykładzie odnosimy się do projektu Amy'05, stworzymy najpierw gniazdo na pamięć DIMM (w miarę potrzeby możesz je zamienić na dowolny inny typ). Pierwszy obiekt utwórz przy pomocy narzędzia rysowania prostokątów w taki sposób, aby miał podłużny, wąski kształt, podobny do gniazda pamięci (ilustracja numer 2). Szybkie wciśnięcie lewego przycisku myszy sprawi, że MindSpace stworzy obiekt domyślnej wielkości, natomiast przytrzymanie przycisku myszy i jednocześnie jej przeciągnięcie pozwala na dopasowanie jego rozmiaru w trakcie rysowania.

Aby dodać nieco koloru posłużymy się skrótem PA+„I”, który otworzy okno „Object Properties” (właściwości obiektu). Aktywuj zakładkę „Drawing” (rysowanie) i wybierz nowy kolor linii oraz wypełnienia. Aby zobaczyć zmiany wciśnij przycisk „Apply” (zastosuj). Z kolei „Undo” przywróci obiekt do poprzedniego stanu. Jeśli pracujesz

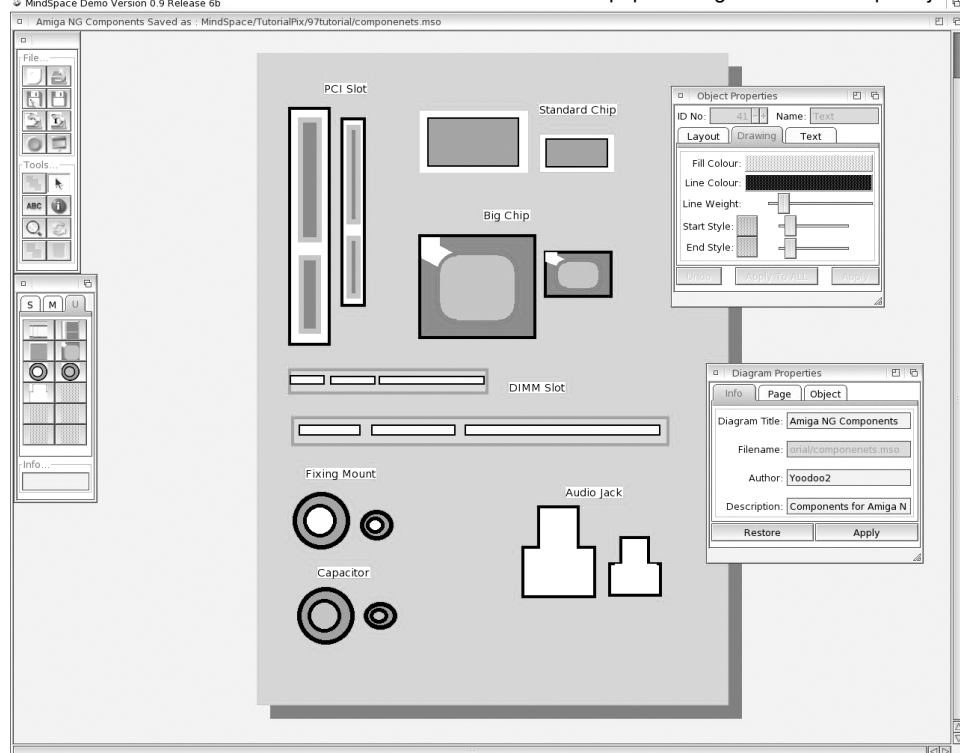
na wystarczająco dużym ekranie, pozostaw okno „Object Properties” otwarte - wkrótce znów się przyda.

Przy pomocy narzędzia do rysowania prostokątów stwórz pierwszy „wewnętrzny” kształt gniazda. Rozmiar i kolor dopasuj jak poprzednio. Następnie, używając przycisku „Clone” (klonuj) z paska narzędziowego (lub skrótem PA+„W”) stwórz dwa kolejne prostokąty. Zmień ich wielkość oraz położenie tak, aby razem odwzorowały wygląd gniazda pamięci DIMM. Jeśli chcesz, włącz siatkę poglądową kombinacją PA+„.” (z kropką) oraz przyciąganie do siatki (PA+„D”). Wielkość jej oczek można dopasować za pomocą PA+„<” i PA+„>”.

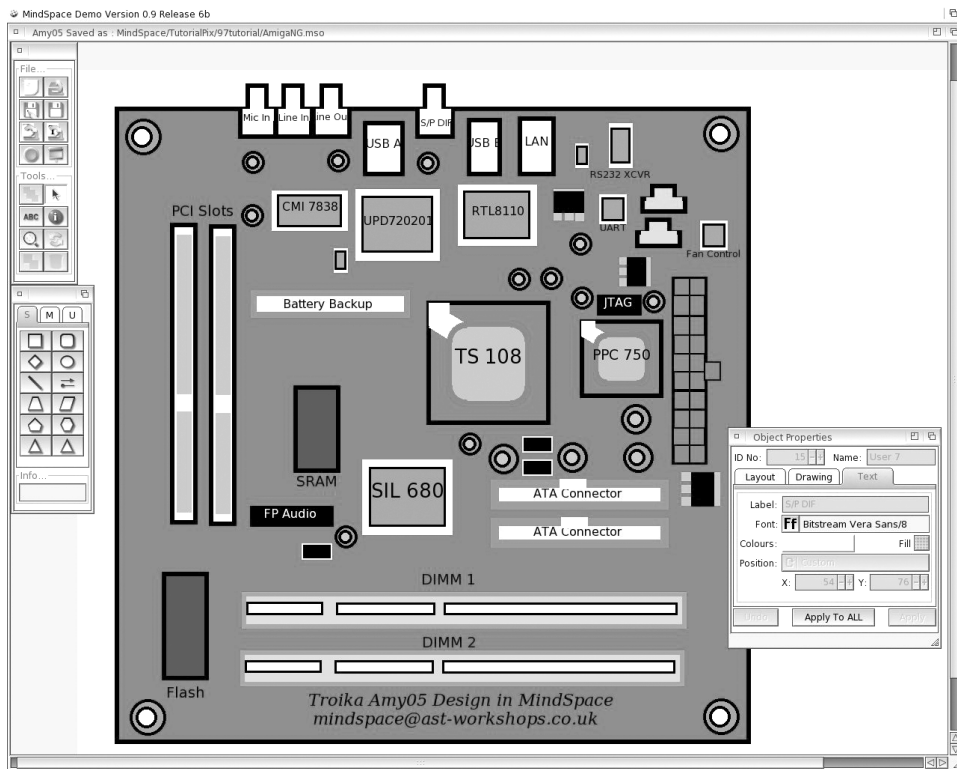
Jeśli gniazdo pamięci narysowałeś pośrodku, zechcesz pewnie przesunąć je na bok. Przy pomocy wskaźnika myszy narysuj prostokąt z znaczenia dookoła całego gniazda. W momencie kiedy zwolnisz przycisk myszy, zaznaczyć powinny się wszystkie znajdujące się na zacięniomym obszarze kształty. Teraz przytrzymaj klawisz Shift i przesun grupę obiektów w nowe miejsce przy pomocy wskaźnika myszy. Jeśli chciałbyś zgrupować je ze sobą, użyj skrótu PA+„G”. Program obsługuje jednocześnie tysiące grup, jednak każdy obiekt może należeć tylko do jednej. Przyporządkowanie do danej grupy zachowywane jest podczas zapisywania / wczytywania diagramów. Aby rozgrupować obiekty, ponownie wciśnij PA+„G”.

Nadszedł już czas, aby przedstawić jedną z kluczowych funkcji programu MindSpace: obiekty użytkownika (tak zwane user-MSO). Na pasku „Shapes” (kształty) przełącz się na zakładkę „U”. Powinieneś ujrzeć sporo pustych, szarych ikon. Nie zastawialem ich tam przez przypadek - dzięki nim można stworzyć i ułożyć wedle woli swój własny zestaw definiowanych kształtów. Teraz wybierz cztery prostokąty, które symbolizują gniazdo DIMM i wciśnij PA+„1”. MindSpace trochę się zamyśli, a potem stworzy plik MSO oparty na zaznaczonych kształtach. Jeśli masz zainstalowany SvgTools, w pierwszym słocie obiektu użytkownika pojawi się tajemniczo wyglądający piktogram (mechanizm skalowania stworzonej ikonki nie jest jeszcze zadowolający). Od teraz tworzenie nowych gniazd DIMM będzie równie proste jak skorzystanie z któregoś z wbudowanych kształtów. Najlepsze jest jednak to, że tak długo, jak MindSpace pozostaje uruchomiony, stworzone user-MSO możesz wykorzystać również w innych diagramach. Ale tak naprawdę najlepsze jest co innego - w zarejestrowanej wersji istnieje możliwość zapisywania i wczytywania całych banków obiektów użytkownika, dzięki czemu możesz zdefiniować ich dowolną ilość i wykorzystywać je swobodnie w razie potrzeby.

W aktualnej wersji MindSpace obiekty użytkownika podlegają kilku ograniczeniom. Po pierwsze, podobnie jak wszystkie MSO, mogą zawierać co najwyżej 20 instrukcji rysowania (przykładowy user-MSO zawierać więc może, powiedzmy, 17 prostokątów, okrąg oraz dwie linie. Każdy kolejny kształt zostanie pominięty). Po drugie, każda zmiana atrybutów (kolory, grubość linii) zastosuje się do całego obiektu, a nie danego jego fragmentu. Jeśli więc chcesz zmienić kolor jednej części, musisz w tym celu



Wykonane wcześniej obiekty gotowe do umieszczenia na końcowym obrazku. Zwróć uwagę, że zostały one dodane do zakładki user-MSO („U”) w pasku rysowania kształtów (okno po lewej stronie).



Rysunek ukończony - wszystkie wykonane uprzednio obiekty znajdują się już na swoich miejscach.

powrócić do edycji grupy obiektów, na bazie której dany user-MSO powstał.

Obiekty użytkownika są jedną z najważniejszych funkcji MindSpace. Miłe widziane będą wszelkie sugestie dotyczące poprawy ich funkcjonalności oraz innych ulepszeń.

No dobra, wracamy do pracy. W podobny sposób stwórz teraz:

- slot PCI (3 prostokąty: zmiana grubości linii)
- układ scalony (2 prostokąty: zmiana koloru linii, aby uzyskać białe tło)
- duży układ scalony (2 prostokąty, 1 prostokąt zaokrąglony i 1 romb)
- otwór do mocowania (dwie elipsy)
- kondensator (dwie elipsy)
- wyjście audio (trzy prostokąty, jeden bez obramowania)

Warto pamiętać, że projekt diagramu można zbliżać oraz oddalać (PA+„+” i PA+„-”) i zmieniać porządek nakładania się na siebie obiektów (PA+„F” przesuwa obiekt o jedną pozycję „w górę”, a PA+„B” - „w dół”). Większość z ikon typu „kontrola” działa odwrotnie po kliknięciu w ich dolną połowę - przykładowo dolna część ikonki „Undo” przywraca cofniętą operację. Warto pamiętać, że wielkość tworzonych obiektów nie ma znaczenia, można je bowiem później swobodnie przeskalować. Stwórz za pomocą funkcji user-MSO osobny obiekt dla każdego ze stworzonych elementów. Jeśli nie odpowiadają Ci utworzone MSO, możesz je skasować przy pomocy PA+„2” (usuwa aktualnie zaznaczony user-MSO), bądź PA+„0” (kasuje wszystkie obiekty użytkownika).

Twój projekt powinien już przedstawiać się podobnie do zrzutu ekranu na stronie obok - większa wersja każdego elementu to oryginalna grupa obiektów, a mniejsza to wersja połączona w user-MSO. Jeśli korzystasz z zarejestrowanej wersji MindSpace, to warto pomyśleć o zachowaniu banku obiektów użytkownika na potrzeby innych projektów.

Gdy już przygotujesz i przekonwertujesz na user-MSO wszystkie potrzebne elementy, zapisz diagram i stwórz nowy. Zaprojektujemy na nim szalową płytę w formacie Mini-ITX (17 x 17 cm), więc otwórz okno „Diagram Properties” (PA+„?”), ustaw rozmiar papieru na „Custom” (własny) i zmień szerokość oraz wysokość odpowiednio na 2500 i 1900. Da nam to trochę miejsca na płytę oraz margines na przypisy i komentarze. Jedna jednostka w MindSpace odpowiada najczęściej 0,1 mm, zatem nasz diagram wydrukowany w pełnej wielkości mierzyłby 25 x 19 cm.

Przy pomocy narzędzia rysowania prostokątów stwórz teraz podstawę swojej płyty Mini-ITX i za pomocą funkcji „snap-to-grid” (wyrównaj do siatki) ustal jej wielkość na 1700 x 1700. Teraz wybierz z banku obiektów użytkownika otwór do mocowania i umieść po jednym w każdym z rogów. Prawdopodobnie po przeskalowaniu ich do odpowiedniej wielkości konieczne będzie zmniejszenie grubości linii, którymi są obramowane.

Może się zdarzyć, że podczas przesuwania, bądź skalowania danego obiektu niechcący zmienisz ten, który znajduje się pod nim. Aby do tego nie doszło, zaznacz niżej położony obiekt i wciśnij PA+„L”. Sprawi to, że jego pozycja zostanie zablokowana. Po zaznaczeniu będzie podświetlony na czerwono i żadna siła nie zmusi go do zmiany położenia. Można jednak zmieniać inne jego ustawienia przy pomocy okna „Object Properties”. Ponownie wciśnięcie kombinacji PA+„L” uwolni zablokowany obiekt. Gdy płyta i otwory będą już na miejscu, wciśnij PA+„A”, aby zaznaczyć wszystkie obiekty i PA+„L”, aby zablokować ich pozycję. Nie zapominaj o regularnym zapisywaniu stanu pracy!

Cóż, to by było na tyle. Teraz tylko (!) już musisz umieścić wszystkie brakujące elementy na miejscach, bądź to przy pomocy wbudowanych funkcji rysowania, bądź korzystając z własnych user-MSO. Możesz także spróbować wyrysować ścieżki (połączenia) pomiędzy poszczególnymi komponentami. Gdy wynik pracy już Cię zadowoli, może spróbuj dołożyć dodatkowe gniazda DIMM, czy PCI lub poszukaj nowych mostków północnych/południowych i sprawdź co jeszcze obsługuja (może by tak PCI-X?). A kiedy już ukończysz projekt Twojej wystrzałowej Amigi, zamieść obrazek na AmigaWorld i przygotuj popcorn!

Jeśli macie pytania, komentarze lub sugestie dotyczące programu MindSpace, piszcie na adres:

yoodoo2@ast-workshops.co.uk

Wskazówki

Kilka ogólnych wskazówek do obsługi programu MindSpace:

Gdy chcesz wykonać przemieszczanie, bądź skalowanie na grupie obiektów, trzymaj wciśnięty klawisz Shift podczas ich zaznaczania. Obiekty przesuwane w kierunku krawędzi diagramu, powinny pozostać na stronie. Można dzięki temu uzyskać ciekawe efekty.

Jeśli masz aktywną funkcję „snap-to-grid” (wyrównaj do siatki) i chcesz ją na chwilę wyłączyć, aby mieć pełną kontrolę przy wprowadzaniu zmian, wystarczy przytrzymać klawisz Alt.

Aby stworzyć lub zmienić etykietę danego obiektu zaznacz go i wciśnij PA+„T”. Możesz wykonać tę operację przy wielu obiektach zaznaczonych na raz, aby za jednym zamachem stworzyć im etykiety.

Jeśli nie chcesz, by etykiety miały wypełnione tło, w oknie „Object Properties” wyłącz funkcję „fill” (wypełnienie).

Jeśli posiadasz program w wersji niższej niż 0.98, nie będziesz mógł obracać obiektów. Możesz jednak posłużyć się odbiciem. Za pomocą klawisza F odbijasz obiekt w pozio-

mie, a kombinacją Shift+F - w pionie. Podczas tworzenia obiektów, odpowiednie odbicia wykonywane są automatycznie.

Tylko w wersji zarejestrowanej

Gdy eksportujesz diagram do postaci tekstowej lub HTML, struktura paragrafów i nagłówków zależy od kolejności warstw. Ważniejsze linijki tekstu muszą znajdować się „na wierzchu”.

Ustawienia MindSpace można do woli zapisywać i wczytywać, zalecałbym jednak stworzenie zestawu różnych ustawień, dopasowanych do poszczególnych typów diagramów - map myśli (mind maps), diagramów UML, czy diagramów sekwencyjnych (flow charts), na których pracujesz. Można je następnie wczytać przed wykonaniem danego diagramu, aby przyspieszyć proces jego powstawania.

Gdy przy pomocy SvgTools eksportujesz projekt do pliku .png lub .pdf, pamiętaj, że program nie obsługuje poprawnie tych nazw dysków, w których występuje spacja. Zamiast więc „Ram Disk:” wpisz raczej „ram:”, dzięki czemu unikniesz komunikatów o błędach. Konwertowanie do pliku png może trochę potrwać.

PageStream

Szkołka drukowania etykiet

Robert Williams opisuje w jaki sposób, przy pomocy programu PageStream, bezboleśnie wysłać korespondencję do wielu adresatów.

Niedawno napisał do mnie jeden z naszych czytelników. Przeczytał on na naszej stronie internetowej, że etykiety adresowe na potrzeby rozsyłania egzemplarzy Total Amiga wykonujemy za pomocą programu PageStream. Pytał mnie w jaki sposób coś takiego zrobi. Odpowiadając jego na e-mail pomyślałem, że to dobry temat na małą szkółkę.

Być może potrzebujecie jedynie wydrukować na etykietach statyczną, nie zmieniającą się zawartość (jak na przykład adres zwrotny lub etykietę towaru). W takim przypadku sprawa polega jedynie na stworzeniu w PageStream dokumentu o odpowiedniej (odpowiadającej naszemu arkuszowi z etykietami) wielkości i takim rozłożeniu mających się nań znaleźć informacji, aby zostały wydrukowane na poszczególnych etykietach. Zakładam, że na jednym arkuszu znajduje się wiele etykiet. Możecie więc wykonać jedną, a następnie, wykorzystując funkcje „Object / Duplicate” (Obiekt / Powiel) lub „Object / Transform” (Przekształć), stworzyć odpowiednią liczbę jej kopii i za ich pomocą wypełnić stronę. Na koniec pozostaje dokonanie wydruku pożądanej liczby arkuszy.

Sprawy wyglądają o wiele ciekawiej, gdy treść poszczególnych etykiet ma być zmienna. W naszym przypadku potrzebowaliśmy wydrukować na każdej z nich inny adres, jednak opisywany przeze mnie sposób można z powodzeniem wykorzystać do drukowania innych zbiorów informacji. Na myśl przychodzi mi na przykład bilety z kolejnymi numerami seryjnymi, czy zaproszenia z wpisanymi danymi osób zaproszonych. Aby stworzyć etykiety tego typu, musimy skorzystać z dwóch funkcji programu PageStream: „mail merge” (korespondencja seryjna), aby wprowadzić do dokumentu dane adresowe oraz „imposition” (przełamanie szpalt), dzięki któremu na jednym arkuszu wydrukujemy wiele etykiet.

Przygotowywanie danych na etykiety

Pierwszym krokiem będzie przygotowanie zmieniających się danych, które pojawiają się na etykietach. Muszą one być zapisane w postaci pliku tekstowego w specyficznym formacie. Każda linijka pliku będzie zawierać informacje na jedną etykietę (PageStream określa takie dane jako „record” (wpis)). Każda zaś część wpisu (czyli „field” - pole) musi być oddzielona od siebie znakiem tabulacji. Przykładowa lista danych adresowych we wspomnianym formacie znajduje się w ramce poniżej.

Przykładowy plik z danymi

Plik z danymi adresowymi może wyglądać na przykład tak:

```
Total Amiga > 26 Wincoat Drive > Benfleet > Essex > SS7 5AH
Mr. F. Bloggs > 78 A Street > A Town > Some County > AB1 2CD
Eric Twinge > 29 Acacia Road > > London > NW8 2BM
```

Jeśli któreś z pól jest puste (jak na przykład miasto w ostatnim przykładzie), pamiętajcie o znaku tabulacji z obydwu jego stron. W przeciwnym razie pozostałe pola znajdują się nie na swoich miejscach.

Uwaga: Znak tabulacji jest zwykle niewidzialnym znakiem „przepychającym” tekst do następnego punktu tabulacji. Aby go uwidocznnić w naszej szkółce użyłem znaku „>”.



Kluczem do drukowania etykiet jest ustawienie wielkości strony do rozmiaru pojedynczej etykiety.

Tego typu plik można stworzyć w dowolnym edytorze tekstu. Należy jednak upewnić się, że program, który wybraliśmy zapisuje znak tabulacji. W wielu przypadkach edytor po wciśnięciu klawisza tabulatora po prostu wstawia szereg spacji. Tak stworzonego pliku PageStream nie rozpozna prawidłowo. W przypadku programu GoldEd, którego używam, należy ustawić odpowiednią opcję, aby wymusić używanie przez edytor prawdziwych tabulacji (znajduje się ona w ustawieniach „Tabs” dla aktualnie tworzonego pliku - należy ustawić opcję „Tab key function” (funkcja klawisza tabulatora) na wartość „Insert tabs” (wstawiaj tabulację)).

Wskazówka: Ważne jest wciśnięcie klawisza Enter na końcu ostatniej linijki pliku (aby stworzyć na końcu linijkę bez zawartości). W przeciwnym razie PageStream pominie ostatnią pozycję.

Jeśli dane na etykiety zgromadziliście w bazie danych lub arkuszu kalkulacyjnym, pamiętajcie, że często istnieje możliwość zapisania ich do pliku w pożądanym przez nas formacie. Najczęściej służy do tego funkcja „Export”. Czasem konieczne jest jeszcze ustawienie odpowiednich opcji zapisu, ponieważ domyślnie tworzone są pliki z wartościami oddzielonymi przecinkiem (czyli pliki CSV - „comma separated values”), zamiast znakiem tabulacji. Jeśli baza danych posiada więcej pól, niż chcecie wydrukować na etykietach, nie ma powodów do zmartwienia - PageStream daje możliwość wyboru pól przeznaczonych do wydruku.

Projektowanie etykiety

Skoro już przygotowaliście plik z danymi, wiecie dokładnie które z nich umieścicie na etykietach. Pora zatem na projektowanie! W tym celu należy uruchomić PageStream, po czym w oknie „Navigator” kliknąć w „New”, aby utworzyć nowy dokument. Musimy stworzyć dokument w takiej

wielkości, jaką będzie miała nasza etykieta, a nie cały arkusz. Weźcie go więc do ręki i zmierzcie jedną z etykiet. Jej wymiary często znajdują się na opakowaniu zbiorczym. Jeśli nie, to trzeba będzie wyciągnąć linijkę! W moim przypadku arkusz zawiera 21 naklejek o odpowiedniej wielkości do danych adresowych, a konkretnie - 38,1 na 63,5 mm. Wpiszcie wymiary swojej etykiety do gadżetów „Height” (wysokość) i „Width” (szerokość). Upewnijcie się, że gadżet „Columns” ma wartość „1”, chyba że wasze etykiety są naprawdę spore i chcecie nadać im fikuśny wygląd. Pamiętajcie też o odpowiednich marginesach - ja ustaliłem 5 mm z każdej strony.

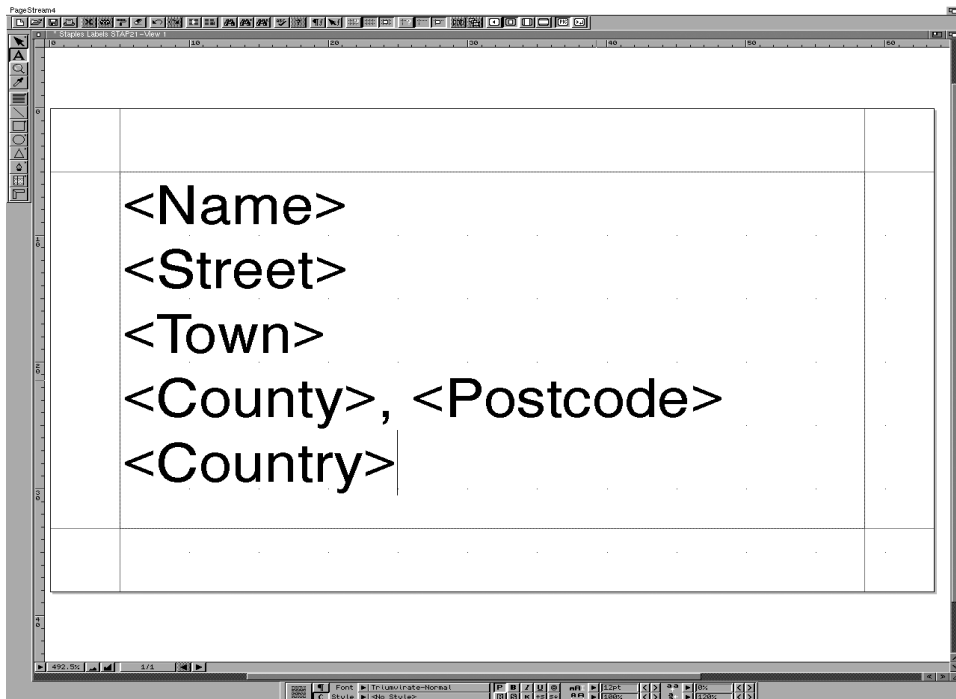
Wskazówka: Gdybyście potrzebowali kiedyś dokupić trochę arkuszy z etykietami, przyda się wpis z ich nazwą i numerem w gadżecie „Name”.

Teraz przyszła pora na projektowanie - do naszej dyspozycji są wszystkie dostępne w PageStream narzędzia. Możecie dodać co tylko przyjdzie wam do głowy - obrazki, kształty, czy efekty tekstowe (TextFX). Jeśli projektujecie etykiety adresowe, może ona zawierać na przykład logo firmy albo mieć odpowiedni, pasujący do papeterii kolor tła.

Wskazówka: Podczas projektowania starajcie się nie umieszczać elementów (a w szczególności ważnych informacji) w pobliżu krawędzi. Trochę odstępu da nam swobodę, gdy będziemy dopasowywać gotowy wydruk do etykiet.

Aby wstawić do swojego projektu importowane z pliku dane, należy najpierw narysować pole tekstowe (text frame) w miejscu, gdzie mają być umieszczone. Ponieważ opisuję tworzenie prostej etykiety adresowej, wspomniane pole będzie wypełniać całą powierzchnię znajdującą się pomiędzy pięciomilimetrowymi marginesami. Teraz należy wybrać narzędzie wstawiania tekstu (stylizowana litera „A” w menu) i kliknąć wewnątrz pola tekstowego, aby je aktywować. Jeśli chcecie wpisać jakiś tekst statyczny (który będzie wspólny dla wszystkich etykiet), po prostu wpisze go jak zwykle.

Aby wstawić zmieniające się dane, wybierzcie z menu „Type” pozycję „Insert / Variable text” (Wstaw / Zmienny tekst). W oknie, które się pojawi, należy kliknąć w „New”, aby dodać nową zmieniającą się pozycję. W oknie „Edit Variable String” (Edytuj zmienny ciąg) wpisze w polu „Name” nazwę swojej zmiennej (na przykład „Nazwisko”, „Ulica”, „Kod pocztowy” itp.) i wprowadźcie tę samą wartość w gadżet „String” (ciąg). To, co tam wpisze wyświetli



Gotowy projekt etykiety. Można go wzbogacić o dodatkowe obrazy, kształty, czy kolory.

się automatycznie w dokumencie. Aby odróżnić wartość zmienną od stałej, proponuję dodać po bokach ostrokatę nawiasy (oczywiście nie jest to element obowiązkowy). Gdy uruchomimy opcję korespondencji seryjnej, zastąpimy poszczególne pozycje danymi z naszego pliku. Zanim jednak to nastąpi kliknijcie w „OK”, po czym wybierzcie nową zmienną z listy i wybierzcie „Insert” (umieść), aby wstawić ją na odpowiednie miejsce w polu tekstowym. Powtarzajcie te czynności aż wszystkie pola, które chcemy wyświetlić na etykietce będą na miejscu.

Uwaga: Nazwy, jakie nadajecie zmiennym w PageStream, nie muszą być takie same jak nazwy pól w bazie danych, czy arkusza kalkulacyjnego (o ile z nich korzystacie).

Korespondencja seryjna („Mail Merge”)

Jesteśmy już gotowi, aby zmapować informacje z pliku do odpowiednich zmiennych w naszym dokumencie. Z menu „File” wybierzcie opcję „Print” (drukuj) i przejdźcie do zakładki „Mail Merge”. Teraz należy kliknąć w pole wyboru opisane jako „Mail Merge”, aby je zaznaczyć i aktywować inne opcje z zakładki. Następnie, przy użyciu modułu wyboru plików („File”), wybierzcie plik z danymi, który stworzyliśmy.

Jeśli format pliku jest poprawny, powinniście zauważyć na liście szczegóły pierwszego wpisu. Możemy teraz mapować każdą z widocznych tam informacji do odpowiadającej jej zmiennej w naszym dokumencie. Klikamy zatem na pierwszej linijce (w tym przypadku będzie to imię i nazwisko, bądź nazwa), po czym wybieramy odpowiednią zmienną ze znajdującego się poni-

żej rozwijanego menu „Variable” (zmienna). W moim przypadku nosi ona nazwę „Nazwisko”. Opisaną procedurę powtarzamy, aż zmapujemy wszystkie pola. Jeśli w pliku z danymi znajdują się pola, których nie chcecie umieszczać na etykietce, pozostawcie przy nich „skip” (pomiń). PageStream potrafi uwzględnić dane mieszczące się w określonym zakresie - w tym celu podajemy początkowy („Starting”) i końcowy („Ending”) numer linii w części „Records” (wpisy).

Wskazówka: Jeśli zapomnieliście o którejś ze zmiennych, możecie dodać ją do dokumentu przy pomocy przycisku „Edit” (edytuj) znajdującego się w oknie opcji „Print”. Pamiętajcie, aby wstawić („Insert”) zmienną na miejsce po tym, jak skończycie konfigurować opcję „Mail Merge”. Jeśli oznacza to, że jeszcze nie chcecie drukować, będzie trzeba zamknąć okno „Print” przy pomocy przycisku „Cancel” i dodać zmienną do dokumentu. Gdy ponownie otworzycie wspomniane okno, konieczne będzie jedynie ponowne włączenie korespondencji seryjnej i wybranie pliku z danymi. Przypisania zmiennych zostaną automatycznie przywrócone.

Drukowanie

Zanim wydrukujemy nasze etykiety musimy poinstruować program w jaki sposób są one rozmieszczone na stronie. Dokonamy tego za pomocą zakładki „Imposition” z okna „Print”. W rozwijanym menu „Option” należy ustawić wartość „Repeating”. Teraz pojawią się nowe gadżety - wartość wpisywana w „Across” definiuje ile etykiet mieści się w poprzek strony a „Down” - ile wzdłuż. W moim przypadku arkusz ma 3 kolumny po 7 etykiet, czyli w sumie 21. Jeśli pomiędzy poszczególnymi etykietami

są odstępy, powinniście je zmierzyć i wprowadzić odpowiednie wartości w pola „Horiz Gap” i „Vert Gap” (odstęp w poziomie i w pionie). Na moim arkuszu etykiety przylegają do siebie w pionie, ale między poszczególnymi kolumnami jest 2,5 mm odstęp.

Teraz możemy już próbować drukować. Ponieważ jednak etykiety są dość drogie, dobrym pomysłem jest wykonać wydruk na zwykłym papierze, aby się upewnić, czy prawidłowo wprowadziliśmy ustawienia wyrównywania. Na próbę będziemy potrzebowali tylko jednej strony, więc jeśli w pliku źródłowym znajduje się więcej danych trzeba będzie użyć sekcji „Records” w zakładce „Mail Merge”, aby zaznaczyć do druku pojedynczy arkusz. Upewnijcie się, że prawidłowo skonfigurowaliśmy drukarkę (jeśli chcecie sprawdzić ustawienia, kliknijcie w „Setup” na zakładce „General”) i wybierzcie „Print”.

Uwaga: Po wykonaniu wydruku zauważycie, że zmienne, które umieściliście na dokumencie, zostały zamienione danymi z ostatniej drukowanej etykiety. Jest to zjawisko normalne - występuje, ponieważ PageStream zastępuje zmienne odpowiednimi danymi za każdym razem, gdy drukuje.

Skoro wydruk próbny jest już gotowy, weźcie zadrukowaną stronę i przyłóżcie na nią arkusz z etykietami. Dane ze strony powinny dać się zobaczyć przez arkusz. Pozwoli nam to sprawdzić, czy dane adresowe są poprawnie wyrównane do rozmiaru etykiet. Sprawdźcie dokładnie je wszystkie, ponieważ czasem dopiero te znajdujące się na dole strony wymykają się z wyznaczonego obszaru. Jeśli natraficie na błędy, trzeba będzie sprawdzić kilka rzeczy.

Najpierw upewnijcie się, że poprawnie wprowadziliście wielkość etykiety (czyli w PageStream wielkość strony) oraz odstępy w poziomie i pionie. Jeśli wszystko się zgadza, to trzeba będzie pewnie ustawić odpowiednie przesunięcie („offset”) wydruku, aby przesunąć na stronie, w pionie lub poziomie, cały blok etykiet. W tym celu otworzycie okno „Print” i kliknijcie w „Setup”. Teraz odszukajcie (dostępna dla większości drukarek) opcję „Offset” i w rozwijanym menu wybierzcie „Custom” (ustawiony przez użytkownika). Odpowiednie wartości należy wpisać w gadżety „Horiz” (poziomy) i „Vert” (pionowy). Dodatnia wartość w „Horiz” przesunie drukowane dane w prawo, a ujemna - w lewo. Analogicznie dodatnia wartość „Vert” oznacza przesunięcie w dół, a ujemna - do góry. Zanim poprawnie wszystko ułożycie, konieczne może się okazać wykonanie kilku wydruków próbnych. Gdy efekt będzie już zadowalający, nadejdzie pora aby wyciągnąć arkusze etykiet i drukować! Pamiętajcie, aby zresetować ustawienia „Records” w zakładce „Mail Merge”, jeśli ograniczyliście wcześniej wydruk do tylko jednej, testowej strony.

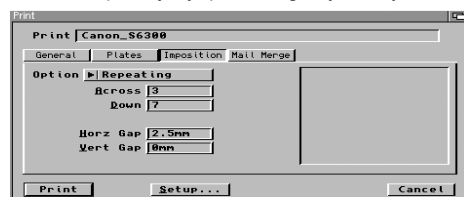
Wprowadzanie nowych danych

Jeśli wszystkie ustawienia w swoim dokumencie z etykietami wprowadziliście poprawnie, konieczne jest sobie zapisać. Będzie go można wykorzystać do kolejnych wydruków na tym samym rodzaju etykiet.

Jeśli dane będą w tym samym formacie (czytaj, te same pola w tym samym układzie), to wystarczy tylko wczytać plik, wybrać „Print”, zaznaczyć nowy plik z danymi w zakładce „Mail Merge” i gotowe!



Wybieranie z pliku źródłowego pól z danymi, które mają być umieszczone na etykietce.



Funkcja przełamania szpalt pozwala na wydrukowanie wielu etykiet na jednym arkuszu.

ImageFX

Tworzenie animowanych plików GIF

Dzięki trybowi animacji, w jaki wyposażony jest ImageFX 4, można bez wysiłku tworzyć animowane pliki GIF na potrzeby stron internetowych. Robert Williams opisuje proces ich powstawania. Radzi także co zrobić, aby zajmowały jak najmniej miejsca.

Wiele stron internetowych korzysta z formatu GIF, aby wyświetlać animacje. Niektóre pojęcia, na przykład na stronach o zawartości encyklopedycznej, najlepiej przedstawić za pomocą ruchomego obrazu. Najczęściej jednak spotkamy się z animowanymi banerami reklamowymi. W takim przypadku ruchoma treść przyciąga wzrok i, starannie wykonana, pomaga promować daną stronę, czy produkt. Łatwo jest jednak „przedobrzyć” z animowanym banerem, rozdrażniając osobę przeglądającą witrynę. Z tego powodu rozsądni reklamodawcy starają się, aby ich animacje nie rzucały się za bardzo w oczy.

Program ImageFX (w tej szkółce używam wersji 4.5) wyposażony jest w moduł zapisywania pliku (tzw. „saver module” - przyp. tłum.) do formatu GIF. Potrafi on zapisać do rzeczonego formatu dowolny obraz z ustaloną paletą kolorów lub bufor po wyrenderowaniu. Ze względu na obustronne patentowe wspomnianie w ramce „Co to jest GIF?” posiadana przez was kopia ImageFX może nie posiadać wspomnianego modułu. Aby to sprawdzić, należy otworzyć jakiś obraz, kliknąć w przycisk „Save” (zapisz) i sprawdzić, czy wśród dostępnych formatów pojawia się „GIF”. Jeśli nie, to będzie trzeba pobrać i zainstalować najnowszą wersję modułu ze strony internetowej Nova Design (<http://www.novadesign.com>). Jest on opisany jako „ImageFX 4.0 GIF Module” i znajduje się w dziale „Downloads” (pliki do pobrania) w sekcji „ImageFX/Patches or Upgrades” (poprawki i aktualizacje do ImageFX) (uwaga, mimo moich najszczerzych chęci nie byłem w stanie znaleźć wspomnianych plików, a nawet działów na nowej stronie Nova Design. Obawiam się, że informacja jest nieaktualna - przyp. tłum.).

Zaplanowanie animacji

Animowany plik GIF składa się z wielu klatek (pojedynczych obrazów), wyświetlanych jeden po drugim, aby osiągnąć złudzenie ruchu. Aby powstała animacja, musimy stworzyć każdą

Co to jest GIF?

GIF, czy inaczej Graphics Interchange Format, to format bitmapowych obrazów i animacji wprowadzony przez firmę Compuserve w roku 1987. Format ten ograniczony jest do 256 kolorów z 24-bitowej palety (16,7 miliona kolorów) przypadających na jedną klatkę. GIF wykorzystuje algorytm kompresji LZW, opatentowany przez firmę Unisys. Prawa do wspomnianego patentu zaczęto egzekwować w połowie lat 90-tych ubiegłego wieku. W związku z tym wiele programów (włączając w to ImageFX), aby uniknąć opłat licencyjnych, porzuciło wsparcie dla formatu GIF lub udostępniło je oddzielnie, w postaci darmowych, zewnętrznych modułów. Patent wygasł ostatecznie w 2004 roku, w związku z czym obsługa formatu GIF z powrotem pojawiła się w licznych programach.



Zazwyczaj prościej jest zaczynać z większym tłem, a potem zmniejszyć je do pożądanej wielkości.

klatkę osobno, a następnie zachować je jako pojedynczy plik GIF. Przy okazji dołącza się dodatkowe informacje, na przykład ustalające prędkość odtwarzania. Tworzenie animacji może być dość skomplikowane, zanim więc zaczniemy, warto dobrze sobie przemyśleć co chcemy osiągnąć. W szczególności mam na myśli ustalenie co będzie ona przedstawiała.

Zapewne w większości przypadków będziecie chcieli, aby rozmiar animowanego pliku GIF był jak najmniejszy. Pozwoli to skrócić czas jego wczytywania, bądź nie przekroczyć limitu wielkości, który narzuca nam strona. Najważniejszą zasadą przy tworzeniu niewielkich plików jest wprowadzanie jak najmniejszych zmian z klatki na klatkę. Dzięki temu w pliku zachowane zostaną jedynie modyfikacje klatki, co zaowocuje jego zmniejszeniem. Przekonacie się również, że prosta grafika, zawierająca duże przestrzenie wypełnione jednym kolorem daje się lepiej skompresować, niż obrazy w jakości fotograficznej.

Przygotowanie tła

Na potrzeby tej szkółki zamierzam opisać przygotowanie małego banera reklamowego płyty „Total Amiga Archive CD”. Będzie on miał nieruchome tło i zmieniający się tekst. Chociaż w tym przypadku tło jest dość złożone, to nie modyfikując go w trakcie animacji zamierzam osiągnąć niewielki plik wynikowy.

Pierwszym krokiem jest wczytanie pliku tła. Swoje przygotowałem rozjaśniając zdjęcie rozrzuconych egzemplarzy „Total Amiga”. Na to, za pomocą warstw, nałożyłem zdjęcie okładki „Total Amiga Archive CD” oraz jej cień. Zanim jednak mogłem wykorzystać tak przygotowane tło, musiałem przerobić je na zwykły obrazek przy wykorzystaniu funkcji „Flatten Layers” (spłaszczyć warstwy) z menu „Layer Manager” (menadżer warstw).

Wskazówka: Podczas tworzenia tła takiego typu, zwykle łatwiej jest pracować na obrazku w rozdzielczości wyższej niż docelowa. Przykładowo mój baner ma mieć wielkość 200 na 60 pikseli, a mój początkowy obraz mierzy czterokrotnie więcej (800 na 240 pikseli). Gdy już skończymy kompozycję, możemy przeskalować obrazek do pożądanej wielkości.

Jeśli to konieczne, pomniejszcie tło do docelowej dla waszej animacji wielkości. W tym celu należy otworzyć menu „Size” (rozmiar) z paska narzędzi, po czym wybrać „Scale” (skaluj), wprowadzić pożądane wielkości w pikselach, a następnie zatwierdzić zmiany przyciskiem „Okay”.

Ponieważ pliki GIF obsługują tylko 256 kolorów, musimy przekonwertować nasze tło z 24-bitowego trybu true-color (który w żargonie ImageFX zwie się RGB) do trybu paletowego (CMAP) o wymaganej liczbie kolorów. ImageFX zrobi to za nas, generując przy tym automatycznie paletę dla obrazka. Jeśli później będziemy chcieli dodać do tworzonych klatek na przykład tekst lub nowe elementy graficzne, będziemy mogli skorzystać wyłącznie z kolorów wspomnianej palety. Najprostszym rozwiązaniem tego problemu okazało się dla mnie dodanie do obrazu fragmentów w pożądanych barwach przed redukcją kolorów.

Zanim dodacie cokolwiek do swojego tła, zapiszcie sobie kopię, aby móc do niej powrócić w razie potrzeby. Na tym etapie dobrym pomysłem jest korzystanie z formatów bezstratnych, takich jak ILBM lub INGF, dzięki którym zachowamy dobrą jakość obrazu. Skoro już mamy to za sobą, dodajmy jakiś tekst. Najpierw sprawdzamy, czy kolor, w którym ma być nasz napis jest wybrany w okienku palety kolorów (jeśli to konieczne, stwórzcie go w sekcji „Palette” paska narzędziowego). Następnie wybierzcie przycisk dodawania tekstu (ten z symbolem „ABC”), aby otworzyć okno „Text Generator”. Tutaj z kolei najpierw wybieramy czcionkę z listy po lewej, a następnie jej rozmiar, za pomocą gadżetu cyklicznego. Kolejnym krokiem jest wpisanie pożądanego tekstu w pole tekstowe znajdujące się po prawej stronie, pod listą. Po wciśnięciu klawisza Enter nasz tekst zostanie wyświetlony w lewym, górnym rogu naszego obrazka. Nie przejmujcie się póki co jego pozycją, to tylko podgląd. Zauważcie pewnie, że po wciśnięciu klawisza Enter na liście pojawiła się dodatkowa linia. Jeśli nie jest potrzebna, skasujcie ją przy pomocy przycisku „Del”. Jeśli tego nie zrobicie, do listy dołączy niewidzialna, pusta linijka, która będzie nam utrudniać pozycjonowanie tekstu. Teraz możecie, w zależności od potrzeb, dopasować rozmiar tekstu oraz inne jego parametry. Jeśli w podglądzie wszystko wygląda jak należy, zatwierdźcie operację klikając w „Okay”.



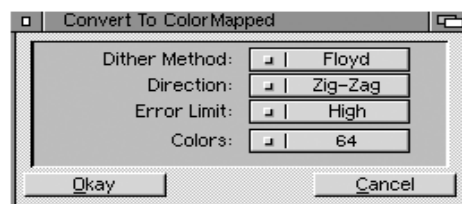
Tymczasowo dodajcie tekst oraz elementy animowane, aby ImageFX przygotował odpowiednią paletę.

Nasz tekst przybrał teraz postać wycinka, który możemy umieścić w dowolnym miejscu obrazka. Wystarczy kliknąć lewym przyciskiem myszy, aby namalować go pod kursorem.

Uwaga: Jeśli planujecie dołączyć do kolejnych klatek animacji jakieś nowe obiekty graficzne, dodajcie ich elementy już teraz. Chodzi o to, aby obraz zawierał wszystkie kolory, które wystąpią na kolejnych klatkach. Dzięki temu ImageFX wygeneruje na jego podstawie odpowiednią paletę kolorów.

Skoro już umieściliśmy tekst na naszym tle, pozwólmy ImageFX zredukować liczbę kolorów, dzięki czemu otrzymamy dopasowaną do naszych potrzeb paletę. W tym celu należy otworzyć menu „Color”, klikając w przycisk „Color” na pasku narzędziowym, a następnie wybrać „Convert to CMAP” (konwertuj na CMAP). W oknie, które ujrzymy są cztery funkcje, kontrolujące sposób redukcji kolorów. „Dither Method” (metoda roztrząsania) określa w jaki sposób rozkładane będą piksele, aby symulować większą ilość kolorów niż rzeczywiście znajdująca się na ekranie. Jeśli obraz, nad którym pracujemy ma niewiele barw, najlepszym rozwiązaniem będzie wyłączenie niepotrzebnego ditheringu (wartość „None”). Z kolei jeśli w naszej pracy znajdują się gradienty lub element fotografii, wypróbujcie wartości „Floyd”, „FloydR” (litera „R” oznacza dodanie do roztrząsania elementu losowego), bądź „EDD” i sprawdźcie, która z nich daje najlepsze efekty w waszym przypadku. Przypominam, że zawsze można cofnąć ostatnią operację za pomocą przycisku „Undo” i spróbować z innymi ustawieniami. Opcja „Direction” oznacza w jaki sposób ImageFX skanuje obraz w poszukiwaniu kolorów. Najlepiej pozostawić tu domyślną wartość „Zig-Zag”. Zwykle ustawiam opcję „Error limit” (limit błędów) na „High” (wysoki), gdyż wydaje się, że powstały w ten sposób efekt roztrząsania jest bardziej subtelny. Na końcu znajduje się funkcja „Colors” (kolory), określająca ile kolorów ma mieć paleta obrazka wynikowego. W tym wypadku najlepiej jest poeksperymentować i ustawić najmniejszą wartość, jaka daje przyzwoity rezultat. Dzięki

temu zmniejszymy wielkość pliku. W moim przypadku przyjąłem wartości „Floyd”, „Zig-Zag”, „High” i 64 kolory.



Jeśli spojrzycie teraz na okienko z próbkami kolorów, zauważycie, że ImageFX stworzył dla obrazka 64-kolorową paletę. Musimy ją teraz zachować, gdyż przyda nam się później. Przełączcie się do sekcji „Palette” paska narzędziowego i kliknijcie w „Save” (zapisz). Mamy możliwość zapisania palety do dowolnego miejsca (nie tylko do domyślnego katalogu ImageFX z paletami). Zwykle zapisuję moje palety w tym samym miejscu, w którym znajdują się obrazki. Gdy dokonacie już wyboru ścieżki zapisu, wpiszcie nazwę, zapamiętajcie ją i kliknijcie w „Save”.

Pora już zamknąć (bez zapisywania) tło, które modyfikowaliśmy i otworzyć ponownie wersję podstawową. Przekonwertujemy ją do trybu CMAP wykorzystując zachowaną przed chwilą paletę. Niestety, będziemy zmuszeni wykorzystać do tego celu funkcję „Render”, gdyż „Convert to CMAP” nie obsługuje konwersji z użyciem palety użytkownika. Najpierw powinniśmy wspomnianą paletę ustawić. W tym celu przejdziemy do sekcji „Palette” paska narzędziowego i ustawimy gadżet z dolnego, lewego rogu na „Free” (dowolna) - nie może mieć on wartości „Lock” (zablokowana). Teraz na dolnym gadżecie z prawej strony ustawiamy wartość „Rend” (zapewne wcześniej była tam „Draw-1”), wciśkami przycisk „Load” (załaduj) i wybieramy paletę, którą wcześniej stworzyliśmy. Kolory palety powinny się zmienić. Teraz nadszedł dobry moment, aby gadżet „Free” z powrotem ustawić na „Lock”.

Teraz przejdźmy do sekcji „Render”. W górnej lewej części jest przycisk opisany jako „Module”

(moduł). Powinna tam znajdować się wartość „Foreign” (obcy). Jeśli jest tam napisane co innego, musimy kliknąć w wspomniany przycisk i wybrać wartość „Foreign” z listy. Funkcje, jakie pojawią się w sekcji, są bardzo podobne do tych, które widzieliście w okienku „Convert to CMAP”. Ustawmy w nich takie wartości, jakie pamiętamy z procesu tworzenia palety. Ustawienia „Output Format Options” (opcje formatu wynikowego) pozostawmy domyślne. Nadeszła pora, by kliknąć w „Render”. ImageFX stworzy teraz kopię naszego obrazka przy użyciu mniejszej ilości kolorów, lecz aby się do niej dobrać musimy wyrenderowany obraz zapisać i wczytać do programu. Klikamy więc w przycisk „Save”, upewniamy się, że po lewej stronie zaznaczona jest opcja „Rendered Image” (wyrenderowany obraz), wybieramy format ILBM, klikamy w „Save As” i zapisujemy nasz obraz na dysku. Teraz zamkniemy nasze tło bez zapisywania i otworzymy dopiero co stworzoną wersję z mniejszą ilością kolorów.

Składanie animacji

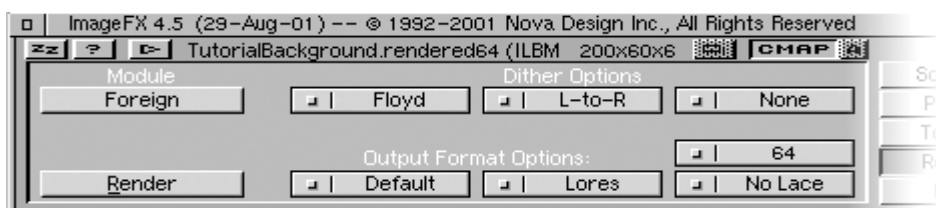
Nareszcie zaczyna się prawdziwa zabawa w tworzenie animacji. Do jej kontroli ImageFX wykorzystuje okno „Layer Manager” (menadżer warstw), musimy je więc otworzyć. W tym celu klikamy w ikonę znajdującą się na pasku narzędziowym, po prawej stronie od przycisku „CMAP”. Teraz, z rozwijanego menu po prawej stronie wybieramy „Create Frames” (twórz klatki) i wpisujemy ile klatek chcemy dodać. Ja potrzebowałem w sumie sześciu, wpisałem więc wartość „5”. Klatki pojawiają się na liście, a każda z nich stanowi kopię naszego tła. Klikając na nazwy poszczególnych klatek w oknie „Layer Manager” możemy się między nimi poruszać. Na razie wybierzemy „Frame 0001”.

Wskazówka: Jeśli chcecie, aby jakiś element znajdował się na wszystkich klatkach, dodajcie go do tła zanim skorzystacie z funkcji „Create Frames”.

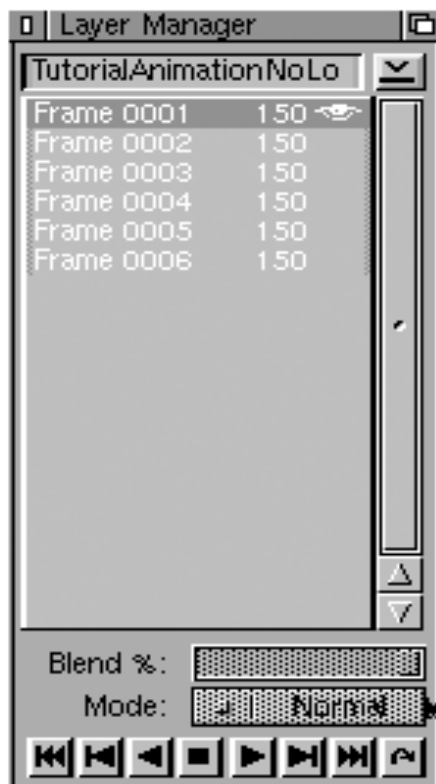


Teraz z kolei dodamy tekst do każdej klatki. W moim przypadku był to napis „Total Amiga Archive CD Out NOW!” („Jest już dostępny Total Amiga Archive CD!”) pojawiający się w tempie jeden wyraz na klatkę. Dla każdej z nich procedura wyglądała tak samo: zaznaczenie klatki, a następnie dodanie tekstu w sposób, który już opisałem. Należy szczególnie zwrócić uwagę na współrzędne wyświetlone u góry ekranu i za każdym razem odpowiednio umieścić według nich napis (w poziomie i/lub pionie, w zależności od potrzeb) - inaczej nasz tekst będzie „skakał” po tle w trakcie animacji.

Skoro już dodaliśmy nasz tekst do każdej klatki, możemy kliknąć w przycisk odtwarzający animację (strzałka skierowana w prawo, znajdująca się na dole okienka „Layer Manager”), by sprawdzić jak to wygląda. No cóż, pewnie trochę za szybko to poszło! Domyślnie ImageFX odtwarza animację z maksymalną prędkością. Aby to zmienić, możemy ustawić odpowiednie opóźnienie pomiędzy poszczególnymi klatkami. Można to zrobić dla każdej z osobna, ale w naszym przypadku opóźnienie będzie identyczne dla wszystkich klatek. Kliknijcie na pierwszej klatce z listy, a następnie, trzymając klawisz

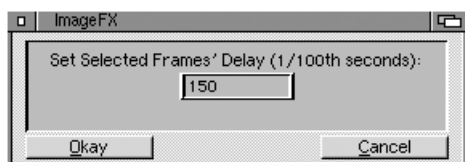


Wykorzystanie modułu „Foreign” pozwala na wyrenderowanie obrazu do ustalonej palety.



Możliwość wielokrotnego zaznaczenia w oknie „Layer Manager” (co widać po białym kolorze tekstu) sprawia, że ustawienie jednakowego opóźnienia dla wielu klatek jest łatwe i szybkie.

Shift, na ostatniej. Jak pewnie zauważyliście, klatki zostały podświetlone na biało, co oznacza, że zostały zaznaczone. Teraz z rozwijanego menu wybierzcie funkcję „Set Frame Delay” (ustaw opóźnienie klatki) i wprowadźcie pożądaną wartość w setnych sekundy (100 oznacza jedną sekundę, 6000 - minutę itd.). Spróbujcie ponownie odtworzyć animację i dopasować opóźnienie, aż będziecie zadowoleni z efektu.



Wskazówka: Opisaną w poprzednim akapicie metodę zaznaczania wielu klatek jednocześnie można z powodzeniem wykorzystać do innych, dostępnych z rozwijanego menu menadżera warstw operacji: klonowania, kasowania, czy dodawania do tak zaznaczonych klatek efektów.

Prawie skończone

Zanim zapiszecie ukończoną animację w formacie GIF, zalecam zachowanie jej jako INGF. Dzięki temu będziecie mogli ją w przyszłości wczytać do programu i, w razie konieczności, zmodyfikować. Jeśli zachowaliście sobie również wykorzystane tła, będziecie mogli w prosty sposób stworzyć dodatkowe klatki. Niestety moja wersja ImageFX nie potrafi zapisywać w stworzonym pliku INGF synchronizacji czasowej klatek. Konieczne może się więc okazać ręczne zapisanie sobie tych wartości.

Gdy już zachomikowaliście plik INGF, nadeszła pora na zapisanie animacji jako pliku GIF. Klikamy w „Save”, wybieramy „GIF” z listy formatów, a potem „Save As”. Po wybraniu miejsca docelowego, nazwy pliku i kliknięciu w „OK”

otwiera się okno „Compuserve GIF Options”. Oto opis dostępnych w nim opcji:

Row Format (kolejność rzędów) – funkcja „Interlaced” (naprzemiennie) sprawia, że dane obrazu zapisywane są w sposób umożliwiający ich szybsze, częściowe wyświetlenie przy niskiej prędkości połączenia. Wybranie jej nie zaowocuje żadnymi niekorzystnymi skutkami, jednak u posiadaczy szybkiego łącza internetowego pożytek z niej będzie niezauważalny.

Transparency (przezroczystość) – pozwala wybrać jeden kolor z palety, który będzie przezroczysty. Jeśli zdecydujecie się wybrać tę funkcję, przy pomocy suwaka „Transparent Color” wybieracie kolor przezroczystości. ImageFX podświetli elementy obrazka, które są nim wypełnione.

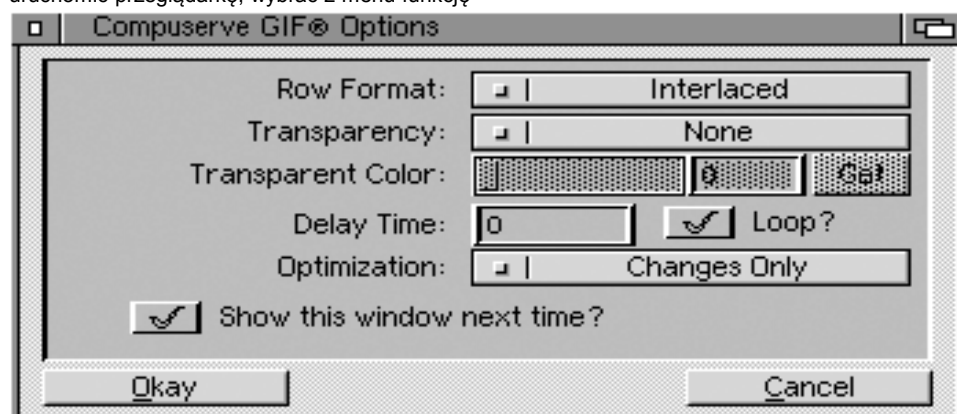
Delay Time (opóźnienie) – wartość, którą tu wprowadzimy, to długość, jaką będzie miała przerwa między zakończeniem się animacji, a jej powtórzeniem. Opóźnienie to jest nadrzędne względem wszystkich innych, które ustaliliśmy pomiędzy poszczególnymi klatkami.

Loop (zapętlenie) – zaznaczcie tę funkcję, jeśli chcecie, aby animacja odtwarzała się „w kółko”. W przeciwnym wypadku odtworzy się raz i zatrzyma na ostatniej klatce.

Optimization (optymalizacja) – ustawienie tutaj wartości „Changes Only” (tylko zmiany) sprawia, że program zapisuje jedynie różnice między kolejnymi klatkami, co zmniejsza rozmiar pliku.

Wskazówka: Moduł zapisywania do formatu GIF posiada przełącznik opisany jako „Show this window next time” (wyświetl to okno następnym razem), dzięki czemu, o ile zawsze zapisujecie pliki w ten sam sposób, nie musicz za każdym razem oglądać okna z ustawieniami. Jeśli oznaczycie ten przełącznik, a w pewnym momencie chcecie coś zmienić w ustawieniach, powinniście otworzyć okno „Prefs” z paska narzędziowego, a następnie kliknąć w przycisk „Saver Options”. Z dostępnej listy należy wybrać „GIF”, a następnie zatwierdzić poprzez „Okay”. W ten sposób znowu ujrzymy okienko ustawień naszego modułu, w którym możemy z powrotem zaptaszkować wspomniany przełącznik.

Skoro już zapisaliśmy naszą animację, pewnie chcielibyście ją obejrzeć. W wielu przypadkach animowane GIF-y tworzy się z myślą o wyświetlaniu ich w przeglądarce internetowej, dobrym pomysłem jest więc przetestowanie animacji właśnie w tych programach. Nie potrzebujemy do tego celu żadnego kodu HTML, wystarczy uruchomić przeglądarkę, wybrać z menu funkcję



Moduł zapisu do formatu GIF posiada mnóstwo opcji.

Inna możliwość

Niektórzy pewnie myślą sobie, że odpowiednie przygotowanie tła tak, aby miało odpowiednią paletę, to strata czasu. Niestety, jest to jedyny sposób jaki znam, aby ImageFX stworzył wiele klatek ze wspólną paletą, której zakres umożliwia dodawanie tekstu oraz elementów graficznych. Wszystkie inne metody prowadzą do utworzenia osobnej palety, z innym roztrząsaniem dla każdego obrazka. Uniemożliwia to działanie optymalizacji typu „Changes Only” i skutkuje znacznym zwiększeniem objętości pliku. Jeśli jego rozmiar nie ma dla was znaczenia, bądź używanie prostego tła, możecie rozważyć złożenie animacji z 24-bitowych klatek. Zaletą tego rozwiązania jest możliwość wykorzystania w pełni efektów, jakie oferuje ImageFX, jak również skorzystania z antyaliasingu czcionek (nieдоступnego w trybie CMAP). Gdy już ukończycie pracę nad klatkami, (i zrobicie kopię animacji w formacie INGF, która może przydać się później), skorzystajcie z funkcji „Colors/Convert to CMAP”, która przekonwertuje wszystkie klatki za jednym zamachem (tworząc jednak osobną paletę dla każdej z nich). Następnie zapiszcie animację jako GIF.

otwierania pliku z dysku i wczytać animację. Można również przeciągnąć ikonkę naszego pliku z Workbench na okno przeglądarki.

Podsumowanie

Tak wyglądają podstawy tworzenia animowanych plików GIF za pomocą programu ImageFX. Podobnie jak w przypadku innych tego typu szkółek, praktyka okaże się o wiele prostsza niż powyższy opis! Jeśli jeszcze nie mieliście do czynienia z możliwościami ImageFX w zakresie tworzenia animacji, warto trochę poeksperymentować z takimi rozwiązaniami jak skrypty nakładające efekty w czasie (funkcja „Process Frames”), czy menadżer klatek kluczowych „Key Frame Manager”, obydwa dostępne z rozwijanej listy w oknie „Layer Manager”, gdy program pracuje w trybie animacji.

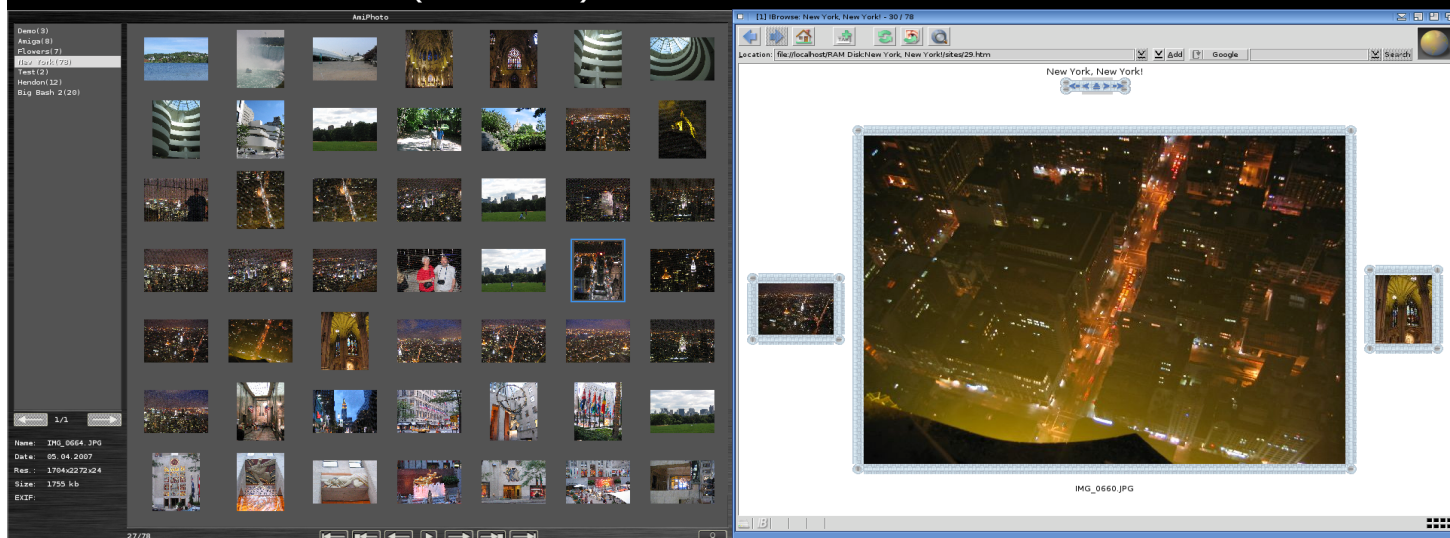
Wiadomości w kolorze

AmigaOS 4.0 Final! (strona 26)



AmigaOS 4 wreszcie jest i wspaniale się prezentuje dzięki nowym ikonom Martina „Masona” Merza. Widać tutaj większość głównych systemowych katalogów.

AmiPhoto 1.5 (strona 37)



Nowe GUI AmiPhoto 1.5 daje możliwość dowolnej zmiany rozmiarów oskrókanego okienka. Zalicza się do tego także ta elegancka i stylowa czarna skóra.

Generator galerii HTML zaimplementowany w AmiPhoto jest przyzwoity i posiada całkiem wygodne funkcje nawigacyjne. Korzystając z tzw. „Themes” można dodawać obramowania do fotografii.