

**"Mały Matejko"**  
**instrukcja obsługi**

**Autor: Maciej Dymek**



"Mały Matejko" to program graficzny, który powstał z myślą o młodszych użytkownikach Amigi. Z tych właśnie względów nie jest on tak skomplikowany jak inne, podobne programy. Każda z opcji programu jest szczegółowo opisana w niniejszej instrukcji i nie powinna sprawiać kłopotu młodym fanom Amigi i rysowania.

"Mały Matejko" umożliwia tworzenie i obróbkę rysunków w standardowym trybie IFF oraz w trybie .MAT, który jest bardziej oszczędnym aczkolwiek trudnym do odczytania na innych programach.

Program ten wymaga minimum 1 MB pamięci i pracuje z Kickstart'em v 1.3/2.0/3.0.

## 1. JEŚLI POJAWIA SIĘ KŁOPOTY.

Problemy mogą się pojawić w trzech przypadkach:

- gdy jest to piracka kopia - program nie uruchomi się wogóle, pozostaje wtedy kupić oryginał
- gdy w pamięci pozostały jakieś "śmieci" - wyłącz komputer na kilkanaście sekund,
- zaistniał jakiś inny przypadek - w takim przypadku skontaktuj się bezpośrednio z nami. Adres znajdziesz na końcu tej książeczki.

## 2. URUCHOMIŁEM PROGRAM - CO DALEJ ?

### 2.1 IKONY - KRÓTKI OPIS FUNKCJI.

Tabela którą widzisz pod spodem to nic innego, jak głównego menu programu.

Teraz krótki opis poszczególnych funkcji:

|     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| i1  | i2  | i3  | i4  | i5  | i6  | i7  | i8  | i9  | i10 |
| i11 | i12 | i13 | i14 | i15 | i16 | i17 | i19 | i20 |     |

Przyciśnięcie lewego klawisza myszki na wybranej ikonie spowoduje przejście w tryb wykonawczy. W dolnym lewym rogu ekranu pojawi się ikona oznaczająca aktualną funkcję.

Ikone tę możesz wyłączyć wciskając klawisz ENTER.

Rysowanie rozpoczynasz wciskając lewy klawisz myszy w wybranym miejscu ekranu, kończysz również poprzez wciśnięcie lewego klawisza myszki.

Powrót do głównego menu nastąpi, gdy wciśniesz PRAWY klawisz myszy.

i1.- ikona ta pozwala rysować pojedynczymi kropczkami.

i2- rysowanie linii ciągłych.

i3- rysowanie linii ciągłych łączonych. Opcja ta rysuje linie od miejsca zakończenia poprzedniej linii. Zakończysz rysowanie wciskając prawy klawisz myszki.

i4- rysowanie prostokątów i kwadratów. Wciśnięcie lewego klawisza myszy zaznacza róg prostokąta. Kierunek w który skierujesz myszkę ustali róg przeciwny. Wciśnięcie klawisza myszy zakończy rysowanie prostokąta.

i5- rysowanie okręgów. Pierwsze wciśnięcie ustala środek okręgu. Przesuwając myszkę możesz dowolnie zmieniać wielkość (średnicę) okręgu.

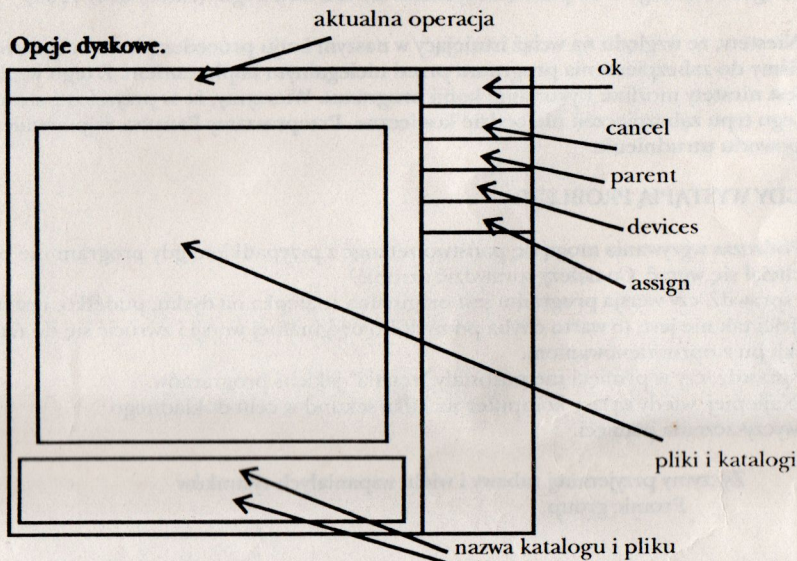
- i6- rysowanie elips. Wciśnięcie lewego klawisza myszki ustali środek elipsy. Przemieszczając myszkę możesz ustalić ostateczny kształt elipsy.
- i7- kreślenie wypełnionych prostokątów. Technika rysowania jest taka sama, jak przy ikonice i4, jednakże każdy prostokąt będzie wypełniony kolorem który wybierzesz z palety kolorów.
- i8- rysowanie wypełnionych okręgów. Sytuacja jak w ikonice i5.
- i9- rysowanie wypełnionych elips. Sytuacja jak w ikonice i6.
- i10- rysowanie siatki. Jest to zupełnie nowa opcja graficzna. Można dzięki niej uzyskać dość ciekawe efekty. Rysowanie przebiega podobnie jak przy kreśleniu elips. Rysowanie trwa do momentu wciśnięcia lewego klawisza myszy.
- i11- wypełnianie. Za pomocą tej opcji możesz dowolnie zmieniać kolory wybranych przez ciebie miejsc. Wybierz dowolny kolor z palety barw, następnie pstryknij myszą na ikonice i skieruj wskaźnik na dowolne miejsce na ekranie. Naciśnięcie lewego klawisza myszy spowoduje wypełnienie wskazanego miejsca określonym kolorem.
- i12- rozpylacz. Za pomocą tej opcji możesz zamalowywać dowolne miejsca ekranu. Działa podobnie jak efekt wypełniania, z tym że wypalnia obszary nieregularnie. Gęstość spray'u możesz regulować używając ikony "i20" a w niej opcji "rozpylacz". Za pomocą +/- regulujesz grubość i gęstość twojego rozpylacza. Wyjście z opcji ikony i20 uzyskasz wciskając prawy klawisz myszy.
- i13- Litery. Za pomocą wskaźnika myszy umieść migający kursor w miejscu, w którym chcesz rozpocząć pisanie tekstu i wciśnij lewy klawisz myszy. Kursor możesz przemieszczać na trzy różne sposoby: spacją, kursorami (o 1 kursor tekstowy) i klawiszami Amiga/ALT (o 1 kursor graficzny) Lewy klawisz Amiga/ALT przesuwają kursor w lewo lub w prawo, natomiast klawisze prawe, w górę lub w dół.
- i14- Wycinanie. Opcji tej używasz, gdy chcesz powielić istniejący już rysunek lub jego fragment. Lewy przycisk myszki przyciskasz w miejscu, od którego chcesz rozpocząć
- i15- Regulator skali kolorów. Po uaktywnieniu tej opcji będziesz mógł zmienić wybrany przez siebie kolor z dostępnej palety kolorów na każdy inny stworzony przez ciebie. Rzeczywisty kolor, który widzisz na ekranie to mieszanka trzech kolorów : czerwonego - RED, zielonego - GREEN i niebieskiego- BLUE. Regulując odpowiednio położeniem wskaźnika za pomocą +/- przy literze oznaczającej dany kolor-składnik uzyskasz nowy kolor. Kolor ten zastąpi kolor poprzednio używany.
- i16- cofnięcie decyzji. Jeśli podczas rysowania okaże się, że ostatni twój ruch nie był taki jak potrzeba, możesz jego efekt skasować. Opcja ta kasuje jedynie ostatni błąd.
- i17- Zmazywanie. Najprostsza chyba opcja - zmazuje zawartość całego ekranu.
- i19- Operacje z dyskiem - ta opcja zostanie szczegółowo opisana w dalszej części instrukcji.
- i20- Informacje- pod tą ikoną umieszczonych zostało kilka opcji, które mogą zainteresować bardziej zaawansowanych "Amigowców":  
FORMAT IFF- jest to najczęściej chyba stosowany format zapisu rysunków dla Amigi. Jeśli chcesz, aby twój rysunek można było wyświetlić na innym programie graficznym musisz mieć włączony właśnie ten tryb.  
FORMAT MAT - nowy, specyficzny dla programu format zapisu rysunków. Niestety mogą wystąpić kłopoty z odczytaniem rysunku w innych programach, jednakże pozwala on na zapisanie tegoż rysunku jako pliku o prawie dwukrotnie mniejszej długości. Używanie tego właśnie formatu zalecamy w przypadku składowania dużej ilości rysunków na dyskiecie.

**ROZSZERZENIE**- wyłączenie tej opcji spowoduje, że rysunek będzie nagrywany bez dodatkowego rozszerzenia.

**ROZPYLACZ** - opcja ta pozwala na zdefiniowanie własnej gęstości i wielkości stosowanego rozpylacza. Tak jak w poprzednim przypadku ustawienia zmienia się za pomocą przełączników +/-.

**AUTOR** - ta opcja to dane na temat wersji programu, autora i producenta.

**WYJŚCIE** - opcja służąca do opuszczania programu. Przed definitywnym wyjściem komputer poprosi o potwierdzenie decyzji.



Niestety, mimo największych starań nie udało nam się uniknąć pewnych wstawek w języku angielskim. Dla uproszczenia i wyjaśnienia pewnych kłopotów, które mogłyby się pojawić podczas pracy z dyskiem na rysunku tym przedstawiliśmy w uproszczeniu okno robocze. Aktualna operacja- w miejscu tym umieszczona jest nazwa operacji, którą wykonujesz (zapis, odczyt, usunięcie)

OK- po wybraniu za pomocą myszki pliku który nas interesuje tą opcją zatwierdzamy nasz wybór.

Parent- pozwala przejść do nadrzędnego katalogu.

Cancel- operacja pozwalająca wyjść z menu.

Devices- wybranie jej pokaże aktualnie aktywne urządzenia logiczne (jeśli zmieniasz dysk skorzystaj z tej opcji)

Pliki i katalogi - w tym oknie pokazują się nazwy katalogów i nazwy plików znajdujących się

na twojej dyskiecie.

Nazwa katalogu i pliku - górna część tabelki oznacza skąd ( z jakiej stacji) jest ładowany plik, jakie ma rozszerzenie (IFF, MAT itp.). Dolna część natomiast zależna jest od naszego wyboru. Tu ukaże się nazwa i rozszerzenie pliku, który wybraliśmy do wgrania.

Uwaga ! Program pracuje w rozdzielczości 320\*200 czyli w tzw. niskiej rozdzielczości.

Program wymaga 1MB pamięci i systemu 1.3 lub nowszego. (A500/600/1200)

Niestety, ze względu na wciąż istniejący w naszym kraju proceder piractwa zmuszeni zostaliśmy do zabezpieczenia programu przed nielegalnym kopiowaniem. Z tego względu nie jest niestety możliwe wykonanie kopii programu. Wierzymy, że w przyszłości stosowanie tego typu zabezpieczeń nie będzie konieczne. Przepraszamy Państwa za powstałe z tego powodu utrudnienia.

#### GDY WYSTĄPIĄ PROBLEMY :

Podczas wgrywania mogą się państwo zetknąć z przypadkiem gdy program nie będzie chciał się wgrać. Co należy sprawdzić i zrobić?

- sprawdź, czy wersja programu jest oryginalna (nalepka na dysku, pudełko, instrukcja).

Jeśli tak nie jest, to warto chyba pomyśleć o oryginalnej wersji i zwrócić się do najbliższego sklepu z oprogramowaniem.

-sprawdź, czy w pamięci nie pozostały "resztki" jakichś programów.

Najlepiej wtedy wyłącz komputer na kilka sekund w celu dokładnego wyczyszczenia pamięci.

Życzymy przyjemnej zabawy i wielu wspaniałych rysunków  
Promic group.

Wszelkiego rodzaju uwagi i propozycje na temat programów prosimy kierować na adres:

#### **PROMIC group**

Sikorskiego 115 66-400 Gorzów Wlkp

tel. (095) 245-05

UWAGA !

**DROMIC group** jest jedynym właścicielem praw do niniejszego programu oraz instrukcji.

Wszelkie prawa zastrzeżone. Jakiegokolwiek kopiowanie lub inne powielanie (poza sytuacjami wymienionymi w instrukcji) całości lub fragmentów programu i instrukcji bez zgody **DROMIC grp** jest zabronione.