Textury Graficzne v1.0 Instrukcja

I. Wprowadzenie.

Textury_Graficzne_v.1.0 To zestaw grafik, które mogą być używane w różnoraki sposób, począwszy od używania ich jako tła pod czcionki do własnych programów, przez użycie ich w programach prezentacyjnych (np.Scala), aż do używania ich jako materiałów w programach do raytrassingu (np.Real 3D).

Wszystkie textury zawarte na dwóch dyskach (nagranych w są zapisane w standardowym formacie graficznym IFF, który jest rozpoznawany przez praktycznie wszystkie programy graficzne, raytrassing'owe i prezentacyjne na Amigę jak np:DeluxePaint, PPaint, Brilance, Real 3D, Scala. Do tworzenia textur użyte zostały następujące programy: DeluxePaint IV v4.6 AGA, Real 3D v1.4 i SceneryAnimator v4.0.

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

1.Drewno:

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

2.Fractal-lands:

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

3.Mozajki:

...Tym mianem można określić szeroką gamę obrazów powstałych na skutek symetrycznego odbijania (kopiowania na ekranie) małego wycinku obrazu. Taką techniką można często uzyskać bardzo ciekawe wzory.

4.Tool-screens:

Czasami potrzebny jest nam ekran główny jakiegoś programu np. kiedy piszemy pracę o danym programie, bądź jako materiał do jakiegoś programu 3D. Wtedy też gdy nie mamy odpowiedniego programu do grabbowania nie wiemy skąd to wziąć. Właśnie w tym katalogu znajdują się ekrany główne z bardziej znanych programów użytkowych dostępnych na Amigę (ze względów objętościowych są one spakowane PowerPackerem).

5.Fantazja:

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

II. Oznaczenia textur.

Użytkując zestaw textur można się spotkać z nazwami textur, które mają dosyć specyficzny "wygląd" np."Textura_XX.Hi-over.128". Oznacza to, że Textura numer "XX" jest w rozdzielczości Hi-res (640*256) w overscanie (overscan to tryb, w którym nie mamy ramek na ekranie) i w 128 kolorach. Oto wzór ogólny nazwy textury:

Textura_XX rozdzielczość-[lace]-[over].liczba_kolorów

Oznaczenia w nawiasach kwadratowych są opcjonalnymi możliwościami.

III. Tryby wyświetlania Amigi

Textury zawarte w pakiecie są przeznaczone zarówno dla Amig z układem graficznym AGA (A1200,A4000), jaki z układem ECS/OCS (A500,A500+,A600,A3000). Trzeba jednak pamiętać, że na przykład textura w wysokiej rozdzielczości i w 32 kolorach nie zostanie "zauważona" przez programy działające na "starych" AMigach. Są jednak wyjątki. Mianowicie programy graficzne typu Dpaint czy Brilance odpowiednio konwertują rozdzielczość obrazka, lub ilość użytych w nim kolorów (oczywiście

jeżeli sobie tego zażyczymy), jednak należy pamiętać, że traci się wtedy na jakości rysunku. Poniżej przedstawiony został spis trybów graficznych dostępnych w różnych modelach Amig.

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

IV. Przykładowe sposoby użycia textur.

1.Wgranie textury pod DeluxePaintem.

- a) wgraj Dpainta.
- b) z pierwszej kolumny pool down menu wybierz "LOAD" lub naciśnij PAmiga+L.
- c) po ukazaniu się requestera, włuż dysk z texturami
- d) zaznacz w Volumes "df0:".
- e) wybierz ineresującą cię texturę i naciśnij Load.

2.Wgrywanie textury i ustawianie jej jako materiału w programie Real 3D v1.4.

- a) wgraj Reala 3D.
- b) z pierwszej grupy pool down menu wybierz materials i create material.
- c) po ukazaniu się requestera naciśnij select i wybierz interesującą cię texturę.

- d) ustaw odpowiednie parametry tworzonego materiału
- e) wpisz nazwę tworzonego materiału w górnej rubryce
- f) naciśnij "O.K".
- g) po zniknięciu requestera nadajesz obiektowi stworzony materiał uaktywniając nazwę obiektu naciskając klawisz 'B' i wybierając z requestera nazwę materiału.