

Et voilà!

Odhodlali jste se vzít do ruky FLASH! demostrační kazetu speciálně zhotovenou pro Vaše potěšení a praktické použití. Takže ji nyní vložte do SAM Coupé. Jestli že si si nejste jisti jak, podívejte se na str. 8 uživatelského manuálu, kde je vysvětleno kabelové propojení mezi počítačem a magnetofonem a nastavení magnetofonu je popsáno na str. 20. Když je vše nastaveno, zadejte LOAD " " a pak stiskněte klávesu [RETURN] na klávesnici a spustíte magnetofon s kazetou FLASH!. U této příručky uvádíme názvy všech funkčních kláves na klávesnici v hranatých závorkách, např. [RETURN].

Strana A obsahuje úvodní kolekci demostračních programů spolu s uměleckou pasáží kouzelníka Bo Jangeborga. Na straně B přichází nejdřív atraktivní druh grafiky, následují demostrační programy.

Budete seznámeni s těmito ukázkami vaší předlohou znaků na SAMovi a přivítáme, jestliže použijete klávesu [BREAK]. Tak podívejte se, jak pracují basicové programy. Tato příručka je věnovaná Flash! ukázkovým pasážím, které Vás naučí využívat schopnosti grafiky na SAM Coupé.

Flash! je v podstatě druh grafického procesoru, který Vám dovoluje dosáhnout jakékoli představy, kterou si dovedete vymyslet, zobrazit ji na obrazovce a použít ji ve Vašich programech. Není to jen působivé, ale také zábavné. Jestliže je Flash! nahrán, objeví se "pracující" obrazovka. Je zde řada možností, které jsou k dispozici, pro Vaše použití a manipulaci s grafickými symboly, zobrazenými v řadách a sloupcích. "Kontrolní" oblast je umístěna v nejvyšší části obrazovky a je upravena stejně jako diagram nahoře. Spodní část obrazovky Vám ukazuje, se kterým grafickým symbolem chcete pracovat a my jsme dodali dostatek symbolů, takže můžete začít ihned.

Flash! byl úmyslně koncipován tak, aby umožnil snadné použití, jakmile se naučíte měnit "kontrolní" oblast, zjistíte, jak je to jednoduché!

Vlastní (hlavní) menu

Jestliže považujete " kontrolní " oblast za vlastní menu pak vše co musíte udělat je to, že stisknete to, co tě zajímá a to Vám bude ihned nabídnuto. Existuje ale možnost jiné volby v menu a vy se také naučíte, jak je "stáhnout" dolů, abyste si je vybrali

Obrazy

Podívejte se na řady čtverců se symboly v nich. Nazýváme tyto čtverce " obrazy " a každý symbol představuje rys, který se objeví vždy když otevřete čtverec. Čtverec nalevo na spodní řadě má představovat štětec a vy si všimněte malého obrázku, na kterém je krátká tužka.

kurzory

Krátká tužka je Uáš vlastní kurzor a používáte ji k umístování všech předmětů v menu, které Uás napadnou. Existují jiné kurzory připravené Uám pomoci a my Uám vysvětlíme jejich účel, jakmile půjdeme dopředu, ale všechny kurzory se pohybují po obrazovce stejným způsobem. Máte možnost používat joystick nebo myš, ale předpokládáme, že používáte k jejich ovládání (kurzorů) kláves. Jeden stisk klávesy pohne kurzorem o jeden bod po obrazovce. Jestli že používáte tlačítka " dolů ", kurzor se pohybuje, dokud ho držíte.

[↑] - pohyb nahoru

[←] - pohyb vlevo

[↓] - pohyb dolů

[→] - pohyb doprava

Přemístěte krátkou tužku do spodní části obrazovky a sledujte, jak rychle se může pohybovat. Zjistíte, že se pohybuje napříč diagonálně, jestli že držíte obě kontrolní klávesy. Sjedte do dolní obrazovky a pozorujte barevnou šachovnici. Nalevo od menu je zobrazena zvětšená verze kteréhokoli kurzoru pohybujícího se v grafickém obrazu, druh " zvětšeniny " ; která bude užitečná při tvorbě a pozměňování jemných detailů v obrázcích a animacích (Aho, Flash! také dovede animace). Nyní přemístěte kurzor do vlastního menu, což způsobí, že uvidíte " zvětšeninu "

oblasti obrazovky umístěnou v barevné tabulce, znázorňující všechny odstíny, které jsou uvedeny na str 66 uživatelského manuálu. Umístěte kurzor kamkoli do oblasti barevné tabulky a nechte ho tam.

Akční klávesy

Jakmile kurzor ukazuje na nějakou volbu v menu nebo na bod v grafickém obrazu, musíte být schopni provést výběr nebo spustit průběh kroku. Jinými slovy, budeme předpokládat, že budete používat Vaši klávesnici k ovládnutí a klávesy [N] a [M] budou mít úkol výkonu jako speciální " akční klávesy ".

Paleta (výběr barev)

Když se podíváte na spodní řadu v menu, uvidíte všechny barvy, které jsou běžně zahrnovány do 16 bodů Vaší malířské palety, očíslovaných od 0 do 15. Dlouhý sloupec nalevo znázorňuje podkladovou barvu P, sloupec na pravé straně ukazuje používanou barvu písma. Můžete si zvolit kteroukoli ze 128 barev nabízených na šachovnici a natřít jí na kterýkoli očíslovaný kod a také zadat, zda se daná barva má použít jako pozadí či jako barva písma.

Volba barvy

Umístěte kurzor a zvolte barvu, kterou chcete a která je odlišená od již použité na očíslovaný kod. Barevný sloupec nalevo je " směšovací " plocha a když je nová barva aktivována, dojde k jejímu přenesení tam. Další stisk " akční " klávesy způsobí, že dostaneme běžnou INK (barvu písma) barvu. Můžete tedy aktivovat " směšovací " plochu přímo. Jestli že je INK nastaveno na některý z 16 bodů, může to být aktivováno (spuštěno) vysláním do " směšovací plochy. Rovněž pohybem kurzoru podél různobarevného sloupce reprezentujícího běžný výběr 16 barev slitých do palety barvicích bodů. Jestli že je kurzor na místě jednoho z nich, stiskněte [N] k vyplnění barvou na pozadí, [M] pro vyplnění barvou pro tisk (písmo).

Míchání barev

Zde je několik krátkých tipů, jak používat číselných kláves na vaší klávesnici k provedení okamžitých změn barev

- [1] míchá přibranou INK barvu o 1 barev. nádobu doleva
- [2] míchá přibranou INK barvu o 1 barev. nádobu doprava
- [3] míchá přibranou PAPER barvu o 1 barevnou nádobu doleva
- [4] míchá přibranou PAPER barvu o 1 barevnou nádobu doprava
- [5] vypíná a zapíná atribut jasů

Analýzy barvy

Pokročilí uživatelé se mohou zajímat o zprávu o barevné analýze znázorněnou vlevo od menu. Je to RGB, která se skládá z červené, zelené a modré složky, které tvoří základ všech barev v řadovém výběru. Jednotlivá čísla pod každou složkou ukazují podíl těchto barev smíchaných dohromady do malby, právě existující výběr z barevné škály a číslo dole, což je číslo, které je uváděno v barevné škále uživatelského manuálu. Např.: barva číslo 37. je vytvořena 4-mi díly červené, 2-ma díly zelené a 2-ma díly modré.

Barevná analýza je zpravidla dána sudými hodnotami červené, zelené a modré, vy ale můžete měnit složení lichými hodnotami pohybem kurzoru na spodní řadu ukazatele barevné analýzy a stisknutím [M] pro lichou hodnotu (což vyvolá nepřesnou změnu) nebo stisknutím [N] klávesy, což vyvolá návrat k sudé hodnotě. Můžete také míchat barvy přímo změnou RGB -čísla, tím způsobem, jak je to popsáno níže v "CYC rychlosti".

Cyklování

A nyní k některým přímým speciálním efektům.

Ve spodní části ukazatele barevné analýzy jsou velká písmena CYC, která znázorňují "cyklické" funkce. Jestli že se podíváte na barevné nádoby 0-15, můžete vidět, že dvě z nich mají zvýrazněnou zelenou barvu. Ty limitují rychlé série barevných změn, které mohou být znovu a znovu opakovány.

První zvýrazněné číslo ukazuje, kde sekvence začíná a druhé, kde končí. Když chcete změnit tyto omezení, jednoduše nastavte kurzor a stiskněte [N] v případě začátku sekvence nebo [M] pro její konec. K indikaci rychlosti cyklování běžte k symbolům minus a plus pod CYC a dotkněte se jich kurzorem. Je zde řada rychlostí od 0 do 99 a vy můžete snížit nebo zvýšit rychlost barevné změny použitím [N] ke změně rychlosti o 10 jednotek za jednotku času a [M] pro změnu rychlosti o 1 jednotku za jednotku času.

Například: zvýrazněte řadu barevných nádob od 2 do 14, pak zadejte velmi vysokou rychlost barevného přechodu zadáním rychlosti 5.

Nyní umístěte kurzor vlevo od C, aby změny probíhaly směrem vlevo nebo vpravo od C, v tom případě probíhá cyklování doprava. Nebo můžete zvolit Y, pak začne kmitat mezi dvěma zvolenými barevnými nádobami. Stiskněte jedno z tlačítek [N] nebo [M] ke startu kteréhokoli z těchto speciálních efektů, regulujte rychlost změnou hodnot přidáním nebo ubráním a zastavte snížením rychlosti na nulu. Písmena FLA blízko u plusu a minusu (na obrazovce) jsou používána ke spuštění FLASH (příkazem) v módech 1 a 2. Informujte se prosím v uživatelském manuálu, jestliže nerozumíte tomu, co to znamená.

Umělecký blok grafiky, který zabírá jen dvě třetiny obrazovky, najednou je užitečný podobně jako konvice s čokoládou. Upně vpravo od menu je svislý sloupec indikátoru. Vystínovaná oblast znázorňuje část obrazovky, která je tmavá. Pohybem kurzoru nahoru a dolů po tomto sloupci a

pak stisknutím [M] můžete vertikálně scrollovat grafiku. My jsme zabezpečili kontrolu odkrytí celé obrazovky, k tomu dojdete v další části.

Obrazy

Nyní můžete začít experimentovat s grafikou a kreslit na obrazovku! Protože se proces tvorby obrazu ve vašem počítači převádí na skupinu bitů, existují dva možné nezávadné obrazy. - OK a UNDO.

OK - spokojenost

Pokaždé, když se cítíte spokojeni s úsekem vašeho díla, je dobrý nápad to sdělit počítači. Jednoduše navedte kurzor na OK a stiskněte [M]. Počítač pak zafixuje daný stav obrazovky do paměti a použije ho jako srovnání. OK je automaticky vykonáno pokaždé, když použijete BLOK nebo CUT obrazy, nebo " PULL Down " menu uvnitř BLOCK a BLOCK 2.

UNDO

Na druhou stranu jestliže se dopustíte omylu s grafikou a zapletete se, musíte kurzorem spustit UNDO - obraz a stisknout jednu z " akčních " kláves. Počítač vymaže na obrazovce všechno, co bylo zadáno po posledním potvrzení OK, následuje znovu start od místa, kde jste naposled potvrdili. A když ještě přemýšlíte, další stisk " akční " klávesy zruší UNDO ! Oba obrazy OK a UNDO budou zeleně blikat, když je použijete k indikaci toho, že počítač bere na vědomí vaše instrukce.

Jestliže jste byli netrpěliví a pouštěli ostatní obrazy pořád dokola jste zdvořile vyzváni, abyste začali od začátku a nahráli Flash! znovu, protože další část této příručky krok po kroku vede k tvorbě grafických představ a všechna nastavení musí být přesná, když Flash! odstartuje.

Pro jednoduché kreslení na obrazovku existuje volba mezi dvěma metodami. Můžete použít řadu barevných štětců, od nejjemnější malířské linky až do ekvivalentu válečku!

Nebo můžete zvolit spray, možno s řadou různých trysek, dovolujících více jemných zprůhlednění. Toto je metoda zaplnění většího prostoru obrazci a texty.

Barevný štětec

Když Flash! odstartuje, automaticky používáte tenkou čáru barevného štětce. Pohybuje se pomocí obvyklých kláves, tak ho umístěte kamkoli na obrazovku a začněte barvit. Když chcete barvit běžnou PAPER barvou, podržte klávesu [N] " akční " klávesu dole a pohybujte kurzorem směrem, jakým chcete. To má za následek smazání všech bodů které mají danou barvu INK. Podobně jestliže chcete barvit použitím dané barvy INK, podržte [M] dole zatímco se pohybujete po obrazovce.

Uýměna štětců

Nyní přejedte kurzorem napravo od menu, kde najdete 3 obrazy postavené na sobě. Ten vespoju se používá k výběru nového barvícího štětce, tak ho nyní spustte a podívejte se na řadu nabídek. Přemístěte [I] [O] kurzorem levo doprava a doleva a pozorujte odlišné štětce v dolní části obrazu BRUSH SELECTION. Když jste se rozhodli, stiskněte [M] a skuste kreslit novým štětcem. Po zkoušce různých štětců smažte obrazovku pomocí UNDO a spustte obraz SPRAY CAN.

SPRAY CAN

Toto je používáno přesně stejně jako barevný štětec. Když chcete změnit spray, běžte k příslušné nabídce, který je určen k výběru spraye a experimentujte s různými možnostmi. Ušimněte si, jak má použití různých kreslítek nepatrně odlišný efekt závisející na tom, zdali se používá SPRAY nebo BRUSH.

Plnění

Jestliže je to nutné, smažte Vaši poslední mazaninu a nakreslete čtverce po celé obrazovce. Nyní zvolte možnost plnění plochy barvou, nebo vzorem. Obraz FILL vyvolá nový kurzor, aby Vám připoměl, že se jedná o jinou metodu manipulace s obrazy, tak přemístěte tu mobilní nádobu s barvou do obdélníku, který jste narýsovali a stiskněte [M] k plnění daného vzorku, což se objeví v PATTERN SELECTION (obrazě) (nejvyšší obraz v sloupci tří obrazů v pravo od menu).

Plnění v modu 3 probíhá přes půlku obrazovky najednou. Můžete tedy barvit a používat spray použitím těchto vzorů. Tento proces je spuštěn stisknutím tlačítka [F9] na klávesnici. Jednoduché zkratky najdete na konci této příručky.

Když chcete kreslit geometrické obrazce rukou, zabere to hodně času a výsledek může být snadno nepřesný. Ale nezapomínejte, existují zkratky, které Vám pomohou. Nejprve zvolte příslušný štětec a pak experimentujte s následujícími metodami.

Kolo

Spustte obraz EMPTY CIRCLE (nahore), který představuje obvod kružnice. Nakreslete kružnici vybráním místa kurzorem na obrazovce, abyste zvolili střed stisknutím [N]. Pak posuňte kurzor tam, kde chcete mít okraj kružnice a stiskněte [M]. Můžete kreslit tolik kružnic, kolik chcete, mohou se překrývat. Spuštěním spodního obrazu FILLED CIRCLE mohou být kružnice kresleny jako předtím, ale jsou automaticky barveny danou barvou nebo vzorem.

Elipsa

Obrazy se dvěma elipsami pracují přibližně stejně jako ty, které dovolují kreslení kružnic. Nejprve aktivujte obraz EMPTY nebo FILLED ELIPSE a pak nastavte střed stisknutím [N]. Nyní experimentujte s Vaším kurzorem před stanovením konečných souřadnic elipsy stisknutím [M].

Je umožněna volba svislých nebo vodorovných os.

Box (krabice)

Tento pár obrazů spouští kreslení čtverců a obdélníků, můžete zvolit EMPTY nebo FILLED BOX. Podobně jako u kružnic a elips používáte [N] k nastavení první obrazkové souřadnice nebo počátečního bodu a potom jezdíte s kurzorem dokud nejste spokojeni s velikostí Vaší krabice což oznámíte stisknutím [M].

Kružnice, elipsy a krabice zůstávají nadále plněné, dokud je jejich umístění fixováno na obrazovce stiskem [M].

Usečka (čára)

Existují dva obrazy, jejichž aktivací lze dosáhnout nakreslení jednoduché úsečky. Jeden konec vytvoříte pomocí CONTINUOUS LINE nastavením počátečního bodu stisknutím [N] a pak přesunem kurzoru na jakýkoli počet dalších posic a stisknutím [M] kdykoli chcete aby úsečka pokračovala. Jestli že chcete zvolit další počáteční bod, jednoduše stiskněte [N] znovu. Pomocí spodního obrazu RADIATING LINE nastaví [N] počáteční bod. Stejně jako předtím, ale počítač ho použije jen jako referenční umístění dokud nestisknete [N] znovu, abyste zvolili ten nový.

Nastavte nyní referenční bod a pak kreslete úsečky směrem od něj stisknutím [M] pokaždé když označíte kurzorem každý konec úsečky.

BLOK

Jak jste mohli vydedukovat autor programu Flash! je Svéd Byl vyzván aby vysvětlil, proč zvolil tento obraz (BLOK) laimy jsme byli požádáni, abychom uvedli tuto odpověď. Nyní je vše jasné, můžete být uvedeni do nejúčinnějších funkcí tohoto grafického oddílu. Když je BLOK spuštěn, "FLASH!" ihned zobrazí úplnou obrazovku grafiky a čeká až nadeřinujete bloku grafiky uvnitř pulsujícího okénka. Můžete pokládat prázdnou obrazovku za blok (když chcete), nebo

předefinovat barvu jejich okrajů nastavením prvního rohu "okna" kurzorem a stiskem [N].Kurzor se pak může pohybovat po obrazovce a vy ho můžete sledovat posunováním v jakémkoli směru.K ohraničení bloku stiskněte [M].To je místo,kde začíná skutečná zábava.

Udělejte malý blok,tak jak je popsáno výše.Nyní ho přesuňte napříč obrazovkou obvyklou klávesou.Nalepte kopii Vašeho bloku na místo stiskem [M] a posuňte ho dále.Můžete umístit tolik kopií bloku kolik chcete a mohou se jakkoli překrývat.Možná potřebujete smazat obrazovku na tomto místě před vyskoušením následujících speciálních efektů s těmito klávesami:

- [1] invertujte vše,co je v bloku
- [2] způsobí zvětšení
- [3] otočí obrázek o 90 stupňů kdykoli je stisknuta
- [4] způsobí různé speciální efekty v různých módech, což má za následek jisté polohy obrázku spolu s obrysy a zvětšením.(Pokročilí uživatelé tomu mohou rozumět jako provedení logické operace OR)
- [5] způsobí zesvětlení a někdy i zvětšení.(Operace XOR)

Nejlepší způsob jak porozumět těmto efektům je jejich použití ve 4 různých módech.(Nezlobte se,existuje speciální menu pro okamžitou změnu módu).

Vystřihování (CUT OUTS)

Tento obraz vyvolá jednoduchý návod k vytvoření bloku tak jak je popsáno výšenaťe umožňuje Vám pohybovat nepravidelnými tvary v obdélnících.

Pravděpodobně se domníváte,že [N] je používáno spolu s kurzorem k nastavení počáteční pozice na obrazovce a [M] fixuje hranice Vašeho vystřihaného tvaru.

Animace

A nyní něco velmi speciálního!

Představte si natáčení bloku grafiky;uděláte kopii,velmi málo ji pozměníte,zkopírujete znovu a opakujeťe tento

postup dokud nemáte sérii "okének" podobně jako u videa nebo filmu. Bez problému: pohyby můžete dělat pomocí FLASH! Dříve než je aktivován obraz animace filmového pásku, nahradte ty obrazy, které jsou normálně na pravé straně od menu šesti novými obrazy.

MARK je používáno k nastavení grafického ukazatele k uchopení daného bloku jako rámečku pro Vaši animační sekvenci.

FRAME (písmeno F s párem vyšších a nižších šipek) je Váš rámečkový čítač. Je používán k počítání rámečků v sekvenci, která je daná během výroby.

Prostě spustte šipky, aby se Vám změnilo číslo. Primitivní počítačová animace používala dva rámečky a dnes je normální používat např. 6 rámečků. FLASH! je nápadně odlišný! Můžete tvořit až 99 rámečků najednou a promítat je tak rychle jak chcete, záleží to na tom, jak jsou velké! Ale protože se všechny rámečky musí objevit na obrazovce před tím než mohou být použity v sekvenci, větší množství budou muset být ponechána poněkud menší.

Rychlost je zastoupená v obraze S a číslo v něm ukazuje rychlost, se kterou je animační sekvence zobrazována (od 0 do 255).

Hodnota zpoždění kolísá s velikostí rámečků.

QUIT je možnost zpětného zavolání všech kreslicích obrazů ve vlastním menu. Začátek a konec (BEGIN a END) je pár obrazů používaný k definování rámečku, na kterém animační sekvence začíná a končí. Abyste toho dosáhli, spustte čísla v těchto ikonách a když je sekvence spuštěna, obrazovka se vymaže a promítací plocha přesného rozsahu Vašeho animovaného bloku se objeví vlevo nahoře ve Vašem obrázku. Animační sekvence se bude sama opakovat podle Vašich instrukcí FRAMES, SPEED, BEGIN, END.

Jestliže je vyvolána animace, která ještě není definována FLASH! automaticky skočí na MARK a čeká až zadáte nový ukazatel. Možnosti animace jsou téměř nekonečné, jestliže jsou používány s jinými grafickými metodami možnými ve FLASH!

Měly by být vyzkoušeny 2 možnosti z nabídky se znaky předtím, než budete pokračovat k dalším menu zabezpečujícím Vaše grafické programování.

TEXT

Když aktivujete tento obraz, bude Vám ukázán nový kurzor v podobě sloupce na sázení písma. Nařídte ho na obrazovku na kteroukoliv pozici, kam by jste chtěli zadat nadpis, nějaké grafické symboly nebo něco z počítačové klávesnice. Stiskněte [M] k vložení textu a něco zadejte. Můžete použít [DELETE] ke smazání omylů nebo nastavit kurzor zpátky na přepsání na další úsek. K odeslání textu na obrazovku stiskněte [RETURN]. Jestliže to neděláte, zůstane každý text v "zásobníku". Stisknutím klávesy [EDIT] můžete váš text posunovat po obrazovce a reponovat ho.

FONT (sazba)

Jestli že je zvolen obraz FONT, obrazovka se úplně změní. Je zobrazen celý soubor znaků spolu se zvětšenou pracovní plochou. Umístíte kurzor za soubor znaků a označte nový pracovní prostor stisknutím [M]. Nyní umístíte kurzor nad kterýkoli zvětšený znak a měňte ho bod po bodu použitím [N] ke smazání (vypnutí) a [M] ke vložení (zapnutí). Můžete udělat ještě celou hromadu navíc, abyste tomu přišli na kloub. Když je FONT obraz aktivován, v zeleném řádku je 5 speciálních menu, které jsou dosažitelné pohybem kurzoru na úplný vrchol obrazovky a dotknutím se příslušného nadpisu u menu.

Zleva doprava jsou nová menu:

FILE - (plnění) je úplně vysvětleno v jeho vlastní části později v této příručce. Je používáno ke spojení existujících nebo nových typů písma (nebo sazeb) s Vašimi programy a výběr je: DRIVE, LOAD, SAVE, CAT, VERIFY, ERASE, QUIT

FONT - jste nespokojeni s Vaším souborem znaků? Pak spusťte nové FONT menu a zvolte ze SMALL, BOLD, GOTHIC, nebo FUTURE. Jestliže Vám nevyhovují, můžete v nich

- WOKS100 Změnit cokoli chcete. Sada special je pro manipu-
laci kurzorových obrazů BRUSH a SPRAY a také je
možno nahrát do jiných sad.
- CHR - změni jeden znak zobrazený výrazně v menu, jako
např: INVERT udělá negativní verzi znaku inverzní
bod po bodu.
- MIRROR udělá zrcadlový obraz znaku.
- TURN otočí znak o 90 stupňů kdykoliv ho použijete
- ALL - měni zároveň každý znak v souboru znaků přesně
tím způsobem jako INVERT, MIRROR a TURN.
- QUIT - Vás vrátí do hlavního menu " FLASH! "

Stahovací menu (PULL-DOWN MENUS)

- Následující část pojednává o všech skrytých menu, která
jsou vyvolána z výběru zobrazeného podél zelené horní
řádky hlavního menu. Jestliže pohnete kurzorem a dotknete
se jedné z nich, Vaše menu bude okamžitě " stáhnuto ".
Všechny možnosti obsažené v každém stahovacím menu jsou
volitelné jako obvykle pohybem kurzoru nad výběr a akti-
vací výběru stisknutím [M] nebo [N]. Když se určitá
možnost (volba) objeví na zeleném podkladě, znamená to, že
nemůže být použita v daném módu nebo že je nevhodná pro
konkrétní zařízení které používáte, třeba diskový drajv.
Jinak tento druh zvýraznění volby ukazuje co je právě
zadáno. Usvětlíme postupně jednotlivá stahovací menu,
začneme vlevo nahoře od hlavního menu.

FILE (nabídka)

- Je část, kterou budeš ovládat všechna umělecká veledíla
nebo čerpat z "FLASH!". Nezkoušení uživatelé se nejprve
seznámí s pojmy softwaru a technikami SAVEingu (ukládání
a LOADingu (vkládání), toto všechno je vyloženo v hlavě 3
uživatelského manuálu. Od shora dolů v tomto Pull-Down
(stáhnout dolů) menu je následující výběr.
Drive volí mezi magnetofonem a disk drivem pro uložení
obrazovek a řádků.

LOAD připravujeme "FLASH!" k přijetí obrázku na obrazovce do příslušné paměti.

SAVE uvádí v činnost uložení běžné obrazovky na kazetu, nebo disk

VERIFY kontroluje, že nahraný obraz na obrazovce je shodný s běžnou obrazovkou.

CAT je zkráceně CATalogue (seznam) a ukáže seznam všech jmen řádků uložených na disketě a připravený k zavedení.

QUIT posílá mimo menu a vrací k SAM BASIC programu.

Tiskové menu

Používá se k vytištění obrázku z obrazovky na papír.

FINAL - použije "FLASH!" k přípravě nejkvalitnější kopie běžné obrazovky v jednobarevné kresbě podle přísloví " množství odstínů černé, šedé a bílé ".

DRAFT - připraví " FLASH! " na Vaše doporučení k výrobě fotografického snímku - kvalitní obraz běžné obrazovky.

LARGE DUMP - je dostupný pro uživatele specialisty a tiskne úplný grafický obraz v " krajinném " rozměru.

SMAL DUMP - zapisuje povely ke zmenšení velikosti barevného tisku, mimo výroby rozměru "portrét " (nebo s papírem otočeným kratší hranou nahoru)

GREY DUMP L - tiskne jednobarevnou verzi LARGE DUMP použitím 16 odstínů

GREY DUMP S - tiskne jednobarevnou verzi SMALL DUMP v týchž 16 odstínech.

Blok menu

Toto je podivuhodně tvořivé menu, které obsahuje izolovaný obdélníkový blok Vaší obrazovky a seká z ní kousky.

Dostaneš tak velkou nabídku, že potřebujeme pro všechny volby 2 sloupce. Povšimněte si, že protestuje při práci s úplnou obrazovkou.

Poznáte, že to začíná čistou obrazovkou považovanou v otázce za blok obklopený tečkovaným rámečkem.

Když se dostanete k práci na Vaší obrazovce, můžete očekávat, že použijete Váš řídicí kurzor k umístění jakéhokoli bloku chcete. Avšak k dosažení cílů Vašich tvořivých povelů je třeba pochopit význam akčních kláves.

WHOLE BLOCK (úplný blok)

Umísťuje nahoru úplnou grafiku z obrazovky jako "okno" grafického znázornění ke zpracování v některých způsobech zápisu da seznamu níže.

OPEN BLOCK (otevřený blok)

Dovoluje práci mimo pravoúhlé "okno" a je připraven k manipulaci jakéhokoli rozměru na obrazovce.

CLEAR

Dává návod k vyčištění a smazání okna. Jestli, že jsi se spletl použij UNDO.

INSERT

Dovoluje Vám LOAD (vlození) obsahu jiného obrazu do Vašeho okna a automaticky se navádějí na obrazovku.

SCROLL

Používá se k pohybu Vašeho okna spolu s rotováním.

TWIST (otáčení)

Bude při každém použití otáčet okna o 90 stupňů.

INVERT (obracení)

Přemění barvy pozadí a písma mimo okna.

MIRROR (zrcadlo)

Ukazuje přesně zrcadlově Vámi vytvořený obraz a výsledek zobrazuje.

THICKEN (zhuštění)

Dělá určité čáry a obrysy (náčrty) grafického obrazu silněji.

OUTLINE (obrys)

Tvoří určitý grafický efekt pozadí tvarů a čar na obrazovce. Nejlépe všemu porozumíte, když si to vyzkoušíte.

BLOK 2 Menu

Tyto volby jsou také určeny pro použití oken, netýká se však tolik grafické manipulace, ale manipulací barev uvnitř vytvořeného okna. To je příklad použití světle zelené barvy v Pull-Down menu ukazuje, že nemůžeš použít určité volby MODU.

SET ATTRI

Dovoluje zvýšit vlastnosti hodnoty v příslušných MODEch. (Snad jsi četl celý manuál, protože tu jednoduše není dosti místa v této příručce k příkladům všech jejich podmínek.

V příslušných MODE, SET INK, SET PAPER, SET BRIGHT, SET FLASH bude použito jejich vlastností, charakteru všech buněk uvnitř běžného okna.

SWAP P/I bude měnit barvy papíru k barvě jakéhokoli inkoustu všech čar a naopak.

REPL P/I bude nahrazovat běžnou barvu papíru s běžnou barvou inkoustu.

MODES menu

Toto je trikové menu. Jestliže jsi četl manuál, porozumíš proč máš volit mezi MODES 3 a 4. Nebudeš také překvapen když volíš mezi MODES 1 a 2 a jinými mody vyplývá ve všech druzích degradace a jiné podivné efekty.

MODES Pull-Down Menu je normálně nastavené pro operaci přes klávesnici v MODE 4, proto jsou oba výběry světle zelené. Ke každému použití grafiky Spectra bude vybrán MODE 1 a uvidíš, co se stane se vzorkem grafiky na obrazovce. Budeš se pravděpodobně chtít vrátit k SAM Coupé použitím MODE 4. Opravdu "FLASH!" si pamatuje, ve kterém modu má být nějaká grafika uložena z dosahu, ale pokud potřebuješ vložit (nahrát) grafiku a tato má být uložena někde jinde, nejprve zkontroluješ zdroj, protože "FLASH!"

je vloží do běžného MODE a mohou se dobře zaměřit.

INVERSE - změni každou barvu ukázanou na grafice tvé obrazovky v jeho obrácené podobě, dostaneš negativní efekt v MODU 1 a 2.

OVER - způsobuje " změnu " barev, které se překrývají na obrazovce když kreslíš v MODU 1 nebo 2.

COLOUR - dává pokyn " FLASH! " k použití běžné volby barev pro DRAWING (kreslení) nebo FILLING (plnění) v MODU 1 nebo 2.

PATTERN- vybírá běžný vzor pro použití štětce nebo sprá-
ye

MOUSE - dovoluje použít MGT myš pro kontrolu " FLASH! " místo klávesnice. Kurzor dovoluje pohyb myši. Knoflík 1 je rovnocenný klávese [M] a knoflík 2 klávese [N].

KEYWORD (klávesnice) - je volba pro kontrolu klávesnicí.

JOYSTICK - dovoluje použití joysticku pro kontrolu kurzoru.

FIRE - knoflík pracuje jako klávesa [M]. Ještě máte k práci klíč [N] z klávesnice.

MODE 1, MODE 2, MODE 3 a MODE 4 jsou vybírány obvyklou cestou z pravého sloupce menu.

FONT menu

Máme předtím přejít přes PULL-Down menu (uvnitř obrazového výběru). Můžete povolat následující různé typy znaků pro použití ve vašich vlastních programech a grafice: NORMAL, SMALL, BOLD, GOTHIC, FUTURE, podle toho které se ti líbí tak jako SPECIAL.

SCREEN Menu

Konečně PULL-Down menu nabízí několik speciálnějších voleb. Například:

GREY COL - dává palette k jednobarevným odstínům, z menu prostřednictvím jemných stupňů od šedomodré k bílé, tak dostanete efekt nově tištěný.

SPEC COL - okamžitě zaplní obrazovku barvami ze Spectra.

GRID - pracuje v MODEch 1 a 2 a uloží mřížku nad grafiku na obrazovce vedle různého znaku jasných buněk.

WIEW - odhalí celou grafiku na obrazovce. Stiskni N nebo M k návratu do menu.

CLEAR ANI - je mocný povel, vymaže všechny obrazy vytvořené v nějakém běžném pořadí.

FUNKCNI KLAUESY

Uživatelé mohou sledat snadnější použití funkčních kláves na pravé straně klávesnice SAM Coupé

F1 - pohybuje volbou velikosti štětce doleva

F2 - "- "- doprava

F3 - volba ZAP/VYP v modech 1 a 2

F4 - pohybuje volbou SPRAY doleva

F5 - "- "- doprava

F6 - COLOUR v modu 1 a 2 přeměňuje vlastnosti na ZAP/VYP

F7 - pohybuje volbou PATTERN (vzorek) doleva

F8 - "- "- doprava

F9 - používá výběr vzorů stejným způsobem jako ve stahovacím menu MODES