

Spis treści

Wprowadzenie	7
Wstęp	8
Wybór komputera	9
Zagadnienia sprzętowe	10
Objaśnienia skrótów i określeń w książce	11
Podstawy Workbencha	13
Blat	14
Interfejs	15
Ściągane ekrany	16
Menu i jego kontekstowość	16
Pliki ukryte	19
Zapamiętywanie położenia ikon	19
Aktualizacje	20
Wyszukiwanie plików	24
Kopiowanie, przenoszenie i usuwanie plików	24
Dostrajanie systemu do swoich potrzeb	29
Usprawnienie przeklikiwania się przez foldery	30

Tematy	31
Skąd brać tematy	33
Rozwiązywanie problemów z instalacją i deinstalacją tematów	34
Zmiana czcionek	35
Opcje GUI	36
Menu podręczne	36
Wskaźnik myszy	38
Tapeta	39
Wygaszacz	41
Belka WB	42
Gadżety na pulpicie	44
AmiDock	45
Wymiana ikon	47
Jak zmienić ikonkę dysku twardego.	49
Zmiana ikony w AmiDocku	49
Podmiana muzyczki startowej	51
Zmiana obrazka startowego	53
Podstawowe czynności	55

Rozpakowywanie archiwów	56
Instalacja programów	58
Montowanie obrazów płyt i dyskietek	59
Tworzenie obrazów płyt	60
Wypalanie płyt	61
Ripowanie płyt	61
Nagrywanie dźwięku	62
Obróbka dźwięku	63
Zrzut ekranu	65
Nagrywanie obrazu	66
Pozostałe oprogramowanie użytkowe	66
Programowanie	70
Jak za starych dobrych czasów	71
Czatujemy na IRC-u	72
Tworzymy modki	75
Stawiamy piksele	77
Wrzucamy program przez FTP na Aminet	79
Piszemy dokumentację w AmigaGuide	81

Generujemy fraktale	83
Gramy	85
Wstęp	86
Gry natywne	87
Stare gry 68k	90
Porty – SDL i SDL 2	93
Emulatory platform retro	94
Poznajemy lepiej AmigaOS	103
Uboot i start systemu	104
Early startup menu	105
Kickstart	109
Konsola AmigaDOS	110
Struktura katalogów	111
Assign – przypisania	111
Ustawianie skojarzeń plików	113
Uruchamianie starszego oprogramowania	114
Inne systemy operacyjne	117
Koegzystencja ze światem Windows	119

Wymiana danych	120
Archiwa amigowe	120
Obrazki amigowe	121
Pliki dźwiękowe	122
Dokumenty	123
AmigaOS 4 w internecie	129
Lista najważniejszych miejsc w internecie dla AmigaOS 4	130
Zakończenie	135

Rozpakowywanie archiwów

To podstawowa czynność, a to dlatego że praktycznie całe oprogramowanie amigowe dostępne w internecie do pobrania jest w postaci archiwów. Prawie zawsze będzie to archiwum LHA.

W systemie jest pakowarka, ale nie radzi sobie z wszystkimi plikami tego typu. poza tym przydałoby się mieć obsługę większej ilości formatów. Dlatego pierwszą rzeczą jaką powinieneś zdobyć jest archiwizator.

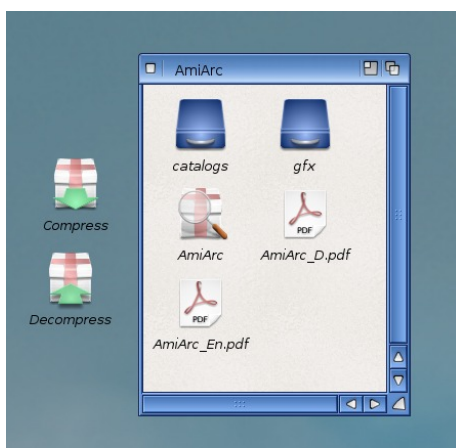
Można w *AMISore* kupić pakiet *zTools* i tam jest *FastCompress* będący kompletem programików do formatów LHA, LZX, ZIP, 7z. Jest to ładnie zrobione, i integruje się w menu podręcznym Workbencha.

Innym rozwiązaniem jest program *AmiARC*, i z niego korzystam:

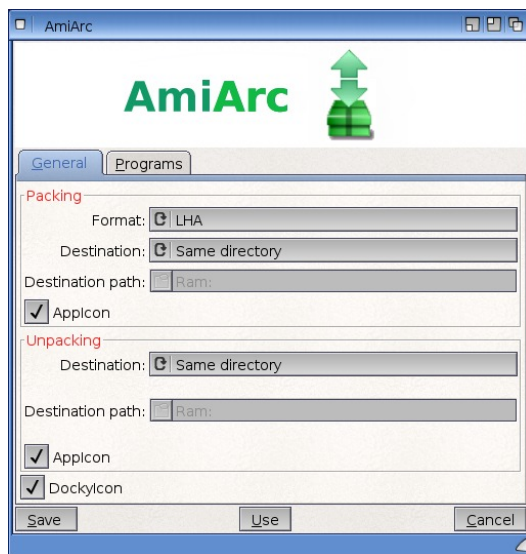
<http://se.os4depot.net/index.php?function=showfile&file=utility/archive/amiarc.lha>

Po uruchomieniu na blacie pojawią się dwie ikonki – są prosto opisane i oznaczone sugestywnie strzałkami. Operacje na plikach wykonujesz przez proste „przeciągnij i upuść”.

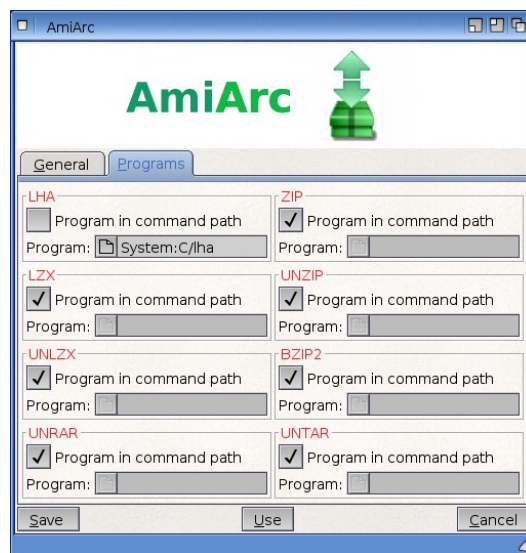
RYSUNEK 4.1
AmiARC po
uruchomieniu



Gdybyś bez przeciągnięcia pliku kliknął w nie, w obu przypadkach zobaczysz to samo okno.



RYSUNEK 4.2
Pierwsza zakładka z ustawieniami. Określasz na przykład do jakiego formatu pakujesz, i gdzie ma być plik docelowy



RYSUNEK 4.3
Druga zakładka z ustawieniami. Jak widać obsługiwane jest wiele formatów, niestety nie ma 7ZIP

Domyślnie wszystkie typy archiwów mają „zaptaszkowaną” opcję „Program in command path”. Oznacza to, że *AmiARC* oczekuje odpowiedniego archiwizera na dysku systemowym w katalogu „C”. Pokazana na zrzucie ścieżka do „LHA” jest jedynie poglądowa, bo każdy już tam go ma.

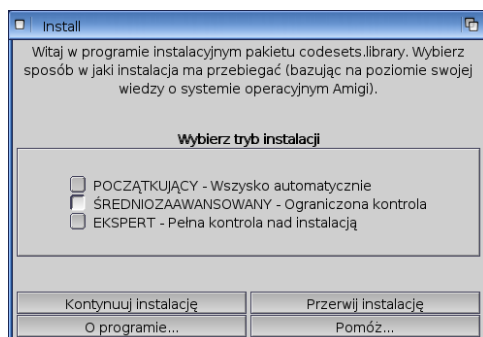
Pewnie zastanawiasz się skąd wziąć pozostałe, odpowiednie pliki do obsługi tych wszystkich formatów? W pliku pomocy programu są podane linki.

Instalacja programów

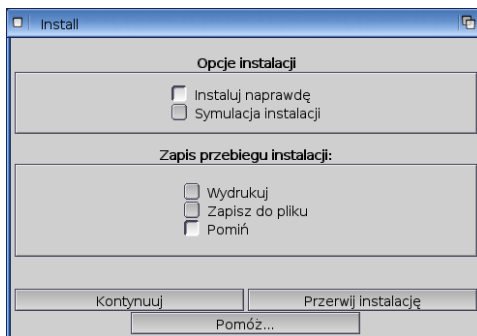
Wiele programów ma instalator, ale w razie niepowodzenia instalacji (np. w przypadku bardzo starych programów) można próbować „ręcznie”. Bardzo często instalacja polega na pobraniu archiwum, rozpakowaniu go do ramdysku, i stamtąd skopiowaniu katalogu programu w požądane miejsce. W AmigaOS nie ma czegoś na kształt rejestru systemu Windows, więc nie ma problemu z deinstalacją – wystarczy skasować.

Instalator oferuje trzy tryby, w zależności od stopnia zaawansowania użytkownika systemu.

RYSUNEK 4.4
Tryby instalacji różnią się ilością decyzji do podjęcia



Na kolejnym ekranie masz opcję „Symulacja instalacji”. Jeżeli nie jesteś pewny skutków swojego wyboru wybierz to instalowanie na niby. Będziesz wtedy mógł prześledzić co gdzie jest kopiowane, przypisywane i czy są jakieś błędy. I wtedy przeprowadzić właściwą i prawidłową instalację. Zapis przebiegu instalacji do pliku również bywa przydatny.



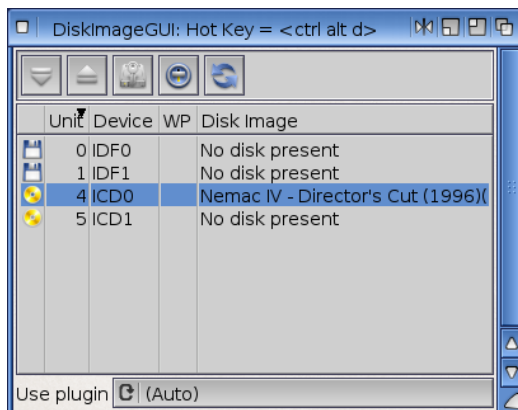
RYSUNEK 4.5
Symulacja instalacji nie zabiera dużo czasu i pozwala początkującym użytkownikom uniknąć błędów. Pliki z zapisem instalacji mają końcówkę „.log”

Montowanie obrazów płyt i dyskietek

DiskImage GUI jest bardzo prosty i przyjazny.

Będziesz mieć dwie sytuacje. Pierwsza to typowe obrazy płyt CD i DVD w formacie ISO. Po dwukliku powinny być automatycznie zamontowane jako napęd wirtualny, a ikona pojawić się na blacie.

Druga sytuacja to obsługa innych formatów np. plików ADF i DMS. Te będzie otwierał domyślnie skojarzony emulator *RunInUAE*. Ale jest możliwe otwarcie tych (i pozostałych formatów) w dalszym ciągu przez *DiskImage GUI*, tyle że nie dwuklikiem, a z poziomu menu programu.



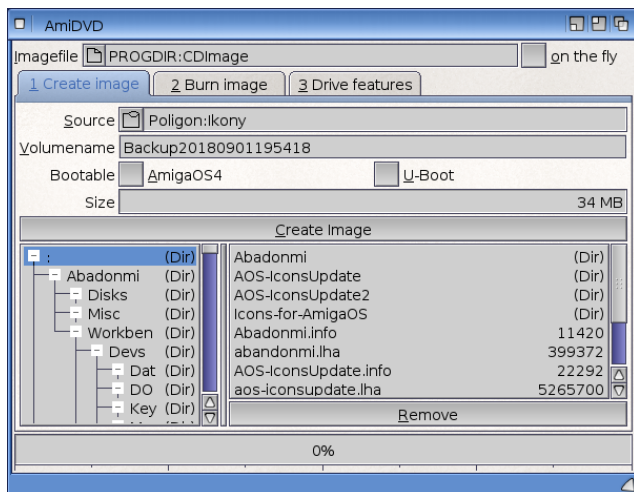
RYSUNEK 4.6
DiskImageGUI w akcji

Tworzenie obrazów płyt

Rzadko spotykane, podam dwa zastosowania. Pierwszy to cele archiwizacyjne, tworzenie kopii bezpieczeństwa czy własnych składanek w postaci ISO o objętości 650 MB. Drugi to dystrybucja sterowników czy własnego oprogramowania.

RYSUNEK 4.7

Jako przykład życiowy – tworzenie własnej kolekcji ikon i archiwizacja na płytce CD-R



Ilustracja wyżej przedstawia program *AmiDVD*. Możesz zmienić domyślne nazwy i lokalizacje. „Imagefile” to gdzie będzie utworzony obraz ISO, a „on the fly” oznacza tworzenie „w locie”, bez tworzenia pliku tymczasowego. „Source” to katalog źródłowy, z którego robisz składankę. „Volumename” to nazwa woluminu (tu: obrazu płyty). Domyślnie jest to dokładna data (od roku po sekundę). Kolejne dotyczą tworzenia bootującego CD i w większości przypadków zawsze będą niezaznaczone. „Size” to aktualna wielkość składanki. Klik „Create image” powoduje tworzenie ISO, a przycisk „Remove” umożliwi wcześniejsze odjęcie plików z obrazu (tego czego nie chcemy w nim mieć).



RYSUNEK 4.8
Ikony obrazów ISO nie muszą być jednakowe, mogą być ładne. Są opracowane zestawy, tutaj pokazane pochodzą z pakietu „AOS-IconsUpdate”

Wypalanie płyt

Coraz rzadziej wykonywana czynność. Niemniej część osób (w tym i ja) robi kopię danych na płytkach. Co prawda powyżej 10 lat taka płytka może już gubić dane, to nie jest trwały nośnik, niemniej ma zaletę nie do przecenienia: nie padnie niespodziewanie tak jak dysk (w przypadku Windows dochodzi jeszcze sprawa wirusów czy zagrożeń typu cryptolocker).

FryingPana nie polecam; pomimo, że prezentuje się fajnie, to nie jest już aktualizowany i u wielu osób nie działa. Ja używam *AmiDVD*, niektórzy używają *MakeCD*.

Polecam *AmiDVD*, który jest dostarczany z systemem w „Extras”, jest prosty i robi co trzeba. Jego obsługa niczym nie różni się od innych tego typu programów. Ustawienia dotyczące prędkości nagrywania będą dostępne jeśli w napędzie będzie czysta płyta.

Ripowanie płyt

Z pewnością nie jest podstawową czynnością, ale po obrazach ISO i wypalaniu płyt odpowiednim momentem jest omówić to właśnie teraz. Ripowanie jest anglicyzmem. Ripping to pierwotnie zgrywanie muzyki z gier Amigi, potem było to zrzucanie płyt audio do popularnych formatów muzycznych typu MP3 (i to jest najbardziej znane ripowanie), a współcześnie odnosi się do wszystkich mediów (np. kasety VHS, DVD i t.d.)

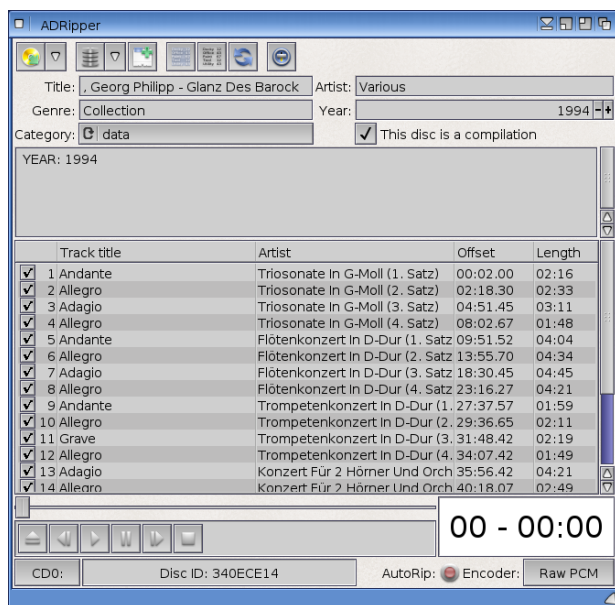
I znów – w błędzie byłby ktoś myślący, że zrzucanie muzyki z płyt audio jest to czynność dzisiaj nie wykonywana. Wręcz przeciwnie, w czasach gdy napędy płyt są coraz rzadziej montowane w komputerach możliwość przeniesienia zbiorów do wygodnej cyfrowej postaci jest istotna.

Użyjemy programu *ADRIpper*:

<http://os4depot.net/?function=showfile&file=audio/misc/adripper.lha>

RYSUNEK 4.9

Znów życiowy przykład – zgrywanie kolekcji „De Agostini”. Program łączy się z bazą danych w internecie i pobiera informacje o albumie



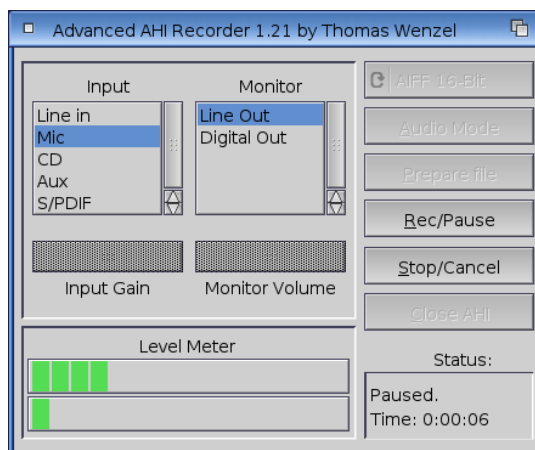
Na pewno istotna jest możliwość zgrania do bezstratnego formatu PCM RAW, program korzysta też z kodeków OGG i MP3.

Nagrywanie dźwięku

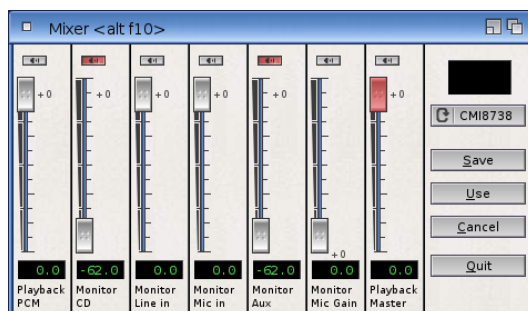
Nie robię tego, podobnie jak większość użytkowników komputerów – jest to czynność typowa dla muzyków, rzadziej twórców podcastów i wideoblogów.

Jeśli jednak będziesz miał taką potrzebę – jest *Advanced AHI HD-Recorder*:

<http://os4depot.net/index.php?function=showfile&file=audio/record/ahirecord.lha>



RYСУNEK 4.10
AHIRecord, zwróć uwagę na właściwy wybór na liście



RYСУNEK 4.11
Mixer. Zanim zaczniesz nagrywać zwiększ głośność mikrofonu

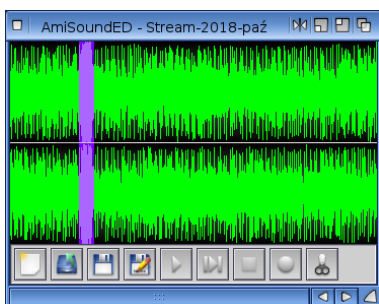
Obróbka dźwięku

Do prostej edycji wystarczy *AmiSoundED*:

<http://os4depot.net/index.php?function=showfile&file=audio/edit/amisounded.lha>

RYSUNEK 4.12

AmiSoundED jest zupełnie podstawowym narzędziem, możesz nim np. przycinać nagrania

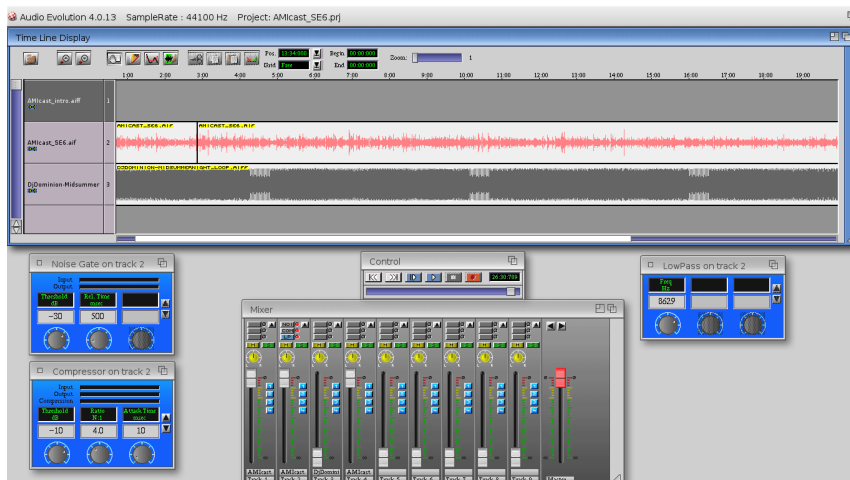


Do zaawansowanej obróbki posłuż ci *Audio Evolution 4*:

<http://os4depot.net/index.php?function=showfile&file=audio/record/audioevolution4.lha>

RYSUNEK 4.13

AudioEvolution 4

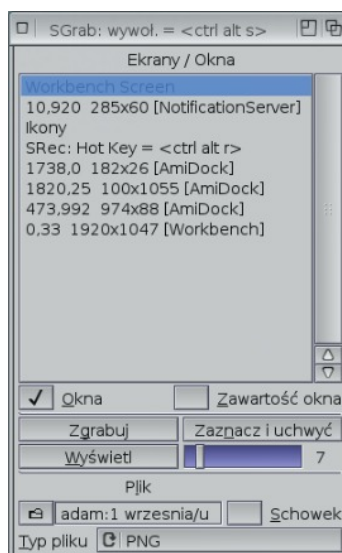


Tym programem możesz nie tylko nagrywać i edytować dźwięk (odszumianie, efekty). Przede wszystkim jest możliwy montaż, to cyfrowa stacja robocza. W zasadzie jak go opanujesz o tamtych możesz zapomnieć. Najlepiej pracuj na plikach AIFF.

Zrzut ekranu

Podstawowa czynność, zarówno początkującego użytkownika (zrobienie zrzutu do zamieszczenia na forum dla zilustrowania problemu) jak i na przykład blogera do potrzeb artykułu.

W systemie jest proste narzędzie do tej czynności, nazywa się *SGrab*.



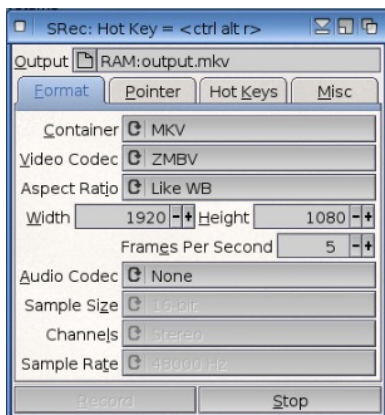
RYSUNEK 4.14
SGrab. Zawiera nie tylko listę uruchomionych programów, ale wszystkich otwartych okien

Opcja „Okna” zrobi zrzut całego okna, a „Zawartość okna” bez belki i obramowania. Suwakiem ustawiasz czas – jest to przydatne żebyś zdążył kliknąć belkę okna, które chcesz przechwycić. Dzięki temu będzie ona kolorowa, a nie szara jak na zrzucie powyżej. To ma znaczenie jeśli robisz ilustracje do publikacji. Poza tym ten „samowyzwalacz” jest przydatny do przechwytywania ekranów programów i gier, w których normalnie nie dałoby się tego zrobić (np. w grze *Santa’s Monster Shotgun* tak jest – włącza się pauza na ekranie gry podczas przełączania na *SGrab*). Można ustawiać długie czasy i jest przydatne (tak też zrobiłem zrzuty ekranu z wygaszaczami). Wiedz, że jeżeli robisz zrzuty przez schowek to niezależnie od wybranego formatu zapisze ci to jako ILBM.

Nagrywanie obrazu

To zrobisz programem *SRec*, jest dostarczany z systemem.

RYSUNEK 4.15
SRec. Niestety nie przechwytyje dźwięku. Wybrane typowe opcje dla nagrywania całego blatu



Może być przydatny jako narzędzie pomocnicze do uzyskania zrzutu jakiegoś programu z rozwiniętym menu kontekstowym (*SGrab* tego nie potrafi).

Jeśli chodzi o typowe nagrywanie, to do gier nie nadaje się – za duży narzut na wydajność komputera. Natomiast da się tym kręcić jakieś filmiki poglądowe, a nawet instruktażowe. Można ustawić mniejszą liczbę klatek, wtedy plik wynikowy będzie mniejszy; trzeba pamiętać wtedy żeby nie ruszać za szybko myszką, bo wskaźnik będzie po ekranie „skakał” dla oglądającego.

Użyty jest egzotyczny kodek, do odtwarzania pod AmigaOS musisz mieć albo starą wersję *Mplayera*, albo komercyjny odtwarzacz *Emotion*.

Jeśli masz zamiar nagrywać częściej (np. na swój kanał w YouTube), to najlepszym rozwiązaniem jest przechwytywanie sprzętowe, czyli urządzenie o nazwie „video grabber”.

Pozostałe oprogramowanie użytkowe

W tej książce trochę programów jest opisane i linkowane. Wiele zostało opisane w książce „AmigaOS na co dzień”. Nie chcę powielać treści (z założenia niniejsza publikacja jest uzupełnieniem). Nawet zakładając, że nie

posiadasz tej pozycji – każdy i tak ma swój ulubiony odtwarzacz muzyki, filmików, przeglądarkę obrazków i tak dalej.

Założenie jest takie, że to co dostajesz z systemem plus „Extras” ma pokryć podstawowe potrzeby. Do tego jest możliwość zakupu oprogramowania w sklepiku *AMISStore*. Najważniejszym źródłem są jednak repozytoria darmowego oprogramowania – Aminet i OS4Depot. Tam jest wszystko, posegregowane na kategorie. Pobieranie i odkrywanie tych programów jest częścią zabawy w nasze hobby. Jest też oprogramowanie komercyjne sprzedawane poza *AMISStore*. Listę najważniejszych adresów internetowych, w tym sklepów, podam w dalszej części książki.



RYSUNEK 4.16
MickIT-Mplayer
 (teledysk: Black
 „Wonderful Life”)



RYSUNEK 4.17
TuneNet jako radio
 internetowe, skórka
 „shield”