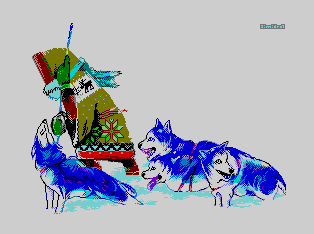
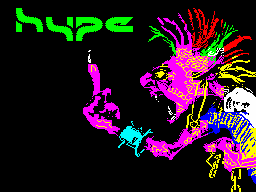
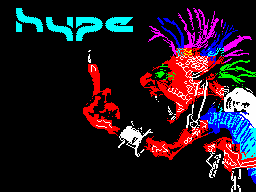
Создание мерцающих картинок в запиляторе.

Сразу оговорюсь, что никакого мультиколора в его научном понимании в программе запилятор - не существует. Поэтому умники и умницы, могут пройти мимо этой статьи, со словами, что запилятор это антинаучно. Зато у нас есть честная поочередная смена цветных атрибутов внутренних картинок – «Background». Причём это может быть 2-3 и даже более смен картинок с различными цветами атрибутов. При этом картинки хранятся в виде **zip** архива. Располагаются в одной из 4 банок памяти, желательно в 3 или 4 быстрой памяти запилятора. Чем меньше знакомест красим, тем быстрее скорость вывода и равномерней цвет.

Сделать полноценный 256x192 точки экран мультиколором, вернее двойным экраном не получиться. У меня не хватило тактов сделать картинку чукчи Dimidrola. После компиляции картинка глючила, цвета не успевали сменяться. Хотя, казалось бы - тут свободно половина экрана! Связано это ещё и с изменениями пикселей. Если пиксели не меняются, то есть две картинки идентичные и меняются только атрибуты, то можно вместить гораздо больше смены или мерцания цвета.



Для того чтобы сделать «псевдо-мультиколор» мы должны в первую очередь собрать саму демонстрацию на одном экране полностью под «ключ». Разложить все спрайтовые эффекты в нужных местах. То есть сделать полностью демонстрацию и определиться с цветами на экране и проверить работоспособность самой программы. И только потом мы снова берем наш экран Background и меняем цвета по вкусу. Я делаю это в программе Art Studio, открыв её дважды на экране. То есть у меня на рабочем столе располагаются перед глазами сразу две картинки. Одна слева, другая справа. Работают два эмулятора Unreal. Таким образом, я сразу вижу, что менять на картинках.

1.scr 2.scr

На выходе у нас получается две «Background» картинки с разными цветами. Эти картинки мы сохраняем в виде двух отдельных .scr и вместе архивируем в zip архив. Экраны для удобства лучше назвать именами 1, 2. В дальнейшем мы присоединяем наш zip архив с этими картинками в 3 или 4 банку спрайтов запилятора. Первоначальный «Background», который ранее присоединяли в верхнее меню запилятора «Background» мы убираем насовсем. При этом! И это очень приятно, две картинки в zip архиве почему то займут меньше места в памяти чем одна картинка вставленная в меню Background. Конечно, мы немного памяти высвобождаем, но всё равно это приятно. Теперь запускаем команду **Make**, и радуемся мультиколорной демонстрации ))

**Каверзные, тупые вопросы:**

***- Можно ли присоединять zip архив в 1 или 2 банки медленной памяти запилятора***?

В принципе можно, но надо смотреть на окончательный вариант работы после сборки и компиляции. Скорость смены атрибутов будет чуть медленней, хотя иногда это смотрится красивее. Не забываем при этом, что первый запуск программы после команды **MAKE** проходит в турбо режиме эмулятора Unreal и для более точного определения результата, запускайте программу отдельно в эмуляторе Spectaculator.

***- Можно ли использовать больше экранов со сменой цветов?***

Да можно. Оптимально 2-4. Чем дальше в лес, тем не понятней эффект смены атрибутов. Две картинки дают эффект слабой размывки цвета, можно сказать мы получаем новый цвет на спектруме, он будет более блеклый или смешается в соответствии с правилами смеси цветов. Другие варианты заставляют цвета мерцать и от большего количества экранов мерцание только усиливается.

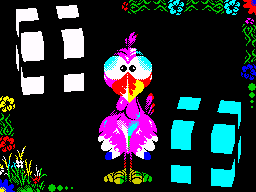
***- Возможно каким либо другим способом добиваться того же результата для получения цвета?***

Да возможно, есть второй способ через программу Какоса Наноса, которая называется **Cwetka**. Я даже не буду пытаться объяснить, как это трудно. Это ваабще за гранью понимания всего человеческого. Представьте картинки которые рисует Какос, так вот это еще хуже. Хотя все свои старые мегадемо с мерцающими цветами я делал через неё. Но человек ко всему привыкает… Даже к Какосу))

**Наиболее интересные примеры использования цвета в готовых продуктах от ААА:**

**Deluxe**

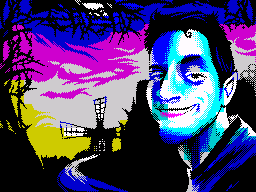
<http://zxaaa.untergrund.net/view_demo.php?id=8762>



Перекрасил пространство под кубики, птицу, цветы. Приятно получилось, всего 2 мя экранами.

**Exocube**

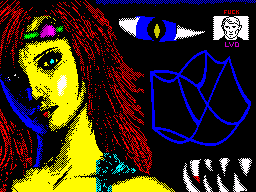
<http://zxaaa.untergrund.net/view_demo.php?id=8659>



Раскрасил всю картинку, сделал мягкий голубой цвет кубиков.

**Hype Fuck Magnetik**

<http://zxaaa.untergrund.net/view_demo.php?id=8657>



Сделал на каждую 4 фазу кубика 1 фазу цвета (всего 4 картинки цвета), появился эффект тени с цветом на линиях кубика. Игрался с настройками скорости спрайта цвета и скорости кубика. Удалось найти такие настройки, когда на каждую фазу кубика выскакивал своя фаза цвета. Отчего и появился радужный эффект за выводом спрайта. В принципе случайно вышло.

**Творите демонстрацию, экспериментируйте и у Вас обязательно выйдет что то случайно ))**