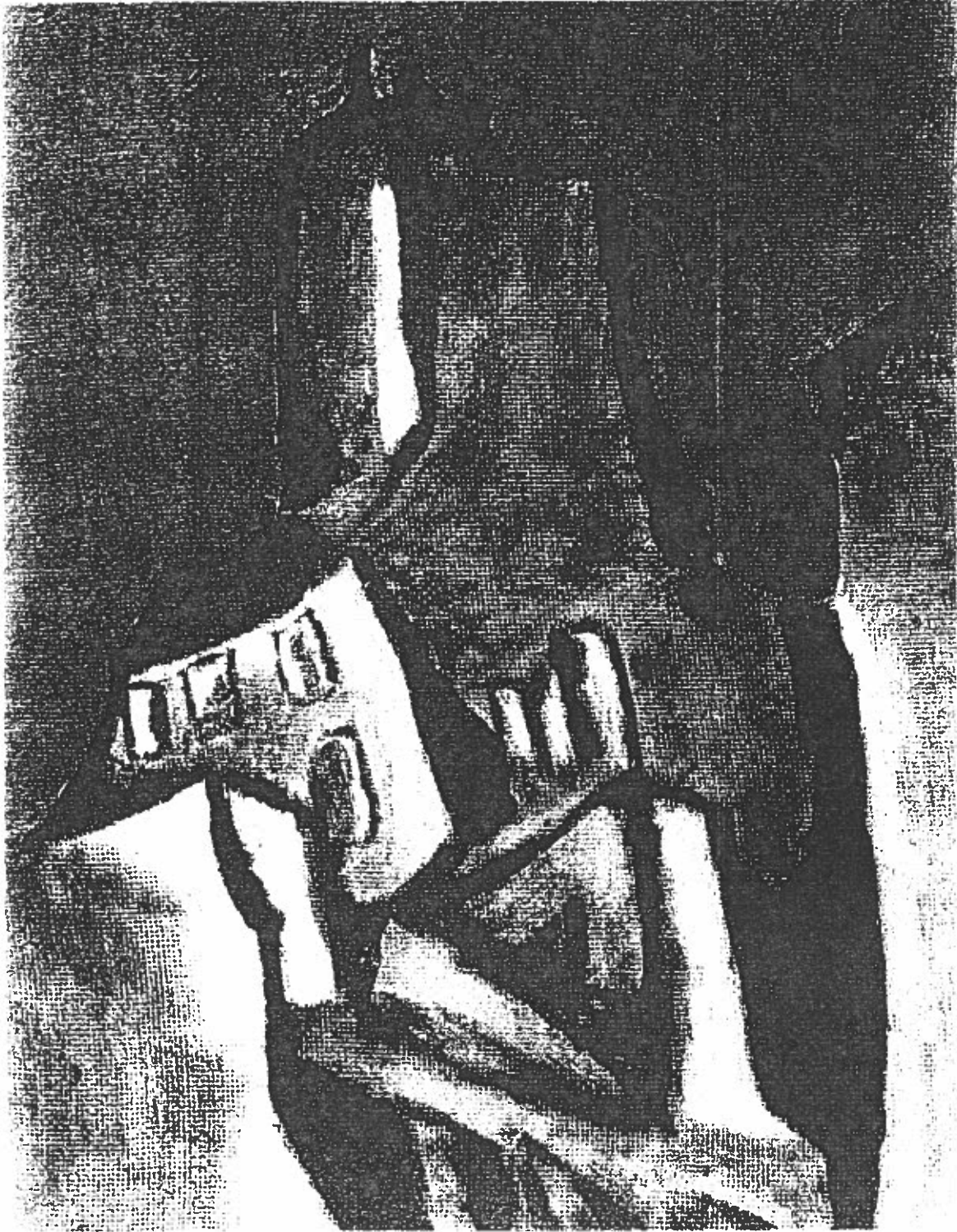


Luštěniny

občas vychází na Podještědském gymnáziu

5. února 1996



Zkus si vážit tohoto kousku papíru, vždyť si za něj dal celých pět korun českých...

Vážený čtenáři

Právě držíš v rukou jedno z dalších čísel Luštěnin, první vydání na formátu A4. Původně zamýšlená podoba literárního almanachu nevyšla, a tak vezmi za vděk alespoň touto víceméně klasickou podobou školního časopisu, který se protentokrát snaží být něčím víc než jen školním časopisem. V dobách neklidných se plátek formátu A4 může stát dobrým rádčem, záleží na tom, co si z něj kdo vybere. Někoho možná bude zajímat, co si o něm a o škole myslí někteří jeho profesori, a přečte si protilehlou stránku **3**. Jiný zabrousí očima do řádků psaných profesorem Jakubem Tučkou a dozví se něco zajímavého o vysokohorské turistice **4**. Osoby hlásící se k cechu novinářskému si možná přečtou, jak probíhalo zatím poslední setkání amatérských novinářů z řad studující mládeže **5**. Ve větším rozsahu také vychází na stranách **6** a **7** první díl výukového kurzu v programu 3D Studio, a na stranách **8** a **9** recenze a zároveň podrobná sonda do ovládání letového simulátoru Eurofighter 2000. Kulturní zpravodajové pilně navštívili a pečlivě popsali události z koncertu skupiny Buty a dojmy z filmu The Net na straně **10**, na protilehlé **11** může oko čtenáře pohladit cosi z koutku poezie. Někoho možná zaujmou kubistické kreace studentů z primy a sekundy, zabírající hlavní část stran **1** a **12**, a když zatouží prohlédnout si jejich originální podobu, možná uspěje v Ate-lieru, kterážto místnost se nachází v přízemí naší školní budovy.

Pokud ses ale dosud nerozhodl, který ze zmíněných příspěvků si přečteš nejdříve, rád bych ti doporučil k zamyšlení se nad textem, jenž následuje ...

Píšeme dějiny. Každý z nás, ať už je to premiant nebo ten až úplně vzadu, říkáme-li se stupnicí školních hodnot, může to být kráska i netvor, zaměříme-li se na vnější vzhled, bývá to filosof nebo člověk z davu, každý z nás je v něčem odlišný. Lišíme se svým vystupováním, tím jak se oblékáme, jak a o čem mluvíme, jak žijeme a co pijeme. A všichni svým způsobem píšeme dějiny. Svým vlastním způsobem, tak jak to jde každému z nás nejlépe. Někdo hraje kopanou a někdo studuje jadernou fyziku, jiný se hrabe v počítačích a tamten zase napičuje broučky špendlíky na polystyrén, jedni snílci čtou milostné romány, jiný zase píše sci-fi, básníci v roztrhaných džínách recitují své básně konzervativním mládencům ve fracích, někdo píše prózu a jiný buší do kytary, další káže spasení a nevidí zarostlého odstřelovače v koruně stromu, dívky v květovaných šatech flirtují s brýlatými programátory s prsty otlacenými od klávesnic, reklamní agent nabízí se slevou dřevo z Kristova kříže a přitom neví nic o filmových producentech, jimž došly náměty, dějepisc se natolik vžil do věcí minulých, že zapomněl vnímat současnost, blázen v davu z plna hrdla spílá člověku, kterého v životě neviděl, osamělý fanatik si tiše recituje úryvky z Koránu, literární kritik hledá logiku v dadaismu, negramotný rolník běduje nad neúrodou sledován nechápavým pohledem burzovního makléře, a někdo se podivuje lidem, kteří mají o čem psát. Neuvědomuje si totiž, že není nutné jenom psát. Stačí se zastavit, rozhlédnout kolem, a chvíli naslouchat tomu, jak jiní píší. A ne každý píše tuší, inkoustem či tuhou, perem, tužkou, fixem nebo propiskou. Většina z nás píše dějiny svým životem. Naší povinností je psát, ať již v jakémkoliv smyslu tohoto slova. Je třeba, aby po nás něco zbylo příštím generacím. Neptejme se, zdali to oni vůbec budou chtít číst - to není naše starost. Stačí, když jim k tomu dáme příležitost.

Ondřej Semerák
Manifest Luštěnin, 1996

Příspěvek na této stránce má již poněkud starší datování, ale to neznamena, že by ztratil na aktuálnosti. Jedná se o výsledek ankety organizované v listopadu minulého roku Marcelou Fridrichovou. Všichni profesori dostali papírek s několika otázkami, týkajícími se poměrů na naší škole, na Podještědském gymnáziu. Tázání mohli dobrovolně odpovědět na jakoukoliv z nich, a své písemné odpovědi odevzdat do stanoveného data. Pokud někdo z profesorů papírek nedostal, byl zřejmě tou dobou z neznámého důvodu nezachytitelný pro náš roznášecí štáb (Marcela a já). Omlouvám se tedy velice za více než dvouměsíční zpoždění, na kterém nese hlavní podíl nečekané vyhlášení prázdnin tři dny před uzávěrkou plánovaných předvánočních Luštěnin.

Ondřej Semerák

Paní profesorka Hana Šabaková

Vadí mi věty: "Nic mu (jí) neříkej, nemá to smysl." - Copak v této škole musíte mlčet?

Naučit se diskutovat, tedy poslouchat jeden druhého a umět mu oponovat, je samozřejmě nesmírně těžké. Proč to však vzdávat dřív, než se o něco pokusím?

Vadí mi: Někomu z Vás schází sebevědomí, jinému zase pokora. A pak mi vadí ještě jedna "drobnost". Cituji jednoho (jednu) z mnoha: "To jsme měli odevzdat už včera? Jo? Že to viselo na nástěnce a že jste nám to dávala i písemně do ruky? Ale ten papír jsem někde založil(a). Tak já to přinesu zítra..." - Jistě zapomenout může občas každý z nás. Jenže u těch starších z vás jde o naprostou samozřejmost. Pořád (snad podvědomě) čekáte, že vás budeme vodit za ručičku. Je mi líto, že své nedostatky prezentujete málem jako přednosti, že je vidíte příliš velkoryse, že se tak neradi poučujete ze svých chyb. Podlě mě - odpusťte mi to - je typický projev nedospělosti. Snad doplácíte na to, že jste se nám "dostali do rukou" už tak velcí, jako téměř hotoví lidé, a domníváte se, že vás už prostě nikdo vychovávat nemusí a taky nebude.

Dagmar Cvrčková

1. Co by se dalo zlepšit?

To nejpodstatnější, co můžeme sami ovlivnit, jsou vzájemné vztahy. Myslím, že nás stojí mnoho úsilí bránit se negativním postojům uvnitř našeho společenství. Moc mě mrzí lhostejnost až přezíravost některých studentů,....Na straně některých pedagogů a vedení školy si uvědomuji mírný odklon od přímého kontaktu se studenty, jistě je to způsobeno obrovským množstvím administrativních úkolů, kterými nás zahltily novely školských zákonů, proto věřím, že se tento rys naší školy opět vrátí. Jen dotaz - máte Vy, studenti, o takový druh komunikace ještě zájem???

2. Jak vnímá profesor změny, jež proběhly v době jeho působení na PG?

Otázce moc nerozumím. - Pokud se to týká pouze opatření a pravidel ve škole, mám za to, že mnohé změny byly vynuceny chováním a "studijní" morálkou studentů. Pokud se to týká vybavení školy - děláme, co můžeme.

3. Osobní pohled na školu a na změny během posledních dvou let.

Můj osobní pohled je jistě pohled "šéfa". Škola, jako celek má poměrně slušnou pověst, hlavně díky velmi fundovanému pedagogickému sboru (což si zřejmě moc nepřipouštíte, ale měli byste to už umět rozpoznat) a díky výborným výsledkům některých jedinců z řad studentů, i díky některým zdařilým akcím, které vytvářejí studenti a profesori společně. Na druhou stranu jsme stále pod obrovským tlakem veřejné kontroly, a to se samozřejmě promítá i do zvýšených nároků - zejména na nejvyšší ročníky.

Vcelku se však domnívám, že v souvislosti se změnami ve škole klady převyšují nad zápory. Studenti mají stále větší nabídku předmětů, vybavení školy se zlepšuje, profesori, kteří mají chuť pracovat "naplno" ve škole zůstávají a studenti, kteří splňují kriteria gymnaziálního studenta jsou poměrně úspěšní i v rámci celostátních testů.

4. Jste spokojeni s "obyčejným" studentem PG?

Co je to "obyčejný" student. Někdy mám dojem, že každý student na naší škole je něčím neobyčejný, zajímavý, milý a pozoruhodný. - Odpověď je možná jedině takto, nejsem spokojená se studentem, který je lhostejný, arogantní, zlý a nekritický k sobě i k okolí, který kazí práci ostatním a hledá neustále výmluvy a omluvy pro svou vlastní lenost nebo

neschopnost. - Takoví studenti jsou ale u nás výjimmou, že. - Takže zpět k otázce. : S "obyčejným" studentem PG jsem spokojena.

Stanislav Cvrček

Co by se dalo zlepšit?

Kromě Luštěnin snad úplně všechno. Od materiálního vybavení přes lepší vedení, lepší profesory až k lepším studentům. Bohužel vždycky jsou tyto snahy rámovány možnostmi. Předpokládám, že tazatel si tuto skutečnost uvědomuje, a proto se omezím pouze na to, co by se opravdu "dalo" zlepšit. Odpovědi může být mnohostránková analýza vysvětlující jak mechanismus postupného vylepšování materiálního vybavení školy, tak způsoby vybírání pedagogů a studentů. Druhou možností je povrchní zhodnocení stavu a vyslovení několika pochybných kdyby. Ani jedno není dobré. Jednu důležitou maličkost jsem ve výčtu věcí, které by se daly zlepšit záměrně zapomněl, protože právě o ni chci psát. Touto maličkostí je organizace života ve škole. Tu jsme totiž bez velkých nákladů schopni zlepšovat. My všichni.

Každý soudný člověk pochopí, že když škola začíná na "zelené louce", tak není možné, aby vše, co se týče organizace života ve škole, bylo domyšleno hned na začátku do posledního detailu. A tak postupně vzniklo BIPO, systém kurzů pro jednotlivé ročníky, trimestrální testy, projekty, závěry trimestrů, PEGY a další. Od začátku je nám v ředitelně i ve sborovně jasné, že nejlépe se realizují akce, do kterých je aktivně zapojeno co nejvíce lidí. Nejen proto, že přispějí nápadem, ale hlavně považují takovou akci za svou a je otázkou i jejich prestiže, aby dopadla co nejlépe. Ze strany studentů často slyšíme kritiku na to či ono, ale málokdy je slyšet konstruktivní myšlenku, která kvalitu kritizovaného posouvá kousek dále. Proto si hodně slibujeme od nejvyšších ročníků, že se sami zapojí do některých akcí a pomohou je zdárně dovést do konce. Doufáme, že jednou z prvních vlastovek bude závěr 1.trimestru v bazénu a následovat budou školní plesy a další akce. Za velmi důležitou považujeme zodpovědnost jedince za svěřený úkol. Důvěra a zodpovědnost jsou totiž spojeny přímou úměrou, která má na výsledek každého společného díla významný vliv.

Stejně, jako každého zástupce mužské populace, která je početně slabší a tím pádem je i neprávem utlačovaná a druhou stranou považovaná za méněcennou, chytá i mne v nepravidelných intervalech záchvat nepřičetné ješitnosti, jakéhosi pocitu "jsem Boryš" (Boryšumí po skalínách. Tento důvod mne vede k tomu, abych vám vyjasnil, jak vypadala naše horotúra na kopec zvaný Malý Kežmarský štít ve Vysokých Tatrách. Jak už je vidět z názvu, vrchol je to nevysoký v jednotkách SI má něco kolem 2524 metrů.

Škoda, že nejsem spisovatel, roznázel bych to takovým způsobem, že by bylo na materiál na celovečerní film a ještě by zůstal kousek na nový seriál, že by si rodina Dillasů musela vzteky okousat nehty na ruku i nohou. Bohužel tomu tak není a tak se budete muset snažit sami, zapojit fantazii a chuť vcítit se do pocitů těch, kteří tuto cestu podnikli. Navíc nejsem ani žádný horo-odborník. Do přezdívků Rak mám ještě hodně daleko, a tak vás prosím o toleranci při kritice.

Nebudu se divit, když textu porozumí jen málo čtenářů, pocitu, které provází takovou cestu pozná skutečně jen ten, který se nechá zlákat magickou silou velehor. Váš prst necht' se tedy do stránky opřít, hlavně z důvodu, otočit ji dál, neboť mou snahou je, abyste ji přečetli nejméně třemi dechy a s jedním vzdechem, a snad, aby vám i něco přinesla.

Ačkoli se člověk dnešní již na všechna sebevíc nedostupná místa naší planety dostal, nestačí mu to. Postavička je to povahy vrtkavé a neuspokojitelné ve všech směrech, hledá stále důmyslnější způsoby, jak se připravit o život nebo aspoň o zdraví. V horolezectví to platí dvojnásob. Malý Kežmarský štít má již dlouho svého přemožitele, ale ti následující se snaží dobytí vrchol nějakou jinou, pokud možno obtížnější cestou. A čím více se po cestě nadává na odřené nohy, olámané nehty, boule na hlavě, tím je cesta lepší, protože

Tatry

je těžší. V případě, že přijde do oblasti cizí lezec, ptá se, co lézt. Jestliže mu nestačí odřená kolena, je třeba doporučit cestu, kde by přišel alespoň k bouli. Z tohoto důvodu si lidští kamzíci vytvořili stupnici obtížnosti, která bývá měřítkem pro jednotlivé výstupy. Stupnice pak bývá nejčastějším námětem při řečech a mudrová-



ni v horo-knjápkách. A ve všech hlodá červ, že musí něco těžšího, než ten druhý. Pro vaši představu jednička může být jako žebřík bez každé druhé příčky, v Tatrách alespoň 0.5 až 1 km dlouhý. U dvojky hrozí, že z toho žebříku lezec spadne na stranu a v tomto případě si ještě může vybrat, na kterou, u trojky tři padá kamkoli, čtyři přibývá pravděpodobnosti, že se zlomí některý ze šprclíků. Pět lezou ti nejlepší a šestku jen boží. V Tatrách je tedy stropem šestka. V případě, že se do Tater vydáte a budete lézt, padejte šikovně, vrtulník přiletí na zavolání, ale snažte se, ať se mu dobře přistává.

Tím považují obecný úvod za ukončený. Doufám, že jsem vás už dostatečně otrávil. Pro ty, kteří jsou ještě ochotni pokračovat ve čtení, přikročím k vlastnímu líčení naší dobrodružné výpravy.

Po příjezdu do Tater a po ubytování se na chatě při Zelenom plese jsme se rozdělili na dvě skupiny, na turisty a terénní kozy. Turisté se šli opalovat na Svišťovku a my kozy jsme si vybrali pěknou dlouhou dvojku až trojku právě na

Malý Kežmarský. Nechyběl nám pro tentokrát "matroš", kupodivu jsme měli dostatek špagátů, karáblí, vklíněnců, friendů, blembáků, smyček, scházal nám jen rozbřeskovač.

Jestliže si po ránu vyjmete ospalky, můžete se pokochat, v případě, že nejste krátkozrací, sluníčkem, které jako malé dítě vymalovává zlatým štětcem okolní vrcholky. Po dostatečném pokochání tenisák píská nástup, bereme bágly. Všem se kouří od pusy, sem tam se někdo skácí, až to zaduní. Mrzne až praští a to není špatné. Vyrážíme - si navzájem zuby, břitva je tupá proti našemu tempu. Po chvíli sundáváme fukěrku, svetr II, svetr I, mikinu II. Do této chvíle se popis cesty týkal obou skupin, nyní sna-

žení turistů budeme ignorovat, koneckonců si nic jiného nezaslouží. Po patnácti minutách tedy necháme turisty pokračovat po příjemné červené a my uhýbáme do prudkého stoupání, zahajujeme výstup k nástupu. Počítáme, že za tři hodiny začneme opravdově lézt. Jdeme, jdeme sem tam odlétne šutr, sem tam i nevybitravé slovo, zvlášť pokud šutr proletí v těsné blízkosti některého druhu a ten se vzápětí pokusí horninu napodobit. Raději si tedy nasazujeme blembáky. Jejich nošení je nepříliš radostný zážitek, zkuste si nasadit na hlavu kýbl. Mám takový pocit, že si výrobce vzal jako vzor meloun a ne lidskou hlavu. Erárnímu materiálu, který jsme získali za malý poplatek, se však nenadáva a tak s krvavě červenými hlavami, plni optimismu, "ideme dalej hore".

Po 300 výškových metrech na nás někdo se shora řve, samozřejmě jsou to naši turisté. Z té výšky musíme zřejmě vypadat jako brusinky. Neodrazuje nás to a tak uhýbáme stranou, aby nám cesta nepřišla tak zbytečná, když ty šmatlanohy

Cestopis

jsou už nad námi. Po hodině dorážíme k prvním těžším místům, vybaluje se lano. Bezpečnost je bezpečnost i když zdržuje a navíc tak rychle nikdo z nás být dole nechce. Začínáme se ptáčkům dívat na záda, lidskou postavu stěží rozpoznáte, snad kdyby dva poskakovali vedle sebe a dva jim seděli na ramenou.

Terén houstne. Téměř pravidelně se chytáme kamenů, které jsou volné a ty se při větším působení síly s ohromným rachotem řítí dolů a dělají při tom legrační kotrmelce. Nikdo se nenechal přemluvit k obdobnému výkonu, ačkoli jsem sliboval solo fotodokumentaci. Navíc mi bylo přes všechnu dobře miněnou snahu řečeno, že jsem jistý orgán lidského těla, a ať si to nechám. Je to zvláštní, proč se říká "je sprostý jako dlaždič". Já bych navrhl změnu - jako horolezec.

Plazíme se dál, dvě hodiny utíkají jako voda a už jsme u žebra, po kterém budeme pokračovat dál. Tuto následující partii shrnu, protože se po tři hodiny opakuje stále jedno a to samé. "Jdu", "jistím", "povol", "dober", "zrus", "jdu", ..., kořením je trocha strachu, nadávání, veselý vtíp z nížiny atd. Kocháme se fantastickým pohledem na okolní vrcholky. Sluníčko se do nás opírá, je příjemně teplo. Metr za metrem, dýlku za dýlkou (50m) postupujeme nahoru na horu. Ještě kousek a je tu vrchol. Přichází uspokojení z dosaženého výkonu, podáváme si ruce, vzájemně si gratulujeme, že jsme to přežili "a ještě snímeček pánové". Vytahujeme svaču a je nám blaze. Snad jen tady sní člověk úplně všechno a navíc - s chutí.

Bohužel jen začátečník si myslí, že výstupem vše končí. Sestup je mnohdy z celé akce nejnáročnější. Zkušeni si tedy přibalí baterku, ještě zkušenější i spacák. Světla je tak na dvě hodiny, začínáme sestupovat. Jde to poměrně rychle, misty až moc a to bolí. Postupně slézáme, jednou slaňujeme, a po 45 minutách jsme na vrcholu Svišťovky. Je 17:00 a už začíná obstojná tma. Chybí nám hodina chůze ne příliš veselým terénem. Klušem dolů, protože večere je v šest a tu určitě nikdo nechce propást. Několik míst, díky ledu jedeme nechtěně po zadnici, ale na chalupu dorážíme v 17:45. Turisté již cinkají lžičkami.

Vcházíme, všichni se ohlíží a nám zní v uších "Osudová", právě teď jsme hrdinové. Kdosi se ptá jaké to bylo, odpověď je jasná - brkačka. Všichni se usmívají, mají "dobrý pocit" a nikdy nechtějí vidět vrtulník.

Jakub Tučka

II. Setkání studentů - novinářů v Praze

Když vloni začátkem listopadu přišla na redakci Luštěniny pozvánka na druhé setkání studentů - novinářů v Praze, bezstarostně jsem ji založil do šuplíku s pocitem, že na to je ještě času dost. Teprve koncem listopadu se nenápadně ozval Lukáš Pavlík, kdy jako že pojedeme do Prahy na ten sjezd. Vesele jsem mu odvětil, že to je dobrý, ještě máme "celej tejdén" času, ale že se teda podívám na podmínky účasti. Druhý den jsem již běžel na poštu s přihláškou a pevnou vírou v rychlost našich poštovních spojů, přestože se mi odesílání potvrzení o účasti nějakých deset dní po termínu v tu chvíli nejvíce nikterak závažně.

Jak se ale blížil 2. prosinec, má jistota mne pomalu opouštěla. Nu což. Místo setkání a čas zahájení akce jsem si z pozvánky opsal, Pařížskou ulici snad v Praze taky najdeme, a kdyby nás nepustili bez pozvánky dál, tak se můžeme stavět na výstavě Czech Press Photo, která v té době v Praze taktéž probíhá. Doprava byla naplánována skvěle, neboť výprava se rozdělila na dvě půle, z nichž jedna jela autem a druhá autobusem, aby v případě poruchy jednoho z dopravních prostředků mohla alespoň část výpravy reprezentovat náš list.

Přesně v čase T + 15 minut (mírné zpoždění, způsobené přírodní katastrofou) se ospalá výprava opět sešla na Florenci, a vyrazila do centra neméně ospalé metropole. Již složení výpravy, sestávající se z jednoho fotodokumentátora bez fotoaparátu, kulturního referenta bez kulturního citění, externího popisovatelky bez jakéhokoliv, ať už třeba částečného úvazku a samozvaného šéfredaktora, který není schopný vydat svůj list častěji než pětkrát do kalendářního roku, a proto pečlivě schraňujícího tři měsíce starý výtisk posledních Luštěnin, to samo o sobě napovídalo o cosí o duchu expedice. Když jsme pak stáli přede dveřmi salónku novinářů, kdosi vznesl návrh, zda

si nemáme hodit korunou - padne panna a jdem dál, nebo padne orel a mizíme. Než se však stačil rozmyslet, kterou část naší kovové měny přisoudí panně a kterou orlu, stačil jsem sebrat zbytek odvahy a vstoupit do sálu.

"Promiňte, my jsme sice přijeli, ale přihlášku jsme ...ehm... jsem vám poslal moc pozdě..." Vypadlo ze mne při pohledu na řady stolů, na nichž již stály kartičky s názvy ostatních časopisů. Hlavní organizátorka chvilku udiveně hleděla do seznamu zúčastněných a poté prohlásila s naprostou samozřejmostí: "Vy jste z Luštěnin? Ale my vás tu máme, klidně se můžete jít usadit." A tak jsme šli.

Poté, co všichni přítomní představili své časopisy, se chopil řeči pozvaný zástupce oficiálního tisku Jan Petránek. Jeho "přednáška" trvala téměř dvě hodiny, a mohu jen konstatovat, že měl určitě co říci. Kromě obecných pouček o vydávání tiskovin a novinářské práci se s námi podělil o své bohaté vzpomínky a poučil nás několika chytřími radami do

A kde je pravda? Pravda je, dá se o ní psát - ale bývá tak složitá, že se málokomu chce jí rozumět. Lidé milují jednoduchou pravdu, pravdu, která je nebude stát příliš mnoho námahy a přemýšlení.

Davy se hrnou po jednoduché pravdě, a ona je jim srozumitelná, dává jim uspokojení. Když se domnívají, že plně pochopili svou jednoduchou pravdu, dosahují maximálního uspokojení.

Obojí je špatně a záleží jen na nás, zda budeme hledat spíše tu pravdu zakrytou utřením a námahou nás samotných, nebo sáhneme po laciné pravdě pouličních zpravodajů, reklamních agentů nebo politiků během předvolebního boje.

dalšího života.

Již dobrou půlhodinu před koncem přednášky se sálem linula vůně salámu z přistavených stolů s občerstvením, které byly už v prvních vteřinách oficiální přestávky obsypány vyhládky "novináři". A protože naším dalším cílem byla návštěva výstavní síně v paláci Františkánů na Jungmannově náměstí, kde se konal první ročník soutěže Czech Press Photo, opustili jsme lukulské hody a vydali se znovu na cestu.

Výstava mne osobně překvapila jak svým rozsahem co do počtu prací, tak tematickým záběrem. Hlavní cíl výstavy - alespoň částečně konkurovat neméně prestižní expozici World Press Photo byl splněn, ale to už je další kapitola, na jejíž popsání mi dnes nezbývá již síl.

Ondřej Semerák

Popis všech podprogramů a základních ovládacích funkcí

F1 - 2D Shaper. Pracoviště pro tvorbu dvojrozměrných (2D) profilů nebo tvarů, pracuje s příponou *.SHP, která ukládá pouze plošné křivky a mnohoúhelníky.

F2 - 3D Loftter. Pracoviště na převod 2D tvarů do 3D předmětů, které pak přímo umísťuje do pracoviště 3D Editoru. Pracuje s příponou *.LFT, jež ukládá plošné křivky a jejich deformace na zadané cestě.

F3 - 3D Editor. V tomto plně trojrozměrném prostředí lze vyrábět a upravovat předměty, přiřazovat jim materiály a barvu, umisťovat kamery a světelné zdroje, a načítat předměty z jiných scén uložených na disku. Zde projde konečnou úpravou každá scéna, výsledek se ukládá do souboru s příponou *.3DS, do které se zapíše informace o předmětech, osvětlení a kamerách.

F4 - Keyframer. Poslední stanoviště pro práci s předměty, jedná se o jakýsi filmový ateliér a střížnu zároveň, ve které se určuje pohyb předmětů a kamer, změny osvětlení ve scéně, rozpořádání postav a vztahy mezi předměty. Používá předměty a nastavení z 3D Editoru a ukládá ve stejné příponě.

F5 - Editor materiálů. Dílnička na výrobu materiálů, uložených v knihovnách s příponou *.LIB.

F6 - Prohlížeč obrázků uložených na disku.

F7 - Rychlé vykreslení, lze použít pouze pro okna, která obsahují pohled kamerou.

F8 - Modul inverzní kinematiky.

F9 - Možnost měnit parametry scény v písemné podobě.

F10 - Odskok do operačního systému MS - DOS.

F11 - Střížna pro písemné úpravy scény.

F12 - Seznam všech pomocných programů pro zvláštní efekty, přidružených k 3D Studiu.

* - Nastavení parametrů jako je druh tabletu, citlivost myši nebo popis pracovních adresářů.

D - Vypíná (deaktivuje) pohled.

N - Vyčistí scénu vymazáním všech předmětů a nastaví běžné hodnoty.

P - Posunutí pohledu.

V - Překreslení pohledu na scénu a zároveň přepínač mezi plným a urychleným vykreslováním.

Z - Zmenšení pohledu.

Shift+Z - Zvětšení pohledu.

Q - Ukončení programu.

3D Studio

verze 4.0

Uplynuly dva roky od prvního ročníku soutěže Newart. Někteří z Vás si ještě vzpomínají na obrazovku počítače, na které se promítaly různé pohyblivé i nepohyblivé obrázky. Drtivá většina z nich pocházela z programu Autodesk Animátor verze 1.0, který ve své době, v letech 1990 - 1991, byl poměrně příjemným nástrojem na kreslení jednoduchých animací. Dvouprostorovým animacím (s výjimkou skalních přízračů počítačových komiksů) už odzvonilo, nastupují třírozměrné scény s téměř filmovými možnostmi zpracování. Do animací přibyl prostor, světelné efekty, zrcadlení, morfing a stříh. Nejznámějším programem pro tvorbu prostorových scén je určité 3D Studio od firmy Autodesk. A protože jsem přece jenom za přibližně dva roky práce ve dvou verzích tohoto programu (druhé a čtvrté) vstřebal jakési základní vědomosti, hodlám i ty ostatní, méně pokročilé, zavést do zákoutí drátěných konstrukcí a tajů renderingu alespoň na stránkách Luštěnin. Rád bych následující sérii článků předal své zkušenosti z používání 3D Studia všem zájemcům o počítačovou grafiku.

Na 3D Studio verze 4.0 je třeba alespoň procesor 386 DX, 4 MB operační paměti a 30 megabytů volného místa na pevném disku. Program zabírá 20 megabytů, zbytek zaplní soubory, které si program tvoří při zpracování náročnějších úloh. 3DS je program, jenž pracuje s trojrozměrným zobrazením, stejně jako třeba Autocad. Nemůžete si v něm jen tak kreslit přímo na pracovní plochu, ale musíte vytvářet plnohodnotné předměty, jako je krychle, koule, válec, prstavec a tvary z nich odvozené. Můžete vytvořit keramickou vázu, sestavit si loutku a vdechnout jí život definováním pohybů nebo navrhnout vzhled vlastního pokoje s různě fantastickými předměty ledabyle pohozenými v koutě, ať už to bude nedopalek cigarety zatavený v jantaru nebo sklenka se zbytkem vína. Je ale dobré začít něčím krapet jednodušším.

Prostředí

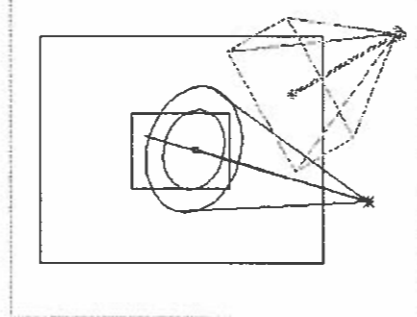
Pohybujete se tedy v trojrozměrném prostředí a chcete vytvořit kostku. Pro začátek bude stačit obyčejná dřevěná kostka na dlažbě, nasvícená ze shora reflektorem. Na podobně jednoduchou scénu bohatě stačí prostředí 3D Editoru, který vyvoláte klávesou F3. V horním pravém rohu obrazovky zvolíte příkaz vytvořit krabici (Create, Box). V jednom ze čtyř oken (nejlépe v tom s označením Top) vytvoříte kostku, a stejným postupem pak druhou, jež bude větší a placatější. Ta druhá bude představovat podlahu, na které leží první kostička.

Pohledy

Po chvíli zjistíte, že ve všech oknech jsou stejné dvě kostky, pouze zabírané z různých pohledů. Druh pohledu je popsán na kraji každého okna. Někteří pohledy zabírají scénu zleva (Left),

zprava (Right), ze shora (Top), ... Přepínat pohledy lze klávesami L,R,T,B,F,K. Klávesa U vás nechá natáčet s úhlem pohledu dle přání. Po zorientování se v prostředí si asi všimnete, že "krabice" neleží na "podlaze", může se stát, že se vznáší v prostoru nebo s podlahou splývá. Potom ji bude třeba posunout. V menu změn zvolte pohyb objektů (Modify, Object, Move) a posuňte si krabici kam je libo. Možná na některém okénku zmizela, potom stačí kliknout na ono okénko a pak na ikonu krychle v dolním pravém rohu, v aktivním okně se zobrazí všechny objekty prostředí.

Top (K/Z)



Pohled na scénu ze shora. Obdélník napravo představuje šířku záběru kamery, z jehož rohů se sbíhají vodící linky směrem k ohnisku. Elipsy uprostřed patří k reflektoru ozařujícím scénu. Vnitřní elipsa ohraničuje plochu největšího osvětlení, vnější pak celkový dosvit.

Kamery

Protože se ale normálně nedíváme na objekty z pohledu deskriptivní geometrie, budeme potřebovat nějaký přirozený pohled. Vytvořte tedy kameru (Cameras, Create) a natočte ji tak, aby zabírala oba objekty. Při pohledu kamerou se konečně objeví perspektiva a reálné zobrazení obrazu. Kamera patří ke způsobu pohledu na objekt, lze ji tedy k určenému oknu přiřadit klávesou C. V menu kamery je možnost zvětšení nebo zmenšení obrazu, natáčení, klopení a šířka záběru kamery. Na svou scénu tedy již hledíte okem kamery, ale stále jí cosi schází. Je to světlo, bez kterého ani po volbě vykreslení (Render) nic neuvidíte.

Osvětlení

V menu světla (Lights) jsou tři druhy nasvícení. Rozptýlené světlo (Ambient) osvětluje všechny předměty ze všech úhlů stejně a nevrhá stín, podobně jako slunce, které je skryto za vrstvou mraků. Světelný zdroj (Omni) má omezený dosah a osvětluje přivrácené plochy předmětů, na odvrácených plochách tvoří stín. Zvolíme třetí druh světla, zvaný reflektor (Spot), a zatrhne



2 x comiks

20 tisíc mil pod hladinou bazénu

Dobrovolný čtenáři,

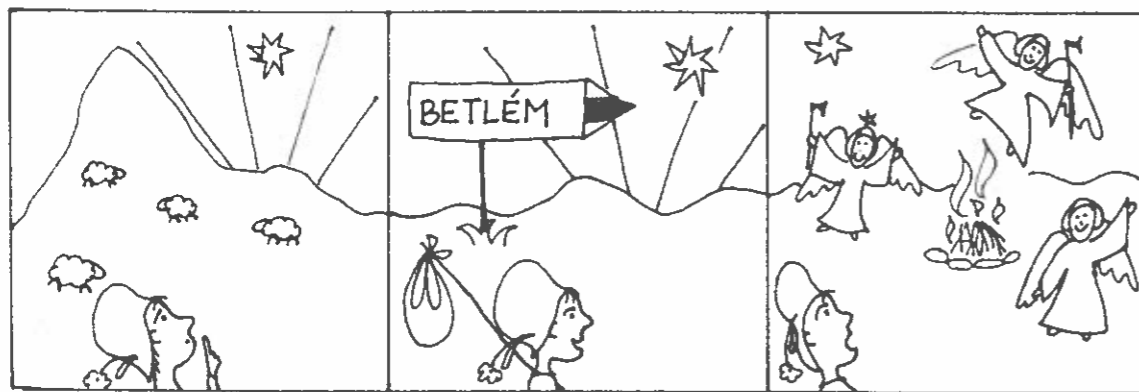
Ty, který se právě potápíš do rádků Septimánova Šoku, a tím se stáváš již našim pravidelným čtenářem, dovol několik úvodních slov na vysvětlenou.

Septimánův Šok se stal nezávislou přílohou Luštěnin, jež je závislá. Pouze na činnosti redakce samozřejmě. Šéfredaktor Luštěnin Ondra Semerák svědčil bohužel Šok do nesprávných rukou, proto se v posledním čísle objevil v naprosto jiném osvětlení, než bylo původně plánováno. Protože s Ondrou spolupracuji sice jen lehce, ale už dost dlouho, nemohla jsem ho přeci nechat ve štychu. Přebírala jsem tedy Šok do vlastních rukou.

V příloze budou pravidelně vycházet Postřehy z hodin, a proto prosím ostatní třídy, aby přispívaly i ony do této rubriky. To, že se chlubíme jen my, septimáni, má potom smysl zas jen pro nás. Dovolte také ostatním nahlédnout do vašich hodin. Uzávěrka Septimánova Šoku se shoduje s uzávěrkou Luštěnin.

PS: Má spolupráce s Luštěninami nekončí. Neboj, Ondro, ještě si se mnou užiješ!

Karolina Koubová



"Ty vole, já jsem tady neudal..."
"To nic, ty vole."

dialog mezi Martinem Kul. a prof. Cvrčkem po rozdělení opravené písemky

"Vypadáte omezeně."
"Prosím?"

"Teda jako s r.o."
Dušan k prof. Šiftové

Postřehy z hodin

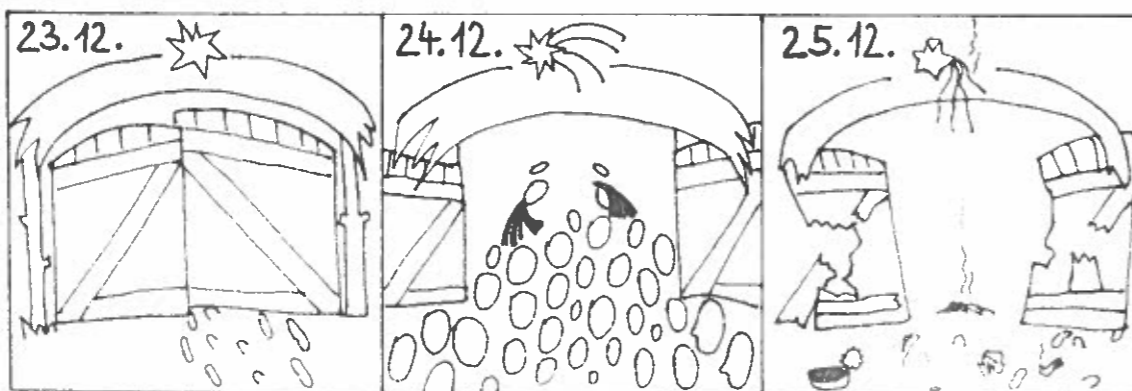
"Pro řasy a sinice je dusík mňamka."
prof. Jansa při hodině chemie

"Stalin se nacpal i do Mauzolea. Tam ležel vedle Lenina. Vypanej."
prof. Mrázková objasňující název Petrohradu, Leningradu a Stalingradu

"Jak se piše graffiti?"
"Dvě f a obě měkký."

odpověď Martina Kul. na otázku prof. Jansy

"První Kratochvílovou prvotinou byla Vesnice."
Lukáš II. při hodině literatury



Je sice už začátek února, ale já se přesto vracím k závěru 1. trimestru, který proběhl 30.11.1995 v plaveckém bazéni. Někteří si možná vzpomenou na občas trochu zmateně pobíhající menší holku s delšími vlasy a vypůjčeným diktafonem. Představovala se jako reportérka Luštěnin a - nebudete tomu věřit... byla jsem to já.

Od té doby se několik věcí změnilo. Spoustu času jsme proletošili (což Petra Vaňka určitě nepotěšilo), já teď zmateně pobíhám s krátkými vlasy a vytoženým vlastním diktafonem a materiál z bazénu už je zpracovaný. Jediné co zůstalo po celou tu dobu stejné, je má výška. Ale té se v tomto článku věnovat nebudu. Vzhůru do časů nedávno dávných!

ŠTAFETA

Septimu reprezentovali:

Zuzka Běhounková

Luštěniny: Jaké jsou tvoje pocity těsně po doplávání?

Zuzka: Děs. Hnusný.

L.: Jaká byla trať?

Z.: Děsná. A mokrá!

I přesto, že Zuzka doplávala "do přístavu" jako druhá, musíme uznat její snahu. Plávala opravdu s nasazením života. Po rozhovoru se ponořila do hlubin bazénu a záchranná četa (složená z několika septimánů a septimánek) musela rychle zasáhnout. Kdo ví, jak by všechno dopadlo, kdybychom nebyli na všechno tak dobře připraveni.

Martin "Hurikán" Kriegler

Luštěniny: Tvoje pocity po doplávání?

Martin: Perfektní.

L.: Jaká byla trať?

M.: Blhá.

L.: Připravoval ses nějak na dnešní závod?

M.: Hodně.

L.: ???... Jak hodně?

M.: Hlavně hodně sexu.

prof. Tučka

Luštěniny: Pane profesore....

Jakub: Uf, uff, už nemůžu, už nemůžu.

L.: Trénoval jste tak, abyste septimu nezklamal?

J.: Jo. Dvakrát ve vaně

Honza "rodič" Nedvídek

Luštěniny: Jak se cítíš před závodem?

Honza: Poseru se!

L.: Ty ses nepřipravoval na dnešek pořádně?

H.: Já trénovala celý rok. Já musím! Honza byl buď pořádně nervózní anebo v té Americe pozapomněl čestinu.

Bazén

LEHÁTKA

Ze 40 účastníků tohoto závodu jsem si vybrala Marcelu Fridrichovou, Petra Vaňka a prof. Šiftovou.

Marcela Fridrichová

Luštěniny: Tak, Marcelo, jaký byl závod?

Marcela: No bylo to úplně supr, akorát že to lehátko furt klouzalo, takže jsem se furt topila.

P.: Hodněkrát. Asi třikrát nebo čtyřikrát.

L.: To ještě jde. Tak jste to zvládli v pohodě.

P.: Kdybysme měli lepší lehátko, tak to vyhrájem.

L.: Takže podle tebe všechno záviselo na lehátku.

P.: Já jsem to chtěl dofouknout, ale oni nechtěli, tak si to prohráli sami.

prof. Šiftová

Luštěniny: Co byste řekla jako zástupkyně profesorského týmu k tomuto závodu?

Jarka: Bylo to velmi náročné, protože nám uplavaly trenýrky do hloubky. Což je nečestné a nesportovní!

L.: Vy jste se oblékala?

J.: Neoblékala, oblékala se paní ředitelka, protože je nejhubenější.



My plujem dál a dál...

L.: A co pomocníci, jak lovili?

M.: No pomocníci úplně skvělí, lovili úplně superové a dávali mě taky zpátky na lehátko.

L.: Jak se ty mokré věci oblékaly?

M.: Ze začátku jsem musela najít princip, jak se do toho dostat, ale pak to šlo.

Petr Vaněk

Luštěniny: Byl jsi sběrač nebo tahač?

Petr: Já jsem tahal, já jsem takovej tahoun vždycky.

L.: A jak se tahalo?

P.: Tahalo se, no jako obyčejně.

L.: Byla Marcela těžká nebo to šlo?

P.: Ona neudrží balanc, víš, ona pořád padá do vody.

L.: Slyšela jsem, že jste ale pomáhali. Byl jsi také v pomocném týmu?

P.: ???... V pomocném týmu?

L.: No jak pořád padala, tak že jste ji pomáhali nahoru.

P.: Jo takhle, no to jsme ji zvedali pořád. A přidržovali.

L.: A kolikrát spadla za tu cestu?

L.: Podařilo se ji obléknout?

J.: Podařilo, až na ty trenýrky.

BOJ NA SURFOVÝCH PRKNECH

kvarta versus septima

kvarta

Luštěniny: Jaká je septima jako soupeř?

kvarta: Já bych řekla, že dost silný a s dobrou taktikou.

L.: Vy jste neměli žádnou taktiku?

k.: Ale tak taktiku, ta se vypracovávala v průběhu boje.

L.: Drželi jste se docela dobře, což asi málokdo čekal.

k.: To byla náhoda. Ne heled' to je trénink, jo to je trénink. My se prostě snažíme tu náhodu natrénovat.

septima

Luštěniny: Kvarta jako soupeř na surfech?

septima: Nic moc.

L.: I přestože byli slabší, dávali vám docela zabrat.

s.: To máš tu techniku položení přičky na "té", což je základní námořnická taktika. My jsme je jen tak lehce zkoušeli. Nemůžeme se ukázat jako finalisti hned na začátku.

Po snaze o dialog s naší septimánskou skupinou surfařů jsem bohužel skončila ve vodě. (Jen počkejte! Vyřídím si to s vámi jinde a jinak.)

profesoři versus prima

prof. Cvrček

Luštěniny: Všimli jsme si, že jste zákeřně útočili. Co vy na to?

Standa: To se zdálo jenom ze břehu.

L.: Agenti Luštěnin se veřou všude, takže pozorovali zápas i z vody a...

S.: No tak jak se do lesa volá, tak se z lesa ozývá.

L.: A co prima jako soupeř.

S.: Silný, silný.

TAJNÁ SOUTĚŽ ANEB ODPLATA

prof. Kašparová

Luštěniny: Překvapila vás septima touto soutěží?

Lucka: Ano. Hlavně mě překvapilo, že jsem s kolegou Machačným, který je stejně slepý jako já.

prof. Lukešová (s prof. Tučkou)

Luštěniny: Byla jste překvapena naší soutěží?

Slávka: Ne, vůbec. Naopak, paráda. Já jsem spokojená.

L.: Jaká byla taktika?

S.: Taktika? Zastrkat co nejvíc balónků za tričko a za plavky.

L.: Takže jste měli obří trika.

S.: No kolega jo, já žádný.

L.: Kam jste je teda strkala?

S.: Za plavky, tam se toho vejde!

prof. Mrázková (s prof. Bucharem)

Luštěniny: Líbila se vám naše soutěž?

Jitka: Moc, akorát bych příště chtěla místo prezervativu lehátko.

L.: Nebyl váš nezdar zčásti zapříčiněn také spolusoutěžícím?

J.: Taky bych řekla, že by to chtělo zvolit silnějšího. Nejlépe dva.

Tot' vše z události minulého roku a trimestru. Příště se sejdeme třeba v divadle.

Karolina Koubová

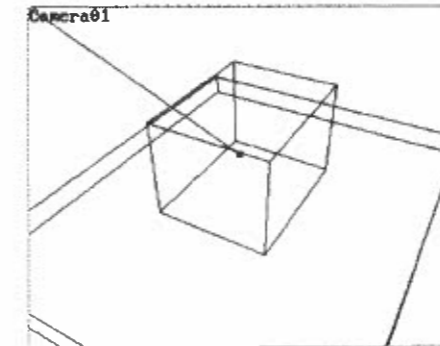


Septimánův šok Na této dvoustraně ... Karolina Koubová, doprovodné kresby Jitka Andrllová, Michal Kristen. Foto Zuzana Běhounková, estetická asistence Jitka Andrllová, Ondra Semerák, Karolina Koubová.

položku pro aktivaci stínů (Cast Shadows). U reflektoru lze měnit velikost a tvar světelného kužele, zabarvení světla a intenzitu. Ještě je třeba zvolit položku zobrazující šířku kužele (Show Cone), a můžeme umístit světlo do scény. zesvětlíme Nyni už máme všechno potřebné, schází pouze detail.

Povrchy

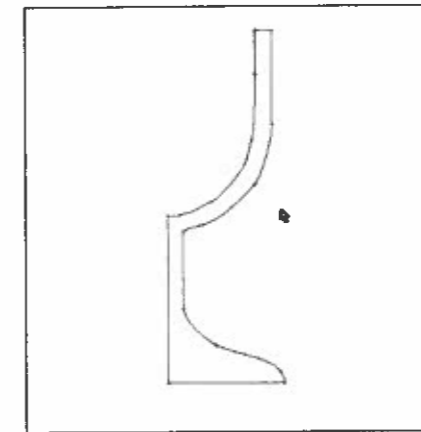
Co s krabicí, aby vypadala jako kostka ze dřeva? Budeme muset na konstrukci natáhnout povrch, který napodobuje dřevo. V menu povrchů (Surface) zvolte (Material, Choose) z rozsáhlé knihovny vhodný materiál, třeba bukové dřevo (White Ash). Natáhněte (Material, Assign, Object) materiál na kostičku, a je to. Poslední úpravou budíž srovnání mapování povrchu (Surface, Mapping, Apply Obj.), k podrobnějšímu vysvětlení se dostanu později. Klávesami Ctrl+S uložte výsledek své práce na disk, potom si můžete scénku zobrazit. Půjde to nejlépe zvolením pohledu přes kameru a volbou vykreslit obrazovku (Render, Render View). Pokud šlo všechno hladce, počítač vám tak za třicet vteřin vykreslí scénku a vy se budete moci kochat pohledem na dřevěnou kostičku, vrhající stín na béžový podklad.



Pohled kamerou na scénu již připravenou k vykreslení.

2D Shaper - modul pro návrh a kresbu základních tvarů

Trošku náročnější je výroba libovolného rotačního tělesa. Princip výroby se podobá práci se soustruhem, použijeme-li velmi jednoduché přirovnání. V modulu 2D Shaper (zvolíte klávesou F1) nakreslíte průřez předmětem (Create, Freehand, Draw). Může to být figurka do šachovnice, kužel, věténko, sklenice, kapka nebo kalich, který jsem vytvořil na následujícím obrázku. Začátek a konec nakreslené křivky musíte spojit, aby byl celý tvar uzavřený. Body, ve kterých se čára lomí a v pozdějších modulech i spojuje či větví, se nazývají uzlové nebo spojovací body (Vertex). Pohybem těchto bodů snadno upravíte (Modify, Vertex, Move) tvar jednotlivých záhybů či zlomů v celé kresbě. Spojení dvou uzlových bodů z počátku a konce křivky dosáhnete přesunutím jednoho na druhý. Program to buď provede automaticky, nebo se zeptá, zda je chcete opravdu spojit (Connect Vertices?), a po jejich spojení vznikne z otevřené křivky funkční uzavřený



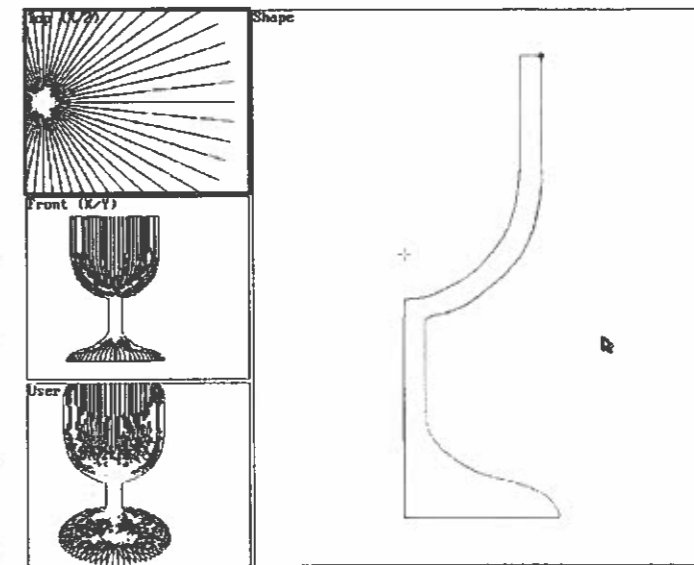
mnohoúhelník (polygon). Posuňte bod představující centrum (je označen žlutým sešikmeným křížkem), podle něhož se bude polygon otáčet (Shape, Axis, Place) na okraj průřezu, a potom si ověřte správnost křivky (Shape, Check).

Nyni se můžete klávesou F2 přesunout do dalšího modulu.

3D Loft - modul pro tvorbu rotačních těles

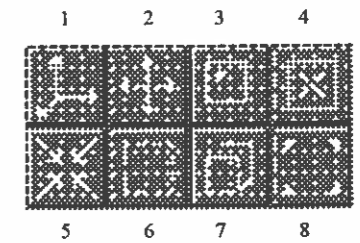
Načtete si křivku z předchozího modulu (Shape, Get, Shaper) a upravíte cestu tak, aby představovala kružnici (Path, SurfRev a zvolte Diameter 1.0). V menu předmětů si prohlédněte výsledek práce (Objects, Preview, zaškrtnout Tween), a když budete s výsledkem spokojeni, můžete předmět vyrobit (Objects, Make). Ve výrobním menu je vhodné zapnout nejvyšší detail křivky a cesty (Shape Detail, Path Detail = High) a vytvořit (Create) konečnou třírozměrnou podobu předmětu. Chvilku si počkáte než se objekt přepočítá, a pak si ho již můžete prohlédnout v plné kráse i v modulu 3D Editor. Zbývá už jen znovu vytvořit scénu s kamerami a osvětlením, a vše je hotovo.

hodně úspěchů v další práci Vám přeje
Ondřej Semerák



V učebně informatiky si v nejbližší době můžete prohlédnout některé ukázky již vykreslených scén z 3D Studia verze 4.0.

Lišta s ikonami

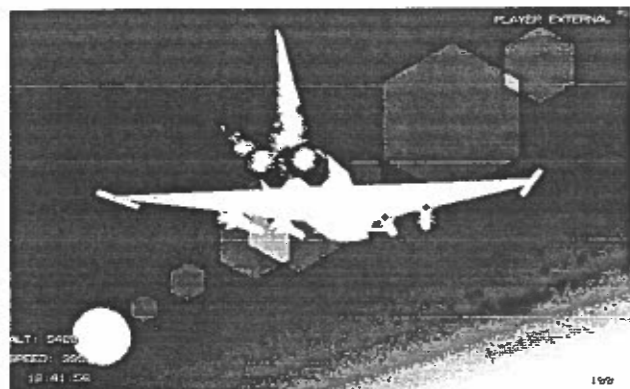


- 1 - Slouží ke zvolení rotace pohledu na objekt (klávesa U)
- 2 - Posunutí pohledu (klávesa P)
- 3 - Okno na celou obrazovku (W)
- 4 - Nevíte někdo, co to znamená?
- 5 - Zvětšení pohledu
- 6 - Určení výřezu pro pohled
- 7 - Upraví pohled tak aby zabíral všechny předměty ve scéně.
- 8 - Zmenšení.

- Ctrl V - Nastavení pohledů na pracovní plochu.
 ~ - Překreslení všech pohledů.
 ` - Překreslení aktivního pohledu.
 E - Nastavení pomocné síťky.
 G - Vypnutí nebo zapnutí pomocné síťky.
 Ctrl L - Nahraje scénu ze souboru na disk.
 Ctrl S - Zapiše scénu do souboru.
 Ctrl M - Přenese zvolený předmět, kameru nebo světlo ze scény uložené na disku do aktivní scény.
 W - Zvětší aktivní okno na celou obrazovku.
 Držení klávesy Alt a zároveň kliknutí na libovolnou položku v menu se objeví nápověda, klávesou Ctrl zase ke zvoleným položkám přiřadíte horkou klávesu.

Tento článek je obsahově zaměřen na nepočetnou skupinu lidí, na hráče počítačových her. Pro zbytek dosud herním průmyslem neposkvěněné populace se dají následující řádky doporučit jen s těžší, obzvláště pokud postrádáte trouchu onoho "nadhledu", pokud nejste schopni konzumovat černý humor a to i v té nejnevinější podobě, pokud jste zarputilými zastánci některého z antimilitaristických hnutí, nebo jste podleli cílené propagandě nepřítelů a domníváte se, že násilí prezentované v počítačových hrách by mohlo vážně narušit vaši psychickou rovnováhu. Na tuto poslední, v mnohých případech oprávněnou, námitku mám pouze jedinou odpověď. TOTO NENÍ HRA, toto je téměř realistický simulátor letounu EF2000, se vším, co k takovéto podívané nutně patří.

Tvůrci tohoto produktu, famózní programátoři firmy DID (Digital Image



Design), kteří přes nesporné úspěchy v herním průmyslu (F-29 Retaliator, TFX, Inferno) přesunuli většinu svých programátorských aktivit na pole profesionálních vojenských simulátorů, se pokusily takřka o nemožné, o skloubení věrné simulace s neustále výkonostně zaostávající skupinou počítačů PC-AT. Bohužel pro drtivou většinu hráčů je výsledek této bitvy předem prohraný. Tento "Otesánek" se totiž v SVGA rozlišení s plným detailem nespokojí s ničím méně výkonným než je procesor Pentium 100Mhz s 16MB pamětí a adekvátní grafickou kartou. Nám ostatním nezbyvá nic jiného, než přepnout do hranatého VGA a se slzou v oku sledovat ploužící se krajinu.

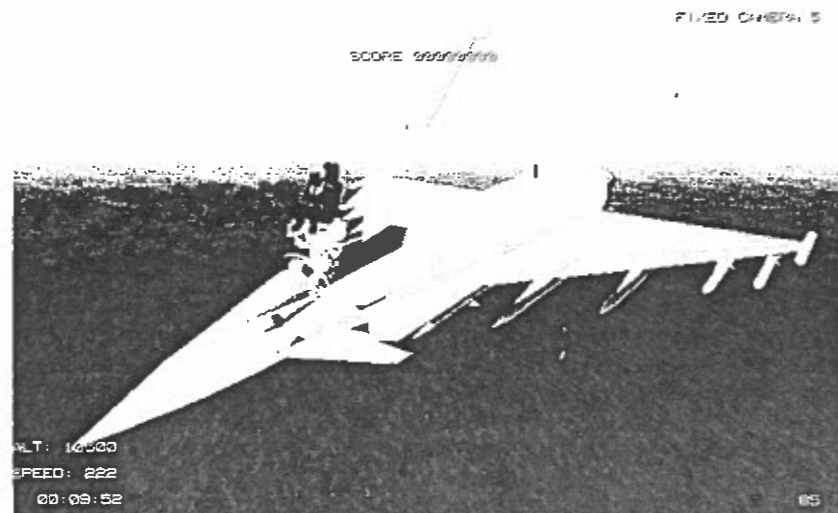
Samotný simulátor vám dává již od prvního okamžiku jasně najevo, komu je vlastně určen. Všichni milovníci rozsáhlých videosekvencí a jiného multi-mediálního braku zatrpknou již po několika úvodních menu a pohoršení smažou tu nehoráznou "zpatlaninu" ze svých křemíkových ořů. Naproti tomu simulátorový nadšenec doslova prolétne všemi nutnými procedurami, jen aby už byl ve vzduchu a v jeho euforii ho zarazí až otázka: "Jak že

EF2000

se to prej zapíná ten motor." Po zběžném prostudování manuálu, či vyzkoušení všech klávesových kombinací se konečně vznese jeho stroj do výše. Teď teprve začíná to správné šílenství. Po několika klidných úvodních okamžicích, kdy se každý naivně kochá detailně propracovanou krajinou, dochází ve většině případů k úplnému vystřízlivění (někomu postačí intelekt, někomu napomůže rusova darovaná raketa), to má svůj původ ve zpravedlivém rozhořčení nad krutostí nevídaného agresora, který si nehorázně dovolil zaútočit na nic netušící Norsko. Jediné co brání totální porážce Norů je vojenská mašinerie států NATO, ve které nemalou úlohu hrajete zrovna vy. Atmosféra celého konfliktu je tak

dokonalá, že po chvíli začnete uvažovat zda není něco podobného v blízké budoucnosti možné. Všechny úvahy začnou nabývat na intenzitě, když při návratu zpět z mise najdete svou základnu v částečných troskách.

Radim Fiala



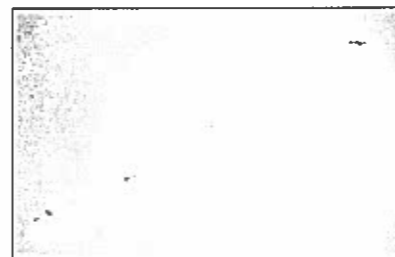
Recenze simulátoru Eurofighter 2000

- Ovládání simulátoru EF2000**
- A - Autopilot On/Off
 - B - Airbrake - zpomaluje rychlost letu
 - C - změna zaměření protivzdušných zbraňových systémů
 - D - DASS - Tento panel poskytuje komplexní informace o stavu letounu. Včetně nastavení autopilota a stavu pohoných jednotek.
 - G - Gear - manipulace podvozku vysunout/zasunout
 - I - systém navádění na přistání
 - J - vyvolá mapu spolu s orientačními ukazateli vzdálenosti letounů...
 - M - vyvolá mapu, popřípadě slouží k přepnutí režimu mapy (globální/detailní...)
 - P - pauza
 - R - radar - možnost změny zaměření, dosahu, přesnosti...
 - T - TIALD - při navolení laserem řízené pumě vyvolá systém laserového navádění (přibližný popis navádění viz kapitola zbraně)
 - U - změna zbarvení HUD (informačního letového displeje)
 - V - systém nočního vidění
 - W - Wheel Brakes - brzdění podvozku
 - * - zapnutí forsáže
 - / - vypnutí forsáže
 - +/- - změna výkonu motorů
 - [] - vypnutí/zapnutí pro pravý a levý motor
 - " - vysunutí/zasunutí externí palivové trubice
 - <> - ovládání předního kola
 - Insert - vypuštění CHAF
 - Delete - vypuštění FLAR
 - SETUP

Zbraně

AA - Anti Air

AIM 9M Sidewinder - Raketa krátkého doletu s IR naváděním, konstrukčně zastaralý anachronismus. Je přímým potomkem legendární skupiny AIM 9x, která brázdila vzdušné prostory již ve vietnamském konfliktu. V praxi nahrazena modernějšími zbraněmi, třeba střelou ASRAAM - Zdokonalená IR raketa s krátkým dosahem, vypouštěná systémem "přes rameno", který umožňuje vypálit i na letoun nenacházející se ve vašem zorném poli. Jediná použitelná zbraň do rozsáhlých



Detailní záběr střely ASRAAM

vzdušných střetů.

AIM 120 AMRAAM - Raketa středního doletu, využívající vlastního naváděcího radaru, což umožňuje ji používat systémem "vystřel a zapomeň".

S-225 LRAAM - Střela dlouhého doletu nové generace. Využívá nejmodernějších zbrojních technologií. Nejvíce smrtící protivzdušná zbraň ve hře.

Kanón - Stará, dobrá a spolehlivá zbraň, odolávající jakýmkoliv pokusům o elektronické rušení až do doby fyzického zrušení vlastníka. Jedinou její relativní nevýhodou je vysoká úrazovost průměrného uživatele, který v zápalu boje a rachotu svého miláčka občas opomene sledovat výškoměr, čímž se dostáváme k další skupině zbraní.

AG - Anti Ground

Letoun - Poměrně neúčinná, nicméně efektivní sebevražedná zbraň.

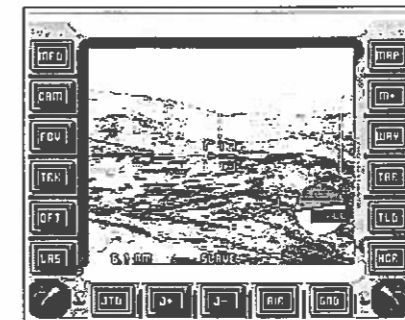
ALARM - Pasivně naváděná raketa použitelná proti všemu, co vysílá silnější radarové impulsy.

Maverick IR - Poměrně účinná protipancéřová raketa, kterou jsem zatím nikdy (až na jeden zbloudilý tank) neupotřebil. Vynikajících výsledků prý dosahuje při destrukci tanků, letadel zaparkovaných na špatné straně konfliktu a prezidentských limuzín. (Ehm ehm, že mě to nenapadlo dříve, vždyť v severním Norsku, zmiťaném krvavými boji NATO versus bratr RUS, se to prezidentskými vozítky jenom hemžilo.)

Sea Eagle - Raketa užívaná proti lodím a vrtným plošinám.

CRU 7 - Sympatický paklík bohem a vaši třesoucí se rukou naváděných raket,

vynikající zbraň na vše, co se hýbe nebo momentálně nehýbe, a při troše štěstí se již nikdy více hýbat nebude. Použitelná proti širokému spektru cílů, jeřábý počínaje a kolonami vozidel konče. Oblíbené balení je



Krávy na pastvě, právě je ozařují, aneb laserové zaměřování v akci.

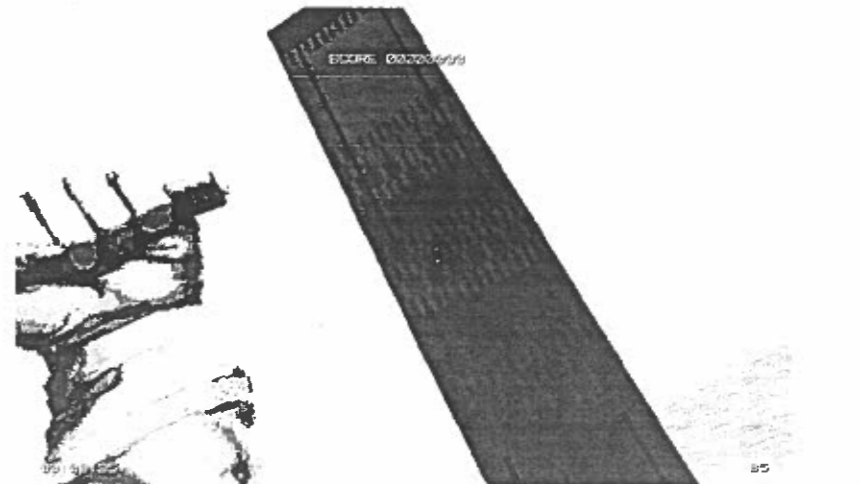
2 krát 7 doutníků.

GBU 12 a 16 - Laserem naváděné pumy, chirurgicky přesné a totálně devastující. Poměrně složité navádění, ono najít nepřátelský velín, zaměřit ho, osvětlit ho laserovým paprskem, upustit bombu a nadále cíl osvěcovat až do doby vše ničícího výbuchu, to není zcela jednoduchá záležitost, zvláště když vám šlapají na paty dvě rozpálené rakety i se svými bývalými majiteli za ocasem, jejichž nadřazeného právě vyhazujete do luftu (nadřazeného majitelů, ne toho ocasu).

Iron Mk 82 a 83 - Klasické typy bomb (odhod' a modli se), které naleznou využití na téměř jakýkoliv pozemní i podzemní cíl (Stanice metra I.P. Pavlova či ruský bunkr). Tento druh zbraně je oblíben mezi zkušenými piloty, neboť efektivně trefit s Mk. 8x cokoliv vyžaduje jistou zručnost a trénink.

Durandal - Zbraň použitelná výlučně na přistávací a vzletové plochy. Výrobce je známá francouzská firma Matra, před jistou dobou se zabývající též výrobou nelukrativních sportovních automobilů.

BL 755 - Clusterová puma s vynikajícími účinky proti větším skupinám nepřítel. (vojenské přehlídky na Rudém náměstí atd.)



Ovládání simulátoru EF2000

- Enter - změna protivzdušných zbraní
- Backspace - změna protizemních zbraní
- Space - střelba
- F1-10 - změny pohledů (interní, externí, pohledem rakety...)
- Tabulátor - vyvolá konverzační menu
- Shift+A - Vypnutí / zapnutí systémových údajů
- Shift+J - Odhození obsahu všech podvěsů (munice, přídavné palivové nádrže)
- Shift+T - akcelerace času
- Shift+S - přeskočení momentální fáze letu (vzlet / přistání...) Prakticky použitelné jako teleportér mezi Waypointy, a to s minimálními ztrátami paliva.
- Shift+Q - menu umožňující ukončit misi
- Shift+ukazatel směru - v TIALD módu pohyb zaměřovače laseru
- Alt+Shift+3xEsc - katapultáž

- KEYPAD - pohledy v kokpitu
- 1 - display radarového systému
 - 2 - display mapy a laserového zaměřování
 - 3 - DASS - informace o letounu
 - 4 - panel stavových kontrolků (co vypnuto/zapnuto, způsob zaměření...)
 - 5 - čelní panel - ukazuje druh aktuálního zbraňového systému (AA,AG...)
 - 6 - gyroskop s kompasem
 - 7,9 - výhledy do stran
 - 8 - přímý pohled

Technické parametry (stanoveny pokusy) - vycházejí z toho, že letoun ještě nebyl sestaven a zalétán.

max. dostup - 91980 stop
max. rychlost - 2.68 Machu

Systémové požadavky

spustí se - 386 DX + koprocesor ,8MB RAM ,VGA grafická karta
minimum - 486DX2/80 8MB RAM SVGA garfická karta
optimum - Pentium 166, 32MB RAM, PCI grafická karta 4MB VRAM

Všude byla tma, doprovázená nepřijemným, štiplavým větrem. Za nepřijemného mrazu jsem poskakoval před kinem Lipa a čekal na začátek představení. Dlouhou chvíli jsem si krátil okukováním té něžnější části naší populace, ale tu má očka spočinula na světelné tabuli, kde jsem četl:

Dnešní program:

The NET

Angela Bennetová (hraje ji Sandra Bullocková, kterou jste mohli vidět asi před rokem v úchylném Demolition Manovi) má na dívku poněkud neobvyklé povolání. Její náplň práce spočívá v "lovení" virů a opravování beta verzí programů. Jednoho všedního dne se jí ale dostane do rukou program, umožňující přístup ke všem počítačům v Internetu, chráněným bezpečnostním programem "Strážce," aniž by potřebovala přístupová hesla. Než se podaří Angele ohledně nového programu něco zjistit, "záhadně" umírá její přítel, od kterého program získala. "No nic, život jde dál" řekla si Angela, která se záhy vydává na dovolenou. Zde potkává svojí "první" lásku, z které se ale později vyklube velice nepřijemné stvoření, usilující o její život, tedy nejprve o disketu se záhadným programem a pak teprve o život. Navíc kybernetičtí teroristé Pretoriáni změní ve státních databankách údaje o její identitě, a tak se jednoho slunného rána probudí Angela jako Ruth Marxová stíhaná za prostituci, drogy, krádeže atd. Tím samozřejmě přichází o auto, dům a všechny majetek-a neexistuje způsob, jak by mohla prokázat svou pravou identitu. To všechno stačí na to, aby měla Angela-Ruth co dělat s policií a sháněním důkazů pro svoji obhajobu.

Možná si teď všichni myslíte, jaké je to sci-fi, ale POZOR, "Sít" není budoucnost, to je realita. Tomu, kdo Internet nikdy neviděl, to může jako sci-fi připadat, ale Sít je vydařený příběh ze současnosti, podávající věrný obraz ze života Internetovských maniaků. Je to příběh plný nečekaných zvratků (ehm, zvrátů), emocí a napětí, který bude držet vaše oči na plátně od začátku do konce ("mimohodem, ten konec je fakt super, správněj fojr").

Doufám, že jsem vám dal ten správný podnět k tomu, abyste se odlepili od monitorů, a šli se podívat na to, co se vám může jednou stát.

Petr Váňa

Režie: Irwin Winkler
Hrají: Sandra Bullocková, Jeremy Northam, Dennis Miller
České titulky: František Fuka

BUTY

Prodiráme se davem zpola šilených lidí. Ze všech stran nás bombardují udivenými dotazy: "Vy máte lístky?". Zní to tak trochu závistivě, a tak skromně kroutíme hlavou a prodiráme se dál ke vchodu. Kdesi v davu někdo vykřikne: "Ve druhém patře je otevřené okno! Sežněte žebříky!". Zástup lidí se pohnul směrem k nejbližší hasičské stanici, div že nás nestrhl s sebou.

Konečně jsme u dveří, skupina policistů se rozestoupí teprve poté, co v mé ruce spatří dva červené lístky. Jeden z nich se na mě ještě omluvně podívá a vysvětluje: "Jdete pozdě, koncert začíná již za tři hodiny!"

Hala "Pekáče" duní a nesourodá směs zvuků se postupně proměňuje v jedno slovo: "BUTY!".

Ano, čtete správně, naši redaktori se i tentokrát dostali mezi elitní skupinu lidí, kterým se podařilo získat "lupeny" na legendární skupinu BUTY (Bezelstnost, Univerzalita, Talent, Ynteligence), která se představila libereckému publiku ve čtvrtek 15.12.95. Šest velikánů naší rockové scény, Radek Pastrňák, Richard Kroczeck ml., Andrei Toader, Milan Nytra, Petr Vavřík a Milan Straka představili své v pořadí již třetí album Dřevo. (Písej si písej / 1992, Ppoommaalluu / 1994). Tento poněkud zvláštní název pro nové album vysvětlil Radek Pastrňák slovy: "Chtěli jsme udělat trochu zvláštní, z gruntu novou desku, trochu jsme váhali nad materiálem, nakonec zvítězilo dřevo. Dřevěný disk, měli ale divnej zvuk, tak jsme v limitované edici vydali i pár komerčních výtisků..."

Koncert vypukl, na jevišti se vřítala dlouho očekávaná šestka. Kotel fanynek a fanáků na okamžik přehlušil tóny úvodního songu, a proto horlivý zvukař posunul páčky na svém ovládacím pultu do polohy 'MAX'. Tak začal asi půlhodinový seriál 'buřáckých oldies', zakončený osvědčenou peckou "Mám jednu ruku dlouhou". Poté k nám promluvil sám Radek Pastrňák, který skládal libereckému publiku jeden kompliment za druhým a pochvaloval si, že pro svůj koncert dali Liberci přednost před vesničkou na předměstí - Jabloncem n.N. A aby si byl stoprocentně jistý, že publikum je jeho, poskytl nám zdarma,

fekl bych nad rámec programu, kurz "buřáckého" tance. Když Radek usoudil, že tanec zvládneme, dal znamení kapele, aby spustila druhou fázi koncertu, ve které představili písně z jejich nového alba, kterým bezesporu kraloval František Dobrota, jehož obecenstvo přivítalo výbuchem nadšení.

Když dozněly poslední akordy a utichl bouřlivý aplaus a hysterický křik některých fanynek, které se stále ještě nechtěly smířit s tím, že jejich idoly mizí kdesi v zákulisí, nastal čas probít si cestu ven, a pak rychle domů rozbit prasátko, abych zjistil zda si mohu dovolit rozšířit svou sbírku kazet o čerstvé Dřevo.

Petr Vaněk

Kultura

Knocking on Heaven's Door -Bob Dylan

G D Am7
Mama, take this badge off of me...

G D C
I can't use it anymore...

G D Am7
It's getting dark, too dark to see...

G D C
Feel I'm knocking on heaven's door...

Ref.:

G D C
Knock..knock..knocking on heaven's door...

G D C
Knock..knock..knocking on heaven's door...

G D C
Knock..knock..knocking on heaven's door...

Mama put my guns in the ground...

I can't shoot them anymore...

That long black cloud is coming down...

I feel I'm knocking on heaven's door...

Ref.:

Baby stay right here with me...

'Cause I can't see you anymore...

This ain't the way it's supposed to be...

I feel I'm knocking on heaven's door...

Ref.:

Son won't you remember me?...

I can't be with you anymore...

A lawman's life is never free...

I feel I'm knocking on heaven's door...

Ref.:

Surrealismus

Bílá

Bílá je zdivo z kamene

Bílá je kůže ramene

Bílá je sobota a

čerstvý sníh

Bílé jsou pampelišky

a čirý líh.

Bílé jsou umrzlé a

křehké dráty,

bílý je telefon

zamrzlý v ledu

jiný než němý

popsat nedovedu

Jitka Andrllová

Černá

Černá jak noc,

jak střecha bez tašek,

jak auta v průchodu,

jak oči bez soudu,

jak myšlenka na oheň,

jak slzy bez pláče,

Černá bez rozpaků,

bez šance k splnutí

bez světla ve studni

bez hlasu v zármutku

Černá jak myšlenka,

jak víra v nikoho.

Martin Kriegler

Tyrkysová

Barva klidu

a šumivého moře

přes břehy jdoucí

a nebe nad pouští

osvětlení pro zmirající

lázeň nevinnosti

s těly mladých dívek.

Oči té nevinné v údivu zářící.

A barva kovu

jež ukončuje život.

Nebeské dálky

a vítr v nich plující

lod' na oceánu

přistav hledající.

Zuzana Běhounková

Purpurová
Jsi odstínem čistě psychického
automatismu
sestra karmínu, barvy krve
Jsi odstínem hudby Deep Purple
zvuk dítěte v čase, naléhavý tón
anebo klávesy Pink Floyd,
dítěte surrealismu
mísí se s hlasitým škrabotem
- nevnímat, nežíst nic napsaného.
Jsi odstínem touhy a tónů písčitého moře
krutá svou nepřítomností
Jsi odstínem purpuru.

Ondřej Semerák

Bílá

Bílá - panna nabízející svou nevinnost,

Bílá - holubice, která právě vzlétla nad

našimi hlavami,

sníh, který se klidně snáší na tvé řasy a

tiše se mění ve studenou rosu,

den, který tiše vešel do dveří a probudil

mne ze spánku,

čtyřspřeží letící s větrem o závod,

Bílá - tvá něžná dlaň hladící mou tvář při

svitu měsíce,

slza putující po tvé skrání k srdci,

džbán stojící na římsě u krbu plný mléka,

světlo, které vkráčelo do mého srdce

spolu s Tebou

Bílá - život, na jehož prahu právě stojíš.

Markéta Kusá

Poetismus

Optimismus

Hvězda ti spadla do klína

a kdosi modré z nebe chce ti snést

uchop tu hvězdu a nech svou tvář

aby jak slunce zářila

podej ruku a dopřej dál tě vést

Jana Šabaková

Myšlenky

Myšlenky plují časem,

ten tok je nekonečný.

Bez konce je vesmír

a hvězdy září tmou,

tiše se rozpadnou,

než k nám jejich světlo doletí

Zuzka Skalická

Sen

Dávným snem je tato chvíle

- Celestýn má nové brýle!

S nimi o strach žítí není,

vidí už za kuropění.

Jitka Andrllová

Láska

Co nás spojuje a co nás dělí,

co cítím nás všech velí

Pro některé jsi dar,

však pro jiné prokletí.

Zuzana Běhounková

Ráno

Záře ranních červánků

jak krev se leje po moři,

když slunce se v tůni odráží

tak pampeliška na nás doráží.

Adéla Bauerová

Světlo

Stříbrná oblaka

aleje plné květů

bez světla jitřního

se ztrácí v běhu času

Martin Kriegler

Láska

Láska je zvláštní pocit u srdce,

láska je vratká jak voda v zátoce,

je skvost i těžké kamení,

padání nebo létání.

Marcela Fridrichová

Hezkost

Z čeho je ta úzkost?

Jak když psovi hodíš kost

člověk po kulatém sahá

ale nedosáhne

Zbývá hezkost

pohledu

Karolina Koubová

Reklama

Ó dvacáté století reklamy

krásný věk elektřiny a transformátorů

již syčí Orient Express horami

na boku nápis "Pijte Coca Colu."

Ondřej Semerák

Luštěniny

5. února 1996

redaktor

Ondřej Semerák

spolupracovní

Marcela Fridrichová
anketa

Karolina Koubová
ve skvělé příloze Septimánův Šok

Radim Fiala
článek EF 2000

Petr Vaněk
článek Buřt

Petr Váňa
recenze The Net

Jakub Tučka
článek Tatro

poděkování si zaslouží

prof. Jiří Fiala
za organizování grantů a za neúnavné povzbuzování

Adam Šůra a Lukáš Merz
za text a noty k písni Kňookin'

Lukáš Pavlík
za stálý přísun poezie do všech minulých výňatků Luštěnin

grafická úprava

Ondřej Semerák
szaba

Radim Fiala
stípané obrázky z EF 2000

tisk

Martin Kriegler

fotografie

Zuzana Běhounková

Ilustrace

Jitka Andrllová
Michal Kristen
kresby v Šoku

Nicola Švandová
Barbora Krasnická
titulní strana

Matěj Kosík
poslední strana

pokud se na někoho
zapomnělo, tak určitě ne
záměrně

