



NXPAIN

Uživatelská příručka
pixel-art editor pro ZX Spectrum Next



Obsah

- | | |
|---|--|
| 1. Začínáme
co potřebujete a první obrázek za minutu | 7. Vrstvy |
| 2. Obrazovka
k čemu slouží jednotlivé části editoru | 8. Výběr, kopírování a vkládání
posun, otočení a změna velikosti kusu obrázku |
| 3. Ovládání
myš, klávesnice a zkratky | 9. Zvětšení a pohyb po obrázku |
| 4. Menu
všechny položky jedna po druhé | 10. Symetrie |
| 5. Kreslicí nástroje
8 tlačítek, 18 režimů | 11. Zpět a znovu |
| 6. Barvy a paleta
hlavní a vedlejší barva, průhlednost, editor barev | 12. Soubory
obrázky NXI, projekty NPR, Quick Save |
| | 13. Tipy a omezení |
| | 14. Stručný přehled |

O TÉTO PŘÍRUČCE

Příručka popisuje NXPaint **0.7**. Všechny obrázky v ní jsou snímky obrazovky samotného editoru spuštěného v emulátoru CSpect; ukázkový obrázek na plátně je titulní obrazovka hry *Next Hexagon*. Editor se dál vyvíjí, takže se některé podrobnosti mohou v dalších verzích změnit.

1. Začínáme

NXPaint je editor pixel artu, který běží přímo na ZX Spectrum Next. Je určený pro herní grafiku: obrazovky, sprity, ikony, dlaždice a prvky uživatelského rozhraní. Kreslí se rovnou v 256barevném režimu Layer 2, takže to, co vidíte, je přesně to, co ukáže počítač.

Co umí

- Obrázek 256 × 192 ve **třech vrstvách** s průhlednou barvou, takže vrstvy lze skládat přes sebe.
- **Osm nástrojů s osmnácti režimy**: tužka, sprej, dither, guma, kouzelná guma, výplň, záměna barvy, přechod, čára, lomená čára, křivka, obrysové i vyplněné obdélníky a elipsy, text a výběr obdélníkem, elipsou a lasem.
- Velikost štětce 1 až 8 pixelů; intenzita spreje a ditheru 1 až 8.
- Celá **256barevná paleta** najednou na obrazovce a editor barev pro 9bitové barvy Nextu.
- **Zvětšení** 1×, 2×, 4× a 8× a zobrazení celého obrázku přes celou obrazovku.
- **Kopírování, vyjmutí a vložení**; vkládaný kus lze před umístěním posunout, otočit a zvětšit či zmenšit.
- **Symetrie**: kreslení zrcadlené zleva doprava nebo shora dolů.
- **Zpět a znovu** až o šest kroků.
- Načítání a ukládání obrázků **NXI**, **Quick Save** do číslovaných souborů a projekty **NPR**, které uchovávají všechny tři vrstvy.
- Ovládání myši **Kempston / K-Mouse** i samotnou klávesnicí.

Co potřebujete

- **ZX Spectrum Next** s NextZXOS (core 3.0 nebo novější). Stačí základní stroj s 1 MB paměti.
- Soubor **nXPaint.nex** na SD kartě. Spustíte ho z prohlížeče NextZXOS; nic se neinstaluje.
- Doporučená je **myš** (Kempston / K-Mouse), nejlépe se třemi tlačítky a kolečkem. Vše kromě pravého a prostředního tlačítka jde udělat i z klávesnice.
- V emulátoru: CSpect s ROM Nextu a obrazem SD karty, například `CSpect.exe -zxnext -nextrom -s28 -mmc=sdcard.img`. Klikněte do okna, aby emulátor převzal myš, nebo použijte klávesnici.

První obrázek za minutu

1. Spustíte **nXPaint.nex**. Objeví se prázdné plátno, vybraná je **tužka** a kreslí se bílou barvou.
2. Levým tlačítkem klikněte na barvu v **paletě** dole. To je vaše hlavní barva.
3. Kreslete po plátně se stisknutým levým tlačítkem.
4. Klikněte na tlačítko **obdélníku** nebo **elipsy** a natáhněte na plátně tvar. Klikněte na stejné tlačítko ještě jednou a další tvar bude **vyplněný**.
5. Spletli jste se? Klikněte na šipku ← vpravo nahoře (zpět).
6. Uložte přes **FILE ▶ SAVE NXI**: napište jméno, stiskněte **ENTER**, v prohlížeči souborů vyberte složku a stiskněte **SPACE**.

2. Obrazovka



Editor s vytvořeným a zkopírovaným obdélníkovým výběrem, proto jsou vidět tlačítka COPY a PASTE.

- 1 **Lišta menu** – FILE, EDIT, TOOLS, LAYERS, SYM a ABOUT. Nápis SYM ukazuje i režim symetrie.
- 2 **Zpět / Znovu** – dvě šipky vpravo nahoře.
- 3 **Pohled** ▲ ▼ – posouvá plátno nahoru a dolů, o 8 řádků na kliknutí.
- 4 **Nástroje** – osm nástrojů. Další kliknutí na aktivní nástroj přepne jeho režim.
- 5 **Velikost / intenzita** – ▲ ▼ a hodnota: S1–S8 je velikost štětce, I1–I8 intenzita spreje nebo ditheru.
- 6 **COPY / PASTE** – objeví se jen tehdy, když existuje výběr nebo je něco ve schránce.
- 7 **Vrstvy 1, 2, 3** – do které vrstvy kreslíte, zda je viditelná (V/H) a zamčená (L/U).
- 8 **Plátno** – samotný obrázek. Při zvětšení 1× ukazuje 256 × 128 z obrázku 256 × 192.
- 9 **Paleta** – všech 256 barev. Bílý rámeček označuje hlavní barvu, červený vedlejší.

Obrázek má vždy **256 × 192 pixelů** a jeden bajt (index do palety) na pixel – přesně jako obrazovka Layer 2. Protože lišta nástrojů a paleta zabírají 64 řádků obrazovky, plátno ukazuje najednou 128 řádků: zbytek uvidíte tlačítka ▲ ▼ (3), celý obrázek bez editoru kolem přes **FILE ► VIEW IMAGE** (zpět do editoru vrátí libovolná klávesa nebo tlačítko myši).

KDE VIDÍM, JAKOU BARVOU KRESLÍM?

Editor nemá samostatné okénko s barvou ani stavový řádek: aktuální barvy jsou vyznačené přímo v paletě – **bílý rámeček** je hlavní barva (levé tlačítko), **červený rámeček** vedlejší barva (pravé tlačítko).

3. Ovládání

Myš

TLAČÍTKO	CO DĚLÁ
	kliká na tlačítka a menu; na plátně kreslí hlavní barvou; v paletě vybírá hlavní barvu
	na plátně kreslí vedlejší barvou (u všech nástrojů, které barvu používají); v paletě vybírá vedlejší barvu; na tlačítku vrstvy ji označí pro menu LAYERS
	při zvětšení 1×: nabere barvu pod kurzorem. Při větším zvětšení: tažením posouvá obrázek (kliknutí bez pohybu barvu nabere)
	nad plátnem: zvětšení a zmenšení (1×, 2×, 4×, 8×) kolem kurzoru
dvakrát  na jednu barvu	druhé kliknutí na už vybranou barvu v paletě otevře editor barev

Klávesnice místo myši

Klávesnice může myš kdykoli zastoupit – hodí se to v emulátoru, který myš nezachytil:

   	posun kurzoru vlevo, vpravo, nahoru, dolů. Při držení zrychluje: 1 pixel za snímek, pak 2, pak 4.
	levé tlačítko myši (kliknutí, nebo držet a táhnout pro kreslení). Ne při psaní textu.

Pravé a prostřední tlačítko klávesy nemají; barvu místo toho nabere  a obrázek posune  +    .

Klávesové zkratky

KLÁVESY	CO DĚLAJÍ
 / 	zvětšit / zmenšit kolem kurzoru (kurzor musí být nad plátnem)
	nabere barvu pod kurzorem jako hlavní barvu
 +    	posun zvětšeného obrázku (jen při zvětšení)
 +  + 	Quick Save (na klávesnici Nextu: EXTEND + S)
  	s nástrojem SELECT: kopírovat, vyjmout, vložit
 (CAPS SHIFT + O)	s nástrojem SELECT: smaže vybranou oblast

Psaní textu a jmen

Textový nástroj a okénko pro jméno souboru přijímají **A–Z** (vždy velká písmena), **0–9** a **mezeru** (jméno souboru mezery nebere), nejvýš 16 znaků. Každá klávesa krátce cvakne.

 (CAPS SHIFT + O)	smaže znak vlevo od textového kurzoru
--	---------------------------------------

← → (CAPS SHIFT + 5 / 8)

posun textového kurzoru

ENTER

potvrzení: umístí text, nebo potvrdí jméno souboru

Držená klávesa se neopakuje; pro další stejné písmeno ji stiskněte znovu. Klávesa pro zrušení není – použijte tlačítko CANCEL.

4. Menu

Menu otevřete kliknutím na jeho název. Když je menu otevřené, stačí najet na jiný název a otevře se to druhé. Kliknutím na položku ji spustíte; kliknutí kamkoli mimo menu ho zavře.



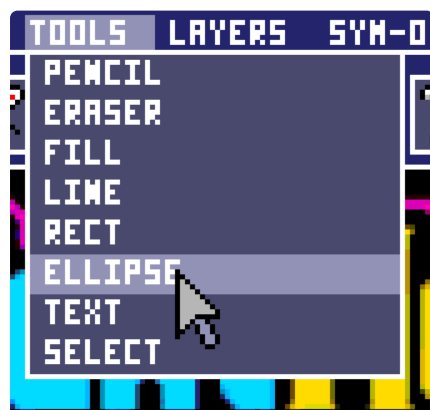
FILE

NEW	nový obrázek po otázce „UNSAVED WORK LOST!“ (YES / NO). Všechny tři vrstvy se smažou a nástroje se vrátí do výchozího stavu; paleta zůstane.
VIEW IMAGE	celý obrázek 256 × 192 bez editoru. Zpět libovolnou klávesou nebo tlačítkem.
OPEN NXI	načte obrázek (kapitola 12)
SAVE NXI	uloží obrázek pod zvoleným jménem
QUICK SAVE	uloží očíslovanou kopii bez ptaní
LOAD NPR	načte projekt (všechny vrstvy)
SAVE NPR	uloží projekt



EDIT

UNDO / REDO	totéž co šipky vpravo nahoře
CUT	zkopíruje výběr a smaže ho z vrstvy
COPY	zkopíruje výběr do schránky
PASTE	vloží schránku (kapitola 8)
DELETE	smaže výběr bez kopírování



TOOLS

PENCIL, ERASER, FILL, LINE, RECT, ELLIPSE, TEXT, SELECT – stejných osm nástrojů jako na liště. Nástroj vybraný z menu si ponechá svůj režim; režim se mění kliknutím na tlačítko nástroje. TEXT vybraný z menu neotevře textový panel – klikněte na plátno tam, kde má text začínat.



LAYERS

Každá položka působí na **aktivní vrstvu** a na všechny vrstvy **označené** pravým tlačítkem (kapitola 7).

MERGE	sloučí je do nejnižší z nich
LOCK	zamkne / odemkne je
VISIBLE/HIDEN	zobrazí / skryje je
CLEAR	po dotazu je smaže



SYM

SYM OFF, **SYM L/R** (zrcadlení zleva doprava) a **SYM U/D** (zrcadlení shora dolů). Aktuální režim má před sebou > a ukazuje ho i název menu: **SYM-O** vypnuto, **SYM-V** vlevo/vpravo, **SYM-H** nahoru/dolů (kapitola 10).



ABOUT

VERSION ukáže název a verzi programu. Zavře se tlačítkem **CLOSE**.



5. Kreslicí nástroje



Horní část obrazovky: menu, šipky pohledu, osm nástrojů, velikost štětce, vrstvy.

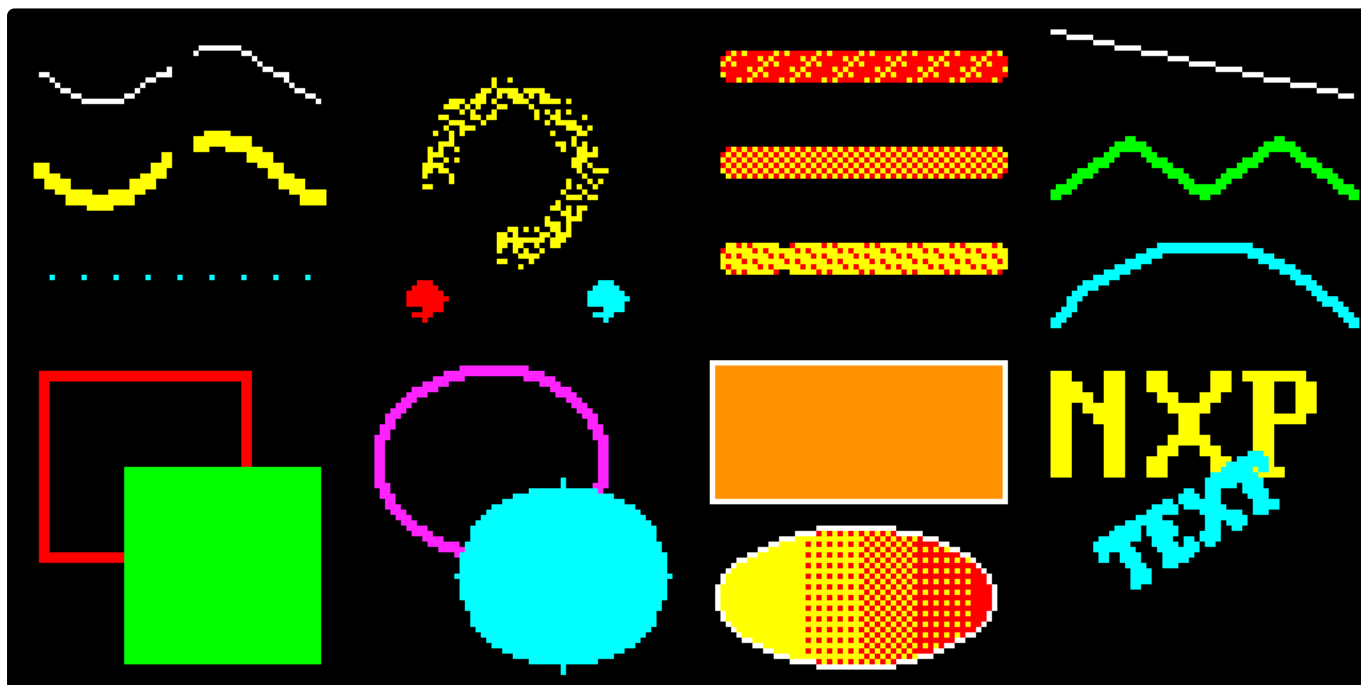
Pravidla společná všem nástrojům

- **Levé tlačítko** kreslí hlavní barvou, **pravé** vedlejší. Guma kreslí vždy průhlednost, text vždy hlavní barvou a přechod jde vždy od hlavní k vedlejší barvě.
- **Režimy:** kliknutí na už aktivní nástroj přepne jeho další režim; změní se i ikona.
- **Velikost štětce** S1–S8 je čtverec o tolika pixelech. Používá ji tužka, sprej, dither, guma, čáry a křivky a obrysy obdélníků a elips. Výplně, vyplněné tvary, kouzelná guma, text a výběry ji nepoužívají.
- Při tažení tvaru ukazuje **bílý přerušovaný obrys**, kam tvar přijde; nakreslí se, až tlačítko pustíte.
- Kreslí se vždy do **aktivní vrstvy**. Do **zamčené** vrstvy kreslit nelze; kreslení do **skryté** vrstvy ji znovu zobrazí.
- Každý dokončený tah nebo tvar je jeden krok pro **zpět**.

VELIKOST A INTENZITA



▲ ▼ mění hodnotu od 1 do 8. U **spreje** a **ditheru** kliknutím na samotnou hodnotu přepnete mezi **S** (velikost) a **I** (intenzita). Sprej i dither si pamatují každý svou intenzitu.



Co nástroje umí – každý pixel tu byl nakreslen nástroji NXPaintu; jednotlivé části popisují další stránky.

Nástroje jeden po druhém



PENCIL

TUŽKA → SPREJ → DITHER

SYMETRIE



Tužka



Kreslení od ruky. Kliknutí udělá jeden bod velikosti štětce, tažení souvislou čáru.



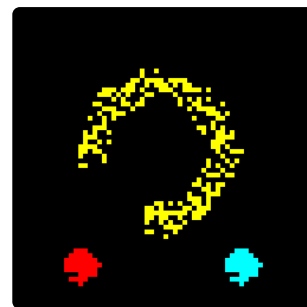
Sprej

Dokud držíte tlačítko, rozstříkujete náhodné body po ploše štětce – čím déle na jednom místě, tím je oblak hustší. Intenzita I1–I8 určuje, kolik bodů dopadne najednou.

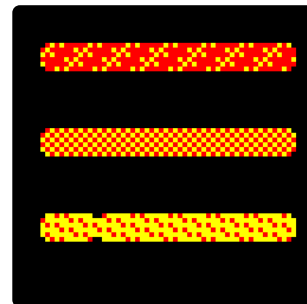


Dither

Maluje pravidelný šachovnicový vzor ze **dvou** vybraných barev: stínování bez nových barev. Intenzita určuje podíl kreslicí barvy – I4 je půl na půl, I8 plná barva. S pravým tlačítkem si barvy vymění role. Vzor je svázaný s obrázkem, takže se překrývající tahy k sobě hodí.



Sprej.



Dither (žlutá přes červenou) s intenzitou I2, I4 a I6.



ERASER

GUMA → KOUZELNÁ GUMA



Guma



Jako tužka, ale maluje **průhlednost**: znovu prosvítne to, co je ve vrstvách pod ní. Libovolným tlačítkem. Používá velikost štětce i symetrii.



Kouzelná guma

Kliknutí smaže celou souvislou plochu barvy, na kterou kliknete – jako výplň průhledností. Jiné plochy téže barvy, které se jí nedotýkají, zůstanou.



Čáry tužkou (S1, S3) a body, přeřiznuté gumou.



FILL

VÝPLŇ → ZÁMĚNA BARVY → PŘECHOD



Výplň



Kliknutí vyplní kreslicí barvou souvislou plochu barvy, na kterou kliknete (v aktivní vrstvě). Během práce se kurzor změní na přesýpací hodiny.



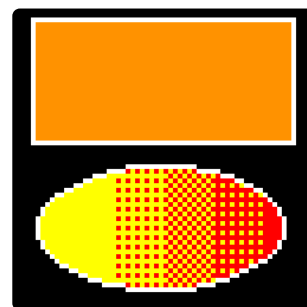
Záměna barvy

Kliknutí vezme barvu pod kurzorem a nahradí **každý** pixel té barvy v celé aktivní vrstvě, souvislý i nesouvislý.



Přechod

Stiskněte tam, kde má přechod začít, táhněte tam, kde má skončit, a pust'te. Souvislá plocha pod počátečním bodem se vyplní přechodem od **hlavní** barvy (na začátku) k **vedlejší** barvě (na konci), nakresleným jako dither obou barev – žádné nové barvy nevznikají. Přechod jde vodorovně, nebo svisle, podle toho, kterému směru je tažení bližší. Kliknutí bez tažení udělá přechod shora dolů.



Vyplněný obdélník a přechod uvnitř obrysu elipsy.



LINE

ČÁRA → LOMENÁ ČÁRA → KŘIVKA

SYMETRIE



Čára

Táhněte od jednoho konce ke druhému. Samotné kliknutí udělá bod.



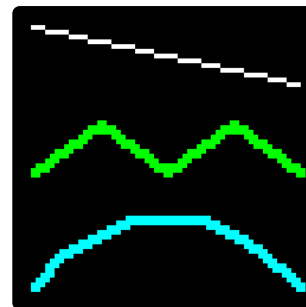
Lomená čára

První tažení nakreslí první úsek. Potom každé kliknutí (nebo tažení) přidá úsek od posledního koncového bodu tam, kde tlačítko pustíte. Lomená čára skončí změnou nástroje nebo kliknutím na cokoli mimo plátno – tlačítko na liště, paletu, menu. Celá lomená čára je jeden krok pro zpět.

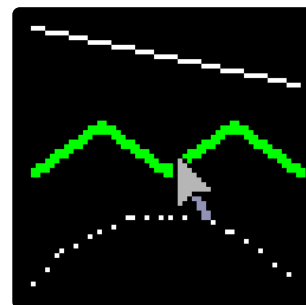


Křivka

Dva kroky: nejprve táhněte od začátku ke konci křivky. Pak znovu stiskněte a táhněte – kurzor je teď bod, ke kterému se křivka ohýbá, a sleduje ho přerušovaný náhled. Puštěním se křivka nakreslí.



Čára, lomená čára (S2) a křivka.



Druhý krok křivky: přerušovaný náhled sleduje kurzor.



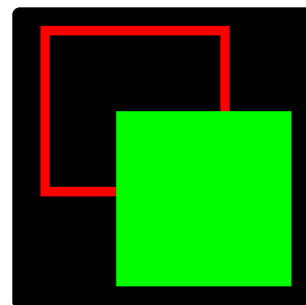
RECT · ELLIPSE

OBRYS → VYPLNĚNÝ

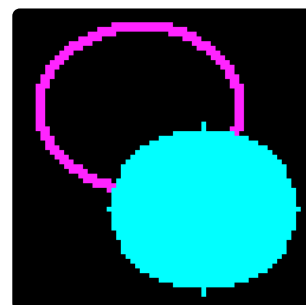
SYMETRIE



Táhněte z jednoho rohu tvaru do protějšího. **Obrys** nakreslí okraj velikosti štětce; **vyplněný** tvar je plný, v kreslicí barvě (na velikosti štětce nezáleží). Elipsa se vepíše do obdélníku, který natáhnete.



Obrysový a vyplněný obdélník.



Obrysová a vyplněná elipsa.



TEXT

Kliknutí na tlačítko otevře nad lištou **textový panel**. Napište text (A–Z, 0–9, mezera, nejvýš 16 znaků) a potom:

- **S** < > nastaví velikost od 1.0 do 4.0 po 0.1;
- **A** < > otáčí text po 10°;
- **PASTE** ukáže náhled textu na plátně;
- stiskem na plátně a tažením text umístíte: sleduje kurzor (po krocích 4 pixelů) a zůstane tam, kde tlačítko pustíte – **PASTE** ho tam znovu ukáže;
- **OK** nebo **ENTER** text nakreslí do vrstvy, **CANCEL** ho zahodí.

Text se kreslí hlavní barvou, jen samotná písmena – bez pozadí. Otočený text má o něco silnější tahy.



Text ve velikosti 2.0 a otočený text.



Textový panel: napsáno „HELLO NEXT“, velikost 1.2, otočeno o 10°; náhled leží na obrázku až do OK.



SELECT

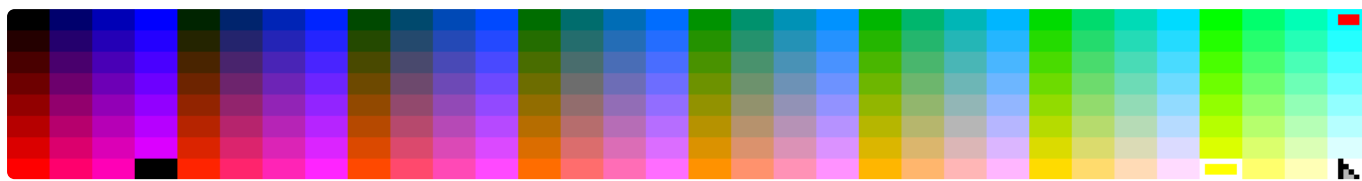
OBDELNÍK → ELIPSA → LASO

Označí část aktivní vrstvy pro kopírování, vyjmutí nebo smazání – viz kapitola 8. **Obdélník** a **elipsa** se táhnou jako tvary; **laso** se kreslí od ruky kolem oblasti a po puštění se samo uzavře. Vybrat lze i v zamčené vrstvě.



Výběr lasem kolem lodi.

6. Barvy a paleta



Paleta: 32 × 8 políček, jedno pro každou z 256 barev. Zde je žlutá hlavní barvou (bílý rámeček, vpravo dole) a azurová vedlejší (červený rámeček, vpravo nahoře).

- **Levé kliknutí** na políčko = hlavní barva, **pravé kliknutí** = vedlejší barva. Na začátku je hlavní barva bílá a vedlejší černá.
- Číslo barvy je $\text{řádek} \times 32 + \text{sloupec}$: políčko vlevo nahoře je barva 0, vpravo dole barva 255.
- **Nabrání barvy z obrázku**: prostřední tlačítko (při zvětšení 1×) nebo klávesa **B** vezme barvu pod kurzorem jako hlavní barvu. Čte jen **aktivní vrstvu**, ne to, co ukazují ostatní vrstvy.

Průhlednost

Barva **227** (hex **E3**, purpurová) je v editoru **průhledná barva**. Prázdné vrstvy jsou jí plné, guma ji maluje a všude, kde ji vrstva má, prosvítá vrstva pod ní. Kde nemá nic žádná vrstva, je plátno černé. Toto políčko můžete v paletě vybrat jako každou jinou barvu a malovat průhlednost libovolným nástrojem. Černá (barva 0) je obyčejná barva.

Editor barev



Klikněte ještě jednou na políčko palety, které **už je vybrané**, a pro tuto barvu se otevře okno **EDIT COLOR** (v titulku je její číslo v šestnáctkové soustavě).

- **R, G, B** – červená, zelená a modrá, každá 0–7 (9bitová barva Nextu), s tlačítky – a +.
- **OLD** a **NEW** ukazují barvu před změnou a po ní.
- Změna je na plátně vidět hned; **SAVE** ji ponechá, **CANCEL** vrátí původní barvu.

DOBŘE VĚDĚT

Změna barvy ji změní všude, kde je použita – ve všech vrstvách a také v tlačítkách editoru, pokud používají stejnou barvu. Změny palety nevrátí UNDO a zůstanou i po NEW, ale ukládají se s obrázkem (NXI) i s projektem (NPR).

7. Vrstvy

Obrázek má **tři vrstvy**, každá je celý obrázek 256 × 192. Vrstva **1** je dole, vrstva **3** nahoře. Kde je vrstva průhledná, prosvítají vrstvy pod ní.



Vrstva 1 aktivní, vrstva 2 skrytá, vrstva 3 zamčená a označená.

Každá vrstva má vpravo nahoře své tlačítko. Jeho levá polovina (číslo) a pravá polovina (dvě písmena) dělají různé věci:

kliknutí na číslo	udělá z ní aktivní vrstvu – tu, do které kreslíte (světle šedé tlačítko)
kliknutí na V / H	viditelná (Visible) / skrytá (Hidden)
kliknutí na L / U	zamčená (Locked) / odemčená (Unlocked)
pravé kliknutí	vrstvu označí (zelené číslo) pro menu LAYERS

Menu LAYERS

Každá položka působí na aktivní vrstvu **spolu se všemi označenými vrstvami**. Chcete-li tedy sloučit vrstvy 2 a 3, udělejte 2 aktivní, 3 označte pravým tlačítkem a zvolte MERGE.

- **MERGE** – vrstvy se sloučí do nejnižší z nich; obsah horních se nakreslí přes ni a ony zůstanou prázdné.
- **LOCK** a **VISIBLE/HIDEN** – přepnou zámek a viditelnost každé z nich.
- **CLEAR** – po dotazu níže je smaže.



NEJDE VRÁTIT

MERGE a CLEAR nejde vrátit přes UNDO. Zámek brání jen kreslicím nástrojům: CLEAR, vyjmutí, smazání, vložení a text zamčenou vrstvu změní.

8. Výběr, kopírování a vkládání

1. Zvolte **SELECT** a jeho tvar (obdélník, elipsa, laso) a označte oblast v aktivní vrstvě. Zůstane označená přerušovaným okrajem a objeví se oranžové tlačítko **COPY**.
2. Kopírování: tlačítko **COPY**, **EDIT** ▶ **COPY** nebo **C**. Vyjmutí: **EDIT** ▶ **CUT** nebo **X**. Smazání: **EDIT** ▶ **DELETE** nebo **DELETE**. Po zkopírování se objeví modré tlačítko **PASTE**.
3. Vložení: **V**, **EDIT** ▶ **PASTE** nebo tlačítko **PASTE**. Kus se objeví na místě výběru – nebo, když nic vybrané není, pod kurzorem (z tlačítka PASTE: v levém horním rohu).
4. Umístěte ho, otočte, změňte velikost – viz níže – a potvrďte tlačítkem **OK**.

Schránka zůstane plná i při změně nástroje nebo vrstvy, takže lze kopírovat z jedné vrstvy a vkládat do jiné. Pojme cokoli až do velikosti celého obrázku.



Vkládání: zkopírované „Next“ v měřítku 0.7, otočené o 20°, přetažené na nové místo.

Panel vkládání

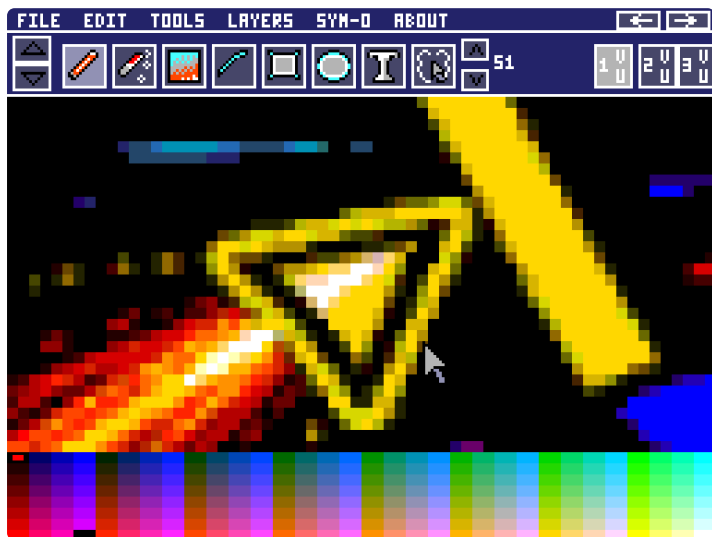
tažení kusu	stiskněte uvnitř něj a přetáhněte ho, kam patří
S < >	měřítko od 0.1 do 4.0 po 0.1
A < >	otočení po 10° (0–350°)
LIVE PREVIEW	zapnuto: otočený nebo změněný kus se po puštění ukáže celý; vypnuto: jen jeho obrys
OK / CANCEL	nakreslí kus do aktivní vrstvy (jde vrátit) / zahodí ho

Během vkládání funguje jen panel vkládání a prostřední tlačítko (posun obrázku); menu a nástroje počkají, až stisknete OK nebo CANCEL.

PRŮHLLEDNÉ ČÁSTI KUSU

Náhled nechává průhledné pixely prosvítat, ale kus zkopírovaný obdélníkem nebo elipsou se vloží **včetně** průhledných pixelů – ty smažou, co je pod nimi. Pozadí nechá být jen otočený nebo zvětšený kus vybraný **lasem**. Chcete-li tvar položit přes obrázek, nakreslete ho do vlastní vrstvy.

9. Zvětšení a pohyb po obrázku



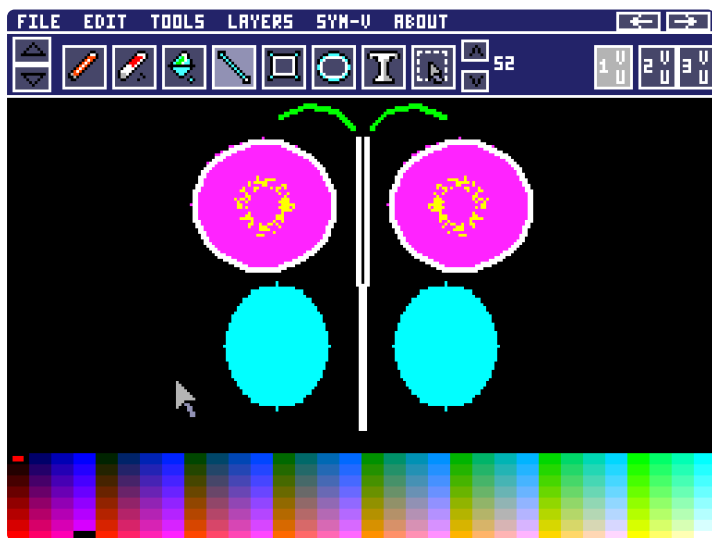
Zvětšení 4× na lodi z Next Hexagonu.

- **Posun zvětšeného obrázku:** tažení prostředním tlačítkem (obrázek jde s myší) nebo **CAPS SHIFT** + **O** **P** **Q** **A**.
- **Při 1×** je obrázek o 64 řádků vyšší než plátno: tlačítka ▲ ▼ vlevo nahoře ho posouvají o 8 řádků na kliknutí.
- **Celý obrázek:** FILE ► VIEW IMAGE.

Zvětšuje a zmenšuje se **kolečkem myši** nebo klávesami **W** / **S**, když je kurzor nad plátnem. Místo pod kurzorem přitom zůstává na svém místě.

ZVĚTŠENÍ	ZOBRAZENÁ ČÁST OBRÁZKU
1×	256 × 128
2×	128 × 64
4×	64 × 32
8×	32 × 16

10. Symetrie



Nakresleno se SYM L/R – ručně byla kreslena jen levá polovina. V liště menu svítí SYM-V.

Menu **SYM** nakreslí všechno dvakrát najednou, podruhé zrcadlově:

- **SYM L/R** – zrcadlení zleva doprava podle středu obrázku (mezi sloupci 127 a 128). Menu ukazuje **SYM-V**.
- **SYM U/D** – zrcadlení shora dolů podle prostředního řádku. Menu ukazuje **SYM-H**.
- **SYM OFF** – zpět k normálu, **SYM-O**.

Funguje s tužkou, sprejem, ditherem, gumou, čarou, lomenou čarou, křivkou a s obrysovými i vyplněnými obdélníky a elipsami. Výplně, přechod, kouzelná guma, text, vkládání a výběr se nezrcadlí. Osa se na plátno nekreslí.

11. Zpět a znovu

Šipky vpravo nahoře nebo **EDIT ► UNDO / REDO** vrací a opakuje až **šest kroků**. Vrácení zároveň udělá aktivní tu vrstvu, kterou krok měnil. Nový kreslicí krok zahodí to, co šlo zopakovat.

JDE VRÁTIT	NEJDE VRÁTIT
každý tah tužky, spreje, ditheru a gumy; čára, lomená čára (celá), křivka; obdélníky a elipsy; výplň, změna barvy, přechod, kouzelná guma; umístění text; vložení, vyjmutí a smazání	MERGE a CLEAR vrstev; zamykání a skrývání; změny palety. Načtení souboru a NEW historii zpět vymažou.

12. Soubory

Soubory se otevírají a ukládají přes **prohlížeč souborů NextZXOS**, který na chvíli převezme obrazovku (obrázek editoru zmizí a okraj zbělá). Pohybujete se v něm jako obvykle; spodní řádek říká, co která klávesa dělá. Načítání a ukládání ukazuje malé okénko **LOADING IMAGE / SAVING IMAGE**.

Obrázky NXI

FILE ► OPEN NXI – v prohlížeči vyberte soubor a stiskněte **ENTER** (**SPACE** nebo **BREAK** ruší). NXPaint načte:

- **NXI s paletou** (49 664 bajtů): 512bajtovou paletu a obrázek 256 × 192. Editor si zachová čitelné barvy svých tlačítek, ale paletu souboru si pro ukládání ponechá.
- **holý obrázek 256 × 192** (49 152 bajtů) bez palety;
- soubory uložené staršími verzemi NXPaintu.

Obrázek se načte do **vrstvy 1**; vrstvy 2 a 3 se vyprázdní, všechny vrstvy budou viditelné a odemčené, zvětšení se vrátí na 1× a historie zpět se smaže.

FILE ► SAVE NXI – nejprve se okno zeptá na **jméno** (nejvýš 16 písmen a číslic; **.NXI** se přidá samo). **ENTER** nebo

SAVE pokračuje; potom v prohlížeči vyberte složku a stiskněte **SPACE**.



- Soubor obsahuje paletu (512 bajtů) a obrázek (49 152 bajtů) – to, co **vidíte**: sloučené viditelné vrstvy, průhledná místa se uloží jako barva 0 (černá). Skryté vrstvy se neukládají.
- Soubor stejného jména se **bez ptaní přepíše**.

Quick Save

FILE ► QUICK SAVE nebo **CAPS SHIFT** + **SYMBOL SHIFT** + **S** uloží hned, bez otázek, do očíslovaného souboru:

NXPAINT_01.NXI, **NXPAINT_02.NXI**, ... Po otevření nebo uložení obrázku se použije jeho jméno (pro **ROBOT.NXI**: **ROBOT_01.NXI**, ...) a číslování začne znovu. Ukládá se do složky posledního **SAVE NXI** – hodí se to na uchování jednotlivých fází práce.

Projekty NPR

Soubor **NXI** uchová jen hotový obrázek. **Projekt (FILE ► SAVE NPR / LOAD NPR)** uchová samotnou práci: všechny **tři vrstvy** zvlášť, jejich viditelnost, zámky a označení, aktivní vrstvu, nástroj, obě barvy a celou paletu. Neuchová:

režimy nástrojů, velikost štětce, zvětšení, symetrii a schránku. Ukládání a načítání funguje stejně jako u NXI.

Nový obrázek

FILE ► NEW se nejprve zeptá. **YES** vyprázdní všechny vrstvy, smaže historii zpět a schránku a vrátí nástroje do výchozího stavu: tužka, S1, bílá a černá, zvětšení 1×, jméno souboru NXPAINT. Paleta zůstane.



ŽÁDNÁ CHYBOVÁ HLÁŠENÍ

Když soubor nejde načíst nebo uložit (plná karta, špatný soubor...), editor se jen vrátí bez hlášení. Po důležitém uložení si ověřte, že soubor opravdu vznikl.

13. Tipy a omezení

Tipy

- **Pracujte ve vrstvách.** Pozadí ve vrstvě 1, postavy ve vrstvě 2, detaily a text ve vrstvě 3 – každou pak můžete smazat nebo posunout, aniž byste pokazili zbytek.
- **Stínování bez nových barev:** dither se dvěma sousedními barvami nebo přechod uvnitř uzavřeného obrysu.
- **Přebarvení:** záměna barvy změní jednu barvu v celé vrstvě najednou; editor barev ji změní v celém obrázku.
- **Často používejte Quick Save** – každé stisknutí dá nový očíslovaný soubor, takže se vždy vrátíte dál než o šest kroků zpět.
- **Kopírování mezi vrstvami:** vyberte a zkopírujte v jedné vrstvě, klikněte na číslo jiné vrstvy a vložte.
- **Přesné pixely:** zvětšete na 4× nebo 8× a kreslete tužkou S1.
- **V emulátoru** funguje klávesnice (O P Q A, SPACE, W S), i když myš není zachycená.

Omezení verze 0.7

- Chybí položka **konec** – editor opustíte resetem počítače. Předtím uložte.
- Soubory se přepisují bez dotazu a nepovedené načtení či uložení se nijak nehlásí.
- MERGE a CLEAR vrstev nejde vrátit; zpět jde o šest kroků.
- Nabrání barvy čte jen aktivní vrstvu.
- Zámek brání jen kreslicím nástrojům, ne CLEAR, vyjmutí, smazání, vložení ani textu.
- V textovém panelu znamená tlačítko **PASTE** „ukaž náhled“, ne vložení ze schránky.
- Text umí jen velká písmena, číslice a mezeru.
- Při psaní textu nebo jména souboru písmena O, P, Q a A trochu posunou i kurzor – nic se tím nestane.

14. Stručný přehled

Myš

levé	kreslení (hlavní barva), kliknutí, hlavní barva z palety
pravé	kreslení (vedlejší barva), vedlejší barva z palety, označení vrstvy
prostřední	nabrání barvy (1×), posun obrázku (při zvětšení)
kolečko	zvětšení
druhé kliknutí na barvu	editor barev
znovu aktivní nástroj	další režim

Režimy nástrojů

Pencil	tužka → sprej → dither
Eraser	guma → kouzelná guma
Fill	výplň → záměna barvy → přechod
Line	čára → lomená čára → křivka
Rect, Ellipse	obrys → vyplněný
Select	obdélník → elipsa → laso

Klávesnice

O P Q A	posun kurzoru
SPACE	levé tlačítko
W S	zvětšit / zmenšit
B	nabrat barvu
CAPS + O P Q A	posun zvětšeného obrázku
CAPS + SYMB + S	Quick Save
C X V	kopírovat / vyjmout / vložit (SELECT)
DELETE	smazat výběr (SELECT); smazat znak (text)
← →	textový kurzor
ENTER	umístit text, potvrdit jméno

Na první pohled

obrázek	256 × 192, 256 barev, 3 vrstvy
průhledná barva	227 (E3)
štětec, intenzita	1–8
zvětšení	1× 2× 4× 8×
zpět	6 kroků
soubory	.NXI obrázek, .NPR projekt

NXPaint 0.7 · © 2026 MB Maniax · Tato příručka: říjen 2026.
Ukázkový obrázek: titulní obrazovka hry *Next Hexagon* (Shrek / MB Maniax).