

SoftCinema

Jacek Cybularczyk

Copyright © CopyrightÂ©1999-2001 by Total Vision Inc.

COLLABORATORS

	TITLE : SoftCinema		
ACTION	NAME	DATE	SIGNATURE
WRITTEN BY	Jacek Cybularczyk	July 31, 2024	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	SoftCinema	1
1.1	SoftCinema	1
1.2	Wprowadzenie	1
1.3	Możliwości	2
1.4	Wymagania	3
1.5	Instalacja	4
1.6	Używanie	5
1.7	Rejestracja	8
1.8	Autorzy	9
1.9	Historia	10
1.10	QuickTime VR	11

Chapter 1

SoftCinema

1.1 SoftCinema

SoftCinema V0.12
Copyright ©1999-2001 by Total Vision Inc.
<http://softcinema.amiga.pl>
e-mail: noe@webnet.pl

Odtwarzacz filmów/animacji dla Amigi z procesorem PowerPC.

Aktualnie obsługiwane formaty:

QuickTime Movie (QT/MOV)
QuickTime VR (QTVR/MOV)
Video for Windows (AVI)

Wprowadzenie	A co to k... jest?
Możliwości	Animowane spinacze itp.
Wymagania	Czy będzie potrzebował peceta?
Instalacja	Gdzie mam to wsadzić?
Używanie	Jak smarować, żeby jechało.
Rejestracja	Socjalizm się skończył - trzeba płacić.
Autorzy	Komu się jeszcze chciało...
Historia	Historia choroby.
QuickTimeVR	Wirtualna Rzeczywistość w domu i zagrodzie.

1.2 Wprowadzenie

SoftCinema jest odtwarzaczem filmów i animacji dla komputera Amiga wyposażonego w procesor PowerPC. Program ma status SHAREWARE, co oznacza, że aby móc w pełni wykorzystać jego możliwości powinien go zarejestrować.

Wersja nie zarejestrowana pozwala na odtwarzanie tylko 30 sekund animacji lub ograniczone obroty kamery w przypadku formatu QuickTimeVR. Pozwala to jednak na zapoznanie się z możliwościami programu.

W tym miejscu chciałem podziękować wszystkim, którzy już zdecydowali się zarejestrować SoftCinema oraz tym, którzy przysłali do mnie listy z problemami, uwagami i propozycjami.

1.3 Możliwości

Program może być uruchamiany zarówno z CLI jak i z Workbencha.

Animacje mogą być odtwarzane w oknie otwartym na ekranie publicznym oraz na własnym ekranie. Program pozwala także na wykorzystanie trybu overlay na karcie graficznej.

Program używa kości AGA albo karty graficznej pod kontrolą systemu CyberGFX.

SoftCinema odtwarza także dźwięk poprzez system AHI.

Program aktualnie obsługuje pliki w formatach:

QuickTime Movie (.qt, .mov)
QuickTime VR (.qtvr, .mov)
Video for Windows (.avi)

Aktualnie obsługiwane formaty kompresji:

QT/QTVR Video

Apple Video	(RPZA)	16 bitów
Radius Cinepak	(CVID)	8/16/24/32 bity
CCITT H.263	(H263)	24 bity
Intel Indeo 3.1	(IV31)	24 bity !
Intel Indeo 3.2	(IV32)	24 bity !
Intel Raw YUV	(YVU9)	24 bity !
Intel Indeo 4.1	(IV41)	24 bity !
Intel Indeo 5.0	(IV50)	24 bity !
Microsoft Video 1	(MSVC/CRAM/WHAM)	8/16 bitów
Apple Graphics	(SMC)	8 bitów
Apple Animation	(RLE)	8/16 bitów
Photo JPEG	(JPEG)	8/24 bity
Motion JPEG A	(MJPA)	8/24 bity
Motion JPEG B	(MJPB)	8/24 bity
3ivX MPEG-4	(3iv1)	24 bity !
OpenDivX MPEG-4	(DIVX/DIV1)	24 bity

QT Audio

Uncompressed PCM	(raw)	MONO/STEREO	8/16 bitów
Uncompressed signed PCM	(TWOS)	MONO/STEREO	8/16/32 bity
IMA ADPCM 4:1	(IMA4)	MONO/STEREO	16 bitów
a-LAW	(alaw)	MONO/STEREO	16 bitów
μ -LAW	(ulaw)	MONO/STEREO	16 bitów
MPEG audio layer III	(ms0055/.mp3)	MONO/STEREO	16 bitów

AVI Video

Radius Cinepak (CVID) 8/16/24/32 bity
 CCITT H.263 (H263) 24 bity
 Intel Indeo 3.1 (IV31) 24 bity !
 Intel Indeo 3.2 (IV32) 24 bity !
 Intel Raw YUV (YVU9) 24 bity !
 Intel Indeo 4.1 (IV41) 24 bity !
 Intel Indeo 5.0 (IV50) 24 bity !
 Microsoft Video 1 (MSVC/CRAM/WHAM) 8/16 bitów
 Photo JPEG (JPEG) 8/24 bity
 Rainbow Runner JPEG (DMB1) 8/24 bity
 Motion JPEG (MJPG) 8/24 bity
 Microsoft RLE8 (0x01000000) 8 bitów
 OpenDivX MPEG-4 (DIVX/DIV1) 24 bity

AVI Audio

WAVE PCM (0x0001) MONO/STEREO 8/16 bitów
 Microsoft ADPCM (0x0002) MONO/STEREO 16 bitów
 a-LAW (0x0006) MONO/STEREO 16 bitów
 \$\mathrm{\mu}\$s-LAW (0x0007) MONO/STEREO 16 bitów
 DVI/IMA ADPCM (0x0011) MONO/STEREO 16 bitów
 MPEG audio layer III (0x0055) MONO/STEREO 16 bitów

To sã kodeki, do których znalazłem dokumentację lub w inny cudowny sposób
 udało się je zaimplementować. Wiem o istnieniu kodeków SorensonVideo oraz ↵
 QDMusic

i nic na to nie poradzę:-) Na temat kompresji Microsoft MPEG-4 (zwanej również ↵
 DivX;-)

oraz prób (częściowo udanych) jej implementacji możesz przeczytać pod adresem:
[http://amiga.com.pl/comments.php3?mode=nested&id=](http://amiga.com.pl/comments.php3?mode=nested&id=ed1b3e24a8f7638eec8932cdcdffcc72) ↵
 ed1b3e24a8f7638eec8932cdcdffcc72

a kilka obrazków obejrzyć na stronie <http://frogger.rules.pl/divx.html>
 Jeśli masz plik, który nie jest odtwarzany albo jest odtwarzany niepoprawnie,
 to skontaktuj się ze mną. Nie przysyłaj mi bez uzgodnienia
 plików e-mailem !!!

1.4 Wymagania

Sprzęt:

Amiga z procesorem PowerPC.
 Chipset AGA lub karta graficzna pod kontrolą CGFX.
 8 MB pamięci RAM.

Oprogramowanie:

AmigaOS 3.0+
 CGFX v3+ dla karty graficznej.
 PowerUP v46+ lub emulator ppc.library (w wersji co najmniej 0.7b)
 pod WarpOS.
 AHI v4+ do dźwięku.
 Dla AGI zalecana instalacja programu FBlit (do ściągnięcia
 z Aminetu).

1.5 Instalacja

Instalacja tego programu sprowadza si  do przegrania zawarto ci archiwum (bezwzgl dnie wszystkie pliki) do dowolnego katalogu na dysku. Je eli masz ochot  mo esz u y  r wnie  do  czonego do archiwum instalera.

Je eli jeste  jeszcze ci gle u ytkownikiem chipsetu AGA (jego u ywanie w XXI wieku powinno by  w  ciwie karane:-), to zainstaluj program FBlit, kt ry mo esz znale  na Aminecie. Nie umieszczaj jednak SoftCinema na li cie FAllocBitMap/Lists/IncludeList w preferencjach FBlitGUI. Program automatycznie wykrywa dzia aj cego FBlita i korzysta z tego. Jak zauwa ysz przyspieszenie SofCinema po zainstalowaniu FBlita mo e by  nawet dwukrotne.

UWAGA! Nie odpowiadam za dzia anie programu FBlit. Uwagi na ten temat prosze kierowa  do jego autora.

W celu odtwarzania animacji skompresowanych kompresorem 3ivx powiniene   ci gn  odpowiednie archiwum z sieci (<http://www.3ivx.com>) rozpakowac i umie ci  plik 3ivx.sc w katalogu codecs/. Nie moge rozpowszechnia  tego pliku razem z SOftCinem , poniewa  takie s  warunki umowy z Happy Machines.

Powiniene  r wnie   ci gn  z sieci archiwa z bibliotekami do programu XAnim w wersji pod system LinuxPPC i po rozpakowaniu umie ci  je w podkatalogu codecs/ w katalogu z SoftCinem . Mo na je pobra  z dowolnego mirroru XAnim np.

<http://xanim.resnet.gatech.edu/linuxELFppc.html>

<http://xanim.va.pubnix.com/linuxELFppc.html>

Do rozpakowania b dziesz potrzebowa  program  tar i gzip z pakietu GeekGadgets, albo programu untgz z Aminetu, albo innego podobnego.

Przetestowane przeze mnie biblioteki:

nazwa: Intel YVU9 and Indeo 3.2 Decompression for AVI and Quicktime
archiwum: vid_iv32_2.1_linuxELFppc.tgz rozmiar:
plik po rozpakowaniu: vid_iv32_2.1_linuxELFppc.xa rozmiar: 111544

nazwa: Intel Indeo 4.1 Decompression for AVI and Quicktime
archiwum: vid_iv41_1.1_linuxELFppc.tgz rozmiar:
plik po rozpakowaniu: vid_iv41_1.1_linuxELFppc.xa rozmiar: 205232

nazwa: Intel Indeo 5.0 Decompression for AVI and Quicktime
archiwum: vid_iv50_1.0_linuxELFppc.tgz rozmiar:
plik po rozpakowaniu: vid_iv50_1.0_linuxELFppc.xa rozmiar: 98588

Zwr  uwag  na podane wielko ci plik  po dekompresji. Je eli uzyska e  pliki innych rozmiar  (np. 512 bajt ), to prawdopodobnie zosta y one  le rozpakowane. Na aminecie jest dost pny program untgz, kt ry poprawnie rozpakowuje takie pliki. Unikaj natomiast program  z archiw w PPCUnTGZ.lha i PPCUnTGZWOS.lha, gdy  dzia aj  b ednie...

Poni sze biblioteki r wnie  dzia aj ...

CCITT H.263 Video Decompression for AVI

Radius Cinepak Video Decompression for AVI and Quicktime

...ale takie same kodeki sã zaimplementowane jako wewnêtrzne w programie, wiêc nie ma sensu uŸywaê bibliotek zewnêtrznych. Jak pisz, Ÿe nie ma sensu, to prosze ich tam nie wrzucaê!!! Gdybyê jednak miaê problemy z jakimê plikiem z tã kompresjã, to spróbuj uŸyê biblioteki zewnêtrznej (po prostu przegraj jã do katalogu codecs/ - zastãpi automatycznie kodek wewnêtrzny) i powiadom mnie o tym.

Pozostaê biblioteki dostêpne na stronie XAnim nie zostaêy przeze mnie przetestowane z powodu braku odpowiednich plików z animacjami. Jeêli posiadasz takie filmy, to skontaktuj siê ze mnã.

Jednocześnie musisz byê ôwiãdom, Ÿe autor XAnim zastrzegê sobie, Ÿe kodeki mogã byê uŸywane tylko z programem XAnim i uŸywanie ich z innymi programami jest nie legalne. Zdecydowaê siê na zaimplementowanie tego, bo nie ma innego legalnego sposobu obsêugi niektórych kodeków, poniewaê ich autorzy nie udostêpniajã úródê. Jeêli masz dylemat moralny, to nie instaluj ich. Zostaê ostrzeûony. Wybór naleŸy do Ciebie.

1.6 UŸywanie

Program moê byê uruchamiany zarówno z CLI jak i z Workbenchã.

Uruchamianie SoftCinema z lini komend.

Wzorzec argumentów:

```
FILE,GRAY/S,COLOR/S,DITHER/S,OVERLAY/S,FULLSCREEN/S,HAM8/S,HAM8DITHER/S,
FULLRATE/S,NOAUDIO/S,NOVIDEO/S,NODIRECTGFX/S,NOFASTGFX/S,AUTOPLAY/S,
AUTOEXIT/S,LOOP/S,NOGUI/S,VERBOSE/S
```

Opis:

FILE

Nazwa pliku (wraz ze ôcieûkom dostêpu) do odtworzenia. Jeêli ten parametr nie wystãpi (lub podasz sam katalog), to program otworzy standardowã wybieraczkã do plików z biblioteki ASL i pozwoli wybraê plik do odtworzenia.

GRAY/S,COLOR/S,DITHER/S,HAM8/S,HAM8DITHER/S

Te parametry odnoszã siê tylko do chipsetu AGA (oraz gdy odtwarzasz pod CyberGFX'em animacje w okienku na ekranie 8-bitowym) i okreêlajã sposób emulacji trybów graficznych o gêbokoôci koloru wiêkszej od 8, czyli 15/16/24/32 bity. Podawaj zawsze tylko jeden z tych parametrów. Jeêli nie podasz Ÿadnego, to domyêlnie zostanie przyjêty GRAY (równieê na oêmiobitowym ekranie CGFX!!!). Ostatnie dwa parametry sã dostêpne tylko w trybie FULLSCREEN dla chipsetu AGA.

OVERLAY/S

Ten parametr uaktywnia w okienku tryb overlay dla systemu CyberGFX, dzieki czemu moêliwe jest skalowanie animacji z filtracjã. Aby moêliwe

było uaktywnienie tej opcji powinno posiadać w LIBS: biblioteke cgxvideo.library. Należy również dodać w ikonie odpowiedniego monitora (DEVS:Monitors/BVisionPPC lub CVisionPPC) tooltype VPLAYER=DESTRUCTIVE. I w końcu trzeba mieć ekran publiczny (Workbench) otwarty w co najmniej 15 bitach.

FULLSCREEN/S

Ten parametr uaktywnia odtwarzanie animacji na własnym ekranie. Jeżeli go nie podasz, to animacja będzie odtwarzana w oknie otwartym na ekranie publicznym (zazwyczaj Workbench).

FULLRATE/S

Ten parametr spowoduje, że film będzie odtwarzany z maksymalną prędkością, na jaką pozwala twój sprzęt (głównie procesor i karta graficzna). Zostaną wyświetlone wszystkie klatki, bez pominięcia którejkolwiek. Jeżeli go nie podasz, to program będzie próbował utrzymać prędkość zapisaną w pliku. W przypadku zbyt szybkiego odtwarzania będzie wstawiał opóźnienia, a w przypadku zbyt wolnego będzie przeskakiwał klatki. W przypadku podania parametru FULLRATE dźwięk nie będzie odtwarzany.

NOAUDIO/S

Jeżeli plik zawiera ścieżkę audio, to podanie tego parametru spowoduje, że dźwięk nie będzie odtwarzany.

NOVIDEO/S

Jeżeli plik zawiera ścieżkę video, to podanie tego parametru spowoduje, że obraz nie będzie odtwarzany – jeżeli plik zawiera ścieżkę audio, to usłyszysz dźwięk.

NODIRECTGFX/S

Ten parametr powoduje, że nie będzie wykorzystywany bezpośredni dostęp do karty graficznej. Standardowo dostęp taki jest wykorzystywany, co jest szybsze, ale również niebezpieczne. Jeżeli będziesz miał z tym jakieś problemy, to po prostu użyj tej opcji. Jeżeli otrzymasz komunikat: Unsupported pixel format: x (gdzie x, to jakiś numer), to powiadom mnie o tym. W tej chwili obsługiwane są następujące formaty pikseli (wg. terminologii cgfx):

- PIXFMT_RGB15
- PIXFMT_RGB16
- PIXFMT_ARGB24
- PIXFMT_RGB15PC
- PIXFMT_RGB16PC

NOFASTGFX/S

Kolejna opcja, która wyłącza szybszą obsługę kart gfx. Standardowo taka szybka obsługa jest włączona. Jeżeli miałbyś z tego powodu jakieś problemy ("zamrażanie" workbench'a itp.), to użyj tej opcji.

AUTOPLAY/S

Odtwarzanie filmu rozpocznie się natychmiast po jego wczytaniu bez potrzeby wciskania gadżetu PLAY itp.

AUTOEXIT/S

Program zakończy automatycznie swe działanie po odtworzeniu całego filmu.

LOOP/S

Po dojściu do końca filmu odtwarzanie będzie kontynuowane od początku. Standardowo SoftCinema w takim przypadku zatrzymuje się.

NOGUI/S

W przypadku uruchomienia w trybie FULLSCREEN program rozpocznie działanie z wyłączonym panelem sterującym, bez potrzeby naciśnięcia RMB.

VERBOSE/S

Ten parametr powoduje, że będą w oknie CLI pojawiały się dodatkowe informacje o pracy programu.

Uruchamianie SoftCinema z Workbenchu.

Program można uruchomić poprzez podwójne kliknięcie na jego ikonie.

Dostępne ToolType'y:

FILE=nazwa pliku

GRAY

COLOR

DITHER

OVERLAY

FULLSCREEN

HAM8

HAM8DITHER

FULLRATE

NOAUDIO

NOVIDEO

NODIRECTGFX

NOFASTGFX

AUTOPLAY

AUTOEXIT

LOOP

NOGUI

VERBOSE

Ich znaczenie jest takie samo, jak odpowiednich argumentów CLI.

Po uruchomieniu (i ewentualnym wybraniu pliku z asl-ki) otworzy się okno na ekranie publicznym, albo własny ekran). Na dolnej ramce okna, albo na dole ekranu programu zobaczysz kilka gadżetów służyących do sterowania pracą programu.

[+-----] [>] [^]

Pierwszy od lewej suwak (slider) służy do przemieszczania się po filmie – użyj go, a w lot pojmiesz o co chodzi :-)

Gadżet ze strzałką w prawo służy do uruchomienia i/lub zatrzymania odtwarzania animacji (PLAY/STOP).

Gadżet ze strzałką w górę służy do wyboru nowej animacji (otwiera się wybieraczka plików) (EJECT).

Gadżet skalowania okna służy do skalowania obrazu (dostępne na razie

tylko dla AGI).

Gadûet zamykania okna sîuûy do zakoïczenia pracy programu (dziwne, prawda ;-)

W przypadku plików QuickTime VR nie pojawi siê suwak ani gadûet PLAY/STOP.

Dodatkowo, jeûeli uûywasz programu z opcjâ FULLSCREEN, to moûesz zamknâê okno z gadûetami poprzez naciônienie prawego klawisza myszy. Ponowne jego naciônienie otwiera okno. Jest to przydatne podczas odtwarzania filmu - znika rozpraszajâce uwagê okno, a dodatkowo doêê znacznie wzrasta szybkoêê odtwarzania.

Program moûna obsîugiwaê takûe z klawiatury:

- SPACE - PLAY/STOP
- ENTER - EJECT
- ESC - wyjôcie
- - pomniejszanie obrazu
- + - powiêkszanie obrazu
- TAB - przeîâczenie miêdzy trybami WINDOW/FULLSCREEN

W przypadku plików w formacie QuickTime VR nie aktywna jest spacja (PLAY/STOP), za to dziaîajâ dodatkowe klawisze:

- kursory lub
- lewy klawisz myszy w obrêbie okna i ruchy myszâ
 - obroty kamery
 - , - zwiêkszenie zoomu kamery (oddalenie)
 - . - zmniejszenie zoomu kamery (zbliûenie)

Jak przy kaûdym programie dla PPC nie zapomnij o ustawieniu stosu na wiêkszâ wartoêê. Myôle, ûe 100 kB bêdzie wystarczajâce. W przeciwieîstwie do pewnego programu na PPC, SoftCinema jest napisana poprawnie i nie wymaga megabajtów stosu ;-))))

Jeûeli wystâpi bîâd, albo program np. nie rozpozna formatu pliku, to zostanie wyôwietlony odpowiedni komunikat albo, w przypadku niektórych bîêdów, tylko kod cyfrowy.

1.7 Rejestracja

SoftCinema ma status SHAREWARE.

Opîata rejestracyjna wynosi \$15, 15EU, 30DM lub równowartoêê w innej wymienialnej walucie. Jeûeli jednak mieszkasz w Polsce (a gdzie miaîbyô mieszkaê :-)) to mam dla Ciebie specjalnâ ofertê. SoftCinema za jedyne 30PLN. Oferta ta jest aktualna do czasu aû znajdzie na jakimô pirackim site'ie cracka z Polski... znalazîem ale mniejsza z tym.

Dodatkowo moûesz razem z SoftCinemâ zarejestrowaê ôwietny odtwarzacz do filmów w formacie MPEG autorstwa Sebastiana Jêdruszkiewicza - Frogger. Jeûeli zrobisz to na jednym formularzu, to za obydwa programy zapîacisz tylko 40PLN.

Aby zarejestrowaê program naleûy wypeîniê formularz rejestracyjny (register_form.pl) i przesîaê go do mnie (emailem, bådú wydrukowany w kopercie). Proszê podaê swoje peîne dane i adres

- bēdâ one uûyte tylko do ewidencji uûytkowników.

Opîatē moûna uiōciē:

- przesyîajâê pieniâdze w kopercie,
- wysyîajâc je przekazem,
- wpîacajâc na konto

Bank Ôlâski o/Szczecin
Konto nr.: 10501559-2222763290
Posiadacz konta: Jacek Cybularczyk

W tym przypadku naleûy przesîaê do mnie dowód wpîaty.

- rejestrujâc przez internet (<http://softcinema.amiga.pl>) i pîacâc kartâ, jednak w tym przypadku pîacisz jak "zagranicznik".

Po otrzymaniu pieniēdzy lub dowodu wpîaty wyôle Ci klucz (e-mailem - musisz go podaê), który zniesie ograniczenia. Proszê dla bezpieczeîstwa zrobiê jego kopie, ale nie rozpowszechniaê jej dalej

- chyba, ũe chcesz trafiê na czarnâ listę (pierwszego chētnego juû mam :-)

1.8 Autorzy

Autorem programu SoftCinema jest:

Jacek Cybularczyk (noe@webnet.pl)

ul. P.Jasienicy 4/7
70-492 Szczecin
POLSKA

Dodatkowo za testowanie, tîumaczenie dokumentacji i wszelakom pomoc odpowiedzialny jest:

Sebastian Jēdruszkiewicz (elf@frogger.rules.pl)

Francuska wersja dokumentacji:

Fabrice Lehaut

Niemiecka wersja dokumentacji:

Timo Busshaus

Skrypt instalera:

Sebastian Huebner

Wszystkie ikony, które znajdują się w archiwum pochodzą z pakietu
GlowIcons (c)1998 by Matt Chaput.

1.9 Historia

09.06.1999 Every saga has a beginning...

...

10.07.1999 First frame :-) was decoded... QuickTime Cinepak
GRAY, saved on disk.

...

18.09.1999 V0.5 First public release...

26.09.1999 V0.6 Fixed PCM stereo playing.
Implemented frame skipping.
Fixed AVI indexing (microsoft? Buuuuu...)
Fixed QT audio track recognizing.
Added Microsoft Video 1 (MSVC/CRAM/WHAM) codec,
16 bit version only.
Unregistered version now playing 30 seconds of movie.

15.11.1999 V0.7 Added GUI (Amiga type for now).
Added Microsoft ADPCM audio codec (for AVI).
Added Microsoft Video 1 8-bit (MSVC/CRAM/WHAM) codec.
Added Apple Graphics (SMC) video codec (for QT).
Added Apple Animation 8/16-bit (RLE) video codec
(for QT).
Added IMA4 stereo decompression (now working :-)
Added FBlit internal support.
Added ToolTypes and Workbench startup.
Minor fixes in QT parser.
Speedup some functions.
All are more stable.

23.12.1999 V0.8 Added Photo JPEG video codec.
Added Motion JPEG A video codec.
Added Motion JPEG B video codec.
Added Rainbow Runner video codec.
Added a-LAW audio codec.
Added DVI/IMA ADPCM audio codec.
Fast direct CGFX video access routines.
Scalable output on AGA machines.
Keyboard control.
Asynchronous disc reading.
Some other changes, and bugfixes.

10.01.2000 V0.8a Mostly small bugfixes.
SC will now work correct under WOS ppc.lib emul.

- 01.03.2000 V0.9 Added support for QuickTime VR (only panorama).
Fixed AHI deinit code.
Added support for AVI Motion JPEG codec (MJPG).
New CLI/WB arguments/tooltypes.
Some other fixes.
- 08.05.2000 V0.10 Animation scaling on CGFX added.
FULLSCREEN on CGFX added.
OVERLAY mode available in CGFX window mode.
Fixed some bugs in JPEG codecs.
Major speedup in AGA display code.
Other changes, and optimizations under CGFX.
New codec in AVI - Microsoft RLE8 (0x01000000)
- 24.01.2001 V0.11 beta
QuicktimeVR bugfixes.
New AVI codec: DIVX.
New QT codec: 3ivX.
Fixed some problems with HAM8 display.
Fixed some problems with AVI palettes handling.
using GRAY option now forces FULLSCREEN to use 8bpp screen.
A lot of small changes in most codecs, mostly focused on speedup.
- 05.02.2001 V0.11 full release.
a-LAW audio codec bugfixes.
a-LAW support in QT movies.
Completely new AsyncIO. much faster, and also fixes problems with running two ←
or more SC at the same time.
Optimized CCITT H.263 decoder (up to 30%).
Optimized OpenDivX decoder (up to 25%).
- 03.04.2001 V0.12
Finally all external codecs works fine under MorphOS.
Added QuickTime audio VBR support.
Added QuickTime OpenDivX support.
Added window/screen display switch - TAB key.
Added RGB15PC and RGB16PC pixel format
And other small fixes, mostly in AVI/QT parsers.

1.10 QuickTime VR

Co to wiaociwie ten "wi-er" (*)?

QuickTime VR jest odmianâ formatu QuickTime Movie pozwalajâcâ na interaktywnâ ingerencje w wyôwietlanâ scene. Istniejâ dwie odmiany VR'a. VR typu "Panorama" daje ci moûliwoôê obracania kamerâ (w pewnym zakresie kâtów) i rozejrzenia siê wkoîo. Zazwyczaj kamera stoi w jakimô pomieszczeniu, lub innym ciekawym miejscu i moûesz pooglâdaê sobie wszystko na okoîo. Dodatkowo istnieje moûliwoôê wykonania najazdu (zooma). Drugi typ VR'a to "Object". Tutaj masz moûliwoôê poobracania jakimô obiektem (kamera jest statyczna) i obejrzenia go z wszystkich stron (jeûeli takie moûliwoôci daje konkretny plik). Dodatkowo obydwa typy VR'ów mogâ byê w dowolnych proporcjach mieszane w jednym pliku dajâc ci moûliwoôê np. przechodzenia miêdzy lokacjami

(przez tzw. hotspoty), które możesz oglądać i dokładnego obejrzenia obiektu na którego zrobiłeś najazd kamery. W obecnej wersji SoftCinema odtwarza tylko VR'y typu "Panorama" (QT API wersja 1.0, 2.1, 3.0 i 4.0) i nie obsługuje hotspot'ów (nie ma możliwości przechodzenia między wieloma lokacjami). Być może ulegnie to zmianie w przyszłości.

(*) angielska wymowa skrótu VR brzmi wiaônne wi-er