

Frogger

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> Frogger		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY		July 31, 2024	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	Frogger	1
1.1	Frogger	1
1.2	Wst�p	1
1.3	Wymagania	2
1.4	Mo�liwo�ci	2
1.5	Instalacja	2
1.6	Jak u�ywa�?	3
1.7	B�edy	8
1.8	Autorzy	9
1.9	Przysz�o��	9
1.10	Historia	10
1.11	Overlay	10
1.12	Podzi�kowania	10
1.13	Pr�dko��	11
1.14	VideoCD	12
1.15	Lista dyskusyjna	13
1.16	Rejestracja	13
1.17	Filmy i d�wi�k z PSX’a	14

Chapter 1

Frogger

1.1 Frogger

Frogger - Ultimate MPEG Player
v1.64 (05-03-2001)

Wstę

Wymagania
Możliwości

Rejestracja

Instalacja
Jak używać?
VideoCD
Filmy i dźwięk z PSX'a

Szybkość

Błędy

Historia
Plany na przyszłość
Autorzy
Lista Dyskusyjna
Podziękowania

Strona domowa Frogger'a:
<http://frogger.rules.pl/>

1.2 Wstęp

Frogger jest programem pozwalającym odtwarzać filmy skompresowane w standardzie MPEG (1 i 2).
Program został stworzony przez Miloslawa Smyka (thorgal@wfmh.org.pl),
w tej chwili jego rozwojem zajmuje się Sebastian Jędruszkiewicz (elf@frogger.rules.pl)

Dekoder wideo (MPEG1/2) bazuje na úródñach programu mpeg2decode stworzonych przez MPEG Software Simulation Group.

Frogger jest programem shareware. Proszę o przeczytanie sekcji Rejestracja , aby dowiedzieê siê w jaki sposób mo¿na dokonaê rejestracji.

1.3 Wymagania

Sprzët:

- Amiga (68k lub PPC)
- Ka¿dy komputer z systemem Linux (PPC lub x86)
- CD-ROM (jeœli zamierzasz odtwarzaê filmy w formacie VideoCD)
- 4 MB RAM (a mo¿e 8?)

Oprogramowanie:

- ppc.library 46+ (wymagane przez wersjê na PPC).
- AHI.
- CGFX v3+.
- cgxvideo.library jeœli zamierzasz korzystaê z opcji OVERLAY.
- kilka mpegów ;)
- Emulacja ppc.library v0.7c, jeœli korzystasz z dobrodziejstw WOS'a.
- mpega.library do dekodowania audio w wersji 68k.
- SDL.library 1.1.3 (wersja dla systemu Linux).

1.4 Mo¿liwoœci

- Dekodowanie sekwencji wideo w formacie MPEG-1 i MPEG-2
- Dekodowanie audio (warstwy I, II i III). Teraz te¿ szybki dekodér w wersji 68k ↔ (przez mpega.library)
- Dekodowanie AC3 audio (Dolby Digital)
- Szybki dekodér video i audio.
- Inteligentny system przeskakiwania klatek.
- Mo¿liwoœc korzystania z OVERLAY'a.
- Szybkie C2P dla układow AGA.
- Szybkie funkcje do bezpoœredniego dostępu do pamieci wideo (CGFX)
- Asynchroniczny dostep do dysku.
- Mo¿liwoœê skalowania obrazu zarówno na CGFX'ie jak i ADZE.
- Mo¿liwoœê odczytu dysków zapisanych w formacie VideoCD.
- Mo¿liwoœê odtwarzania sekwencji audio i video z PSX'a.

1.5 Instalacja

Archiwum nie zawiera skryptu instalacyjnego. Instalacja jest prosta: wystarczy skopiowac zawartoœæ archiwum do dowolnie wybranego katalogu na dysku.

W archiwum znajdujã siê 4 wersje Froggera, osobne dla ró¿nych typów procesorów (PPC,040,060,030). Jeœli chcesz oszczêdziê miejsce na HD, skopiuj tylko

ten plik wykonywalny który odpowiada twojej konfiguracji.

Frogger od wersji 1.54 wymaga zainstalowanej biblioteki `frog.library` (która powinna znajdować się w archiwum) Nie musi ona znajdować się w `libs`: wystarczy że będzie w tym samym katalogu co Frogger.

1.6 Jak używać?

Froggera może zostać uruchomiony zarówno z poziomu CLI jak i z ikonki. Frogger wymaga dość sporego stosu, myśle że wartość w granicach 100kb powinna być wystarczająca. Wersja PPC wymaga nie wymaga tak dużego stosu, ale radzę jednak poświęcić te 100kb – licho nie opłi.

Sugeruję także używanie programu `setmemmode`, i ustawienie szybkości pamięci na 60ns (`setmemmode 60ns`) . Można również próbować używać opcji (CYBER | BLIZZ)68KNOPRECHARGE oraz (CYBER | BLIZZ)PPCNOPRECHARGE, ale te opcje mogą powodować kłopoty z niektórymi końcami pamięci. Ustawienie pamięci na 60ns znacznie zwiększa wydajność PPC, a co za tym idzie Frogger będzie działał szybciej.

Pamięć można również przestawić na 60ns w PPC Boot Menu.

!WAŻNE!

Jeśli korzystasz z kernela WOS, oraz emulacji `ppc.library`, może się zdarzyć iż system powiadomi cię o tym, że Frogger nie jest wykonywalny. Jeśli biblioteka `ppc.library` nie została wcześniej otworzona, system nie potrafi załadować plików typu ELF. Można temu zaradzić używając programiku `InstallLibPPC` (który znajduje się w archiwum). Informacje na temat użytkowania programu można znaleźć w pliku `InstallLibPPC.readme`. Ten mały program załaduje bibliotekę `ppc.library`, i nie pozwoli usunąć jej z pamięci.

Opcje:

Wzorzec argumentów:

FILE, WINDOW/S, SCREEN/S, MODEID/K, NOAUDIO/S, NOVIDEO/S, DISPLAY=D/K, ADECODER=AD/K, AOUTPUT=AO/K, FULLSCREEN=FS/S, LOOP/S, FPS/N, VERBOSE/S, NOSKIP/S, MODEBYNAME=MBN/K, AHIUNIT/N, VCDDEVICE=VD/K, VCDUNIT=VU/N, OVERSCAN/S, SCALE/N, SIZEX/N, SIZEY/N, VOLUME/N, PUBSCREEN/K, PSXCD/S, STARTFROM/N, STOPAT/N, SMREQ/S, COLORKEY/S, DEPTH/N, FREQDIV/N, SUBTITLE=ST/K, PREFS/K, AUDIOQUALITY=AQ/K:

FILE:

Plik do odtworzenia. Jeśli nie podano tego argumentu pokaże się requester `asl` i będziesz mógł wybrać plik. Jeśli zamiast nazwy pliku wpiszesz `VIDEOCD`, Frogger będzie starał się odczytać dane do wyświetlania z płyty VideoCD. Więcej o VideoCD można znaleźć tutaj.

WINDOW:

Odtwarza animację w okienku na WB. Tryb domyślny.

SCREEN:

Film będzie odtwarzany w okienku, ale zostanie otworzony nowy ekran publiczny. Domyślnie okienko jest otwierane na WorkBenchu.

MODEID:

Ten parametr przyjmuje wartość numeryczną określającą modeid otwieranego ekranu (działa z opcjami SCREEN i FULLSCREEN). Wartość może zostać przekazana jako dziesiętna (123456) szesnastkowa (0x123456 lub \$123456).

NOAUDIO:

Wyłącza audio. Domyślnie Frogger będzie się starał odtworzyć dźwięk, jeżeli takowy znajduje się w oglądanym filmie.

NOVIDEO:

Wyłącza wyświetlanie zdekodowanych klatek wideo. Oznacza to, że klatki są dekompresowane, ale nie są pokazywane. Tej opcji można użyć do sprawdzenia ile zajmuje konwersja z YUV na RGB, oraz transfer danych do pamięci wideo (ewentualnie C2P).

DISPLAY:

Określenie sposobu w jaki będzie wyświetlany obraz. Domyślnie w kolorze, głębokość zależy od głębokości ekranu na jakim jest wyświetlany obraz.

Dostępne metody wyświetlania:

VPLAYER - Użyta będzie biblioteka cgxvideo.library do wyświetlenia w trybie OVERLAY.

VPLAYERGREY - Użyta będzie biblioteka cgxvideo.library do wyświetlenia w trybie OVERLAY, tyle że w odcieniach szarości.

VPLAYER może zostać użyty tylko w przypadku posiadania karty graficznej wspomagającej sprzętową konwersję z YUV do RGB. cgxvideo.library została stworzona na potrzeby kart CV3D, ale działa także na kartach BVisionPPC/CVisionPPC. Proszę o przeczytanie sekcji Overlay aby dowiedzieć się więcej na ten temat.

Opcje VPLAYER i VPLAYERGREY mogą zostać użyte razem z opcją FULLSCREEN.

W takim przypadku obraz będzie przeskalowany tak by wypełnił cały ekran.

Zachowane zostaną parametry obrazu (aspect ratio).

W takim przypadku nie działa skalowanie obrazu.

VPLAYERPM2 - Nowa, szybsza metoda - działa tylko na kartach BVisionPPC/ CVisionPPC. Czasami się zawiesza, więc uważaj.

VPLAYERPM2GREY

- To samo co VPLAYERPM2, tyle że w odcieniach szarości.

P96 - korzystanie z funkcji PIP, którą oferuje system Picasso96. Działa tak jak VPLAYER, tyle że używa innego API (P96 zamiast CGFX)

P96GREY - To samo co P96, tyle że w odcieniach szarości.

- GREY - Wyświetlanie w odcieniach szarości.
- FILE - Zapis klatek w formacie IFF. Po podaniu tej opcji pokaże się requester asl, w którym należy podać katalog i nazwę pod jaką zostaną zapisane klatki animacji. Informacje o aktualnie dekodowanej klatce zostaną wyświetlone w małym okienku.
- Nazwy plików w których zapisywane są klatki animacji mają następującą postać:
<basename>.xxxxxx, gdzie basename to nazwa, którą zaznaczyłeś w asl, a x jest numerem ramki (w 6 cyfrowym formacie, np 000001, 000002 itp).
- PPM - Działa tak samo jak DISPLAY FILE, ale zamiast w formacie IFF, klatki są zapisywane w formacie PPM.
- ? - Pokaże informacje o dostępnych trybach wyświetlania.

ADECODER:

Służy do wyboru dekodera audio, który zostanie użyty. Dostępne dekodery:

- SW - (domyślny) Dekoder programowy. Będzie to wewnętrzny z Froggera (PPC będzie mpeg.lib (68k))
- DELFINA - Użyty zostanie delfmpeg.device. Dekoder sprzętowy.
- MELODY - Użyty zostanie melodympeg.device. Dekoder sprzętowy.
- ? - Pokaże informacje o dostępnych dekodernach.

AOUTPUT:

Służy do wyboru trybu audio. Dostępne tryby:

- AIFF - Dźwięk zapisywany do pliku w formacie AIFF. Wymaga sndfile.library.
- AHI - (domyślny) Dźwięk odtwarzany przez ahi.device.
- ADEV - Dźwięk odtwarzany przez audio.device. Obecnie niedziałający.
- ? - Pokaże informacje o dostępnych trybach audio.

FULLSCREEN:

Film będzie odtwarzany na pełnym ekranie, a nie w okienku.

Działa zarówno na CGFX'ie jak i układach AGA. W przypadku AGI

liczba kolorów jest ograniczona do 256, w przypadku kart graficznych

supported są wszystkie formaty pixela dostępne w bibliotece cybergraphx.lib

FULLSCREEN może zostać użyty razem z opcją VLAYER, jeżeli karta graficzna posiada sprzętową konwersję z YUV na RGB.

LOOP:

Zapętla animację.

FPS:

Określa limit FPS. Domyślnie prędkość wyświetlania określona

jest przez animację. np. FPS 10, spowoduje wyświetlenie animacji

z prędkością 10 klatek na sekundę.

VERBOSE:

Podaje informacje o dekodowanym filmie, prędkość z jaką został

odtworzony, ilość przeskoczonych klatek, itp. Domyślnie wyłączone.

NOSKIP:

Domyŝlnie Frogger będzie się staraŝ przeskakiwaē klatki (jeŝli znajdzie taka potrzeba) aby utrzymaē prędkoēē zapisanā w strumieniu danych. Opcja NOSKIP spowoduje wyŝwietlenie wszystkich klatek. Uŝyteczne do np. sprawdzania prędkoēci. NOSKIP wyŝacza dekodowanie dŝwięku.

MODEBYNAME:

Ta opcja pozwala na podanie typu ekranu na jakim ma byē odtwarzana animacja poprzez jego nazwē. np: MBN="Pal:Low Res"
Nazwa musi byē dokŝadnie taka sama jak wyŝwietlana np w requesterach asl (moŝna sobie sprawdzizē nazwy uŝywajāc programu sys:prefs/ ↵ screenmode)

AHIUNIT:

Okreŝla unit AHi który będzie uŝytu do odtwarzania dŝwięku.
Domyŝlnie 0. Moŝna podaē numery 0 1 2 lub 3.

VCDDEVICE:

Okreŝlenie device'ai, który będzie uŝyty do odczytu danych z piŝyt VideoCD.
Domyŝlnie atapi.device.

VCDUNIT:

Okreŝla unit, na którym podŝāczony jest napęd cd. Domyŝlnie 1.

OVERSCAN:

Dziaŝa tylko na koēciach AGA. Jeŝli zostanie podany ten parametr, Frogger otworzy ekran z overscanem w przypadku gdy rozmiary filmu sā większe niŝ rozmiary domyŝlne ekranu. Domyŝlnie obraz zostanie przeskalowany do rozmiarŝw ekranu, z opcjā OVERSCAN ekran będzie miaŝ takie same rozmiary jak film. Ekran powinien daē się skrolowaē przy uŝyciu myszki.

SCALE:

Ustawia skalowanie wyŝwietlanej animacji (w %). Jak na razie dziaŝa tylko jeŝli animacja wyŝwietlana jest w okienku. Uŝycie tej opcji sprawi, ze zignorowane będā opcje SIZEX and SIZEY.

SIZEX:

Ustala szerokoēē wyswietlanej animacji (animacja zostanie przeskalowana)
Dziaŝa tylko gdy animacja wyŝwietlana jest w okienku. Domyŝlnie szerokoēē pobierana jest ze strumienia.

SIZEY:

Ustala wysokoēē wyswietlanej animacji (animacja zostanie przeskalowana)
Dziaŝa tylko gdy animacja wyŝwietlana jest w okienku. Domyŝlnie wysokoēē pobierana jest ze strumienia.

VOLUME:

Ustala gŝoēnoēē dŝwięku. Domyŝlnie 64. Wartoēē powinna byē pomiędzy 0 a 64. Gŝoēnoēē moŝe byē takŝe kontrolowana podczas odtwarzania filmu przy uŝyciu klawiszy '[' i ']'.
;

PUBSCREEN

Umoŝliwia podanie nazwy ekranu publicznego, na którym ma zostaē otwarte okno. Domyŝlnie na Workbenchu. np.: PUBSCREEN DOPUS.1
Radzē nie uŝywaē razem z opcja SCREEN; albo SCREEN, albo PUBSCREEN, wybór naleŝy do ciebie ;)

PSXCD

Jeśli chcesz oglądać filmy PSXowe bezpośrednio z CD, musisz użyć tej opcji. Niestety automatyczne rozpoznawanie płyty nie działało tak jak powinno.

STARTFROM:

Pozwala na podanie bajtu, od którego Frogger ma rozpocząć odtwarzanie filmu. Na pewno działa z filmami w formacie mpeg-2, i niektórymi w formacie mpeg-1.

Przykład: STARTFROM 500000 spowoduje że Frogger przeskoczy pierwsze 500000 bajtów.

STOPAT:

Pozwala na podanie bajtu, na którym Frogger ma zakończyć odtwarzanie. Działa ze wszystkimi filmami w formacie mpeg.

SMREQ:

Ponieważ Frogger używa w tej chwili funkcji BestModeID do znalezienia modeid ekranu na którym będzie odtwarzany film, dodana została ta opcja. Jeśli zostanie użyta, Frogger otworzy requester ASL, i pozwoli na wybranie dowolnego trybu.

Domyślnie Frogger używa bestmodeid(), poszukując ekranu o głębokości 8bpp na adzie i 16 na cgfxie. Głębokość może zostać zmieniona przy pomocy parametru DEPTH (ale tylko na cgfxie ma się rozumieć).

COLORKEY:

Uaktywnia kolorkeying, który pozwala na przesłanianie okien które używają trybu Overlay przez inne okna. działa tylko na CV3D i kartach VooDoo.

DEPTH:

Pozwala na zmianę głębokości ekranu jaki Frogger otworzy. Domyślnie 16. Możliwe wartości: 8 15 16 24 32. NIE UŻYWAĆ NA ADZE!

FREQDIV:

Pozwala na podzielenie częstotliwości dekodowanego strumienia audio. Działa tylko w wersji 68k, gdy używana jest mpeg.lib
Możliwe wartości: 1 2 or 4.

AUDIOQUALITY:

Pozwala na zmianę jakości z jaką dekodowany jest strumień audio. Działa tylko w wersji 68k, gdy używana jest mpeg.lib
Możliwe wartości LOW MEDIUM or HIGH (np. AUDIOQUALITY=LOW).

Inne opcje mogą w tej chwili nie działać, lub działać nie tak jak się tego spodziewasz. Nie używaj ich!

ToolTypes:

Wszystkie opcje dostępne z CLI są także dostępne z poziomu ToolType'ów. W dostępnych ikonkach powinny być one wpisane, wystarczy wybrać te które odpowiadają wybranym przez ciebie opcjom.

Menu:

Opcje dostępne z menu są też dostępne z poziomu klawiatury. Są one

opisane w sekcji poświęconej klawiszom (gdzie tak za 4-5 lini ;)
Nie wszystkie opcje z menu działają.
W przypadku odtwarzania audio w formacie XA, dostępne jest dodatkowe menu pozwalające na wybór ścieżki której chcielibyśmy posłuchać.

Klawiatura:

ESC - Koniec.
Q - Koniec.
+ - Powiększenie obrazu.
- - Pomniejszenie obrazu.
O - Otworzenie nowego filmu.
SPACE - Pausa/Wznowienie odtwarzania.
ENTER - Wybór nowego filmu.
[- ciszej
] - głośniej
Strzałka w lewo - Poprzedni film (jeżeli wybrano kilka).
Strzałka w prawo - Następny film (jeżeli wybrano kilka).

Tylko w przypadku wyświetlania w okienku:

RAMiga + Q - Wyjście.
RAMiga + 1 - Ustawia wielkość okna na 50 %.
RAMiga + 2 - Ustawia wielkość okna na 100 %.
RAMiga + 3 - Ustawia wielkość okna na 200 %.
RAMiga + 4 - Ustawia wielkość okna na pełny ekran.
RAMiga + O - Otworzenie nowego filmu.

GUI:

GUI jest dostępne tylko w przypadku odtwarzania filmów w okienku.
- Slajder służy do przewijania filmu. Działa także z włączonym dźwiękiem
- Gadżet ^ służy do wyboru nowego filmu.
- Gadżet > służy do zatrzymywania/wznowienia odtwarzania filmu.

Inne:

- Gadżet zamykania okna powoduje zakończenie działania programu.
- Okno Froggera jest teraz oknem typu AppWindow. Można na nie przeciągać pliki do odtworzenia.

Kilka słów o opcji FULLSCREEN:

Możesz wybrać dowolny ekran. Jeżeli jest on mniejszy niż rozmiar filmu, obraz zostanie przeskalowany (aspekt zostanie zachowany). Jeżeli jest on większy niż rozmiar filmu, obraz nie będzie skalowany. W obu przypadkach można ręcznie zmieniać rozmiar wyświetlanego filmu używając klawiszy '+' i '-'.

Skalowanie działa także na układach AGA, ale tylko w wersji PPC.

1.7 Błędy

- AppWindow moŹe dziaŹaæ lub nie. JakaŹ magia.
- GUI w trybie fullscreen nie dziaŹa na Adze.
- W wersji WOS filmy VideoCD pokazujã rŹŹne dziwne rzeczy.
- Wersja PowerUP uruchomiona pod WOS+emulacja ppc.lib zawiesza siŹ na koniec. To siŹ tylko zdarza, gdy uŹywasz WOS >=5.0. uŹyj v4.0 i wszystko bŹdzie dziaŹaæ.

Informacje o bŹledach powinny byæ nadsyŹane na adres:

Sebastian Jedruszkiewicz
elf@frogger.rules.pl

1.8 Autorzy

Frogger zostaŹ stworzony przez MiŹosiawa Smyka

W tej chwili jest rozwijany przez:

Sebastiana Jędruszkiewicza
(elf@frogger.rules.pl)
(gŹŹwny programista ;)

oraz

PrzemysŹawa GruchaŹę
(Dodatkowe programowanie, optymalizacja wersji 68k)
(sensei@box43.gnet.pl)

oraz

RafaŹa SaŹdę
Nowe Funkcje do VideoCD (SCSI)
(rafal@lodz.pdi.net)

Proszę o zapoznanie siŹ z naszym nowym serwisem: Lista Dyskusyjna.

1.9 PrzyszŹiŹŹ

- GUI (częŹciowo zrobione)
 - Lepsza synchronizacja audio - video.
 - MoŹliwoŹ uŹywania protokoŹu http:// (odtworzenie bezpoŹrednio z sieci)
 - Odtwarzanie filmŹw CDI.
 - I wiele wiele wiŹcej. Lista TODO mi siŹ powiŹksza z kaŹdym dniem, niestety doba w Polsce ma tylko 24 godziny...
 - ObsŹuga AppIcon i AppWindow.
 - Wszystko co zechcesz. Wystarczy, Źe zapytasz.
-

1.10 Historia

Historia jest dostępna w angielskiej wersji tego dokumentu (Frogger.guide)

1.11 Overlay

Co to jest Overlay? To specjalna funkcja kart graficznych posiadająca wiele zalet:

- Konwersja z YUV na RGB jest robiona przez kartę graficzną (Więcej mocy procesora może zostać przeznaczona na dekodowanie dźwięku czy obrazu). Filmy w formacie MPEG używają formatu YUV.
- Skalowanie jest robione przez kartę graficzną. Można bez straty prędkości powiększyć okno tak by zajęło cały ekran.
- Podczas skalowania używana jest technika dwuliniowej filtracji, która eliminuje powiększone pixele.

Frogger używa Overlaya dzięki bibliotece `cgxvideo.library`. Biblioteka ta została stworzona do pracy z kartami CV3D, ale działa także na kartach BVISIONPPC/CVISIONPPC !!!

Na takich kartach overlay może być użyty tylko na ekranach o głębokości ≥ 15 . Na innych kartach działa także na ekranach o mniejszej głębokości.

Aby móc się cieszyć tą funkcją na kartach CVPPC/BVPPC musisz wykonać następujące czynności:

- zainstalować `cgxvideo.library`.
- w ikonke monitora BVISION/CVISION dodać tooltip'a:
`VPLAYER=DESTRUCTIVE`
- zresetować komputer.

1.12 Podziękowania

Chciałbym podziękować za pomoc, sugestie oraz ciekawe rzeczy nadesłane pocztą następującym osobom:

- Jackowi Cybularczykowi, za GUI, sugestie na temat optymalizacji oraz za nowe C2P
- Stephen Brookes (autor FBlit's) za sugestie na temat wspomagania dla FBlita.
- Luca 'Hexaae' Longone za ikone dla Froggera.
- Patrick Beerhorst za ikonke dla systemu 3.5, oraz za wspaniałą nową stronę domową Froggera.

- Pavel Narozny za kolejne ikonki (OS3.5)
- Mirosław Bagrowski, za CD z Armaggedonem.
- Rafał Sanda za support dla napędów SCSI (VideoCD).
- Dariusz Gawerski, za CD z filmikami w MPEG-2
- Thiilot Lionel, za francuskie tłumaczenie dokumentacji.
- Frank Mariak, za informacje o nowym trybie overlay.
- Virginio Savani za kolejną ikonkę.
- Sigbjørn Skjæret za najnowszą sndfile.library i dokumentację do niej,
- Tomasz Siewiera płyty z mpeg, płyty od PSX i pomysły na odtwarzanie filmów z PSX.
- Rafał Grembowski za optymalizacje IDCT, i za jego nieustające próby pokonania gcc pod względem jakości generowanego kodu ;)
- Łukaszowi Samorajowi za uaktualnienie polskiej wersji dokumentacji.
- I jeszcze innym osobom których nie pamiętam...

1.13 Prędkość

Zrobiłem kilka testów, porównując Froggera z dwoma innymi programami do odtwarzania filmów w MPEG. Wszystkie testy zostały przeprowadzone na komputerze Aa400 + 128Mb + 604/200 + 060/50 + CVisionPPC. Animacje były odtwarzane z RAM:'u. Dźwięk był wyłączony.

Wszystkie testy zostały wykonane na pełnym ekranie (za wyjątkiem Isis'a który na to nie pozwala).

StainXFull.mpg, rozdzielczość 320x240, 798 klatek, 30fps.

	Frogger 1.64 (1.63)	AMP	Isis
8bpp grey:	73.76 (60.70)	48.068	N/A
8bpp color:	58.85 (46.67)	37.282	26.24
15bpp:	50.08 (38.89)	39.660	35.36
16bpp:	50.09 (38.82)	39.638	35.40
24bpp:	36.76 (31.60)	29.621	22.35
Overlay:	35.17 (30.50)	30.099	36.93

canyon.mpg, rozdzielczość 160x120, 450 klatek, 30fps.

```

Frogger 1.64(1.63)  AMP      Isis
8bpp grey:  324.09 (288.22)    225.653   N/A
8bpp color: 256.77 (239.34)    183.077  102.63
15bpp:       214.93 (189.81)    179.316  139.68
16bpp:       214.86 (189.83)    179.072  139.50
24bpp:       154.47 (147.85)    129.239  88.63
Overlay:     120.70 (118.85)    115.758  141.30

```

Użyte opcje::

Frogger: FS NOSKIP VERBOSE (+DISPLAY GREY w teście w odcieniach szarości
i DISPLAY VPLAYER w teście w overlayu).

Użyta była wersja 1.64

AMP: VERBOSE DEBUG NOAUDIO SPEEDTEST=DISP REQUESTER (+GRAY w teście w odcieniach
szarości,
i OVERLAY + WINDOW w teście w overlayu).

Użyta była wersja 2.02

Isis: SKIP ustawiony na 0, AUDIO na mute, FRAMERATE na maximum.
FAST ustawione na ON..

Użyta była wersja 2.12

1.14 VideoCD

<!!WAŹNE!!>

W tej chwili Frogger radzi sobie jedynie z dyskami zapisanymi w formacie VideoCD. Czytanie CDI nie działa. Ale pracuję nad tym.

</!!WAŹNE!!>

VideoCD to specjalny format CD, różniący się od zwykłego ISO9660. Główna różnica polega na zwiększonej wielkości bloku zawierającego dane. na ISO jest to 2048 bajty, na VCD 2324 (brak jest korekcji błędów). Dzięki temu można na płytce zmieścić więcej danych. niestety użycie z filesystemów amigowych do obsługi CD nie radzi sobie z takimi płytami. I dlatego zdecydowałem się napisać własne funkcje do obsługi VideoCD.

Jak zmusić Froggera do czytania takich dysków:

1) Zamiast podawać nazwę pliku, należy podać słowo klucz: VIDEOCD.
(Frogger VIDEOCD inne_opcje)

2) Jeśli używasz innego device'a niż atapi.device, podaj opcję VCDDEVICE

(na przykład Frogger VIDEOCD VCDDEVICE cybppc.device inne_opcje)

3) Jeżeli twój czytnik jest podłączony jako urządzenie inne niż 1, dodaj opcję VCDUNIT

(na przykład Frogger VIDEOCD VCDDEVICE cybppc.device VCDUNIT 2 inne_opcje)

Po chwili pojawi się okienko z zawartością CD. Zaznacz tą ścieżkę którą chcesz obejrzeć i naciśnij przycisk 'OK'.

Pierwsza ścieżka jest najczęściej nagrana jako ISO, a film jest na pozostałych ścieżkach. W okienku zobaczysz długość ścieżek (minuty:sekundy), I powinieneś zdecydować sam która ścieżkę wybrać:

Track1, length 00:08

Track2, length 65:21

Z całą pewnością film jest na ścieżce numer 2, Jeszcze nie spotkałem się z filmem który trwał by 8 sekund ;)

Rafał Saïda napisał funkcje do obsługi napędów SCSI, tak więc opcja VideoCD powinna działać na większości (99% ?) dostępnych napędów. Jeżeli nie - napisz do mnie lub Rafała, postaramy się temu zaradzić.

Przypominam sobie, że kiedyś widziałem tekst (nawet WIEM gdzie, ale odkrycie gdzie to było pozostawiam dociekliwym czytelnikom ;) w krotym stało jak byk, że na amide nie możliwe jest odczytanie videocd, i że powinienem się skontaktować z autorami filesystemu w tej sprawie...

No cóż, wygląda na to że ktoś był zbyt leniwy aby napisać kilka linijek kodu...

1.15 Lista dyskusyjna

Stworzyliśmy specjalną listę dyskusyjną, dedykowaną wszystkim produktom sygnowanym przez grupę TotalVision (SoftCinema, Frogger, VisionFX)

Aby się zapisać wystarczy wysłać pusty list na adres:

tvision-subscribe@egroups.com

(bez tematu, list powinien być pusty)

A następnie postępować według instrukcji nadesłanych przez serwer.

Możesz też odwiedzić [egroups.com](http://www.egroups.com), aby przeczytać starsze wiadomości.

<http://www.egroups.com/lists/tvision>

1.16 Rejestracja

Status Froggera został zmieniony - od wersji 1.54 program jest rozpowszechniany na zasadach shareware. Niezarejestrowana wersja jest ograniczona w następujący sposób:

a) Jeżeli film jest naprawdę długi, można obejrzeć jedynie 6 pierwszych minut.

b) Jeœli wielkoœæ filmu nie przekracza 20Mb, moœna obejrzeæ jedynie 30% caœœci.

c) Jeœli film jest mniejszy niz 756 kb, moœna obejrzeæ go w caœœci.

Tak jak obiecywaliœmy, opłata w wysokoœci 30pln dla osób z Polski jest waœna do momentu znalezienia na polskim serwerze cracka. Poniewaœ takowy siê pojawił, cena jest teraz taka sama dla wszystkich, czyli 30DM (60pln)

Postanowiliœmy zastosowaæ pewne preferencje przy rejestrowaniu zarówno Froggera jak i SoftCinemy w tym samym czasie, oraz dla uœytkowników którzy juœ zarejestrowali SoftCineme lub VisionFX:

1) Jeœli ktoœ chce zarejestrowac SoftCineme i Froggera za jednym zamachem płaci tylko 80pln. (normalnie bylo by to 120)

2) Jeœli ktoœ ma juœ zarejestrowana SC, moœe mieæ Froggera za 40pln (normalnie 60)

3) Jeœli ktoœ ma juœ VisionFX, Frogger kosztuje 40pln.

Pieniãdze moœna wpłaciæ na konto (numer poniœej), wysłaæ przekazem, lub listem. Do wyboru do koloru ;)

Moj numer konta:

Bank Pekao SA I O. Szczecin
Nr. konta: 11001366-505215-1118-111-0
Posiadacz konta: Sebastian Jędruszkiewicz

Mój adres:

Sebastian Jędruszkiewicz
ul. P.Jasienicy 4/7
70-492 Szczecin
Poland

Aby móc stworzyæ klucz, potrzebuję następujących danych:

Imię i Nazwisko.
Adres emaliowy.
Kraj.
Rodzaj procesora (PPC lub 68k)

1.17 Filmy i dźwięk z PSX'a

Możliwoœæ odtwarzania audio i video z psx'a jest w fazie eksperymentu. Prawdopodobnie zawiera ogromne iloœci błądów.

Frogger posiada nowe możliwości: potrafi odtwarzaæ filmy i dźwięk z PSX'owych gier. Takie dane sã zapisane na dyskach w podobny sposób jak VIDEOCD, wiêc nie jest możliwe skopiowanie ich na HD przy uœyciu

dostępnych na Amigę filesystemów. Frogger potrafi czytać takie pliki bezpośrednio z CD.

Frogger potrafi odczytywać filmy z psxa takū z HD, aby skopiować plik z PSXowej płytki na dysk należy użyć opcji CD->HD z menu PSX. Co konkretnie należy zrobić?
Uruchomić Froggera bez żadnych opcji, z menu PSX wybrać opcję CD->HD. pokaże się requester asl, w którym należy wybrać plik do skopiowania z CD. Następnie pokaże się kolejny requester, w którym należy wpisać nazwę pliku pod jaką chcemy zapisać film. Podczas kopiowania wyświetlany będzie postęp w kopiowaniu pokazany w małym okienku, operację można w każdej chwili przerwać naciskając gadżet "Abort".

Frogger potrafi teraz sam pobrać informacje o device i unicie, na którym działa napęd cd, nie ma potrzeby podawania opcji VCDUNIT i VCDDEVICE.

Frogger potrafi rozpoznać format wybranego pliku, więc nie powinienem się o to martwić.

Video:

Pliki Str zawierają najczęściej filmy, i proszę mi wierzyć, niektóre z nich są ↵
po prostu wspaniałe ;) Parametry NOAUDIO i NOVIDEO działają, przy czym NOVIDEO działa trochę inaczej niż w przypadku filmów MPEG. Jeśli zostanie użyta opcja NOVIDEO, tylko audio będzie odtwarzane. Wszystkie inne opcje działają tak jak w przypadku filmów MPEG, za wyjątkiem NOSKIP, która to opcja jest ignorowana. Jeśli użyty zostanie parametr NOAUDIO, film nie będzie synchronizowany z czasem, i będzie odtwarzany z maksymalną prędkością na jaką pozwala twój sprzęt. Jeśli audio jest włączone, jego dekodowanie będzie powodowało synchronizację audio z video. Przewijanie działa.

Audio:

Pliki XA mogą zawierać do 15 ścieżek audio. Wyboru ścieżki można dokonać ↵
używając rozwijanego menu. Przewijanie oczywiście działa.

To wszystko. Jeśli znajdziesz film, który nie jest wyświetlany przez Froggera, albo jest wyświetlany źle, skontaktuj się ze mną. Najlepiej jeśli podasz nazwę gry z PSX'a która sprawia kłopoty (jeszcze lepiej jak przyślesz mi tą grę ;) Możesz też skopiować kawałek pliku na HD używając opcji CD->HD, a następnie przysłać mi pierwsze 200kb takiego pliku.
