

GIFTToolkit

Stephan Schupfer

COLLABORATORS

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

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	GIFToolkit	1
1.1	GIF Toolkit Dokumentation	1
1.2	Einleitung	1
1.3	Notwendig	2
1.4	Registrierung	2
1.5	Support	3
1.6	Installation	4
1.7	Benutzung	4
1.8	CLI Start	5
1.9	Workbench Start	5
1.10	Einzelbild	5
1.11	Animation	6
1.12	Optimierungsmethoden	8
1.13	Frame editieren	8
1.14	Global editieren	9
1.15	Das Menü	10
1.16	Allgemeines	10
1.17	Bekannte Fehler	11
1.18	FAQ	11
1.19	Tips & Tricks	12
1.20	Copyright	12
1.21	Fehlerreports	13
1.22	Dankeschön	14
1.23	Der Autor	15
1.24	über MUI	15
1.25	Geschichte	16
1.26	Zukünftiges	17

Chapter 1

GIFToolkit

1.1 GIF Toolkit Dokumentation

GIF-Toolkit
Version 1.5.3

Ein Programm um GIF v.89a Dateien zu bearbeiten.

© Copyright 1997 Stephan Schupfer

Einleitung	- Warum gibts GIF-Toolkit ?
Notwendig	- Was ist zur Benutzung notwendig ?
Registrierung	- Wie lasse ich mich registrieren ?
Support	- Wo gibts GIF-Toolkit ?
Installation	- Wie installiere ich GIF-Toolkit ?
Benutzung	- Wie benutzt man GIF-Toolkit ?
Allgemeines	- Allgemeine Informationen
Bugs	- Bekannte Fehler
FAQ	- Oftmals Gefragtes
Tips & Tricks	- Nützliche Tips
Rechtliches	- Copyright,...
Fehlerreports	- Wie melde ich Fehler ?
Danksagungen	- Der Autor bedankt sich ...
Der Autor	- Über den Autor
MUI	- Über MUI
Geschichte	- Entwicklungsgeschichte
Zukunft	- Zukünftiges

1.2 Einleitung

Einleitung

Ich erstellte das Programm hauptsächlich weil es kein ähnliches Programm

für Amiga Computer gab oder gibt, (meines Wissens nach) obwohl ähnliche Programme für andere Plattformen existieren.

Ich erstellte es nicht in erster Linie um GIF Files zu betrachten, sondern um alle deren Parameter verändern zu können und speziell um GIF v.89a Animationen zu erstellen.

Da ich auch WWW Sieten erstelle sind GIF und speziell GIF v.89a Dateien sehr wichtig für meine Arbeit geworden. Es gab aber nur wenige Programme, die mit diesen Dateien umgehen konnten.

GIF-Toolkit ist komplett in C programmiert und erst mein drittes MUI Programm !

Warum MUI ?

MUI erleichtert mir die Erstellung komplexer Programme mit einer leicht zu bedienenden Benutzeroberfläche. Aufgrund langjähriger Programmiererfahrung weiß ich wie zeitaufwendig die Erstellung einer guten Benutzeroberfläche sein kann. MUI nimmt mir dabei viel Arbeit ab.

Wer MUI nicht benutzen möchte ist selber Schuld und kommt leider nicht in den Genuß mein Programm benutzen zu können.

1.3 Notwendig

Notwendig

Sie benötigen:

- MUI (Ich weiß nicht welche Version zumindest notwendig ist, aber warum verwenden Sie nicht die jeweils Neueste ?? Programmiert unter Version 3.6.)
- Genug Speicher (Speziell für große Bilder und lange Animationen)

GIF-Toolkit unterstützt im Moment Standard Amiga Bitmaps und CyberGraphX 8-Bit BitMaps. Die Standard Amiga Bitmaps sollten auf allen Screenformaten wie OCS,ECS AGA und Grafikkarten lauffähig sein.

Mein System (darauf läuft GIF-Toolkit):

Computer: Amiga 2000 (1 MB Chip RAM, OS 3.1)
Erweiterungen: A2060 (68060/50MHz mit 32MB 32-Bit RAM und Quantum Lightning 730S
A2091 (mit 2MB FastRAM) und Quantum LPS240S
Picasso II mit CyberGraphX WB Emulation
Multiface III

1.4 Registrierung

Registrierung

GIF-Toolkit ist SHAREWARE. Um Ihnen die Entscheidung sich registrieren zu lassen einfacher zu machen hat die unregistrierte Version einige Einschränkungen.

- Die Sicherung von Dateien ist nicht möglich
- Am Start wird ein Requester angezeigt.

Die Höhe der Shareware-Gebühr kann in der beigefügten Datei 'Bestellformular' nachgelesen werden.

Ich biete momentan eine günstige Registrierung für all jene an die sich schnell entscheiden sich registrieren zu lassen (Datei 'SchnelleBestellung').

Dieses Angebot ist NUR GÜLTIG BIS 31.DEZEMBER 1996.

'Schnelle Bestellungen' die nach dem 31.DEZEMBER 1996 abgeschickt wurden sind ungültig und werden nicht abgefertigt.

Nach dem 31.Dezember verwenden sie die Datei 'Bestellformular' !

Bitte beachten Sie auch, daß sich die Shareware-Gebühr ändern kann. Sehen Sie ↵
sich
daher immer die letzte veröffentlichte Version von GIF-Toolkit an.

Registrierte Benutzer erhalten ein persönliches Keyfile, welches sie in die Lage versetzt, die fehlenden Funktionen zu aktivieren. Dieses Keyfile wird auch mit zukünftigen Versionen von GIF-Toolkit funktionieren, sodaß registrierte Benutzer die jeweils neueste, frei kopierbare Version herunterladen können.

Wie wird man registrierter Benutzer ?

Der einfachste Weg ist, die beigefügte Datei "Bestellformular" auszufüllen, auszudrucken, zu unterschreiben (wenn möglich in dieser Reihenfolge), es in ein Kuvert zu stecken, zusammen mit der Gebühr, und an mich zu senden. Ich werde keine Bestellungen akzeptieren, welche nicht unterschrieben sind.

Das Keyfile wird Ihnen entweder in uuencodierter Form via EMail (bevorzugt) oder auf einer Diskette (wie sie es wünschen) zugesandt.

! Bitte bedenken Sie, daß Registrierungen, bei denen die Shareware-Gebühr in Bar ↵
!
! beiliegt, am schnellsten bearbeitet werden. Registrierungen mit Scheck oder ↵
!
! Überweisungen benötigen einige Zeit zur Überprüfung. ↵
!

1.5 Support

Support

GIF-Toolkit ist nicht im AMINET zu finden. Eine Aufnahme wurde wegen der unklaren rechtlichen Situation im Bezug auf das GIF-Format abgelehnt. :-(
Sollte jemand dagegen protestieren wollen, so wende er sich bitte an
Urban Mueller <umueller@wuarchive.wustl.edu>.

Ich habe daher eine eigene WWW-Seite für GIF-Toolkit eingerichtet.
Diese Seite ist unter:

<http://www.sbox.tu-graz.ac.at/home/schupfer/GIF-Toolkit/>

zu finden.

Auf dieser Seite finden Sie auch catalog Dateien für weitere Sprachen.

Ich versuche natürlich weiterhin es im AMINET veröffentlichen zu können.

1.6 Installation

Installation

Die Installation könnte nicht einfacher sein. Benutzen Sie nur den beigefügten
Install skript.

Es kann möglich sein, daß catalog-Dateien für andere Sprachen als Deutsch und
English nicht für die letzte Version erzeugt wurden, da diese von verschiedenen
Übersetztern gemacht werden, die natürlich der Entwicklung ein wenig hintan sind.

Bitte werfen Sie hierfür einen Blick auf die GIF-Toolkit Homepage, da sich dort ↵
die
jeweils neuesten catalog-Dateien befinden.

1.7 Benutzung

Benutzung

Start des Programms

CLI

Workbench

Die Benutzung des Programms sollte Ihnen keine Schwierigkeiten machen.
Ich habe die Möglichkeiten von MUI mit 'Bubble Help' voll ausgeschöpft.
Weiters könne Sie auch aus dem Programm diese Guide Datei öffnen.
Dies kann mit der Help Taste oder mit Hilfe des entsprechenden Menüeintrages
erreicht werden.

The Benutzeroberfläche ist sowohl von Maus als auch mit Tastatur bedienbar.

Nach dem Start von GIF-Toolkit sehen Sie ein Fenster mit drei Buttons.

Einzelbild

Animation

Das Menü

1.8 CLI Start

CLI Start

GIFToolkit [HELP/S,CGRAPHX8/S]

- **HELP** Ausgabe eines Hilfetextes.
- **CGRAPHX8** Sollten Sie GIFToolkit auf einem 8 Bit CyberGraphX Screen benutzen, so können Sie durch diese Option schnellere (Chunky) Darstellungs-routinen verwenden.

1.9 Workbench Start

Workbench Start

Beim Start von der Workbench können Sie folgende Tooltypes angeben:

- **CYBERGRAPHX8** Sollten Sie GIFToolkit auf einem 8 Bit CyberGraphX Screen benutzen, so können Sie durch diese Option schnellere (Chunky) Darstellungsroutinen verwenden.

1.10 Einzelbild

Einzelbild

Diese Fenster ist speziell für die Bearbeitung von GIF Einzelbildern gedacht. Sie können natürlich eine GIF v.89a Animation laden, Sie sehen jedoch nur den ersten Frame und sind nicht in der Lage das Bild zu speichern.

Sie können ein Bild laden und speichern sowie zum Hauptmenü zurückkehren und die Bildparameter verändern.

Beim Speichern koennen Sie entweder IFF oder GIF Format wählen. Beim Laden wird das Formate automatisch erkannt. Alle Formate für die Sie einen Datatype haben können geladen werden.

Im Editieren-Fenster können Sie folgende Parameter verändern:

- **Kommentar** Sie können hier ein Kommentar eingeben. welches der Datei beim
Abspeichern begefügt wird. (z.B.: eine Copyright Notiz) ↔
- **Transparenz** Die können wählen ob Ihr Bild eine transparente Farbe haben
soll oder nicht. ↔
- **Interlace** Stellen Sie ein ob das Bild interlaced oder normal
abgespeicher wird. ↔

Diese Option ist beim Verwenden der Bilder in WWW Seiten interessant. ←

- Lokale Farbtabelle Sie können wählen ob das dargestellte Bild eine eigene Farbtabelle benutzt oder nicht. Diese Option macht nicht viel Sinn, da Einzelbilder die globale Farbtabelle benutzen sollen, andernfalls wäre die globale Farbtabelle, welche vorhanden sein muß, unnütz. Diese Option kann nur verwendet werden, falls das Bilde auch eine lokale Farbtabelle hat. ←
- Transparente Farbe Wenn Transparenz ausgewählt ist kann hier jene Farbe gewählt werden welche transparent sein soll. ←
- Hintergrundfarbe Sie könne hier die Farbe des Hintergrunds auswählen. Die meisten WWW-Browser ersetzen diese Farbe mit der Farbe des Dokuments welches das Bild enthält. ←

1.11 Animation

Animation

Dieses Fenster ist speziell für die Bearbeitung von GIF v.89a Multiframe-Bildern. Sie können natürlich auch GIF-Einzelbilder laden. Sie werden jedoch gewarnt, da einige Parameter bei Einzelbildern keinen Sinn machen.

Sie können Animationen laden und speichern sowie zum Hauptmenü zurückkehren. Dabei können Sie sowohl GIF v.89a Animationen als auch IFF Animationen geladen werden.

Die Frames Liste:

Jeder Frame einer Animation hat seinen eigen Eintrag in der Liste.

Jeder Listeneintrag zeigt alle Parameter des Frames.

Die Spalten bedeuten:

- Name: Stellt nur einen Eintrag dar um für den Benutzer die Frames leichter unterscheiden zu können. Der Name muß nicht einzigartig sein, sondern es kann möglich sein, daß dieselben Namen mehrfach aufscheinen. Sollte der Frame eine Plaintext Erweiterung sein so zeigt dies auch der Name an.
- Größe: Die Größe des Frames. Sie kann sich von der Größe der Animation unterscheiden.
- Pos: Die Position eines Frames relativ zur Größe der Animation.
- Verzög: Die Zeit wielange ein Frame angezeigt wird in 1/100 Sekunden.
- Beseit: Was soll passieren nachdem der Frame angezeigt wurde.
- Transp: Zeigt an ob der Frame eine transparente Farbe hat oder nicht.
- Interl: Zeigt an obn der Frame im Interlace-Format gespeichert werden soll.

Farbt: Gibt an ob der Frame eine eigene Farbtabelle benutzt.
Sort: Gibt an ob die eigene Farbtabelle sortiert ist.

Die Liste kann mittels Drag & Drop sortiert werden.
Ein einzelner Frame kann durch Doppelklick auf den Listeneintrag editiert werden.
Die Liste erlaubt auch Mehrfachauswahl.

Plaintext Erweiterungen können zur Zeit weder erzeugt noch editiert werden.

Die Buttons:

Frame einfügen: Sie könne einen oder mehrere Frames zur Liste hinzufügen. Die neuen Frames werden am Ende der Liste angehängt.
Es können sowohl alle Dateien geladen werden, für die Sie einen Datatype haben, die Erkennung des Fileformats erfolgt automatisch. ←
Es können sowohl Einzelbilder als auch eine Animationen eingefügt werden. ←

Frame löschen: Der ausgewählt Eintrag der Frameliste wird gelöscht.

Frame kopieren: Der ausgewählt Eintrag der Frameliste wird kopiert und am Ende an die Frameliste angehängt.

Frame editieren: Das gleiche wie ein Doppelklick auf einen Eintrag der Liste. Der aktuell aktive Eintrag der Liste wird editiert. ←
Dafür wird ein neues Fenster geöffnet.

Global editieren: Sie können hierbei jene Parameter editieren, welche für alle Frames der Frameliste Gültigkeit haben. Dafür wird ein neues Fenster geöffnet. ←

Anzeigen: Öffnet ein Fenster in dem die Animation angezeigt wird.

Optimierung: Einige Animationen sind sehr speicherfressend erstellt. Sie sind in der selben Art mit jedoch weniger Speicherverbrauch darstellbar. ←
Dies soll die Optimierung übernehmen.
Bitte berücksichtigen Sie, daß eine Optimierung den Inhalt Ihrer Frames verändert. Sie sollten daher Ihre Animation vorher speichern. ←
Eine Optimierung kann, muß aber nicht für jede Animation den gewünschten Effekt bringen.
Folgende Methoden stehen zur Auswahl.

Das Ansichts Fenster:

Das Ansichts-Fenster kann nur dann geöffnet werden, wenn Frames in der Frameliste sind.

Das Fenster zeigt nur die Animation und einige Buttons, um die Animation zu starten bzw. in Einzelschritten durchzugehen.

Die Animation wird entsprechend der Anzahl der Loops abgespielt. Sind keine Loops angegeben wird die Animation nur einmal abgespielt. Bitte beachten Sie daß eine Loop-Anzahl von 0, unendlich bedeutet.

1.12 Optimierungsmethoden

Optimierungs Methoden

- Größe anpassen: Die Größe einer Animation ist jeweils so groß wie der größte Frame. ↵
- Nach dem Löschen des größten Frames kann es jedoch vorkommen, daß Sie ↵
- die Größe nicht mehr benötigen. Hierfür können Sie die Größe ↵
- wieder auf ↵
- den größten Frame der aktuellen Liste anpassen.
- Größe erweitern: Alle Frames werden auf die Größe der Animation angepaßt. ↵
- Jeder Frame enthält nun genau das Bild, wie die Animation zu diesem ↵
- Zeitpunkt aussieht. ↵
- Eine jede so optimierte Animation wird auch auf IBrowse v1.02 ↵
- optimal dargestellt, aber die GIF-Datei erreicht ihre maximale ↵
- Größe.
- Methode 1: Es wird versucht, die Animation so zu optimieren, daß jeder Frame ↵
- wirklich nur mehr jene Bildinformation enthält, die sich zu ↵
- vorher- ↵
- gehenden Bild geändert hat.

1.13 Frame editieren

Dieses Fenster unterscheidet sich jenachdem ob ein einzelner Frame oder mehrere Frames editiert werden. Die Einstellungen bleiben die Gleichen, nur kann man beim Editieren mehrerer Frames noch einstellen welche Einstellungen für alle gewählten Frames geändert werden sollen. Die defaultmäßigen Einstellungen beim Öffnen des Fensters beziehen sich auf den im Augenblick des Öffnens aktiven Eintrag der Frameliste, oder wenn kein aktiver Eintrag existiert auf den ersten Frame. ↵

Der einzelne Frame kann als Einzelbild gespeichert werden. Dies kann im IFF oder GIF Format geschehen. Sind mehrere Frames ausgewählt, so werden diese als Serie von Einzelbildern gespeichert. Dem Filenamen wird dabei ein Nummer angehängt ↵

.

Position: Sie können die Position eines Frames in der Animation verändern. Die Postion ist (0,0) wenn der Frame so groß wie die Animation ist. In diesem Fall kann die Position nicht verändert werden.

Beseitigung: GIF v.89a definiert im Augenblick 4 verschiedene Beseitigungsarten. Diese Arten beschreiben was nach Darstellung des Bildes passieren soll. ↵

- Undefiert: Keine Beseitigung ist definiert. Der Dekoder soll nichts unternehmen ↵
- .
- Nicht beseitigen: Die Grafik soll stehenbleiben.

- Hintergrund herstellen: Der Platz, den die Grafik eingenommen hat, soll durch die Hintergrundfarbe ersetzt werden.
- Letztes Bild restaurieren: Der Platz, der durch die Grafik überschrieben wurde, soll wieder so hergestellt werden wie bevor die Grafik angezeigt wurde.

Im Moment ist die Option 'Letztes Bild restaurieren' nicht implementiert. Dies stellt kein großes Problem dar, da die meisten WWW-Browser diese Funktion ebenfalls nicht unterstützen. Ich arbeite jedoch an einer Implementierung.

Verzögerung: Setzen Sie jene Zeit wie lange ein Frame angezeigt wird in 1/100 Sekunden.

Nach Ablauf dieser Zeit wird der nächste Frame angezeigt.

Sonstiges: Sie können 'Transparenz', 'Interlace' und 'Lokale Farbtabelle' einstellen.

Das 'Lokale Farbtabelle' Flag kann nur dann benutzt werden falls der Frame auch ein eine eigene Farbtabelle besitzt.

Transparente Farbe: Hierbei könne Sie jene Farbe einstellen, die transparent dargestellt wird.

Ein neues Fenster, welches die aktuelle Farbtabelle des Frames anzeigt, wird geöffnet.

1.14 Global editieren

Global editieren

Kommentar: Sie können einen Kommentar eingeben, welcher der GIF v.89a Datei beigefügt wird.

(z.B.: Copyright Bemerkungen)

Breite, Höhe: Man kann die Breite und Höhe der Animation verändern, jedoch nur in einem

limitierten Rahmen. So kann die Größe nie die des größten Frames unter-schreiten (unter Berücksichtigung der Offsets). Außerdem ist die maximale Größe auf 2000x2000 Pixel beschränkt.

Tiefe: Wird nur zur Information dargestellt und kann nicht verändert werden.

Hintergrundfarbe: Wählen Sie hier jene Farbe die für den Hintergrund verwendet wird.

Die meisten WWW-Browser ersetzen diese Farbe durch die Hintergrundfarbe

des Dokuments wo das Bild dargestellt wird.

Netscape Loop: Sie können wählen ob eine Netscape Loop Extension der Datei beigefügt

werden soll. In diesem Zusammenhang können Sie auch die Anzahl der Wiederholungen eingestellt werden. Eine Null hierbei bedeutet unendlich oft wiederholen.

1.15 Das Menü

Das Menü

Das Menü ist nur vom Hauptfenster aus erreichbar.

Folgende Menüeinträge gibt es:

Projekt

- über... Öffnet einen Requester mit einigen Copyright- und Versions-Informationen.
- über MUI... Öffnet das Informationsfenster von MUI.
- Hilfe Öffnet ein Fenster, mit dem GIFToolkit.guide falls vorhanden.
- verbergen Iconifiziert das Programm.
- beenden Beendet das Programm.

Einstellungen

- MUI Einstellungen... Öffnet ein Fenster, mit dem man die Einstellungen von MUI für GIF-Toolkit verändern kann.

1.16 Allgemeines

Allgemeine Informationen über GIF-Toolkit

- GIF v.89a :

Zur Zeit werden alle Features, bis auf die Beseitigungsmethode (dispose to previous), diese Formats unterstützt.

Es sei jedoch bemerkt, daß GIF-Toolkit nur einen Kommentarblock behandelt. Diese Beschränkung gilt, da ich keinen Sinn in mehreren Kommentarblöcken sehe, da diese nur sinnlos die Filegröße erhöhen und man in 255 Zeichen meiner Meinung nach genug Text unterbringen kann. Mehrere Kommentarblöcke würden nur bei einem Text von mehr als 255 Zeichen nötig sein.

Die Unterstützung der 'Plaintext'-Erweiterung ist in einem sehr frühen Stadium. Da mir nur ein Bild mit diesem Feature zur Verfügung steht, (welches sich meiner Auslegung des Formats nach auch nicht an den definierten Standard hält), bitte ich Benutzer, die Zugang zu Bildern mit dieser Erweiterung haben, mir solche zur Verfügung zu stellen.

- Datatypes

Das Laden von Bildern (mit Ausnahme von GIF) erfolgt mittels Datatypes. Da das GIF-Format nur Bilder bis zu 8-Bit unterstützt werden auch nur Bilder mit einer Tiefe von bis zu 8-Bit geladen.

- IFF-ANIM

Unterstützte Formate sind derzeit: ANIM2, ANIM3, ANIM5, ANIM7 und ANIM8
Weitere Formate werden unterstützt sobald ich mir der Notwendigkeit bewußt bin und entsprechende Test-Animationen besorgt habe.

- BitMaps

Da GIF-Toolkit direkt die Daten der BitMap manipuliert, sich die BitMap-Formate von ECS, AGA bzw Grafikkarten unterscheiden, werden für die Ausgabe nun default-mäßig STANDARD Bitmaps verwendet.

Als einzige Alternative wird derzeit das 8 Bit Format von CyberGraphX unterstützt,

welches über Tooltypes ausgewählt werden kann, welches die Darstellung auf solchen Screens natürlich erheblich beschleunigt.

GIF-Toolkit Versionen kleiner als 1.2.1 stürzten auf manchen Rechnern ab, da intern

mit 8-Bit Darstellung gearbeitet wird, und dieses mittels BltBitMapRastPort in eine

Bitmap mit oftmals weniger als 8 Bit geblittet wurden. Ich lasse nun als Sofortmaßnahme

die überzähligen Planes einfach weg, was natürlich zu unschönen Ergebnissen

führt, aber funktioniert ! Ich werde natürlich für zukünftige Versionen an einer

farbtreuen Planereduzierung arbeiten. Am besten ist natürlich wenn man GIF-Toolkit

auf 8-Bit Screens verwendet. ;-)

1.17 Bekannte Fehler

Bekannte Fehler

- Es könnten sich GURU's ereignen. Sollte das bei Ihnen der Fall sein, so ist dies

kein Grund zur Panik, vergrößern Sie lediglich die Größe des Stacks für GIFToolkit.

Ich habe im Moment keine solchen Fehler feststellen können.

1.18 FAQ

Oftmals gefragtes

- Warum wird meine Animation in meinem WWW-Browser nicht so dargestellt wie in GIF-Toolkit ?

GIF-Toolkit unterstützt (fast) alle Funktionen des GIF v.89a Formats wie in den Spezifikationen definiert.

WWW_Browser hingegen unterstützen nicht alle Funktionen, bzw. interpretieren Funktionen anders (z.B: Hintergrundfarbe). Selbst Netscape (v3.0) unterstützt nicht

alle Funktionen von GIF v.89a !! Ich denke darüber nach Optimierungsmethoden für spezielle Browser zu implementieren.

1.19 Tips & Tricks

Tips & Tricks

Hier sind einige Tips zur Verwendung von GIF-Toolkit und GIF Animationen.

- Verwenden Sie so wenig Farben wie notwendig für Ihr Bild.
- Versuchen Sie nur eine einzige (die globale) Farbtabelle für alle Frames einer Animation zu benutzen.
- Versuchen Sie Ihre Animation mit GIF-Toolkit zu optimieren.
- Haben Sie den größten Frame entfernt so nutzen Sie die Funktion 'Größe erneuern' ,
- Nicht alle WWW-Browser unterstützen alle Funktionen von GIF v.89a. Es läßt sich aber meist jedes Bild so umformen, daß es auch bei eingeschränkter Funktion voll darstellbar ist !
- Für sich wiederholende Animationen ist es bei IFF-ANIMs notwendig, daß die beiden letzten Frames identisch mit den beiden ersten sind. Verwendet man eine solche Animation mit GIF-Toolkit, dann werden diese doppelten Frames nicht benötigt - löschen Sie sie.

1.20 Copyright

Copyright

Das Programm "GIFToolkit" sowie zugehörige Dokumentation und Dateien sind Copyright ©1996 bei Stephan Schupfer.

Verteilung

Die Verteilung des Programms ist frei, solange folgende Regeln eingehalten werden:

- Alle zugehörigen Dateien dieses Pakets müssen intakt und unverändert bleiben.
- Das Paket muß immer in seiner kompletten Form verteilt werden.
- Aus der Verteilung von GIF-Toolkit darf kein Gewinn erzielt werden.
Im Speziellen darf der Preis einer Diskette welche GIF-Toolkit enthält den Preis von US\$ 5,- (oder Äquivalent in anderen Währungen) nicht überschreiten.
- Es ist erlaubt GIF-Toolkit über Mailboxen und Netzwerke zu verteilen.
- Disk-Magazine, Service Provider und alle anderen Publizisten, welche GIF-Toolkit in Ihre Disketten, CD-ROMS oder anderen Medien einfügen wollen, müssen im Falle eines kommerziellen Vertriebs eine ausdrückliche Genehmigung des Autors einholen.
- Eine kommerzielle Verwertung von GIF-Toolkit ist verboten solange keine ausdrückliche Genehmigung von S.Schupfer vorliegt.
Kontaktieren Sie mich: schupfer@sbox.tu-graz.ac.at

Alle Rechte einer kommerziellen Verwertung verbleiben bei dem Autor.

Rechtliches

Das Keyfile, welches registrierte Benutzer erhalten, darf nur auf einem Computer installiert sein und auf keinen Fall an andere weitergegeben werden. Ein Zuwiderhandeln wird von mir strafrechtlich verfolgt. Mit Ihrer Unterschrift auf dem Bestellformular, akzeptieren Sie diese Bedingungen ←

Das Programm wird dem Benutzer so zur Verfügung gestellt, wie es ist, ohne jegliche Garantie oder Haftung irgendeiner Art, sei es ausdrücklich oder implizit. Wer das Programm benutzt, erklärt sich damit einverstanden, jegliches Risiko, das die Benutzung der Programme mit sich bringt, selbst zu tragen. Der Autor haftet in keinem Fall für Schäden, die direkt oder indirekt durch den Gebrauch oder Mißbrauch des Programms entstanden sind.

The Graphics Interchange Format (c) is the Copyright property of Compuserve Incorporated. GIF(sm) is a Service Mark property of Coimpuserve Incorporated.

The above Statement doesn't mean anything more than what is specified in the GRAPHICS INTERCHANGE FORMAT v.89a specifications.

MUI ist Copyright © Stefan Stuntz

In dieser Anleitung und in Programmtexten erwähnte Hard- und Software-Bezeichnungen sind in den meisten Fällen geschützte Warenzeichen der jeweiligen Firmen und nicht als solche kenntlich gemacht. Aus dem fehlen eines solchen Hinweises darf also nicht geschlossen werden, daß es sich um einen freien Warennamen handelt.

1.21 Fehlerreports

Fehlerreports

Sollten Sie einen Fehler oder eine Fehlfunktion im Programm entdecken, oder sollten Sie Ideen haben um das Programm zu verbessern, dann lassen Sie mir bitte eine Nachricht zukommen, sodaß ich in der Lage bin die Funktion von GIF-Toolkit in der Zukunft zu verbessern.
Meine Adresse finden Sie hier.

Wichtig für einen Fehlerreport sind folgende Angaben:

- Version von GIFToolkit (wird angezeigt wenn man den Befehl 'version GIFToolkit' ← ausführt)
- Verwendete Amiga Konfiguration (z.B.: 68030, ..., OS 3.0,)
- Verwendeter Grafikmodus (z.B.: ECS 4 Bit, CyberGraphX 8 Bit, ..)
- Information über installierte Startup-Programme auf dem Amiga
- Detaillierte Beschreibung welches Bild oder welcher Befehl den Fehler erzeugt, bzw wie dieser reproduziert werden kann.

Sollten Sie Probleme mit einem bestimmten Bild haben, so fügen Sie dieses bitte dem Bugreport hinzu.

Als erstes sollten Sie jedoch nachsehen ob dieser Fehler nicht schon bekannt ist.

1.22 Dankeschön

Danke

Ein Dankeschön gebührt:

- Stefan Stuntz <stuntz@sasg.com>
für MUI eine umfangreiche und leicht zu benutzende Oberfläche.
- John Barkaus <john@cooper.cooper.edu>
für sein Dokument über GIF and LZW.
- CompuServe
für das Dokument über GIF Version 89a
- SPARTA Inc. & Wolfgang Hofer
für das Dokument über das IFF-ANIM Format
- Marcin Orlowski <carlos@inet.com.pl>
für ausführliche Fehlerreports und neue Ideen.

Übersetzungen:

Die deutschen und englischen Texte wurden vom Autor erstellt.

- Französisch: Jerome Chesnot <jchesnot@pratique.fr>
Olivier Etienne <lotus@nucleus.fr>
 - Polnisch: Marcin Orlowski <carlos@inet.com.pl>
 - Slowenisch: Jernej Recjak <vid.pecjak@guest.arnes.si>
 - Spanisch: Pedro Luis Mieza <multitaskers@redestb.es>
 - Schwedisch: Lars Renström <d92-lrm@sm.luth.se>
 - Holländisch: Ivo Kroone <amiga@pimpernel.nl>
-

- Italienisch: Francesco Mancuso <mcfrank@mediatel.it>
- Norwegisch: JT Eliassen <jtelia@icenet.no>

1.23 Der Autor

Der Autor

Programmentwicklung ist ein Weg um den Amiga am Leben zu erhalten.

Meine Adresse lautet:

Stephan Schupfer
Brockmannngasse 69
8010 Graz
Österreich

Email:
schupfer@sbox.tu-graz.ac.at

WWW:
<http://www.sbox.tu-graz.ac.at/home/schupfer/>

Anfragen, Kritiken, Vorschläge und Fehlerreports sind jederzeit willkommen.

Email wird bevorzugt !

Bitte verstehen Sie, daß ich nicht jeden Brief/Email persönlich beantworten kann.

1.24 über MUI

This application uses

MUI - MagicUserInterface

(c) Copyright 1993-96 by Stefan Stuntz

MUI is a system to generate and maintain graphical user interfaces. With the aid of a preferences program, the user of an application has the ability to customize the outfit according to his personal taste.

MUI is distributed as shareware. To obtain a complete package containing lots of examples and more information about registration please look for a file called "muiXXusr.lha" (XX means the latest version number) on your local bulletin boards or on public domain disks.

If you want to register directly, feel free to send

DM 30.- or US\$ 20.-

to

Stefan Stuntz
Eduard-Spranger-Straße 7
80935 München
GERMANY

Support and online registration is available at

<http://www.sasg.com/>

1.25 Geschichte

Geschichte

- V1.0 04.11.96
- erste Veröffentlichung
- V1.1 11.11.96
- Fehler in SaveGIF (Tiefe) behoben.
- Fehler in LoadGIF (Tiefe) behoben.
- Fehler beim Sortieren der Liste behoben.
- Schnelle Bestellung bis 31.Dezember verlängert.
- V1.2 17.11.96
- GIF v.89a Plaintext Erweiterung unterstützt
- Sichern von IFF-Bildern
- Laden von IFF-Bildern
- Hoffentlich Fehler mit einigen AGA-Screens behoben (wurden irrtümlich als CyberGraphX-Screens erkannt)
- Neuer Tooltype CYBERGRAPHX8
- V1.2.1 19.11.96
- Filerequester sollten nun immer auf dem richtigen Screen geöffnet werden.
- Das Abspielen der Animation ist nun unmöglich, wenn nur ein Frame geladen ist.
- Kommentarzeile ist gesperrt, wenn kein Bild geladen ist.
- Die Animation wird entsprechend der definierten Loop-Anzahl abgespielt.
- Num-Buttons sind gesperrt wenn es nichts einzustellen gibt.
- !!! Schweren Fehler beseitigt: Absturzursache auf Screens mit weniger als 8 Bit behoben ! (funktioniert nun - aber noch nicht nach Wunsch - Bitte lesen Sie unter Allgemeines)
- V1.2.2 20.11.96
- Fehler mit 'Hintergrund wiederherstellen' beseitigt.
- Automatische Erkennung des zu ladenden Fileformats (GIF oder IFF).
- Neue Funktion 'Kopiere Frame' hinzugefügt.
- V1.2.3 22.11.96
- Das Register kann nun mit der Tastatur bedient werden.
- Einige ASL Fehler behoben.
- Einige Fehler mit gesperrten Fenstern behoben.
- Numeric Button zeigt nun unendlich für 0 Wiederholungen.
- Multiple Selection in der Frameliste möglich
- Neue Funktion 'Anzeigen'. Das Ansichtsfenster wird nicht mehr defaultmäßig geöffnet sondern muß durch Button geöffnet werden.
- V1.3 26.11.96
- Fehler beim Hinzufügen einer Animation behoben.
-

- Laden von IFF-ANIMs implementiert.
- Fehler beim Laden unkomprimierter IFF-Bilder behoben.
- Neue Buttons 'Alles Auswählen' 'Auswahl aufheben'
- V1.3.1 28.11.96
 - Code Bereinigung (CopyMem,Redundates Zeug,...)
 - Neue NumButtons: Größe der Animation kann geändert werden (Global).
- V1.4 29.11.96
 - Neu: Italienischer Installskript von Francesco Mancuso <mcfrank@mediatel.it>
 - Neu: Lade Bilder via Datatypes - bis zu 8-Bit (alte IFF-Routine beseitigt)
- V1.4.1 30.11.96
 - Keine Änderung bei Multiedit erkannt.
 - Neu: Speichern der ausgewählten Frames als Serie von Einzelbildern.
 - Neu: Der ASL-Filerequester bei 'Frame einfügen' erlaubt Mehrfachauswahl.
 - 'Größe anpassen' zu den Optimierungsmethoden getan.
 - Neu Optimierungsmethode: 'Größe erweitern'.
 - Neuer Requester um löschen zu bestätigen.
 - Register bei Einzelbild durch neues Fenster ersetzt.
- V1.4.2 3.12.96
 - Fehler in 'Load Datatype' behoben.
- V1.4.3 5.12.96
 - Verbesserte Unterstützung für Tastaturbenutzung (Hotkeys).
 - Fehler der Versionen 1.4.1 and 1.4.2 (Editieren eines Frames) behoben.
 - Fehler beim Speichern der Verzögerung > 255 behoben.
 - Durch temporäres Abschalten der Liste schnellerer Update.
- V1.5 7.12.96
 - Neue Beseitigungsmethode: Letztes Bild wiederherstellen.
 - Neue Displayroutine (sollte schneller und besser sein).
 - Fehler beim gleichzeitigen Editieren mehrerer Frames behoben
 - Eine Editieren war nicht möglich wenn kein aktiver Eintrag existierte.
- V1.5.1 17.12.96
 - Fehler mit englischem Helptext behoben (Select None).
 - Fehler mit den Defaulteinstellungen beim Wählen der Hinterg.farbe behoben.
 - Fehler beim Speichern der Bildgröße behoben.
 - Farbfehler der Neuen Displayroutine von V1.5 behoben.
 - Neues Remapping in der Displayroutine.
- V1.5.2 18.12.96
 - Code Kosmetik.
 - Neu: GIFViewer: ein Commandline GIF-Viewer für registrierte Benutzer.
- V1.5.3 9.1.97
 - Neu: Transparente Farbe im Bild bzw. Frame wählen.
 - Neu: Anzeigen der RGB-Werte beim wählen der Hintergrund- und transparenten Farbe. ↔

1.26 Zukünftiges

Zukünftiges

Soweit ich Zeit habe, werde ich die Arbeit an diesem Produkt fortsetzen.
 Die nötige Unterstützung durch Registrierungen vorausgesetzt !
 Ich bin für Fehlerreports, Ideen, Geschenke und dergleichen dankbar,
 da diese der Entwicklung sicher förderlich sind.

Hauptziel ist momentan alle Fehler zu bereinigen.

Als nächstes will ich folgendes implementieren:

- Laden und Speichern von Farbtabellen.
- Mehrere und bessere Optimierungsmethoden.
- Speichern von Animationen im IFF-ANIM Format
- Unterstützung für weitere Sprachen.