

Ultraconv

Felix Schwarz

Copyright © 1996 by Felix Schwarz

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> Ultraconv		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY	Felix Schwarz	August 23, 2022	

REVISION HISTORY

<i>NUMBER</i>	<i>DATE</i>	<i>DESCRIPTION</i>	<i>NAME</i>

Contents

1	Ultraconv	1
1.1	Ultraconv - Documentation	1
1.2	Inhalt	1
1.3	Der Autor stellt sich vor..	2
1.4	Rechtliches/Status	2
1.5	Danksagungen	5
1.6	History Pages	5
1.7	Entstehungsgeschichte	8
1.8	Andere Produkte	9
1.9	Systemvoraussetzungen	10
1.10	Installation auf HD	10
1.11	Starten von CD	11
1.12	Die Menüs	11
1.13	Die grafische Oberfläche	12
1.14	Filter-Development	12
1.15	Tips	13
1.16	-----	14
1.17	Laden...	14
1.18	Speichern...	14
1.19	Konvertieren	14
1.20	Über...	15
1.21	Iconify	15
1.22	Beenden	15
1.23	ausfüllen ...	15
1.24	Filter	15
1.25	Preferences	16
1.26	Laden...	17
1.27	-----	18
1.28	Eingangsformate	18
1.29	Ausgangsformate	19

1.30 Skalieren	21
1.31 Drehen	21
1.32 Logo	22
1.33 Dithering	22
1.34 Biegen	22
1.35 Spread	22
1.36 Aufhellen	23
1.37 Dunkeln	23
1.38 Filter	23
1.39 Anim F/X	24
1.40 Mixanims	25
1.41 Erstes Bild	26
1.42 Letztes Bild..	28
1.43 Erstes Bild...	29
1.44 32/256/HAM6/HAM8	30
1.45 Passwort eingeben	30
1.46 Files/Dirs	30
1.47 Now the English doc begins	31
1.48 English Ultraconv - Documentation	31
1.49 The author	31
1.50 Rights/Status	32
1.51 Thanks to	34
1.52 History Pages	34
1.53 Other products	37
1.54 Systemrequirements	37
1.55 Installation on HD	37
1.56 How to run from CD-ROM	38
1.57 The menus	38
1.58 The GUI	39
1.59 Filter Development	39
1.60 Hints	40
1.61 ----- Menus -----	40
1.62 Load	40
1.63 Save	40
1.64 Convert	40
1.65 About	41
1.66 Iconify	41
1.67 Quit	41
1.68 Fill in+print	41

1.69 Load-Play-Stop	42
1.70 The Preferences	42
1.71 Save Prefs...	43
1.72 "	43
1.73 Formatsguide	43
1.74 Scale...	44
1.75 Rotate	45
1.76 Logo	45
1.77 Dithering	45
1.78 Shear	45
1.79 Spread	46
1.80 Lighten	46
1.81 Darken	46
1.82 Filter	46
1.83 Mixanims	47
1.84 First Picture	49
1.85 Last Picture...	50
1.86 First Picture...	50
1.87 32/256/HAM6/HAM8	51
1.88 Free HD-Buffer	51
1.89 Help...	52
1.90 Strange buttons ?	52
1.91 Animated F/X	52
1.92 Enter Password	53
1.93 File/Dirs	54
1.94 Copyrights	54

Chapter 1

Ultraconv

1.1 Ultraconv - Documentation

Ultraconv Docu

(c) 1995-96 by Felix Schwarz

Welche Sprache sprechen(lesen) Sie ?

Which language do you speak(read) ?

English

UCat English

Deutsch

UCat Deutsch

1.2 Inhalt

Willkommen zur Ultraconv-Dokumentation ...

© `96 by Felix Schwarz

Der Autor

Der Autor stellt sich vor

Rechtliches/Status

 Registrierformular drucken

Danksagungen

History-Pages

Entstehungsgeschichte von Ultraconv

Andere Programme des Autors

Installation

Systemvoraussetzungen

Installation auf HD

Starten von CD-ROM

Dokumentation der Funktionen

Die Menüs

Die grafische Benutzeroberfläche

Tips & Tricks rund um Ultraconv

1.3 Der Autor stellt sich vor..

Der Autor

Der Autor lebt in Deutschland in einer Stadt nahe Erlangen.

Angefangen hat er mit einem ZX Spectrum, fortgesetzt mit einem Sinclair QL, Amiga 2000 und nun Amiga 1200 (eines der ersten Modelle, die es `93 gab). Ultraconv ist nur eines von vielen Programmen die von `93 bis `96 entstanden (aber Ultraconv sind die einzigen, die konsequent weiterentwickelt werden).

An dieser Stelle möchte ich mich bei allen registrierten Usern bedanken. Diese User fördern ein Produkt, daß für sein Geld einiges bietet. Dies beweißt mir, daß ich diesen Kurs fortsetzen sollte, was ich ja auch tue, wie man hier sieht.

1.4 Rechtliches/Status

Rechtliches/Status/Registration

Status + Registration:

Dieses Programm ist Shareware. Die Sharewaregebühr beträgt lediglich 15.- DM. Sie erhalten dafür einen Key, der auch noch in zukünftigen Versionen verwendbar sein wird. Alle Funktionseinschränkungen werden durch den Key aufgehoben, und Sie können alle Funktionen nutzen. Die registrierte Version darf NICHT MEHR weiterkopiert werden.

Zusätzliche Features sind u.a.:

- Eingangsformate:

- Datatype

- FLI

- JPEG

- TIFF

- PNG

- MPEG

- PPM

- Ausgangsformate:

- Anim5

- Anim7L
- Anim7S
- JPEG
- TIFF
- IFF24
- PNG
- PPM
- frei konfig. Speichermodul(z.B. GIF, TARGA, ...)
- Filter:
- Logo (fügen Sie ähnlich wie im Fernsehen ein Logo hinzu)
- Dithering (zur Herunterrechnung der Farbanzahl)
- Biegen (witziger Effekt)
- Spread (Versprüht Ihr Bild)
- Aufhellen (Ihre Animation ist zu dunkel - kein Problem)
- Dunkeln (Ihre Animation ist zu hell - auch hier kein Problem)
- Anim-mix

(Diese Funktion ist geradezu sensationell in diesem Preissegment! Es lassen sich bis zu 4 Animationen miteinander kombinieren, ohne auf Farbtiefe, Auflösung, etc. achten zu müssen!

Es lassen sich zudem zwei Animationen überlagern und ein- und ausblenden!

NEU NEU: 3D Brillen - Unterstützung!!!)

- frei konfig. Filter:
 - Emboss
 - Edge-Detect(grau und farbig)
 - Flip-left
 - Flip-top
 - Frequency
 - Intensity
 - Invert
 - Rauschen (niedrig/mittel/hoch)
 - Oil-painting (grau/farbig)
 - Opt anim
 - Glätten (3/5/7)
 - RGB Schmierer
 - Laser
 - Mappe zu WB
 - Quadro
-

- Zeige Bilder
- Zeige schnell
- Grau -> S/W
- Animierte Effekte (Anim F/X)
- Einblenden
- Ausblenden
- Blitzen
- Rauschen wachsen
- Rauschen runter
- Rauschen zufall
- Spread wachsen
- Spread runter
- Normal -> weiß
- Weiß -> normal
- Preferences
- Filter
- Anim F/X

Mit Ultraconv erhalten Sie UCat, das maximal 500 Bilder/Animationen in einem Katalog verwalten kann.

Das besondere dabei ist, das UCat die erste Bilddatenbank der Welt ist, die Animationen in Echtzeit anzeigt! Ruckelfrei laufen dann bis zu neun 256 oder 4 farbige Thumbnailanimationen über den Schirm.

Bestellen Sie mit dem gedruckten Formular, per Telefon oder per Email:

Formular drucken

Per Nachnahme wird nur innerhalb Deutschlands verschickt.

Haftungsausschluß

Es wird keine Haftung für Schäden beliebiger Art, die durch den Gebrauch von Ultraconv entstehen, übernommen.

Verbreitung

UConv darf frei kopiert werden, solange es sich nicht um die registrierte Version handelt. Dabei muß das Paket vollständig sein (also mit Dok und allen Verzeichnisinhalten). Wenn Ultraconv auf Diskette ausgeliefert wird, so darf dafür kein Preis über 7.- DM verlangt werden (entsprechende Beträge in anderen Währungen).

1.5 Danksagungen

Danksagungen und Grüße

Danksagungen an:

meinen Vater - ohne den dieses Programm nie im Aminet erschienen wäre.

VIScorp - für die gesicherte Zukunft des Amiga und ATs!

allen Autoren

von PxM-Softw - für die Schöpfung eines erweiterbaren Konvertierpakets

Counterpoint - für Ihre guten MODS

Torsten Jung - Idee mit dem Konvertieren von ganzen Verzeichnissen

den Benutzer - für das Benutzen dieses Programms

Grüße an:

alle FENler, Acid, Sanity, David Pleasance :-)

Dave Haynie, Thomas Kessler, InK, Starli, Michael Sardior,

Enigma, Toxic Waste BBS, Oli, Thomas.

1.6 History Pages

History Pages

Ultraconv 1.0

Die erste Version von Ultraconv, die ich zuerst für mich selbst geschrieben.

habe. Sie kann schon verschiedene Filter:

- Skalieren
- Rotieren
- Invertieren

Und alle Ein-/Ausgabeformate wie in 1.2, außer ANIMx/FLI/Datatype/Anim5/Anim7L/Anim7S.

Ultraconv 1.1

Neuheiten:

- Animationunterstützung
- ca. 4 Bugs(aus diesem Grunde wird diese Version nie das Licht der Öffentlichkeit erblicken).

Ultraconv 1.2

Die erste Version, die der Öffentlichkeit(per Aminet) vorgestellt wird.

Neue Features:

- Der Operator "Biegen"
-

- Registrierformular
- zwei-sprachig
- ANIMx/FLI/Datatype/Anim5/Anim7L/Anim7S
- Intern verbesserte Logik für Animationen, die bis zu 75% der Zeit gegenüber 1.1 einspart.
- Ab sofort kann man per Key die Version uneingeschränkt benutzen
- Eingabezeilen für die Dateien

Ultraconv 1.4

Starke Erweiterungen des Funktionsumfangs!

- Frei konfigurierbare Filter
 - Emboss
 - Edge-Detect
 - Flip-left
 - Flip-top
 - Störungen
 - Smoothen
 - Frequency
 - Intensity
 - Bilder gleich nach Bearbeitung anschauen
 - Oil-paint
 - etc.
 - Animated F/X
 - Schmelzen
 - Störungen hoch
 - Einblenden
 - Ausblenden
 - Normal ->weiß
 - Weiß -> normal
 - Makros
 - Mix Anims
 - Aufhellen-Operator
 - Abdunkeln-Operator
 - Logo-Operator
 - Erweiterung von Skalieren-Operator
 - Erweiterung von Dithering-Operator
 - Anpassung an versch. Fontgrößen
 - MPEG-Animations-Unterstützung
 - JPEG-Unterstützung
 - TIFF-Unterstützung
-

- PNG-Unterstützung
- Vollautomatische Formaterkennung
- ILBM-DEEP-Speicherfunktion
- Module-Funktionen -> :) <- User
- Mehr Infokasten
- ASL-Filerequester
- Font-Fehler behoben
- Hilfe-Funktion
- englische Dokumentation
- Einbau einer kleinen aber feinen Preferences
- nicht mehr "suckende GUI" :-)
- Bereitstellung von Variablen
- Ab jetzt max. 100.000 Bilder auf einmal konvertierbar.
- Fehlerbereinigung (so z.B. bei Rotieren-Funktion)
- Beschleunigung von gleichmäßigen positiven Vergrößerungen
- Ausführlichere Dokumentation
- Der Key von 1.2 läßt sich weiter nutzen
- Registrierformular in Ultraconv eingebaut

Ultraconv 1.5 + UCat 1.0

Bug-fixes an Ultrconv und die Schöpfung eines total neuen Programms: UCat 1.0.

- UConv-Neuheiten:
 - beschleunigtes Preview
 - Formate lassen sich leichter anwählen.
 - Controlpanel bei Previewanimation mit direkter Übergabefunktion an UCat.
 - Die Erweiterung der Preferences
 - besseres Registrierformular
 - scannen nach letztem Bild
 - ein freikonfigurierbares Speichermodul
 - 3D-Brillen Unterstützung
 - UCat-Features:
 - Bis zu 500 Bilder/Animationen in allen von UC erkannten Formaten
 - Ordner OHNE Unterordner automatisch katalogisieren
 - Einzelnes File katalogisieren
 - Eintrag löschen
 - Wenig Speicherverbrauch auch bei 500 Einträgen
 - AGA und WB-Version
-

Ultraconv 1.6 + UCat 1.01

Natürlich hat sich der Autor auch diesmal nicht auf seinen Lorbeeren ausgeruht und die neuen Versionen bringen einige neue Features, die teilweise so noch nie in anderer Software implementiert wurden.

- Ultraconv 1.6:
- Vorschau für Filter
- Konvertieren ganzer Verzeichnisse
- Welleneffekte
- automatisches Erkennen der Farbanzahl und dementsprechende

Reduktion der Farben

- neues Logo ;-)
- Grafikkarten-Kompatibilität
- Bug-fix für Prefs
- mehr voreingestellte Formate beim Eigenenen Format
- Requester bei Filtern
- Neue Anim-F/X
- Fast 256 - Farbenreduktionsmode
- Registrierung auch via Passwort möglich
- Stretch/Pixelise/FON/Sinus/Cosinus/Tangens/Funky - Effekte
- spezielle Editoren für Filter und Anim-F/X
- Ultracat 1.01:
- Bugfixes
- schönere Requester

1.7 Entstehungsgeschichte

Entstehungsgeschichte

Auch wenn dieser Teil wahrscheinlich von niemanden gelesen wird :), so ist er dennoch sehr interessant.

Oktober 1995 - Die Geburtsstunde von Ultraconv 1.0.

Problem: ca. 300 Bilder im HAM8-Format

müssen auf doppelte Größe gebracht wer-

den. Da in diesem Sektor für Massen-

"konvertierungen" kein anständiges,

kostenloses Programm zu haben ist, daß

sich auf meinem A1200 zum Laufen über-

reden läßt, ist guter Rat teuer. Ich

betone hierbei "kostenlos"! Das ist der

Grund, warum die Funktionen Skalieren und

Rotieren ohne Einschränkungen nutzbar sind!

November 1995- Ultraconv 1.2 wird als erste Version den Amiga-Usern zugänglich gemacht! Ich bekomme mehrere Verbesserungsvorschläge per Email, die samt und sonders eingebaut werden.

Januar 1996 - Veröffentlichung von UConv 1.2 auf Timedisk 477, Aminet 10, Franz 478 und div. anderen PD-Serien.

Februar 1996 - Ultraconv 1.4, erreicht die AMIGA-User via Aminet u. Timedisk 485/a/b.

Ultraconv 1.2 erscheint auf Aminet 10: Platz 19 auf den Topdownloads!!

Erstmals Vorstellung im deutschen "Amiga Magazin".

März 1996 - UCat erreicht eine fast schon kommerzielle Reife!

April/Mai1996- Ultravonv 1.5 erreicht die Amiga-Gemeinde via Aminet

Juni 1996 - Ultraconv 1.4 wird von Amiga Plus getestet

Juli 1996 - GIF-KIT und GIF-ANIM-KIT erreicht die Amiga-Gemeinde via Aminet. (gfx/conv/GIF-KIT.lha und gfx/conv/GIF-ANIMKIT.lha)

Ultraconv 1.6 erreicht nach einer langen "Dürreperiode" die durstige Amiga-Fan-Gemeinde. Das Warten hat sich gelohnt!

1.8 Andere Produkte

Andere Programme des Autors

Ein Autor schreibt für gewöhnlich nicht nur ein Programm, sondern mehrere. Daher hier eine kleine Übersicht über andere Programme des Autors:

- Börse 2

Eine flexible Börsensimulation mit allem was dazugehört ("DAX", Rang, Musik, mehr als 10 versch. Aktien,etc)

Freeware

- Startrek I

Weichen Sie Asteroiden aus und sammeln Sie diverse

Extras ein!

Freeware

- SpeakT

Spricht Text in Deutsch bzw. Englisch.

Aminet: util/misc/speakt.lha

- UConv 1.5 preview

Kleines Preview mit Beispielanimationen zu der

vorausgehenden Version von UConv.

Aminet: docs/rview/uconvpre.lha

- Amiga Gebühren Manager `96 V1.1

Ein Gebührenmanager, mit dem man seine Telefongespräche komfortabel verwalten kann. Freeware.

Aminet: comm/misc/agm11.lha

- GIF-KIT

Ein frei vertreibbares GIF-Saver-Modul für die registrierte Version von Ultraconv.

Aminet: gfx/conv/GIF-KIT.lha

- GIF-ANIM_KIT

Dieses frei vertreibbare GIF-Anim-Saver-Modul-Paket, daß es registrierten Ultraconv-Usern ermöglicht GIF-Anims zu speichern, ist ideal für alle WWW-Seiten-Ersteller! Damit ist es möglich seine Seiten noch attraktiver zu gestalten.

Bisher unterstützt auf dem Amiga nur IBrowse diese GIF-Anims.

Aminet: gfx/conv/GIF-ANIMKIT.lha

1.9 Systemvoraussetzungen

Systemvoraussetzungen

Dieses Programm benötigt mindestens 1 MB Ram und OS 2.x.

Fast optimal wären 4 MB Ram, OS 3.x, und 10 MB Platten-speicher (nur wenn Animationen verarbeitet werden, sonst nur ca. 1 MB).

1.10 Installation auf HD

Installation auf HD

Dieses Programm sollte UNBEDINGT auf HD installiert sein, da es sonst Unmengen an RAM verschlingt. Zur Installation auf Platte ziehen Sie ganz einfach den Programmordner auf Ihre Festplatte. Das Programm bleibt in seinem Ordner und Sie können es daher jederzeit auf Ihrer Platte verschieben, ohne daß es zu Fehlern kommt. Fertig. Ab Version 1.5 können Sie auch auf ein Installer-Utility zurückgreifen.

Deinstallation:

Wenn Sie das Programm, aus welchem Grunde auch immer, wieder von Ihrer Platte entfernen wollen, müssen Sie den Programm-Ordner ganz einfach wieder von Ihrer Platte löschen. Es bleiben keine Dateien zurück.

1.11 Starten von CD

Starten von CD

Wenn Sie dieses Programm auf einem nicht beschreibaren Medium befindet (z.B. CD-ROM), dann erkennt dies UConv automatisch und lagert alle temporären Daten ins RAM aus. Bei der Konvertierung von kleineren Bildern reichen 2 MB Speicher aus. Wenn Sie allerdings Animationen konvertieren, bearbeiten möchten, so steigt der Speicherverbrauch rapide auf bis zu 10 MB(je nach Animation). Ultraconv kommt aber, wenn es auf **HD install** iert ist mit weniger als 2 MB RAM aus! Auch bei Animationen!

Siehe auch:

[Installation auf HD](#)

1.12 Die Menüs

Die Menüs

Wählen Sie den Menüpunkt an, über den Sie mehr erfahren wollen:

Projekt

[Laden ...](#)

[Speichern ...](#)

[Konvertiere](#)

[Über ...](#)

[Iconify](#)

[Beenden](#)

Registrierformular

[ausfüllen ...](#)

[Passwort eingeben](#)

Einstellungen

[Filter](#)

[Anim-F/X](#)

[Fonts](#)

[Sprachen](#)

[Prefs ...](#)

[Speichere Prefs ...](#)

Modules

[Laden](#)

[Spielen](#)

[Stoppen](#)

1.13 Die grafische Oberfläche

Die grafische Oberfläche

Wählen Sie einfach die Funktion an:

Eingang

ILBM

<- - klappt eine Liste mit den Formaten auf, die zur Verfügung stehen.

Erstes Bild...

Letztes Bild...

File/Dirs

Operatoren

Skalieren

Drehen

Logo

Dithering

Biegen

Spread

Aufhellen

Dunkeln

Filter

Anim-F/X

Mix-anim

Ausgang

HAM8

<- - siehe Eingang

Erstes Bild...

32

Korrigiere

Verschiedenes

Hilfe... - ruft die Dokumentation auf

Leere HD-Buffer - lehrt den HD-Puffer

UCat - ruft UCat auf.

1.14 Filter-Development

Filter-Development

Eine ausführliche Dokumentation zu

- Filtern

- Anim F/X
- Macros
- Variablen

erhalten Sie mit der registrierten Version von Ultraconv.

1.15 Tips

Tips & Tricks

An dieser Stelle möchte ich abschließend noch ein paar Tips zum täglichen Gebrauch von Ultraconv geben.

1. Animx auf Opt-Anim5 bringen(DPaint IV)

Hierzu benötigen Sie einen AA-Amiga. Wählen Sie die entsprechende Animation als Input aus, und wählen Sie als Output Anim5 und HAM8-Gadget an. Wählen Sie "Filter" an, und wählen "OptAnim" aus. Drücken Sie nun auf "Konvertieren" und die Palette wird angepaßt.

2. Iconify-Start

Wenn Sie Ultraconv immer abrufbar ohne "lange" Ladezeiten parat haben möchten, dann fügen Sie folgende Zeilen in Ihre "User-Startup" ein, wobei Sie <UCVerzeichnis> durch den gesamten Pfad ersetzen, in dem Ultraconv liegt.

```
cd <UCVerzeichnis>
```

```
run >NIL: Ultraconv Iconify
```

3. "Can`t fileseek position"

Wenn Ihnen beim Programmstart der Version 1.4 diese Fehlermeldung begegnet sein sollte, so hatte das einen einfachen Grund:

Sie haben keine Font.prefs! Um dies zu beheben speichern Sie einfach in Ihrer Font Preferences ab.

4. "Can`t open window"

Wenn Ihnen beim Programmstart diese Fehlermeldung begegnen sollte, so versuchen Sie es mal mit einem Bildschirm, der mindestens 640x256 groß ist (z.B. PAL: HighRes). Ab dieser Version öffnet Ultraconv automatisch einen eigenen Screen.

5. Wie man UConv dazu bringt, auch mit 2 Farben-WBs zu arbeiten.

Stellen Sie Gfx-Board als Grafik-Ausgabegerät ein.

1.16 -----

Menüpunkte

Wenn Sie weiterblättern, dann finden Sie nun alle Menü-Funktionen, der Reihe nach aufgelistet. Wollen Sie dieses Kapitel überspringen, und sich stattdessen der GUI widmen, klicken Sie [hier](#) .

1.17 Laden...

Laden...

Mit diesem Menüpunkt laden Sie ein Project, daß die Endung .UCP (Ultraconv-Projekt) trägt.

Siehe auch:

[Speichern](#)

1.18 Speichern...

Speichern ...

Hiermit speichern Sie alle Daten, die Sie in Ultraconv eingegeben haben in einer Projekt-Datei ab. Es ist nicht zwingend notwendig, daß Sie jede Datei mit dem Kürzel .UCP abspeichern, ist aber der Übersicht halber empfehlenswert.

Siehe auch:

[Laden](#)

1.19 Konvertieren

Konvertieren

Hiermit starten Sie den Konvertiervorgang. Sie können ab nun an einer Prozentanzeige ablesen, wie weit der Konvertiervorgang fortgeschritten ist, und welche Aktion gerade ausgeführt wird.

Bei der Prozentanzeige gibt es auch ein Toggle-Gadget "Abbrechen", mit dem Sie den Konvertiervorgang "fast" jederzeit abbrechen können.

Mit "Pause" halten Sie den Konvertiervorgang kurzzeitig an, und mit "Preview" sehen Sie das aktuelle Bild in 4 "Graustufen" im Rahmen unter Preview.

Konvertieren Sie Verzeichnisse, so öffnet sich ein Extrafenster, das den Namen des Files, das gerade bearbeitet wird, sowie eine Gesamtprozentanzeige beinhaltet.

1.20 Über...

Über...

Wenn Sie diesen Menüpunkt anwählen, dann erscheint ein Requester, der anzeigt, auf wen die Software registriert ist.

1.21 Iconify

Iconify

Das Ultraconv-Hauptfenster ist manchmal recht sperrig, wenn Sie es gerade nicht benutzen. Wählen Sie Iconify an, so schließt sich das Hauptfenster, und es wird ein kleineres Fenster geöffnet, in dem sich das Ultraconv-Logo befindet. Klicken Sie es an, erscheint wieder das große Hauptfenster.

1.22 Beenden

Beenden

Mit diesem Menüpunkt beenden Sie Ultraconv (ach neeee :-)).

1.23 ausfüllen ...

ausfüllen...

Mit diesem Menüpunkt rufen Sie das Registrierformular auf, mit dem Sie sich für Ultraconv registrieren lassen können.

Registrierformular

1.24 Filter

Filter

Damit rufen Sie einen Editor auf, mit dem Sie Filter zu Ultraconv hinzufügen können.

Siehe auch:

[Filter - Development](#)

Anim-F/X - siehe oben.

1.25 Preferences

Preferences

Seit V1.4 hat Ultraconv eine Preferences, in der man folgendes einstellen kann:

Sprache

Wählen Sie English oder Deutsch, je nachdem, welche Sprache Sie sprechen.

Fonts

Wählen Sie den Font Ihrer Wahl aus. Wollen Sie z.B. "XEN 9" haben, so geben Sie "XEN.font" im Fontname-Feld ein und "9" im Größefeld.

JPEG Qualität

JPEG ist ein Format, daß hohe Kompressionsraten garantiert. Allerdings geht das auf Kosten der Qualität. Sie sollten also keine Bilder mit Text in JPEG speichern. Hier geben Sie die Qualität des Bildes an. Mit 75% (es werden ca. 25% abgewandelt) erreichen Sie gute Ergebnisse.

Kompressionsverfahren

Hier stellen Sie ein, ob ein ILBM-Bild komprimiert (byterun1) oder unkomprimiert (none) abgespeichert wird.

Preview-mode

Hier können Sie die Art der Previewerstellung einstellen.

Speichern-Preview

Erzeugt bei angeschaltetem Previewschalter nur am Ende Preview.

Alles-Prev.

Erzeugt bei angeschaltetem Previewschalter nach jeder Aktion ein Preview.

Eig.Format

Dieses Feld ist eine wichtige Funktion für alle, die viel mehr Speicherformate in Ultraconv sehen wollen (TARGA, ASCII, GIF, RAST...). Geben Sie einfach den Namen des Formates ein und UConv findet anschließend den richtigen Befehl dazu.

Falls Sie aber selbst ein Programm einbinden wollen, so verfahren Sie wie folgt:

Geben Sie ins "Name:"-Feld den Namen des abzuspeichernden Formates an. Nun geben Sie im "Com:"-Feld den Befehl an, wobei das Argument "@OUT!" (ohne Anführungsstriche, aber IMMER groß geschrieben) den

Namen des Outputbildes angibt. Viel Spaß mit dieser äußerst nützlichen Funktion!

Farbreduktionsmode

Manche Formate können nicht mehr als eine bestimmte Anzahl von Farben beinhalten (z.B. BMP nur bis zu 256). Dieses Problem wird besonders kritisch, wenn man ein 24-Bit-Bild als Eingang nimmt und ein BMP-Bild o.ä. erzeugen lassen will. Dann müssen die Farben heruntergerechnet werden. Hier können Sie anwählen wie dies geschehen soll. Sie haben drei Auswahlmöglichkeiten:

- Fast

Arbeitet besonders schnell bei Farbreduktionen auf 256 Farben. Eine andere Anzahl von Farben wird dann wie bei Floyd-Steinberg reduziert.

ACHTUNG: Hier wird nichts gedithert! Dies macht sich aber nur bei größeren Farbverläufen bemerkbar.

- Floyd-Steinberg

Arbeitet nach dem Floyd-Steinberg-Verfahren, und erreicht durch das Dithering eine hohe Qualität. Beachten Sie bitte das dieses Verfahren viel Zeit in Anspruch nimmt.

- None

Hier wird überhaupt nicht auf die Anzahl der Farben geachtet. Dies empfiehlt sich, wenn Sie 24-Bit-Bilder in ein Format mit 256 Farben umrechnen müssen(z.B.BMP). Dann wählen Sie einfach entweder bei den Filtern "Schnelle 256 Farben" an, oder wählen Dithering und 256 Farben an. So sparen Sie die lange Zeit beim Ermitteln der Farben(Computing colormap).

Gfx-Ausgabegerät

Ultraconv benutzte bisher nur die Amiga-Chips, um Grafiken(wie etwa Previews) auszugeben, was dazu führte, daß UConv auf manchen Grafikkarten diese Grafiken nicht sichtbar waren. Ab V1.6 unterstützt Ultraconv auch Grafikkarten zur Ausgabe. Bisher ist die Darstellung noch in vier Farben, was sich aber mit V1.7 ändern wird (256 farbige Previews auf Grafikkarten und 256 farbigen Workbenches!). Diese werden dann so aussehen, wie es beim Fast 256 Reduktionsmode der Fall ist... Haben Sie also eine Grafikkarte als Ausgabegerät für die Workbench/CyberGfx, so wählen Sie hier Gfx-Board, ansonsten Amiga-Chips.

1.26 Laden...

Musikmodules-Funktionen

Diese Funktionen sind seit V1.6 nicht mehr verfügbar!

1.27 -----

Die GUI

Die Graphical User Interface (grafische Benutzeroberfläche) von Ultraconv ist dessen Herzstück. Hier legen Sie alle Parameter der Konvertierung fest.

Auf den nächsten Seiten wird diese nun beschrieben..

1.28 Eingangsformate

Eingangsformate

Hier geben Sie an, in welchem Format die Eingangsbilder vorliegen, bzw. die Animation vorliegen/vorliegt.

In dieser Version ist es nicht mehr nötig die Formate selbst auszusuchen(nur in seltenen Fällen), denn UConv erkennt die meisten Bilder selbst, und wenn nicht, dann benutzt UC einfach die Datatypes.

Ultraconv stellt Ihnen folgende Formate zur Verfügung:

ILBM

Das Standard-Amiga-Format. Sollte mit den meisten Bildern funktionieren. Endungen: .IFF .ILBM .brsh .pic

BMP

Vorwiegend von Windoze-PCs genutztes Format.

Es ist wesentlich größer als ILBM.

Endungen: .BMP

PCX

Ebenfalls ein PC-Format. Es ist recht kompakt

Endungen: .PCX

GIF

Und schon wieder ein PC-Format.

Endungen: .GIF

PNG

Dieses Format entstand erst vor kurzer Zeit als Ersatz für den GIF-Standard, der patentiert wurde.

Endungen: .PNG .PIC

Datatype

Es umfaßt fast alle Bildformate, jedoch KEINE Animationen.

JPEG

Ein plattformübergreifend weit verbreitetes

Format für Bilder.

Endungen: .jpg .jpeg

TIFF

Ein auf dem Apple-Macintosh häufig verwendetes

Format.

Endungen: .tif .tiff

ANIMx

Umfaßt Anim5, Anim7L und Anim7s. Die Erkennung geschieht automatisch. Es ist das Standard-Amiga-Animations-Format.

Endungen: .anim .anm

FLI

Ein meist vom PC genutztes Format.

Endungen: .fli

MPEG

Von CD-I, CD32-FMV, AMIGA, PC genutztes Format.

Es ist sehr kompakt und daher auch sehr beliebt.

Kompakt heißt: ANIM5(9 MB) -> MPEG(1 MB)!!!

Endungen: .mpg .mpeg

1.29 Ausgangsformate

Ausgangsformate

Hier geben Sie an, in welchem Format Ihr(e) Ausgangsbild(er) abgespeichert werden soll. Ultraconv kennt hierzu folgende Formate:

HAM8

Farbenfrohes Format, nur auf AGA-Amigas nutzbar.

Es ist eine Spezialversion des ILBM-Formats.

Endungen: .ham .ham8

HAM6

Farbenfrohes Format, auf allen Amigas verwendbar.

Es ist, wie HAM8, eine Spezialversion des ILBM-Formats.

Endungen: .ham .ham6

ILBM

Normales Format, daß von den meisten AMIGA-Grafikprogrammen unterstützt wird.

Endungen: .iff .ilbm

IFF24

24Bit-Version von ILBM. Gut für Grafikkartenbesitzer oder Raytracing-Fans geeignet, die Ihre Texturen in hochwertiger Qualität besitzen möchten.

Endungen: .iff .ilbm .iff24

WIN BMP

Dieses Ausgangsformat ermöglicht Ihnen den Datenaustausch mit Windoze-PCs.

Endungen: .bmp

OS/2-BMP

Dieses Ausgangsformat ermöglicht Ihnen den Datenaustausch mit PCs mit dem OS/2-Betriebssystem.

PCX

Ein PC-Format.

Endungen: .pcx

PNG

Ein erst vor geraumer Zeit entwickeltes Nachfolgeformat für GIF, das patentiert wurde.

Endungen: .PNG .PIC

JPEG

Stark komprimiertes Format in 24 Bit-Tiefe.

Endungen: .jpg .jpeg

ACHTUNG:

Verwenden Sie dieses Format NUR bei FOTOS oder ähnlichen, da Sie durch das Format bedingt Abstriche machen müssen.

TIFF

Ermöglicht Ihnen den Austausch mit MAC-Rechnern.

Endungen: .tif .tiff

ANIM5

Auf dem AMIGA weitverbreitetes Format. Vergessen Sie hier nicht das 32/256/HAM6/HAM8-Icon passend einzustellen.

Endungen: .anm .anim

ANIM7L

Schnelles Format, daß auf dem AMIGA noch nicht so viel Akzeptanz gefunden hat. Vergessen Sie auch hier nicht, daß 32/256/... Icon passend einzustellen! L steht für long und braucht

mehr Platz.

Endungen: .anm .anim

ANIM7S

Nicht ganz so schnelle Variante von ANIM7L,

dafür aber kompakter.

Endungen: .anm .anim

PPM

Häufig benutztes Konvertierformat. Dieses Format

ist allerdings ein Monster, was den Speicherbedarf

angeht. Man sollte es daher nur für temporäre Bearbeitung,

bzw. Konvertierung nutzen.

Endungen: .ppm .pnm .pbm .pgm

1.30 Skalieren

Skalieren

Dahinter verbirgt sich eine Maske. Zeigen!

Es ergeben sich zwei Skalierungsarten:

- Skalieren nach Koordinaten

Geben Sie in den Eingabezeilen jeweils die gewünschte

Breite, bzw. Höhe an.

- Skalieren um Faktor

Geben Sie hier die Faktoren an, um die die Maße

multipliziert werden sollen. z.B.:

1. Bild mit 320x256

2. X * 2

Y * 2

3. Bild mit 640x512

1.31 Drehen

Drehen

Mit dieser Funktion drehen Sie Ihre Bilder. Zeigen!

Tragen Sie in das Eingabefeld einfach ein, um wieviel

Grad das Bild gedreht werden soll.

Beispiel!

1.32 Logo

Logo

Ein beliebter "Effekt", der wie bei TV-Sendern ein Logo Ihrer Wahl (im Dateirequester) im ILBM-Format in die obere linke Ecke "einblendet".

1.33 Dithering

Dithering

Dieser Operator reduziert die Anzahl der Farben, auf die im Window angegebene. Dabei verwendet er Floyd-Steinberg-Dithering.

1.34 Biegen

Biegen

Diese Funktion biegt Ihre Bilder um den im Fenster eingestellten Winkel.

Zum besseren Verständnis, folgende Skizze:

```
++-----+----+
```

```
|\\|
```

```
|\\Bild\\|
```

```
|Win-\\|
```

```
lke\\|
```

```
+-----+-----+
```

Beispiel

1.35 Spread

Spread

Dieser Operator "zersprüht" Ihre Bilder in einem gewissen Rahmen: Geben Sie z.B. in der Eingabemaske einen Wert von 5 ein, so legen Sie damit fest, daß die Pixel nicht weiter als 5 Pixel von ihrer Ursprungsposition "abweichen" sollen.

Beispiel (20)

1.36 Aufhellen

Aufhellen

Mit diesem Operator werden Ihre Bilder um eine Prozentzahl aufgehellt. Geben Sie 0% ein, so werden die Bilder unverändert erscheinen. Geben Sie 100% ein, so werden Sie nur noch weiß sehen.

Beispiel (25%)

Siehe auch:

[Dunkeln](#)

1.37 Dunkeln

Dunkeln

Hiermit dunkeln Sie Ihre Bilder ab.

Geben Sie im erscheinenden Requester 0% an, so bleibt Ihr Bild unverändert. Geben Sie 100%, so sind alle Bilder schwarz.

Beispiel

Siehe auch:

[Aufhellen](#)

1.38 Filter

Filter

Bei diesen Filtern handelt es sich um die öfters erwähnten "frei konfigurierbaren Filter". Die Filter sind deswegen frei konfigurierbar, weil sie sich (fast) unbegrenzt erweitern lassen, und daß mit ein paar Zeilen (genau 3!). Mit dieser Version werden schon folgende Filter mit ausgeliefert:

Klicken Sie hier, um Previews betrachten zu können.

Zeige Bild

Zeigt das Endergebnis an. Aber EXTREM langsam! Besser ist die Previewfunktion anzuschalten.

Zeige schnell

Zeigt das Endergebnis an. Grau aber schneller als "Show Pics". Besser ist die Previewfunktion anzuschalten.

Neu seit der Version 1.6 ist, daß Sie beliebig viele Filter auswählen können, und beobachten können, wie sie sich auswirken, indem Sie auf

"Preview" klicken.

Es dauert zwar eine Weile, aber so hat man einen Überblick, wie in ungefähr das alles aussehen wird.

Achtung: Die Previewfunktion kann nicht auf FLIs, MPEGs oder ANIMx angewendet werden.

Mit der registrierten Version erhalten Sie eine ausführliche Dokumentation bezüglich Filterentwicklung.

1.39 Anim F/X

Anim F/X

Dahinter verbergen sich sog. animierte Filter, d.h. die Filter ändern sich während der Konvertierung.

Ultraconv stellt hierzu folgende zur Verfügung:

Schmilzen

Läßt Ihre Animation schmilzen.

Kernel

Hellt die Bilder in einem speziellen "überlichteten" Verfahren auf.

Einblenden

Blendet Ihre Animation von Schwarz her ein.

Ausblenden

Blendet Ihre Animation nach Schwarz aus.

Rauschen wachsen

IRONY=ON

Simuliert ein schmelzendes TV-Kabel ;)

IRONY=OFF

Dieser Filter läßt das Rauschen immer mehr anschwellen.

Rauschen runter

Gegenteil von Rauschen wachsen.

Rauschen Zufall

Fügt bei ca. 33% aller Bilder ein Rauschen hinzu.

Zufällig!

Streifen einblenden

Zieht Streifen durch ein Bild, die immer enger werden, und so daß Bild Stück für Stück freilegen.

Streifen ausblenden

Zieht Streifen durch ein Bild, die immer größer werden,

und so daß Bild Stück für Stück verdecken.

Strecken horizontal

Streckt ein Bild immer mehr in horizontaler Richtung, bis es komplett sichtbar ist.

Strecken vertikal

Streckt ein Bild immer mehr in vertikaler Richtung, bis es komplett sichtbar ist.

Pixelise wachsen

Läßt den pixelise-Effekt immer mehr anwachsen, bis nur noch grobe Vierecke zu sehen sind.

Pixelise runter

Läßt den Pixelise-Effekt immer mehr schrumpfen, bis wieder alles sichtbar ist.

Vertikale Welle wachsen

Läßt Sinus-Zacken von links in das Bild wachsen

Vertikale Welle runter

Läßt Sinus-Zacken nach links aus dem Bild schrumpfen

Horiz wave

Läßt horizontale Wellen über das Bild laufen.

Spread wachsen

Läßt den Operator Spread immer mehr anwachsen. Er muß dazu NICHT angewählt sein.

Normal -> weiß

Blendet im Verlauf der Animation nach weiß aus.

Weiß -> normal

Gegenteil von Normal -> weiß

Welle 10

Animiert 10 sich ausbreitende Wellen.

1.40 Mixanimis

Mixanimis

Wohl mitunter das größte Highlight von Ultraconv.

Hiermit ist es Ihnen möglich beliebig bis zu vier Animationen miteinander zu verknüpfen oder Blenden zwischen zwei Animationen erzeugen. Sehen wir uns erst einmal das Fenster an (Click!).

Wie Sie sehen stellt Ultraconv Ihnen 4 verschiedene Modi zur

Verfügung:

1. IN 1 2 3

Dieser Mode erlaubt es Ihnen, vier Animationen zu verknüpfen:

"IN" ist das Bild/die Animation/die Bilderfolge, die Sie im Hauptfenster festgelegt haben. Die anderen 3 Animationen, die Sie per Filerequester anwählen können, werden wie auf dem Gadget sichtbar angeordnet.

2. IN 2

Dieser Mode erlaubt er Ihnen, zwei Animationen zu verknüpfen:

"IN" ist das Bild/die Animation/die Bilderfolge, die Sie im Hauptfenster festgelegt haben. Die andere Animation, die Sie per Filerequester anwählen können, wird wie auf dem Gadget sichtbar, schräg gegenüber angeordnet.

3. IN 3

Arbeitet genauso wie IN 2, bloß, daß hier die Animationen anders angeordnet werden.

4. IN + 1 trans

Dieser Mode ist vor allem für Video-Freaks von Interesse:

Er erlaubt das transparente Mischen zweier Animationen, sowie das Ein- und Ausblenden von je einer Animation.

"IN" ist zu handhaben wie bei 1., 2. und 3. Nun wählen Sie per Filerequester noch die "ANIM 1" aus. Wenn Sie nun weder "Einblenden" noch "Ausblenden" anwählen, werden beide Animationen transparent überlagert, wobei jede Anim zu je 50% zu sehen ist.

Wählen Sie jedoch Einblenden an, so sieht man am Anfang erst nur "Anim 1" und die IN-Animation wird langsam eingeblendet.

Wählen Sie Ausblenden an, so sieht man am Anfang erst nur die "IN"-Anim und die "Anim 1" wird langsam eingeblendet.

Seit V1.6 gibt es noch eine dritte Möglichkeit: 3D-Brille.

Hiermit wird IN-Animation (linkes Auge) und die "ANIM 1"-Animation miteinander gemischt.

1.41 Erstes Bild ...

Erstes Bild...

Zu allererst müssen Sie sich entscheiden, was Sie konvertieren möchten:

- ein Einzel-Bild

Geben Sie den Dateinamen als Erstes Bild

und als **Letztes Bild** an.

Seit V1.5 von UC nimmt Ihnen UC diese "Arbeit" ab.

- ein Verzeichnis

Seit V1.6 ist es möglich ganze Verzeichnisse zu konvertieren. Klicken Sie hierzu auf das Gadget neben "Letztes Bild...", so daß darin nun "Dirs" zu lesen ist. Wählen Sie als "Erstes Bild..." das Eingangsverzeichnis aus, und in Letzes Ausgangsbild das Zielverzeichnis, sowie das Ausgangsformat, in das die Bilder konvertiert werden sollen.

Hinweis:

Die Bilder im Eingangsverzeichnis müssen nicht das gleiche Format haben. Sie werden von Ultraconv automatisch erkannt.

- Bilderfolgen/-serien

Ultraconv ist zum Konvertieren von Bilderfolgen konzipiert worden, und ist daher dazu besonders geeignet. Gehen wir einmal von folgendem Beispiel aus:

Sie haben in irgendeinem Verzeichnis auf Ihrer Platte folgende Bilderfolge vorliegen:

- MeinBild.iff.01
- MeinBild.iff.02
- MeinBild.iff.03
- MeinBild.iff.04
- MeinBild.iff.05
- MeinBild.iff.06
- MeinBild.iff.07
- MeinBild.iff.08
- MeinBild.iff.09
- MeinBild.iff.10

Bitte beachten Sie, daß Ultraconv auch Bilderserien mit mehr Stellen als 2 hinter dem DRINGEND NOTWENDIGEN PUNKT akzeptiert, z.B.

- MeinBild.iff.0001

oder

- MeinBild.iff.000001

Sie haben nun mehrere Möglichkeiten, diese Bilder zu

konvertieren:

1. ein Teil der Bilder

(z.B. von "MeinBild.iff.04" bis

"MeinBild.iff.08"):

- Geben Sie als Erstes Bild

"MeinBild.iff.04" und als

Letztes Bild "MeinBild.iff.08"

an.

Achtung:

Beachten Sie bitte, daß Ultraconv

alle Bilder dazwischen in AUFSTEIGENDER

Reihenfolge benötigt, also:

- MeinBild.iff.04

- MeinBild.iff.05

- MeinBild.iff.06

- MeinBild.iff.07

- MeinBild.iff.08

Existiert eines dieser Bilder nicht, bricht

Ultraconv mit einer Fehlermeldung ab.

2. Alle Bilder

- Geben Sie als erstes Bild "MeinBild.iff.01"

und als **letztes Bild** "MeinBild.iff.10"

Achtung:

Auch hier gilt, daß alle Bilder vorhanden

sein müssen, und daß die Bilder in auf-

steigender Reihenfolge einzutragen sind

(siehe auch 1.)

Hinweis:

Seit V1.5 scannt Ultraconv automatisch vom angegebenen

Bild zum letzten Bild.

- Animationen

Tragen Sie ganz einfach nur den Namen der Animation ein.

Ultraconv erledigt (seit V1.5) den Rest.

1.42 Letztes Bild..

Letztes Bild ...

Hier erscheint ein Filerequester, in dem das

letzte Bild eingestellt wird. Diese Option hat nur

bei Bilderfolgen eine Bedeutung. Mehr Informationen

siehe Erstes Bild...

1.43 Erstes Bild...

Erstes Bild

Hier müssen Sie wieder entscheiden, was Sie als

Output wählen:

- Verzeichnis

Haben Sie oben beim Eingang Verzeichnis ausgewählt,

so müssen Sie nun das Zielverzeichnis und das Ziel-

format festlegen, in daß alle Daten konvertiert wer-

den soll. Näher hierzu im **Eingangskapitel** .

- Animation

Hier bietet Ihnen Ultraconv 3 Formate

zur Verfügung:

- Anim5 (Standard-Amiga-Format)

- Anim7L (Schnelles aber großes Anim7-Format)

- Anim7S (Nicht ganz so schnelles Format, aber kompakt)

Geben Sie als Erstes Bild hier einfach den Dateinamen

und Pfad ein, unter dem Sie die Animation speichern wollen,

z.B. "MeineAnimation.anim"

Achtung:

Meiden Sie Endungen wie .ANIM5 / .ANIM7L / .ANIM7S

- Bilderserien

Haben Sie als **Erstes Bild** (beim Input) z.B.

"MeinBild.iff.03" und als **Letztes Bild**

(beim Input) "MeinBild.iff.06" gewählt,

und wählen hier nun "Fertig", so werden

folgende Bilder erzeugt:

- Fertig.03

- Fertig.04

- Fertig.05

- Fertig.06

- Einzelbild

Wenn Sie als **Erstes Bild** und **Letztes Bild**

(beim Input) "MeinBild.iff" gewählt haben,

und nun als Erstes Bild (hier beim Output)

"Fertig" wählen, so speichert er das

konvertierte Bild als "Fertig" auf Ihrer

Platte/Diskette/etc. ab.

1.44 32/256/HAM6/HAM8

32 / 256 / HAM6 / HAM8

Diese Funktion erlaubt es Ihnen, zu bestimmen, mit wieviel Farben eine Animation gespeichert werden soll.

Dazu bietet Ihnen UConv 4 Varianten an:

- 32-farbig (ECS/AGA)
- 256-farbig (AGA)
- HAM6 (OCS/ECS/AGA)
- HAM8 (AGA)

Korrigiere:

Diese Option sollten Sie nur benutzen wenn Sie sicher sind, daß das Eingangsmaterial mehr Farben als hier angegeben hat. Wenn Sie einmal nicht wissen, ob ja oder nein, dann wählen Sie HAM8 und kein Korrigiere an.

1.45 Passwort eingeben

Passwort eingeben

Normalerweise bekommen Sie einen Key zugesandt. Doch in manchen Fällen kann das schiefgehen. Daher gibt es auch die Möglichkeit, per Firmenname, Name, sowie erhaltenem Passwort eine registrierte Version von Ultraconv herzustellen.

1.46 Files/Dirs

Files/Dirs

Hier müssen Sie angeben, welche Art der Konvertierung Sie vornehmen wollen, eine File-basierende or eine Verzeichnis-basierende.

D.h.:

Haben Sie Files ausgewählt, so befindet sich Ultraconv im normalen Betriebsmodus und arbeitet wie mit Bildern/Animationen/Bilderserien, die Sie beim Namen nennen müssen.

Haben Sie hingegen Dirs ausgewählt, so konvertiert Ultraconv ganze Verzeichnisse (Verzeichnis mit der ersten Ebene von Unterverzeichnissen). Geben Sie als hier bitte die Namen der Verzeichnisse als Eingang und Ausgang an.

1.47 Now the English doc begins

1.48 English Ultraconv - Documentation

Welcome to the English Ultraconv documentation ...

© `96 by Felix Schwarz

The author

Who`s the author

Rights/Status/Registration

Print registerform

Greetings

History of this program

Other programs of the author

Installation

What UConv requires ...

How to install UConv on HD

How to run UConv from CD

Documentation of the functions

The menus

The GUI

The preferences

Hints

1.49 The author

The author

The author lives in Germany, in a small town near Erlangen/Bavaria. He began programming on a ZX-Spectrum, continued with a QL, Amiga 2000 and then A1200. His hobbies are: Video-Cutting, Maxon Cinema V2 Prof., Maxon C++, getting angry about Maxon MultiMedia 1.0 aarggghhh! :)

Here I'll thank all registered users for supporting my work.

I'll continue developing a powerful program for a minimum of amount of money.

You can reach me via Email: bs168@fim.uni-erlangen.de

1.50 Rights/Status

Status

This programm is shareware. You may freely copy it, as long as you make no changes on the doc and the programs included in this archive. You may not copy a registered version!!!! It costs 13 US\$ or 15 DM.

When you are a registered user, you can use the program without any disablements:

- Inputformats added in registered version:

- Datatype

- FLI

- TIFF

- JPEG

- MPEG

- PNG

- Filters added in registered version:

- Logo

- Dithering

- Shear

- Spread

- Lighten

- Darken

- all Filters (24 / not only the one!)

- Emboss

- Edge-Detect

- Flip left

- Flip top

- Frequency

- Gray

- Intensity

- Invert

- Noise low

- Noise med

- Noise high

- Oil gray

- Oil color

- Opt anim

- Smooth 3

- Smooth 5
- Smooth 7
- RGB Smear
- Laser
- Map to WB Col
- Quadro
- Show pic
- Show fast
- Gray -> S/W
- Anim F/X (8 / not only the one!)
- Smelt
- Fade in
- Fade out
- Flash
- Noise grow
- Noise down
- Noise random
- Spread grow
- Spread down
- Normal -> white
- White -> normal
- Mix Anims
- 3D glasses
- fades between 2 anims
- up to 4 anims put together to one
(on one screen!)
- Output-formats added in registered version:
- Anim5
- Anim7L
- Anim7S
- JPEG
- TIFF
- IFF24
- PNG
- use up to 500 entrys per catalog in UCat!

Registerform!

DISCLAIMER

If your system is damaged in any way by running or installing this software then the author cannot be held responsible. Use at your own risk. Not that I had any problems.

1.51 Thanks to ...

Thanks go to ...

my father - without his help this program would never have reached you per Aminet.

Amiga Tech. - for the saved future of the AMIGA

all authors

of Pxm-Soft. - for the making of an expandable converter-package.

Counterpoint - for their GREAT mods

the user ;-) - for using the program

Greetings to:

all FEN-users, Acid, Sanity, David Pleasance :-)

Dave Haynie, Thomas Kessler, InK, Starli, Michael Sardior,

Enigma, Toxic Waste BBS.

1.52 History Pages

History Pages

Ultraconv 1.0

First version.

It could already the following filters:

- Scale

- Rotate

- Invert

And all In-/Outputformats as at 1.2, except ANIMx/FLI/Datatype/Anim5/

Anim7L/Anim7S.

Ultraconv 1.1

News:

- Animation-Support

- ca. 4 Bugs :-)

Ultraconv 1.2

The first version, which was published per AMINET.

New features:

- The operator "Shear"

- Registerform

- two-languages (now also English!)

- ANIMx/FLI/Datatype/Anim5/Anim7L/Anim7S

- Since now, you can use it completely per key

- Input-lines for files

Ultraconv 1.4

- freely configurable filters
- Emboss
- Edge-Detect
- Flip-left
- Flip-top
- Frequency
- Intensity
- Show pic
- Show fast
- Oil-paint
- etc.
- Macros
- Mix Anims-"operator"
- Lighten-operator
- Darken-Operator
- Logo-Operator
- Enlargement of Scale-operator
- Enlargement of Dithering-operator
- MPEG-Support
- JPEG-Support
- TIFF-Support
- PNG-Support
- ILBM-DEEP-savefunction
- Halfautomatical formatrealization
- Module-funktions to make a hape user -> :) <- User
- More inforequests
- ASL-filerequester
- Help-funktion
- english documentation
- no more "sucking" GUI :-)
- Variables
- Now max. 100.000 pictures convertable at one time.
- bug-fixes
- FAST realization of equal positiv scales
- The key of V1.2 is already useable
- Registerform now in main-program

Ultraconv 1.5

- UCat
- the first real animdbase
- up to 500 entries per catalog with 1 MB!!
- WB and AGA - modes
- knows about 13 formats(also MPEG!!)
- one configurable saver-module
- better register-form
- direct choice of the formats
- scanning for other pics
- enhanced preferences
- controlpanel for previewanims
- 3D-glasses support
- faster preview!

Ultraconv 1.6 + UCat 1.01

Of course UConv has some new, very interesting features with every new version, and so UConv 1.6 also has:

- Ultraconv 1.6:
 - Preview for filters
 - convert complete directories
 - wave-effects
 - automatical reduction of colors for the formats
 - new logo ;-)
 - now gfx-card compatible
 - bug-fix for prefs
 - more predefined settings for own format
 - requester for numbers now also at filters
 - new Anim-f/x
 - Fast 256 - colorreductionmode
 - Registration is now also possible via password
 - Stretch/Pixelise/FON/Sinus/Cosinus/Tangens/Funky - Effects
 - special editors for Filters and Anim-F/X
 - Ultracat 1.01:
 - Bugfixes
 - nicer requesters
-

1.53 Other products

Other programs of the author

ENGLISH and GERMAN:

SpeakT

Speaks english or german text

Aminet: util/misc/speakt.lha

ENGLISH:

Ultraconv 1.5 preview animations

and preview text.

Aminet: docs/rview/uconvpre.lha

GIF-KIT to make registered version

of UConv saving with GIF.

Aminet: gfx/conv/GIF-KIT.lha

GIF-ANIMKIT to make registered version

saving GIF-Anims for WWW and IBrowse!

Aminet: gfx/conv/GIF-ANIMKIT.lha

For German-languaged programs look

german documentation.

1.54 Systemrequirements

Systemrequirements

This program needs at least 1 MB Ram and OS 2.x

(better 4 Megs, OS 3.0 and 68020+) and 10 Megs

of free HD-Space (for sinful work with animations.

If you only work with pictures, you need about 1 MB.).

1.55 Installation on HD

HD-Installation

You can only work with this program correctly, when

you`ve installed it on HD. If you have it on floppy,

you should (at least because of the different speed)

install it immediately on HD. It runs also on CD, but

needs then a lot of memory.

To install it on HD, drag the Ultraconv-Drawer on your

drawer you want Ultraconv to work at, or use the installation-

tool. Installed on HD, it needs at least 3 Megs of free HD-Space

(better 10 for animations!).

1.56 How to run from CD-ROM

How to run from CD-ROM

If UConv is on a non-writeable disk

(e.g. a CD-ROM), it needs much memory

(10 MB+ for larger animations). You should

install it on HD as soon as you can.

HD-Installation

1.57 The menus

The menus

Choose the menu-point, you want to know

more about:

Project

Load

Save

Convert

About..

Iconify

Quit

Registerform

fill in+print

Enter Password..

Preferences

Filters

Anim-F/X

Fonts

Language

Prefs..

Save Prefs...

Modules

Load

Start

Stop

1.58 The GUI

The GUI

GUI means Graphical User Interface.

Choose the function, you want to have some information.

Input

ILBM

First picture...

Last picture...

File/Dirs

Operators

Scale

Rotate

Logo

Dithering

Shear

Spread

Lighten

Darken

Filter

Anim-F/X

Mixanim

Output

HAM8

First picture...

32/256/HAM6/HAM8

Correct

Miscellaneous

Help...

Free HD-Buffer

UCat - startet UCat

Convert

1.59 Filter Development

Filter-Development

To get some information about how to develop

filters, anim-f/x, macros and how to use variables,

you must be a registered user. You`ll get a documentation

with the key.

1.60 Hints

Hints

1. ANIMx/FLI/MPEG -> opt-Anim5 (DPaint III & IV).

Select ANIMx/FLI/MPEG as input and Anim5 and HAM8 as output. Select the files and convert. Ready.

2. Iconified start

Just add the following lines into your user-startup:

```
cd <UConvDirectory>
```

```
run >NIL: Ultraconv Iconify
```

1.61 ----- Menus -----

1.62 Load ...

Load..

With this, you can load a UC-Project-file (UCM), which contains a full session.

1.63 Save ..

Save ..

With this menupoint you can save all the work you`ve made since the start of UConv.

1.64 Convert

Convert

Starts converting.

In the "Progress Indicator" are three buttons:

- Pause

Stops converting after the actual process has ended.

- Cancel

If its toggled on, it cancels at the next loading.

- Preview

Generates a small preview. If you`ve done previews through the complete progress, UC will play it as an animation in the end. A controlpanel will appear:

<< < II > >> Cat. E

^^^^^^

|||||||

Fast Normal Pause Normal Fast Catalogise Leave
rewind rewind replay replay it with UCat progress
indicator

If you have started an directory-conversion, UConv opens an extra-window containing the file-name of the input-file and a progress indicator showing percentage for all files.

1.65 About ...

About ..

Shows you the author, the logo and the registered user of this software.

1.66 Iconify

Iconify

The main-window of Ultraconv is very big for a 640x480-WB. If you don't use UC at the moment, press this button.

Attention:

This mode does not save much memory.

1.67 Quit

Quit

Quits the program.

1.68 Fill in+print

Fill in+print

If you want to register select this menupoint.

After you've inserted your name and address into the gadgets press "Drucken" to print and save the future of this program.

To cancel click close-button.

1.69 Load-Play-Stop

Modules

Load

Load a protracker module.

Play

Play the loaded module.

Stop

Stops the played module.

1.70 The Preferences

The prefs

Ultraconv supports JPEG-Compression ... as you`ve read in the doc-file. In the preferences you can set how good the quality of a picture shall be.

Best is 100 (percent).. but doesn`t compress very much. Set 75 (percent) and you shouldn`t do anything false, as long as you`ve a photo or digitized, scanned, rendered or painted picture. But if you`ve small text (<15 pixels), you shouldn`t use JPEG for this (if you want to read the text after compression!).

In the field under the JPEG Compression is a field where you can set the language you speak. Set Deutsch if you speak German and English if you speak English ;).

In the next field you can set any font you want to use with UC.

Please note, that a fontsize >9 looks terrible!

Now you can choose which kind of preview shall be done at the progress indicator:

- Save - Preview always does a preview if the pic is going to be saved. It`s saves a lot of time.

- All - Preview makes always a preview. This is set as default.

The type of compression for ILBM-Files can be set at Compressionmethod.

Select NONE to save time and generate a big file and Byterun1 to make an efficient compression of your ILBMs.

Since V1.5 of UC, you can add an own saver module. Just type the name of the format in the field (e.g. TARGA), and UC tries to find a savermodule out of the Netpbm-packet for this format. (Netpbm on Aminet under gfx/pbm)

If you are an insider and want to write your own formatsavermodule,

it must support PPM as input. The outputfilename should be replaced by the replacement *@OUT!* (without the *s). Don't forget to upload your own formatsaver to aminet!

The Colorreductionmode stands for the reduction of the amount of colors, if you have more than the max amount of colors for a format (BMP -> 256). It reduces the amount of colors automatically, if there are too much.

UConv knows 3 methods:

- Fast

If the amount of colors must be 256 on final, it's much faster than Floyd-Steinberg, but has no dithering.

- Floyd-Steinberg

Has dithering, but is VERY slow.

- None

Doesn't reduce any colors. Useful if you know that a picture has less than the max amount of colors for the outp-format. Then this can save a lot of time.

The Gfx-output-device: Here you must choose wether you have a Gfx-Board or whether you want to use the Amiga-Chips for giving out previews.

A little hint: Choose Gfx-Board to make UConv run on 2 color WBs!

1.71 Save Prefs...

Save Prefs...

This will save all settings you've made.

1.72 "

1.73 Formatsguide

Formats`-Guide

Sometimes UConv says it doesn't know this format and that it uses datatypes. But it knows! If you know what format your input has, select it! This guide here is implemented as logic. But some backgrounds-know-how can't damage your mind ;-).

ILBM/HAM8/HAM6/IFF24 (.ilbm .iff .brsh .bsh .pic)

The standard AMIGA-format is ILBM and is produced by most of the Amiga-programs. HAM8 and HAM6 are special colorful modes of ILBM-standard and IFF24 is the

24Bit (16777216 colours) and less used ILBM.

BMP (.bmp)

Win-BMP: Format used by Windoze-PCs.

OS/2-BMP: Format used by OS/2-PCs.

PCX (.pcx)

Another PC-Format.

GIF (.gif)

Just again another PC-Format *groan*.(Be glad to have the ILBM-Standard on AMIGA!)

PNG (.png .pic(sometimes))

Format used by PC and PPaint.

Datatype

Here you can expand Ultraconv by some formats. Available since WB 3.0. Universal!

JPEG (.jpg .jpeg)

Compressed format for digitized pictures(AMIGA, PC, MAC, ATARI(?)).

TIFF (.tif .tiff)

Macintosh-Format

ANIMx (.anm .anim .anm5 .anm7L .anm7S)

Standard AMIGA-animation-format.

ANIM5 is the most used.

ANIM7L is a fast and Large format.

ANIM7S is the Smaller and slower version of ANIM7S

FLI (.fli)

Animation-format used by PC.

MPEG (.mpg .mpeg)

Very good format for video, but very slow.

1.74 Scale...

Scale

If you select this requester, a new window opens. Show me!

There are two kinds of scales:

- Scale by coordinates

Now you can enter the width and height you want to scale the pictures to.

- Scale by factor

Enter the factors here, by which the picture`s

width and height shall be multiplied.

For an example:

1. You have a picture with 320 x 256
2. You enter:
X * 2
Y * 2
3. You get a picture with 640 x 512

1.75 Rotate

Rotate

A window opens (Show me!), in which you can enter, by how much degrees you want to rotate the pics.

Example!

1.76 Logo

Logo

This is a genial function to add your logo to your rendered pics. If you select this operator, a filerequester appears, in which you can choose an ILBM-file. This ILBM-file will be blitted/"added" in the left corner on the top of the pics.

This effect is like a genlock.

But please be careful:

The logo must be smaller than the picture.

1.77 Dithering

Dithering

Reduces the amount of colors in the input to the number that was given in the field and uses Floyd-Steinberg-Dithering.

1.78 Shear

Shear

This option shears the pictures by the degrees you gave in the field. It works as follows:

+-----+

\ \Deg- |
 | \ \rees|
 | \ picture \ |
 | \ \ |
 |De- \ \ |
 |grees \ \ |
 +-----+
 Example!

1.79 Spread

Spreads

Spreads the pixels of the pix. There is a maximum range, which you can give in the field.

Example!(Spread 20)

1.80 Lighten

Lighten

If your pictures got too dark, select this operator. It lights the pictures by the percentage you fill into the field.

Example!(Lighten 25%)

1.81 Darken

Darken

Your pictures got too "light".

Take this operator to dark them.

Fill in the percentage, by which the pics shall be darked.

Example! (Darken 25%)

1.82 Filter

Filter

These are the nearly popular freely configurable filters. The filters are freely configurable, because you can expand them nearly without any

limits. In this version are already some filters included:

for filter-preview click [here](#)

Show pics

Shows the pictures slow and coloured. Needs ViewTek!

Show fast

Shows the pictures fast and gray. Everything already included.

You can choose some filters and then click onto "Preview".

After some seconds you see the result of the filters combined.

If you want to add some filters yourself, get registered user and get the documentation for filters, macros and the variables... without any extra-costs!

1.83 Mixanimis

Mixanimis

The highlight of Ultraconv. With this operator(I think its not completly an operator) you can combine up to four animations with different palettes, different size(the size won`t be changed!!), and differnt number of frames(when the anim is over, while the IN-animation is already running, it will be repeated from the beginning).

There are some words used above and below, you should know:

"IN-animation": The series of pictures, the animation, the picture you selected as INPUT.

"Anim 1": The animation selected as Anim 1 in the requester and showed as "I" in the modes. Formats possible:

ANIM5 / ANIM7L / ANIM7S

"Anim 2": The animation selected as Anim 2 in the requester and showed as "II" in the modes. Formats possible:

ANIM5 / ANIM7L / ANIM7S

"Anim 3": The animation selected as Anim 3 in the requester and showed as "III" in the modes. Formats possible:

ANIM5 / ANIM7L / ANIM7S

Black: This area is black after combining.

The following modes are possible:

1. IN 1 2 3

Four (!!) animations are composes as follows:

+---+---+

| IN| 1 |

+---+---+

| 2 | 3 |

+---+---+

2. IN 2

This mode allows you to combine two anims.

The animations are positionated as follows:

+-----+-----+

| IN |Black|

+-----+-----+

|Black| 2 |

+-----+-----+

3. IN 3

Works as like as IN 2. But the animations

are positionated another way:

+-----+-----+

|Black| IN |

+-----+-----+

| 2 |Black|

+-----+-----+

4. IN + 1 trans

This functions combinates two animations...

but TRANSPARENT!! Fades between the two
animations are also possible! Thats my
favorite effect in my videos!

Three easy modes:

1. IN + 1 trans

Both animations are combined. You can
see every of both with 50%.

2. IN + 1 trans + Fade in

The "ANIM 1"-Anim is seen at the beginning.

And slowly the "IN"-Animation is faded in.

3. IN + 1 trans + Fade out

The "IN"-Anim is seen at the beginning.

And slowly the "ANIM 1"-Anim is faded in.

4. IN + 1 trans + 3D-glasses

The "IN"-Anim is for left eye.

The "ANIM 1"-Anim is for right eye.

1.84 First Picture ...

First picture...

At first you should get clear what you want to convert.

- one picture

Enter the name of the picture as First picture and as **last picture** . You can also choose the First picture per filerequester and then click on the arrow at the files.

- animations

Choose the anim per filerequester as First picture.

If Ultraconv doesn't know itself what format this is, you have to choose the format yourself.

- directories

Choose "dirs" in the input-part and then choose the directory in which your pictures are. Choose the format and the directory to convert and save to in the output-part. The pictures in the directory needn't have the same format.

- series of pictures

UConv has been concepted for series of pictures from the beginning, so this part is most complex .. but also very easy! Let's learn how to use per an example:

You have the following pictures on any HD:

MyPicture.iff.01

MyPicture.iff.02

MyPicture.iff.03

MyPicture.iff.04

MyPicture.iff.05

MyPicture.iff.06

MyPicture.iff.07

...

MyPicture.iff.10

At first note, that Ultraconv also is also able to work with a longer "number-string" behind the point. e.g.:

MyPicture.iff.00001

or

MyPicture.iff.1

But it needs the point before the number! MyPic001 IS NOT

ALLOWED! There will be errors!

So, UConv is flexible with handling numbers.

You now have several possibilities, to convert these pictures:

1. A part of the pictures:

MyPicture.iff.04 as First picture and

MyPicture.iff.08 as **Last picture**

converts all pictures between:

- MyPicture.iff.04

- MyPicture.iff.05

- MyPicture.iff.06

- MyPicture.iff.07

- MyPicture.iff.08

2. All pictures:

MyPicture.iff.01 as First picture and

MyPicture.iff.10 as **Last picture**

converts all pics!

I don't think this was very difficult to understand, was

it ? But it won't work when you use MyPicture.iff.10 as First picture and MyPicture.iff.01 as **Last picture** !

1.85 Last Picture...

Last picture...

Here you should enter the name of the last picture.

For more information look at **First Picture ...**

1.86 First Picture...

First picture ...

Here you must decide what format you want as output:

- one picture

Enter the path and the name of the picture you want to save as. Ready!

- animations

Enter the path and the name of the animation you want to save as. Don't forget to choose

- Anim5

- Anim7L

- or Anim7S

Ready!

- directory

See [first picture](#) .

- series of pictures

If you choose `ram:Ready` and you've chosen

`MyPicture.01` as First picture (input) and `MyPicture.10`

as Last picture (input)it will create:

ram:

Ready.01

Ready.02

Ready.03

...

Ready.10

1.87 32/256/HAM6/HAM8

32 / 256 / HAM6 / HAM8 and "Correct"

If you've chosen an animation as output, these

button enable.

You can save an animation in several Color-Modes:

- 32 coloured

For OCS/ECS/AGA-Amigas

- 256 coloured

For AGA-Amigas

- HAM6

4096 coloured for OCS/ECS/AGA-Amigas

- HAM8

262144 coloured for AGA-Amigas

But sometimes the input pictures have more than

32/256/4096 or even 262144 colours but you've

chosen less colours. If this happend you should

activate the button Correct.

General tips:

If you aren't sure choose HAM8 and no Correct.

If you save at 32 or 256 colours, activate Correct.

1.88 Free HD-Buffer

Free HD-Buffer ..

If your computer crashed while UC was working press this.

1.89 Help...

Help...

You`ll enter this doc.

1.90 Strange buttons ?

Arrow up and arrow down

The arrow up copies the filename of the **last picture** to the **first inputpicture** .

The arrow down copies the filename of the **first picture** to the **last picture** .

1.91 Animated F/X

Anim F/X

Ultraconv now supports Animated Effects.

Those are very good for special effects and are much more flexible than normal filters.

UC knows:

Smelt

The animation/pix smelts.

Kernel

Let`s get the pic lighter and lighter, as like as you would put film into sun.

Fade in

Fades in the animation/pix.

Fade out

Fades out the animation/pix

Flash often

Let`s flash the pics/anim very often

Flash not much

Let`s flash the pics/anim not very often.

Noise grow

Simulates a smelting TV Cable

Noise down

The opposite of Nnoise grow

Random Noise

Adds noise only one at 33%
of all pix.
Stripe fade in
Put`s only some stripes on the pic first
and then let`s them get less and less
Stripe fade out
Opposite of Stripe fade in
Stretch horizontal
Stretches the pic/anim from border to another
border.
Stretch vertical
Same as Stretch horizontal, but vertical.
Pixelise grow
Pixelises the pix/animations as it can be seen in
3D-games
Pixelise down
Opposite of Pixelise grow.
Vertical wave grow
Lets grow a wave to a pointy thing.
Vertical wave down
Opposite of vertical wave grow.
Horiz Wave
Does a wave that goes up.
Spread grow
Let`s grow the spread operator!
Normal -> white
Fades to white
White -> normal
Fades from wide to the normal pic.
Wave 10
Throw a stone in water and you have this
effect.
Documentation about how to program Anim F/X you
get with your registered version.

1.92 Enter Password

Enter Password
Sometimes it isn`t possible to exchange the key with any other.
So if this happens, he should put his Company, Name and Password
he gets into the fields for this, and UConv is registered.

1.93 File/Dirs

File/Dirs

File means:

The "First picture.." and the "Last picture.." at the input and "First picture.." at the output are files. UConv runs like a normal UConv 1.5 if this is selected.

Dirs means:

UConv wants to have dirs as input and output if this is selected. UConv then converts all files in the selected directory to the format selected at output. By the way, the pics in the input can have different formats.

1.94 Copyrights

Copyrights
