

DO_IT!

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> DO_IT!		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY		February 8, 2022	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	DO_IT!	1
1.1	DO IT!	1
1.2	lizenzvereinbarung	2
1.3	DO IT! : Bilder betrachten	2
1.4	DO IT! : DO IT! Prefs	3
1.5	DO IT! : Viewtek Kurzanleitung	3
1.6	DO IT! : Deluxe Paint	4
1.7	DO IT! : Imagine	4
1.8	DO IT! : Imagine - Probleme	5
1.9	DO IT! : MorphPlus	6
1.10	DO IT! : Hintergrundbilder	7

Chapter 1

DO_IT!

1.1 DO IT!

DO IT! Grafik CD-ROM

Lizenzvereinbarung - hier anklicken

Copyright (C) 1995
by HIPPO BOOKS, München und COMPUTER CORNER, München
Viewtek © 1992-1994 Thomas Krehbiel
Diavolo Backup © 1992-1995 COMPUTER CORNER

Alle genannten Produkte und Produktnamen sind urheberrechtlich geschützt und eingetragene Warenzeichen der jeweiligen Inhaber.

Wir gratulieren Ihnen zum Kauf dieser CD-ROM. Sie wurde für Sie vom HippoBooks-Verlag und der Firma COMPUTER CORNER zusammengestellt.

Sie finden auf dieser CD-ROM viele Beispiele für Imagine®, MorphPlus® und Deluxe Paint®. Vollständige Projekte mit Erklärungen, Bildern und Animationen werden Ihnen helfen diese Programme besser nutzen zu können. Wählen Sie bitte hierzu mit den unten gezeigten Auswahlknöpfen die gewünschten Projekte aus.

Ausserdem finden Sie auf dieser CD auch ein Demo
des Programms Diavolo Backup. Es gilt: "TEST THE BEST"
Eine Kurzanleitung zu dem Programm finden Sie in der readmeFIRST Datei

Klicken Sie hier für die Deluxe Paint-Projektübersicht
Klicken Sie hier für die Imagine-Projektübersicht
Klicken Sie hier für die MorphPlus-Projektübersicht
Klicken Sie hier für eine Hintergrundbild-Liste

Die Bilder und Animationen liegen in verschiedenen IFF-Formaten vor und können direkt von dieser Oberfläche aus betrachtet werden. Dazu können Sie ein beliebiges Anzeigeprogramm entsprechend den Grafikfähigkeiten Ihres Amigas wählen. Wie? Hier klicken.

Für eine Beschreibung des Programms DO IT! Prefs hier klicken

1.2 Lizenzvereinbarung

Lizenzvereinbarung

Kein Teil dieser CD-ROM darf ohne vorherige schriftliche Zustimmung von COMPUTER CORNER, München reproduziert, übertragen, übersetzt, abrufbar in einem Medium gespeichert, in eine gesprochene Sprache oder Computersprache übersetzt werden. Ein Zuwiderhandeln ist gesetzeswidrig und wird sowohl straf- als auch zivilrechtlich verfolgt.

Von dieser Regelung ausgenommen ist das Übertragen der beschriebenen Projekte auf eine Festplatte des Eigentümers dieser CD-ROM um die in den Kurs-Texten besprochenen Übungen auszuführen.

Ebenfalls ausgenommen ist Viewtek (© 1992-1994 Thomas Krehbiel). Die Verwendung von Viewtek ist in der vollständigen Anleitung festgelegt.

1.3 DO IT! : Bilder betrachten

Wie werden Bilder und Animationen abgespielt

Namen von Bildern und Animationen sind im Text mit zwei Knöpfen versehen. Diese sind mit "MV" und "extern" beschriftet. Um diese Animation oder das Bild anzuzeigen, klicken Sie einen der beiden Knöpfe einmal an.

"MV" zeigt das Bild oder die Animation in diesem MultiView®-Fenster an; Sie kehren durch Anklicken des "Zurückgehen"-Knopfes zum Text zurück.

Um "MV" zu benutzen müssen Sie MultiView® und die notwendigen 'Datatypes' für die Bilder und Animationen besitzen.

MultiView® wird seit der Workbench 3.0 mitgeliefert.

AmigaGuide® hat diese Fähigkeiten nicht. Wenn Sie AmigaGuide® benutzen, können Sie nur den "extern"-Knopf sinnvoll verwenden.

AmigaGuide® wird seit der Workbench 2.1 mitgeliefert und ist auch über andere Quellen - beispielsweise dem AmiNet - erhältlich. Leider hatte Commodore die kommerzielle Weitergabe eingeschränkt, weshalb Sie AmigaGuide® nicht auf dieser CD-ROM finden.

"extern" ruft ein externes Anzeigeprogramm Ihrer Wahl auf. Voreingestellt ist das universelle Anzeigeprogramm Viewtek, das auf dieser CD-ROM im Verzeichnis "Tools" liegt. Mit Do It! Prefs können Sie andere Programme angeben.

Viewtek Kurzanleitung - hier anklicken

Viewtek ist ein Programm das Animationen und Bilder anzeigen kann. Es werden auch spezielle Versionen für Grafikkarten mitgeliefert. Sie können Viewtek auch auf Ihrer Festplatte installieren und privat verwenden.

Die komplette Dokumentation ist selbstverständlich dabei. Viewtek wird durch einen Mausklick beendet.

1.4 DO IT! : DO IT! Prefs

"Das Voreinstellerprogramm Do It! Prefs"

DO IT! Prefs erlaubt Ihnen Ihr bevorzugtes Anzeigeprogramm für Bilder und Animationen einzustellen. Dieses von Ihnen vorgegebene Anzeigeprogramm wird dann bei jedem Anklicken des "extern"-Knopfes aufgerufen.

Wenn Sie DO IT! Prefs aufrufen öffnet sich ein Fenster, in dem links mit Dateitypen beschriftete Knöpfe sind, rechts Textfelder in denen das eingestellte Programm genannt wird. Anklicken eines Knopfes ruft den Amiga-Dateirequester auf, mit dem Sie bequem Ihr bevorzugtes Programm auswählen können. Anklicken eines Textfeldes erlaubt Ihnen den Text in diesem Feld zu editieren und so ein Programm mit der Tastatur einzugeben.

So können Sie für 24-bit Grafiken ein anderes Programm einstellen, als für HAM-Bilder um Ihre Grafikkarte voll auszunutzen. Dazu können Sie die entsprechende Viewtek-Version für Ihre Grafikkarte auswählen oder ein anderes Programm Ihrer Wahl vorgeben. Die Anzeige der 24-bit-Bilder wird dadurch schneller und nutzt die Grafikfähigkeiten Ihres Amigas voll aus.

Für Bilder mit bis zu 256 Farben können Sie ein Programm einstellen, das ein Fenster auf der Workbench öffnet und können so Text und zugehörige Illustrationen nebeneinander auf einem Bildschirm anzeigen lassen.

Die drei Knöpfe "Speichern", "Benutzen" und "Abbrechen" beenden "Do It! Prefs". "Speichern" sichert Ihre Einstellungen dauerhaft, "Benutzen" bleibt bis zum nächsten Neustart Ihres Rechners erhalten und "Abbrechen" beendet "Do It! Prefs" ohne irgendwelche Einstellungen zu übernehmen.

"Do It! Prefs" kann jederzeit aufgerufen werden ohne dieses AmigaGuide®-Dokument verlassen zu müssen: Änderungen werden beim nächsten Anklicken eines "extern"-Knopfes berücksichtigt.

"Do It! Prefs" benötigt keine Libraries oder sonstige Zusatzdateien und verhält sich wie alle Voreinstellungsprogramme des Amigas.

1.5 DO IT! : Viewtek Kurzanleitung

Viewtek Kurzanleitung

Viewtek öffnet immer einen eigenen Bildschirm um Bilder oder Animationen anzuzeigen. Dieser Bildschirm kann mit einem Mausklick geschlossen werden.

Viewtek rechnet 24-bit-Bilder auf die Grafikfähigkeiten Ihres Rechners um; Es benutzt zum Abspielen von Animationen Ihren Arbeitsspeicher als Puffer, spielt Animationen aber selbstständig vom CD-ROM ab, wenn Ihr Speicher nicht ausreicht die gesammte Animation in den Speicher zu laden. Bitte beachten Sie hierbei, daß das Abspielen von der CD-ROM langsamer ist, als das Abspielen aus dem Speicher!

Viewtek kann Bilder und Animationen, die im HAM-8-Format vorliegen nicht auf Rechnern ohne AGA-Grafikfähigkeit anzeigen!

Näheres dazu und viele weitere Hinweise zu Viewtek finden Sie in der kompletten Anleitung.

Viewtek © 1992-1994 Thomas Krehbiel, All Rights Reserved.

1.6 DO IT! : Deluxe Paint

Deluxe Paint Projekte

Projekt:	Animation: (Abspielen)
DPaint_01	DPaint_01_anim.HAMLace MVextern
DPaint_02	DPaint_02_anim.HAMLace MVextern
DPaint_03	DPaint_03_anim.HAM MVextern
DPaint_04	DPaint_04_anim5.LowRes MVextern
DPaint_05	DPaint_05_anim.LowRes MVextern
DPaint_06	DPaint_06_anim.32 MVextern

Durch Anklicken eines Knopfes auf der linken Seite wird der Text zu einem Projekt aufgerufen. Mit den Knöpfen auf der rechten Seite können Sie sich die fertige Animation ansehen.

1.7 DO IT! : Imagine

Imagine Projekte

Projekt:	Animation: (Abspielen)
Amblin	Amblin.HAMLace MVextern
AufWiedersehen	AufWiedersehen_anim.HAMLace MVextern
Brunnen	Brunnen_anim.HAMLace MVextern
Elchi	Elchi_anim.HAMLace MVextern
Fahne	Fahne_anim.HAMLace MVextern
FollowMe	FollowMe_anim.HAMLace MVextern
GlasGlobus	GlasGlobus_anim.HAMLaceQu MVextern
Grow	Grow_anim.HAMLace MVextern
Kerze	Kerze_anim.HAMLace MVextern
Lightshow	Lightshow_anim.HAMLace MVextern
LogoTrick1	LogoTrick1_anim.HAMLace MVextern
LogoTrick2	LogoTrick2_anim.HAMLace MVextern
LostParadise	LostParadise_anim.HAMLace MVextern
Nebel	
Papierflieger	Papierflieger_anim.HAMLace MVextern
ParticleFlight	ParticleFlight_anim.HAMLace MVextern
ParticleSmoke	ParticleSmoke_anim.HAMLace MVextern
Planets	Planets_anim.Quarter MVextern
Roses	RosesQuarter_anim.HAMLace MVextern
Seawave	Seawave_anim.HAMLace MVextern
T4	T4_anim.HAMLace MVextern

Probleme?

Durch Anklicken eines Knopfes auf der linken Seite wird der Text zu einem

Projekt aufgerufen. Mit den Knöpfen auf der rechten Seite können Sie sich die fertige Animation ansehen.

1.8 DO IT! : Imagine - Probleme

FEHLER-KATALOG zu IMAGINE 3.0

=====

FEHLERMELDUNG: "Wrong size of backdrop picture"

Beachten Sie bitte, daß IMAGINE bei Berechnungsvorgängen im "Detail"- oder "Stage Editor" nur dann Background-Dateien akzeptiert, wenn Sie das Bildschirmformat im "Preferences Editor" entsprechend angepaßt haben. Da dies aber wenig sinnvoll ist, sollte Sie die Meldung "Wrong size of backdrop picture" nicht aus der Ruhe bringen. Verwerfen Sie den Requester einfach mit "Ok".

Taucht dieselbe Meldung jedoch im Zuge einer Endberechnung ("Project Editor") auf, haben Sie entweder die falsche "Rendering Subproject"-Schublade geöffnet oder im Feld "Backdrop Picture" ("GLOBALS-/Actor"-Abschnitt des "Action Editors") eine Datei eingebunden, die nicht dem gewählten Renderformat entspricht. In diesem Fall brechen Sie den Berechnungsvorgang ab, befehlen "Project - Action Editor", klicken den (roten) Actor-Balken an, selektieren das "Browse"-Gadget in der Zeile "Backdrop Picture" und rufen anschließend die passende Grafik auf. Nachdem Sie den Requester mit "Ok" verlassen haben, befehlen Sie "Project - Save Changes", verzweigen wieder in den "Project Editor" und starten die Berechnung erneut.

FEHLERMELDUNG: "Error opening output files"

erscheint immer dann, wenn Sie den von uns vorgegebenen Projektnamen geändert, diese Manipulation aber nicht konsequent, für alle eingebundenen Objekte durchgeführt haben oder es versäumt, nach Öffnen des "Rendering Subproject" - Fensters ("Modify"-Gadget, "Project Editor") das "Path for Stills"- und "Path for Movie"-Feld ebenfalls mit dem von Ihnen neu vergebenen Namen (bzw. Pfad) zu modifizieren.

FEHLERMELDUNG:

"Error opening brush: Projektname.imp/Verzeichnis/Name_des_Brushes.brush"

Die Fehlermeldung weist darauf hin, daß IMAGINE nicht dazu in der Lage ist, bestimmte, namentlich aufgeführte, beim Brush-Mapping eingesetzte Dateien, dem betroffenen Objekt zuzuordnen.

1. In diesem Fall verwerfen Sie Meldung ("OK"), quittieren auch den folgenden Hinweis auf die Frame-Nummer, in der dieser Fehler zuerst beanstandet wird mit "OK" und verlassen den "Project Editor" mit "Editor - Detail Editor".
2. Im "Detail Editor" rufen Sie mit "Object - Load" die "(dir) objects"-Schublade des aktuellen Projektes auf und laden diejenige Datei, von

der Sie wissen oder vermuten, daß hier der Hund begraben liegt.

3. Nachdem das geschehen ist, schalten Sie das Objekt an (Funktionstaste "F1"), rufen mit Funktionstaste "F7" den Attributes-Requester auf und sehen sich den Inhalt des Fensters "Textures/Brushes" an.
4. Ist das Feld leer oder lediglich mit der Bezeichnung einer Textur gefüllt, verlassen Sie den Attributes-Requester mit "Ok", löschen das aktive Objekt aus den Fenstern (rechte AMIGA- und "d"-Taste) und wiederholen die Arbeitsschritte 2 und 3 mit dem nächsten Objekt.
5. Taucht letztendlich ein entsprechender Dateiname im "Textures/Brushes"-Fenster auf, haben Sie den Störenfried gefunden. Sind mehrere Maps am Objekt appliziert, notieren Sie sich die angetroffene Reihenfolge! Dann klicken Sie den Map-Namen an, selektieren das "Info"-Gadget und landen anschließend im "Map Application"-Requester.
6. Notieren Sie sich die dort sichtbaren Einstellungen, klicken Sie dann auf "Drop" und wiederholen Sie diesen Vorgang solange, bis Sie alle betroffenen Maps verworfen haben. Es ist wohl klar, daß dieser Vorgang ausschließlich auf Maps beschränkt wird, Texturen nicht entfernt werden müssen!
Ist das Objekt wieder in seinem jungfräulichen Zustand, klicken Sie auf das "Add Brsh"-Gadget, suchen dasjenige Verzeichnis in dem die Maps gespeichert sind und rufen Sie die Dateien nacheinander, in der ursprünglichen Reihenfolge (!) auf, wobei Sie die zuvor notierten Optionen-Einstellungen, im Map Application- Requester eintragen. Mit "Ok" schließen Sie das Fenster und wiederholen den Vorgang solange, bis Sie wieder alle zuvor gelöschten Brushes dem Objekt zugeordnet haben.
7. Dann verlassen Sie den Attributes-Requester ("Ok") und speichern das Objekt ("Object - Save"), unter dem ursprünglichen, im "File"-Feld bereitgestellten Namen und beantworten die Programmanfrage mit "Yes".
8. Jetzt kann der "Project Editor" aufgerufen, die Berechnungsprozedur wiederholt werden.

1.9 DO IT! : MorphPlus

MorphPlus Projekte

```

Projekt:      Animation: (Abspielen)
MPMorph_01   MPMorph_01_anim.HAMLace MVextern
MPMorph_02   MPMorph_02_anim.HAMLace MVextern
MPMorph_03   MPMorph_03_anim.HAMLace MVextern

MPWarp_01    MPWarp_01_anim.HAMLace MVextern
MPWarp_02    MPWarp_02_anim.HAMLace MVextern
MPWarp_03    MPWarp_03_anim.HAMLace MVextern
MPWarp_04    MPWarp_04_anim.HAMLace MVextern
MPWarp_05    MPWarp_05_anim.HAMLace MVextern
MPWarp_06    MPWarp_06_anim.HAMLace MVextern

```

Durch Anklicken eines Knopfes auf der linken Seite wird der Text zu einem

Projekt aufgerufen. Mit den Knöpfen auf der rechten Seite können Sie sich die fertige Animation ansehen.

1.10 DO IT! : Hintergrundbilder

Hintergrundbilder:

Bierdose.24bit MVextern
BigGamble1.24bit MVextern
BigGamble2.24bit MVextern
BigGamble3.24bit MVextern
BlueEye.24bit MVextern
CatWoman.24bit MVextern
CatWomanCEyes.24bit MVextern
CatWomanOESeyes.24bit MVextern
DeadZoneColorMap.24bit MVextern
DeepBlue.24bit MVextern
DesertPlanetColorMap.24bit MVextern
DolphinCity1.24bit MVextern
FantasyBlueFog.24bit MVextern
FireCloud.24bit MVextern
GoldenSea.24bit MVextern
HellFire.24bit MVextern
Hippo.24bit MVextern
HippoGlobus.24bit MVextern
KeyWest-01.24bit MVextern
KeyWest-02.24bit MVextern
Konservendose.24bit MVextern
Lagerfeuer.24bit MVextern
LaJeteeColorMap.24bit MVextern
Leopard.24bit MVextern
MidnightBlue.24bit MVextern
NeonStreet.24bit MVextern
Night-01.24bit MVextern
Night-02.24bit MVextern
ParticleSundown.24bit MVextern
PurpleLondonCity.24bit MVextern
SadCafe.24bit MVextern
Sandbumpmap.8bit MVextern
Schakal.24bit MVextern
Seerosen.24bit MVextern
SloppyJoe_Night.iff24 MVextern
Sunrise1.iff24 MVextern
Sunrise2.iff24 MVextern
Sunrise3.iff24 MVextern
Sunrise4.iff24 MVextern
Sunrise5.iff24 MVextern
Sunrise6.iff24 MVextern
TutEnchAmun.24bit MVextern
Versailles.24bit MVextern
Wolken-01.24bit MVextern
Wolken-02.24bit MVextern
Wolken-03.24bit MVextern
Wolken-04.24bit MVextern

Wolken-05.24bit MVextern
Wolken-06.24bit MVextern
Wolken-07.24bit MVextern
Wolken-08.24bit MVextern
Wolken-09.24bit MVextern
Wolken-10.24bit MVextern
Wolken-11.24bit MVextern
