

AGA-Morph-d

Stefan Guthe

COLLABORATORS

	TITLE : AGA-Morph-d		
ACTION	NAME	DATE	SIGNATURE
WRITTEN BY	Stefan Guthe	July 25, 2024	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	AGA-Morph-d	1
1.1	AGA-Morph V1.2	1
1.2	Kopieren	1
1.3	Einführung	2
1.4	Anforderungen	2
1.5	Features	3
1.6	Installation	3
1.7	Programmstart	3
1.8	Systemrequester	3
1.9	Das Menü	4
1.10	Lade Bild 1	4
1.11	Bildspeicher	4
1.12	Lade Bild 2	5
1.13	Lade Punkte	5
1.14	Speicher Bild	5
1.15	Speicher Punkte	5
1.16	Bere. Bild [320]x[256]	5
1.17	Ändere Punkte 1	6
1.18	Ändere Punkte 2	6
1.19	Ändere Spline	6
1.20	Neuer Punkt	6
1.21	Lösche Punkt	6
1.22	Gewählt. Punkt [0]	7
1.23	% des 2. Bildes	7
1.24	% des 2. Bildes (Rollbalken)	7
1.25	% der 2. Punkte	7
1.26	% der 2. Punkte (Rollbalken)	8
1.27	Spline An/Aus	8
1.28	Berechne Bild	8
1.29	Zeige Bild 1	8

1.30	Zeige Bild 2	9
1.31	Zeige berechnetes Bild	9
1.32	AGA-Morph V1.2 Info	9
1.33	4xZoom An/Aus	9
1.34	Ende	9
1.35	Alles löschen	10
1.36	Splines zurücksetzen (Esc)	10
1.37	Farben ändern (Leertaste)	10
1.38	Punkte An/Aus	10
1.39	Edit Fenster	11
1.40	Author	11

Chapter 1

AGA-Morph-d

1.1 AGA-Morph V1.2

AGA-Morph V1.2

AGA-Morph V1.2

AGA-Morph V1.2

© Oktober 1996 by Stefan Guthe

Inhalt

Kopieren
Einführung
Anforderungen
Eigenschaften
Installation
Programmstart
Das Menü
Edit Fenster
Author

AGA-Morph V1.2

AGA-Morph V1.2

1.2 Kopieren

AGA-Morph V1.2

AGA-Morph V1.2

Diese Programm ist SHAREWARE

Wenn sie diese Programm regelmäßig benutzen, schicken Sie mir bitte
US\$ 15 (oder DM 20) an folgende Adresse:

Stefan Guthe
Markgrafenweg 30
72213 Altensteig
Germany

Falls Sie ihre Email-Adresse mit angeben schicke ich Ihnen außerdem noch

die nächste Version (bitte Version angeben).

Vielen dank für Ihre unterstützung

Kopierrecht

AGA-Morph V1.2 wurde von Stefan Guthe geschrieben und kopiergeschützt © 1996. Kein teil dieses Programms darf auf irgendeine Art verändert werden (dies beinhaltet edieren, neuprogrammierung, crunchen, reassemblieren usw.), außer archivieren.

Ansprüche

Der Author ist für keinerlei Veränderungen, die an irgend einem Teil des Programms gemacht wurden, oder den daraus entstehenden Schaden oder den Verlust von Daten, der direkt oder indirekt verursacht wurde, verantwortlich.

Vertrieb

Es dürfen weder Gebühren für den Vertrieb dieser Software verlangt werden noch darf damit Profit gemacht werden. Nur eine geringe Gebühr für den Preis des Datenträgers darf geduldet werden, die einen Preis von US\$ 5 für die Diskette auf der AGA-Morph enthalten ist nicht überschreiten sollte. CD Hersteller haben das Recht dieses Programm auf einer CD Kollektion zu veröffentlichen, solange sie für den Public Domain Bereich bestimmt ist. Aber der Benutzer muß immer noch die Sharewaregebühr zahlen.

AGA-Morph V1.2

AGA-Morph V1.2

1.3 Einführung

AGA-Morph V1.2

AGA-Morph V1.2

AGA-Morph ist ein sogenanntes Morphingprogram. Es berechnet aus zwei Ausgangsbildern und mehr oder weniger genau gesetzten Punkten ein Bild, in das beide Ausgangsbilder mit einfließen.

AGA-Morph V1.2

AGA-Morph V1.2

1.4 Anforderungen

AGA-Morph V1.2

AGA-Morph V1.2

Was braucht man um AGA-Morph zu benutzen?

- Amiga mit Kickstart 3.0 oder besser.
- AGA-Chipset oder Grafikkarte mit Emulation.

Diese Programm wurde auf einem Amiga 4000 mit Kickstart 3.0 getestet
Fehlermeldungen oder Anregung bitte an den Author schicken.
Benutzung auf eigene Gefahr.

AGA-Morph V1.2

AGA-Morph V1.2

1.5 Features

AGA-Morph V1.2

AGA-Morph V1.2

Version V1.2 von AGA-Morph beinhaltet:

- Morph in 24-Bit
- Laden durch Datatypes oder 24-Bit-Iff
- Speichern in 24-Bit-Iff
- Bilder in einer Größe bis zu 65535x65535 (oder Ihr Speicher)
- Grafische Oberfläche in deutsch oder englisch
- Läuft in jedem Grafikmodus (kleinere grafikprobleme mit Lores)
- 040-FPU, 040, 020-FPU, 020, FPU und 68000 Version
- Komplett in C geschrieben

AGA-Morph V1.2

AGA-Morph V1.2

1.6 Installation

AGA-Morph V1.2

AGA-Morph V1.2

Zu Installation steht ein Installerscript bereit.

- Install für Englisch
- Install-d für Deutsch

AGA-Morph V1.2

AGA-Morph V1.2

1.7 Programmstart

AGA-Morph V1.2

AGA-Morph V1.2

Am Anfang des Programms werden Sie gebeten, einen Bildschirmmodus auszuwählen, hierzu wird der Systemrequester benutzt. Wählen sie bitte einen Modus mit mindestens 640 mal 400 Punkten aus, sonst kann man nicht den ganzen Bildschirm sehen.

AGA-Morph V1.2

AGA-Morph V1.2

1.8 Systemrequester

AGA-Morph V1.2

AGA-Morph V1.2

Die Funktionsweise der Systemrequester wird im Workbench oder Dos-Handbuch erklärt.

AGA-Morph V1.2

AGA-Morph V1.2

1.9 Das Menü

AGA-Morph V1.2

AGA-Morph V1.2

Projekt:	Punktkontrolle:	Berechnungskon.:	Anzeigen:
Lade Bild 1	Ändere Punkte 1	% d. 2. Bil. 0	Zeige Bild 1
Lade Bild 2	Ändere Punkte 2	[]	Zeige Bild 2
Lade Punkte	Ändere Spline	% d. 2. Pun. 0	Zeige bere. Bild
Speicher Bild	Neuer Punkt	[]	AGA-Morph Info
Speicher Punkte	Lösche Punkt	X Spline An/Aus	4xZoom An/Aus
Alles löschen	Splines zurücks.	Berechne Bild	Punkte An/Aus
Ber. Bi.320x256	Gewählt. Pun. 0	Farben ändern	Ende

Außerdem reagiert das Menü noch auf Tastenbefehle:

Leertaste	Zum ändern der Punkt- und Mausfarben.
Esc	Zum löschen der Splinepunkte.

AGA-Morph V1.2

AGA-Morph V1.2

1.10 Lade Bild 1

AGA-Morph V1.2

AGA-Morph V1.2

Diese Funktion dient dazu, ein Bild in den Bildspeicher 1 zu laden. Das Bild wird entweder in 24Bit (Iff-Bild) oder über die Datatypes geladen. Hierzu erscheint der normale Systemrequester für Dateien.

AGA-Morph V1.2

AGA-Morph V1.2

1.11 Bildspeicher

AGA-Morph V1.2

AGA-Morph V1.2

Es gib 3 verschiedene Bildspeicher:

- Für das Ausgangsbild des Morph (Bild 1)
- Für das Endbild des Morph (Bild 2)
- Für das berechnete Bild

Alle Bildspeicher arbeiten in 24-Bit und in einer Auflösung bis zu 65535 mal 65535 Punkten. Bild 1 und Bild 2 können nur geladen, das berechnete Bild nur gespeichert werden.

AGA-Morph V1.2

AGA-Morph V1.2

1.12 Lade Bild 2

AGA-Morph V1.2

AGA-Morph V1.2

Diese Funktion dient dazu, ein Bild in den Bildspeicher 2 zu laden. Das Bild wird entweder in 24Bit (Iff-Bild) oder über die Datatypes geladen. Hierzu erscheint der normale Systemrequester für Dateien.

AGA-Morph V1.2

AGA-Morph V1.2

1.13 Lade Punkte

AGA-Morph V1.2

AGA-Morph V1.2

Diese Funktion dient dazu, die Punkte zu laden, die später für die Berechnung benötigt werden. Hierzu erscheint der normale Systemrequester für Dateien.

AGA-Morph V1.2

AGA-Morph V1.2

1.14 Speicher Bild

AGA-Morph V1.2

AGA-Morph V1.2

Diese Funktion dient dazu, das berechnete Bild aus dem dazugehörigen Bildspeicher zu speichern. Hierzu erscheint der normale Systemrequester für Dateien.

AGA-Morph V1.2

AGA-Morph V1.2

1.15 Speicher Punkte

AGA-Morph V1.2

AGA-Morph V1.2

Diese Funktion dient dazu, die Punkte zu speichern, die für die Berechnung benötigt werden. Hierzu erscheint der normale Systemrequester für Dateien.

AGA-Morph V1.2

AGA-Morph V1.2

1.16 Bere. Bild [320]x[256]

AGA-Morph V1.2

AGA-Morph V1.2

Hier wird die Größe des zu berechnenden Bildes an- bzw. eingegeben. Sie kann durch anklicken der Felder und anschließender Eingabe geändert werden. Das Maximum für beide Werte beträgt 65535.

AGA-Morph V1.2

AGA-Morph V1.2

1.17 Ändere Punkte 1

AGA-Morph V1.2

AGA-Morph V1.2

Die Punkte zu Bild 1 werden zur Änderung ausgewählt. Die Änderung an sich finden im Edit Fenster statt.

AGA-Morph V1.2

AGA-Morph V1.2

1.18 Ändere Punkte 2

AGA-Morph V1.2

AGA-Morph V1.2

Die Punkte zu Bild 2 werden zur Änderung ausgewählt. Die Änderung an sich finden im Edit Fenster statt.

AGA-Morph V1.2

AGA-Morph V1.2

1.19 Ändere Spline

AGA-Morph V1.2

AGA-Morph V1.2

Die Punkte zu den Splines werden zur Änderung ausgewählt. Die Änderung an sich finden im Edit Fenster statt. Hier werden allerdings nicht die Punkte sondern die Splines angezeigt.

AGA-Morph V1.2

AGA-Morph V1.2

1.20 Neuer Punkt

AGA-Morph V1.2

AGA-Morph V1.2

Diese Funktion fügt nach dem momentan ausgewählten Punkt einen neuen Punkt ein. Dieser neue Punkt ist dann auch der ausgewählte.

AGA-Morph V1.2

AGA-Morph V1.2

1.21 Lösche Punkt

AGA-Morph V1.2

AGA-Morph V1.2

Diese Funktion löscht den momentan ausgewählten Punkt. Der nachfolgende Punkt ist dann der ausgewählte Punkt.

AGA-Morph V1.2

AGA-Morph V1.2

1.22 Gewählt. Punkt [0]

AGA-Morph V1.2

AGA-Morph V1.2

In diesem Feld wird der ausgewählte Punkt an- bzw- eingegeben. 0 bedeutet dabei, daß kein Punkt ausgewählt ist. Wird eine Zahl eingegeben, die größer als die Anzahl der Punkte ist, wird sie automatisch auf das Maximum gesetzt.

AGA-Morph V1.2

AGA-Morph V1.2

1.23 % des 2. Bildes

AGA-Morph V1.2

AGA-Morph V1.2

In diesem Feld wird der prozentuale Teil des zweiten Bildes angegeben. 0 Prozent bedeutet, daß nur Farben aus dem ersten Bild verwendet werden, 100 Prozent, nur Farben aus dem zweiten Bild. Diese Zahl beeinflusst auch den dazugehörigen Rollbalken.

AGA-Morph V1.2

AGA-Morph V1.2

1.24 % des 2. Bildes (Rollbalken)

AGA-Morph V1.2

AGA-Morph V1.2

Mit diesem Rollbalken wird der prozentuale Teil des zweiten Bilden eingestellt. 0 Prozent bedeutet, daß nur Farben aus dem ersten Bild verwendet werden, 100 Prozent, nur Fraben aus dem zweiten Bild. Die eingestellte Zahl wird dann im dazugehörigen Feld angezeigt.

AGA-Morph V1.2

AGA-Morph V1.2

1.25 % der 2. Punkte

AGA-Morph V1.2

AGA-Morph V1.2

In diesem Feld wird der prozentuale Teil der zweiten Punkte angegeben. 0 Prozent bedeutet, daß das erste Bild unverzerrt verwendet wird, 100 Prozent, das zweite Bild.

Diese Zahl beeinflusst auch den dazugehörigen Rollbalken.

AGA-Morph V1.2

AGA-Morph V1.2

1.26 % der 2. Punkte (Rollbalken)

AGA-Morph V1.2

AGA-Morph V1.2

Mit diesem Rollbalken wird der prozentuale Teil der zweiten Punkte angegeben. 0 Prozent bedeutet, daß das erste Bild unverzerrt verwendet wird, 100 Prozent, das zweite Bild.

Die eingestellte Zahl wird dann im dazugehörigen Feld angezeigt.

AGA-Morph V1.2

AGA-Morph V1.2

1.27 Spline An/Aus

AGA-Morph V1.2

AGA-Morph V1.2

Diese Funktion schaltet die Splineberechnung an oder aus. Spline an bedeutet, daß die Verzerrung mit Hilfe der Splinepunkte berechnet wird. Spline aus bedeutet, daß die Verzerrung durch eine gerade Linie berechnet wird.

AGA-Morph V1.2

AGA-Morph V1.2

1.28 Berechne Bild

AGA-Morph V1.2

AGA-Morph V1.2

Diese Funktion startet die Berechnung des Bildes nach den angegebenen Parametern und Punkten. Ein Balken in der Mitte des Bildschirms zeigt den Fortschritt an. Wenn die Berechnung abgeschlossen ist, wird das Bild automatisch im Anzeigefenster angezeigt.

AGA-Morph V1.2

AGA-Morph V1.2

1.29 Zeige Bild 1

AGA-Morph V1.2

AGA-Morph V1.2

Diese Funktion zeigt das erste Bild aus dem Bildspeicher 1 im Anzeigefenster an.

AGA-Morph V1.2

AGA-Morph V1.2

1.30 Zeige Bild 2

AGA-Morph V1.2

AGA-Morph V1.2

Diese Funktion zeigt das zweite Bild aus dem Bildspeicher 1 im Anzeigefenster an.

AGA-Morph V1.2

AGA-Morph V1.2

1.31 Zeige berechnetes Bild

AGA-Morph V1.2

AGA-Morph V1.2

Diese Funktion zeigt das berechnete Bild aus dem Bildspeicher 1 im Anzeigefenster an.

AGA-Morph V1.2

AGA-Morph V1.2

1.32 AGA-Morph V1.2 Info

AGA-Morph V1.2

AGA-Morph V1.2

Diese Funktion öffnet das Infofenster in dem Angaben über den freien und verwendeten Speicher an und die gröÙe der Bilder. Außerdem ist noch die Anschrift des Authors und er selbst zu sehen.

AGA-Morph V1.2

AGA-Morph V1.2

1.33 4xZoom An/Aus

AGA-Morph V1.2

AGA-Morph V1.2

Diese Funktion schaltet den 4fach Zoom fuer das Edit und das Anzeigefenster an bzw. aus.

AGA-Morph V1.2

AGA-Morph V1.2

1.34 Ende

AGA-Morph V1.2

AGA-Morph V1.2

Diese Funktion beendet das Programm. Achtung alle nicht gespeicherten Daten sind verloren.

AGA-Morph V1.2

AGA-Morph V1.2

1.35 Alles löschen

AGA-Morph V1.2

AGA-Morph V1.2

Mit Hilfe dieser Funktion werden sowohl alle Bildspeicher, als auch alle Punkte gelöscht.

AGA-Morph V1.2

1.36 Splines zurücksetzen (Esc)

AGA-Morph V1.2

AGA-Morph V1.2

Mit Hilfe dieser Funktion werden alle Splinepunkte gelöscht (sie befinden sich dann genau zwischen den beiden anderen Punkten). Die Funktion ist nur verfügbar, wenn die Splines zur Änderung ausgewählt wurden und im Edit Fenster angezeigt werden.

AGA-Morph V1.2

AGA-Morph V1.2

1.37 Farben ändern (Leertaste)

AGA-Morph V1.2

AGA-Morph V1.2

Mit Hilfe dieser Funktion kann man die Farben der Punkte und der Maus ändern.

- Grau	*	(Maus: 101010 808080 f0f0f0)	(Punkte: 171717 7f7f7f d7d7d7)
- Rot		(Maus: 100000 800000 f00000)	(Punkte: 170000 7f0000 d70000)
- Grün		(Maus: 001000 008000 00f000)	(Punkte: 001700 007f00 00d700)
- Blau		(Maus: 000010 000080 0000f0)	(Punkte: 000017 00007f 0000d7)
- Gelb		(Maus: 101000 808000 f0f000)	(Punkte: 171700 7f7f00 d7d700)
- Magenta		(Maus: 100010 800080 f000f0)	(Punkte: 170017 7f007f d700d7)
- Cyan		(Maus: 001010 008080 00f0f0)	(Punkte: 001717 007f7f 00d7d7)

* bedeutet Voreingestellt.

Die Farben sind hexadezimal in RRGGBB angegeben.

AGA-Morph V1.2

AGA-Morph V1.2

1.38 Punkte An/Aus

AGA-Morph V1.2

AGA-Morph V1.2

Wenn dieser Knopf aktiviert ist, werden die Kontrollpunkte auch im Anzeigefenster angezeigt.

AGA-Morph V1.2

1.39 Edit Fenster

AGA-Morph V1.2

AGA-Morph V1.2

Im Edit Fenster werden die zur Änderung angewählten Punkte angezeigt. Der ausgewählte Punkt ist dabei durch ein Kreuz markiert, die anderen durch ein kleines Quadrat. Die Position des Punktes wird durch einfaches klicken auf die neue Position gesetzt.

AGA-Morph V1.2

AGA-Morph V1.2

1.40 Author

AGA-Morph V1.2

AGA-Morph V1.2

AGA-Morph V1.2 wurde von Stefan Guthe geschrieben und entwickelt © 1996

Compiliert mit gcc2.7.2

email: Stefan.Guthe@Student.Uni-Tuebingen.de

mail: Stefan Guthe
Markgrafenweg 30
72213 Altensteig
Germany

AGA-Morph V1.2

AGA-Morph V1.2