

## Installation

MainActor benötigt noch weitere Software, um einwandfrei zu funktionieren:

- o Software für die Windows Version.
- o Software für die OS/2 Version.

## Installation unter Windows

MainActor benötigt **DirectX**, vor allem **DirectDraw** und **DirectSound**, zum Abspielen der Animationen. Falls Sie Windows NT 4.0 oder Windows95 Release 2 benutzen, ist DirectX bereits installiert. Ansonsten können Sie sich die neueste DirectX Version von der Microsoft Homepage unter **<http://www.microsoft.com>** herunterladen.

In der Regel haben die Graphikkartenhersteller DirectX bereits in ihren Treiber-Paketen integriert.

## **Installation unter OS/2**

Dieses Archiv enthält TIMER0.SYS und DIVE. Diese werden nicht automatisch installiert, und müssen daher von Hand installiert werden.

Bitte beachten Sie, daß diese Dateien unter dem Copyright von IBM stehen, und unter Absprache mit IBM Deutschland dem MainActor Paket beigelegt sind.

## Installation von DIVE

**DIVE** wird von MainActor (OS/2 Version) benutzt, um Videos anzuzeigen. Das Archiv **dive.zip** beinhaltet die DIVE-betreffenden Dateien. Bitte kopieren Sie die \*.**LUT** Dateien in das Verzeichnis, und die **dive.dll** in das Verzeichnis.

Vergewissern Sie sich, ob Sie nicht eine neue OS/2 Version installiert haben. Warp v4 hat DIVE bereits inbegriffen, und muß daher nicht ersetzt werden.

## Installation von **TIMER0.SYS**

MainActor verwendet **TIMER0.SYS** um Audio und Video Sequenzen zu synchronisieren. Falls **TIMER0.SYS** nicht installiert ist, werden die Sequenzen nicht korrekt synchronisiert.

Um **TIMER0.SYS** zu installieren extrahieren Sie bitte die Dateien des **timer0.zip** Archives, und installieren Sie diese mit dem "device driver installer (DDINSTAL)" utility. Vergessen Sie bitte nicht die "readonly" Attribute der **\*.sys** Dateien mit: **attrib -r \*.sys** zu verändern.

Vergewissern Sie sich auch, ob Sie nicht eine neuere OS/2 Version installiert haben, da Warp v4 bereits **TIMER0.SYS** enthält, und diese dann auch nicht ersetzt werden muß.

## Einführung

**MainActor** ist ein Multimedia Paket, welches Ihnen ermöglicht Animationen, Bilder und Sounds jeglicher Größe einzuladen, zu editieren abzuspielen und in die verschiedensten Formate zu konvertieren.

**MainActor** beinhaltet Verarbeitungs- und Editierfunktionen, welche auch die Hauptmerkmale dieses Programmes sind.

**MainView** ist der externe Abspieler von **MainActor**. Er wird verwendet, falls man Animationen nur Abspielen möchte, ohne sie in MainActor einladen zu müssen. **MainView** kann auch aus anderen Programmen aufgerufen werden.

**MainActor** und **MainView** verwenden die gleichen Module für die verschiedenen Formate, und sind dadurch sehr flexibel und erweiterbar.

Ein :hp3.Sequencer add-on :ehp3.für **MainActor** ist bereits in Arbeit.

## Plattformen

**MainActor** ist zur Zeit für Windows 95 / NT 4.0 und OS/2 erhältlich.

Wir hoffen, bald auch andere Plattformen zu unterstützen. Wir denken da an Systeme, für die es IBM's hervorragende VisualAge C++ Entwicklungsumgebung gibt, wie AIX, Solaris, HP-Unix etc.

**MainActor** verwendet immer die schnellste Video und Audio playback Systeme, die die einzelnen Betriebssysteme zur Verfügung stellen, wie **DIVE** unter OS/2, und **DirectX** unter Windows 95 / NT 4.0.

**Falls Sie sich für MainActor entscheiden, und sich registrieren lassen, bekommen Sie automatisch eine plattformübergreifende Lizenz für alle Betriebssysteme auf denen MainActor verfügbar ist.**

## Weitere Produkte

Zusätzliche Animations Produkte :

- o mainCODEC/2 für OS/2



## **MainCodec/2**

**mainCODEC/2** ist Teil von MainActor, wird aber als separates Archiv vertrieben.

Es beinhaltet die MainActor Module als MMPM/2 Codecs. Diese Codecs erlauben dem OS/2-internen Multimedia-System die unterstützten Formate von MainActor mitzunutzen.

**mainCODEC/2** kann von unseren Webseiten (<http://www.mainconcept.de>), unserer Mailbox (**+49-(0)241-4090446**), oder per ftp unter **hobbes.nmsu.edu** heruntergeladen werden.

## MainActor

**MainActor** ist der Animationseditor des **MainActor** Pakets.

Sie können damit Animationen, Sounds und Bilder laden für die **MainActor** die entsprechenden Lademodule besitzt. Diese können danach editiert werden, und als neue Animationen oder Bilder in jene Formaten konvertiert bzw. gespeichert werden, für die **MainActor** die passenden Speichermodule enthält.

Die aktuell unterstützten Formate sind unter **Lade Module** und **Speicher Module** im **Hilfe Menü** einzusehen. Eine Liste der Eigenschaften dieser Module finden Sie unter [Die Module](#).

MainActor beinhaltet detaillierte **Online Hilfe**. Für weitergehende Informationen werfen Sie doch bitte einen Blick in den [User Guide](#).

## Start Optionen

Sie können MainActor den Namen der zu ladenden Projekte übergeben.

Zum Beispiel: **mactr.exe gfx.mov pix.pcx** würde die Animation test.mov und das Bild art.pcx beim Start von MainActor laden.

## Häufig gestellte Fragen (FAQ)

Die am **häufigsten gestellten Fragen (FAQ)** sind in einem Dokument zusammengestellt. Diese können per E-Mail an: [mafaq@mainconcept.de](mailto:mafaq@mainconcept.de) angefordert werden.

## UserGuide

Der **User Guide** erklärt die Funktionalität von MainActor sowie das Vokabular welches in der **Online Hilfe** verwendet wird.

## Arbeiten mit Projekten

Ein Projekt ist entweder eine Animation, ein oder mehrere Bilder oder ein Sound.

Eine **Animation** oder ein **Sound** ist immer ein eigenständiges Projekt, und der Name des Projektes ist gleichzeitig der Name der Animation bzw. des Sounds.

**Bilder** werden etwas anders behandelt. Alle Bilder eines vorgegebenen Formates werden in ein Projekt zusammengefaßt, und der Name des Projektes ist der Formatname der Bilder, wie zum Beispiel **IFF** oder **JPEG**. So können Sie Bilder zu einer Gruppe zusammenfassen, und in eine Animation konvertieren.

Jedes Projekt hat ein eigenes Pop-up Menü, das mit dem Projektmenü identisch ist. Wenn Sie die **rechte Maustaste** in der Projektliste drücken, wird das Datei-Menü als Pop-up Menü dargestellt.

## Projekte Laden

Es gibt verschiedene Möglichkeiten Projekte in MainActor zu laden.

Unter **OS/2** haben wir einen eigenen **File-Requester** eingebaut, mit dem Sie sehr einfach eine beliebige Anzahl von Dateien einladen können, zum Beispiel ein ganzes Verzeichniss. Falls Sie den **File-Requester** des Systems benutzen wollen, müssen Sie jede Datei von Hand einlesen.

Unter Windows verwenden wir den Systeminternen **File-Requester**, da dieser mächtig genug ist, eine beliebige Anzahl von Dateien sehr leicht einzuladen.

Per **drag and drop** können Sie die Icons der Dateien auf die Projektliste verschieben. Auf diese Weise können Sie auch eine unbegrenzte Anzahl von Dateien laden.

Bilderlisten können geladen werden indem sie einfach ein beliebiges Bild in einer Bilderliste laden, MainActor erkennt automatisch dass dieses Bild teil einer Bilderliste ist und lädt die folgenden Bilder optional ein.

## Projekte Abspielen

Doppelklicken Sie einfach mit der Maus das **Projekticon**, oder wählen Sie **Projekt abspielen** im **Projektmenü**.

Für weitere Hilfe konsultieren Sie bitte die Online-Hilfe.

Unter **Windows** haben Sie auch die Möglichkeit Ihre Projekte im **Full-Screen Modus** anzuzeigen. Für vollständige Hilfe werfen Sie doch bitte einen Blick in die Online-Hilfe, drücken Sie einfach F1 im Darstellungs Fenster.



## Projekte Löschen

Benutzen Sie **Projekt entfernen** im Projekt Menü, um ein Projekt zu löschen. Um alle geöffneten Projekte zu schließen klicken sie im Dateimenü auf **alles schließen**.

Unter **OS/2** können auch per **drag and drop** das :hp1.Projekticon :ehp1.auf eines der Schreddersymbole verschieben.

## Arbeiten mit Frames

Die Bilder des aktuellen Projektes sind in der Bilderliste aufgeführt. Man spricht von Frames, falls die Bilder Bestandteil einer Animation oder einer Bilderliste sind.

Falls das Frame teil einer Bilderliste ist, können die Frames sortiert werden, einzelne Bilder gelöscht, oder ihre Position kann per drag and drop verändert werden. Dies ist aber nicht bei Animationen möglich, da die einzelnen Bilder voneinander abhängig sind.

Die Icons der Animationsframes zeigen an, ob es sich um ein Key Frame oder ein Delta Frame handelt. Bei Key Frames handelt es sich um Vollbilder, von denen die Delta Frames abhängig sind.

Bilder haben das **Bilder Menü** (als pop-up).

## Key/Delta Frames

Bilder einer Animation können solche sein, die alleine stehen können, d.h. sie benötigen kein anderes Bild um korrekt dekomprimiert zu werden. Diese Bilder werden **Key Frames** genannt.

**Delta frames** benötigen andere Bilder, um dekomprimiert zu werden, meistens die vorherigen Bilder. Dies wird gemacht, um die Größe der Bilder in einer Animation so gering wie möglich zu halten. Es werden nur die Unterschiede zum vorherigen Bild gespeichert.

Animationsformate der ersten Generation (wie zum Beispiel :hp3.FLI, FLC, IFF-Anim:ehp3.) haben meistens ein **Key Frame**, und alle darauffolgenden Bilder sind **Delta Frames**. Die Formate der zweiten Generation, wie zum Beispiel :hp3.AVI und Quicktime:ehp3., haben in der Regel alle paar Sekunden ein Key Frame. Dies ermöglicht der playback Software eine bestimmte Position innerhalb der Daten zu finden, und um einige Bilder überspringen zu können, falls das Abspielen zu langsam ist.

In MainActor zeigen die **grauen Frameicons** die :hp3.Key Frames :ehp3.an, und die **transparenten** die :hp3.Delta Frames:ehp3..

## Selektieren von Bildern

Wenn Sie einzelne Bilder selektieren wollen, können Sie das ganz einfach mit der Maus, oder mit den Menüpunkten **Selektieren** und **Deselektieren** Editier-Menü.

## Anzeigen von Bildern

Ein Frame kann angezeigt werden durch einfaches :hp1.doppelklicken:ehp1., oder durch **Anzeigen** im **Bildermenü**.

## Bilder sortieren

Bilder können **von Hand** sortiert werden, oder **automatisch** durch ihre gröÙe oder ihren Namen.

Um die Bilder **von Hand** zu sortieren können Sie diese einfach durch **drag and drop** an ihre neue Position verschieben (:hp7.nur OS/2:ehp7.).

Das Untermenü **Bilder sortieren** im Bildermenü sortiert die Frames automatisch nach ihrer **GröÙe** oder ihren **Namen**.

Es ist nur möglich Bilder zu sortieren, falls diese in **einer** Bilderliste beinhaltet sind.

## Bilder entfernen

Sie können die markierten Bilder löschen, in dem Sie **Bilder entfernen** im Menüpunkt :hp1.Bilder :ehp1.wählen, oder diese per drag and drop auf ein Schreddersymbol verschieben (**nur OS/2**).

Das löschen von Bildern ist nur möglich, falls diese teil **einer** Bilderliste sind.

## Arbeiten mit Zeitkodes

Jedes Frame einer Animation hat einen Zeitkode. Dieser zeigt an, wie lange ein Bild in einer Animation angezeigt wird. MainActor zeigt den Zeitkode in Millisekunden an, d.h. ein Zeitkode von 1000 würde bedeuten, daß das Bild genau eine Sekunde angezeigt wird.

Projekte können zwei verschiedene Zeitkodes haben:

Globale oder Lokale.

Bilder haben immer einen voreingestellten Zeitkode von einer Sekunde, dieser kann aber beliebig verändert werden.

Das konvertieren von Projekten mit verschiedenen Zeitkodes kann sehr schwierig sein. Werfen Sie doch einen Blick auf Verändern von Zeitkodes.



## Globale Zeitkodes

**Globale Zeitkodes** unterstützen nur einen Zeitcode pro Animation. Das bedeutet, daß bei einer Veränderung eines Zeitkodes alle mitverändert werden.

Diese Animationsformate, zum Beispiel AVI/FLI/FLC, fügen oft zusätzliche Frames in die Animation mit ein (aus internen Timing Gründen). Diese sind **Dummy-Frames** und haben die Größe Null. Diese haben nur den Zweck das letzte `reelle` Bild lang genug anzuzeigen.

Sie können die Zeitkodes einer Animation unter **Einstellungen - Zeitkodes** verändern.

## Lokale Zeitkodes

Lokale Zeitkodes können für jedes Bild einer Animation gesetzt werden, und erlauben so unterschiedliche Zeitkodes für jedes einzelne Frame. Lokale Zeitkodes findet man in Quicktime und IFF-AnimX Animationsformaten. Sie können jedoch in MainActor die lokalen Zeitkodes von Quicktime-Animationen nicht verändern.

Jedes Einzelne Bild kann seinen eigenen Zeitcode bekommen. Dies ist sehr hilfreich, um schnell eine Schnellanzeige mit einzelnen Bildern einer Animation zu erstellen, oder um die Zeitkodes vor dem Speichern richtig einzustellen, so daß die resultierende Animation schon den richtigen Zeitcode hat. Sie können die lokalen Zeitkodes unter **Einstellungen - Zeitkodes** verändern.

## **Arbeiten mit Audiofiles**

MainActor ist in der Lage Sound direkt aus Animationen als Sound-Datei herauszuspeichern, z.B. mit den MPEG-Audio oder WAV Modulen.

Auch das konvertieren von Sound Dateien ist möglich, z.B. das konvertieren von WAV nach MPEG-Audio. Dies ist jedoch nur ein Seiteneffekt, die Sound Lademodule werden sehr nützlich sein sobald der Sequencer für MainActor fertig ist.

## Tips zum Speichern

Das Speichern von neuen Bildern oder Animationen ist sehr einfach. Sie können alle Bilder, oder nur ausgewählte Bilder aus der Bilderliste in das neue Format konvertieren.

Beim Speichern von Bildern nummeriert MainActor automatisch die neuen Bilder, wie zum Beispiel **"test0003.bmp"**. Der Startindex kann in MainActor eingestellt werden.

Es gibt jeodch noch einige Dinge, die Sie beachten sollten. Unter anderem wie MainActor Zeitkodes konvertiert oder 8Bit Paletten bearbeitet.

## 8-Bit Farbpaletten

Falls Sie eine neue 8Bit (256 Farben) Animation speichern wollen, wird MainActor eine angepasste Palette für die ganze Animation verwenden. Das heißt, daß nicht mehr die ursprüngliche Farbpalette gespeichert wird, sondern eine neue optimierte Palette für die neue Animation. Diese wird dann für alle Bilder verwendet.

Wir glauben, daß dieser Ansatz dazu führt, daß es dabei zu flüssigeren Animationen kommt, vor allem bei Plattformen wie DOS, Amiga und MAC.

Die Generierung der Farbpalette ist jedoch langsamer, da MainActor alle Bilder für die Erstellung der Palette zuerst untersuchen muß.

Da Sie aber im Paletten Editor andere Farbpaletten einladen können, ist es auch möglich andere Paletten zur Konvertierung zu nutzen.

Es ist auch möglich, die Farbpalette vor dem Speichern zu editieren.

## Editieren von 8-Bit Paletten

Sie können **8Bit Paletten** vor dem Speichern mit dem Paletteneditor editieren. Dies erweist sich oftmals als sehr nützlich, wenn man die Palette optimieren will. Das editieren ist aber unumgänglich wenn man eine spezielle Farbe bestimmen will, die mit dem GIF-Speicher Modul als transparent gesetzt werden soll, da MainActor die Palette optimiert und dadurch die Indizes der Farben verändert.

Mit dem **Farbeneditor** haben Sie immer die völlige Kontrolle über die Farbpaletten die Sie in Ihren 8Bit Animationen oder Bilder speichern.

Der Paletteneditor ermöglicht es **Farbpaletten**, die mit anderen Programmen (oder selbstverständlich mit MainActor) erstellt wurden, zu laden, zu editieren und beim Speichern von 8bit Projekten zu verwenden.

## Zeitkode Konvertierung

Hin und wieder kann es beim **Konvertieren** von lokalen Zeitkode Animationen zu globalen Zeitkode Animationen zu Problemen kommen.

Das **Konvertieren** von globalen Zeitkode Animationen zu lokalen Zeitkode Animationen ist einfach, da MainActor jeden lokalen Zeitkode auf den globalen Zeitcodes des Quellprojektes setzen kann.

Leider funktioniert das nicht andersherum, da man nur den globalen Zeitkode zu einem lokalen Zeitkode des Quellprojektes setzen kann. MainActor versucht den besten globalen Zeitkode für das neue Projekt zu berechnen, und fügt notfalls **Dummy-Frames** ein.

Dies hört sich alles etwas kompliziert an, aber wir hoffen, daß MainActor diesen Job erledigt, ohne daß Sie etwas davon mitbekommen.

Falls Sie nicht mit dem Timen einer bestimmten Animation einverstanden sind, können Sie diese immernoch in einzelne Bilder splitten, und danach als Bilderliste laden. Nun können Sie die Zeitcodes selber bestimmen. Um **Dummy-Frames** in die Animation einzubinden fügen Sie einfach das gleiche Bild einige male hintereinander in die Bilderliste auf.

Es wird in einer späteren Version von MainActor einen Sequenzer geben, mit dem diese Art von Arbeiten sehr vereinfacht wird.

## MainView

**MainView** ist der externe Abspieler von MainActor. Sie können ihn nutzen, um Animationen **abzuspielen**, ohne diese in MainActor zu laden, oder um Animationen aus anderen Programmen heraus zu starten.

**MainView** kann alle die Formate **abspielen**, für die MainActor die entsprechenden Lademodule hat. Das Speichern wird von MainView heraus nicht unterstützt.



## Start Optionen

MainView beinhaltet verschiedene Optionen für verschiedene Plattformen:

- o Start-Optionen für die Windows Version.
- o Start-Optionen für die OS/2 Version.

## Windows Startoptionen

Sie können MainView starten, indem Sie auf das Icon klicken. Nach dem Start öffnet sich ein File-Requester, in dem Sie das zu öffnende Objekt eingeben können. Alternativ dazu können Sie auch in der Kommandozeile den Namen eingeben.

Die Syntax für MainView ist: **mainview.exe [Optionen] Dateiname**.

Falls Sie keine Optionen in der Kommandozeile eingeben wird MainView die globalen Einstellungen von MainActor übernehmen.

MainView unterstützt folgende Optionen in dieser Version:

### **-(c|cache)**

Cache Data. Diese Option lädt vor dem Abspielen alle Daten der Animation in den RAM. Dies beschleunigt die Abspielgeschwindigkeit der Animation. Falls nicht genug Speicherplatz zur Verfügung steht, wird MainView die Animation direkt von CD/Festplatte starten.

### **-(v|volume) Nummer**

Setzt die Lautstärke. Diese geht von 0-100. Voreingestellt ist 100.

### **-(tbl|toolbarlocation) Location**

Setzt die Toolbar an die von Ihnen gewünschte Stelle. Folgende sind möglich: top, bottom, right, left, hidden, und floating.

### **-(hw|hidewindow)**

Das Ladefenster, das den Ladestatus anzeigt, verstecken. Diese Option ist ausgeschaltet (Voreinstellung).

### **-(das|disableautostart)**

Diese Option unterbindet das automatische Starten von Animationen.

### **-(r|repeat) Nummer**

Die Nummer zeigt an, wie oft die Animation wiederholt werden soll. Voreingestellt ist 1. Beachten Sie bitte, daß Animationen mit Sound nur einmal durchlaufen werden.

### **-(fs|fullscreen)**

Startet die Full-Screen wiedergabe.

### **-(sts|scaletoscreen)**

Die Bilder des Projektes werden auf die volle Bildschirmgröße skaliert. Nur im Full-Screen-Modus verfügbar.

### **-(ubm|usebestmode)**

Diese Option ermöglicht MainView nach dem besten Abspielmodus auf Ihrem System zu suchen. Nur im Full-Screen-Modus verfügbar.

Beispiel: **mainview -volume 80 -tbl bottom dino.mov** würde die Animation **dino.mov** mit einer Lautstärke von 80 abspielen, wobei die Toolbar im unteren Teil des Fensters zu sehen wäre.

## OS/2-Startoptionen

Beim Starten von MainView wird ein File-Requester geöffnet. Andererseits können Sie auch in der Kommandozeile den Namen der zu öffnenden Animation eingeben.

Sie können auch das Icon der Animation per drag and drop auf das MainView Icon verschieben.

Die Syntax für MainView ist: **mainview.exe [Optionen] Dateiname**.

Falls Sie in der Kommandozeile keine Optionen angeben, benutzt MainView die globalen Einstellungen von MainActor.

In dieser Version unterstützt **MainView** folgende Optionen:

### **-(c|cache)**

Cache Data. Diese Option bewirkt, daß vor dem Abspielen alle Daten der Animation in den Ram-Speicher geladen werden. Das beschleunigt die Abspielgeschwindigkeit, und ermöglicht so eine ruckfreie Wiedergabe. Falls nicht genug Speicher vorhanden ist löscht MainView den bereits mit der Animation belegten Speicher, und spielt direkt von Festplatte bzw. von CD-Rom.

### **-(v|volume) nummer**

Stellt die Lautstärke ein. Diese ist von 0-100 einstellbar. Voreingestellt ist 80.

### **-(tbl|toolbarlocation) location**

Setzt die Toolbar an die von Ihnen gewünschte Position. Möglich sind: top, bottom, right, left, hidden und floating.

### **-(hw|hidewindow)**

Versteckt das Ladefenster, in dem der Status des Ladens angezeigt wird. Diese Option ist ausgeschaltet (Voreinstellung).

### **-(das|disableautostart)**

Diese Option verhindert das automatische Starten der Animationen.

### **-(cfr|customfilerequester)**

Diese Option bewirkt, daß MainActor den eigenen Filerequester statt des Systeminternen benutzt. Voreingestellt ist diese Option aus.

### **-(r|repeat) nummer**

Die Nummer gibt an, wie oft die Animation weidergegeben werden soll. Voreingestellt ist 1.

Beispiel: **mainview -volume 80 -tbl bottom dino.mov** würde die Animation dino.mov mit einer Lautstärke von 80 abspielen, wobei die Toolbar im unteren Teil des Fenster zu sehen wäre.

## Die Module

MainActor unterstützt verschiedenste Module und Codecs. In zukünftigen Versionen von MainActor werden noch einige neue Module hinzukommen.

- o Lade Module
- o Speicher Module

## Lademodule

Die aktuellen Lademodule sind:

- o AVI
- o BMP
- o DL
- o FLC/FLI
- o GIF
- o GIF-Anim
- o IFF
- o IFF-Anim3/5/7/8/J
- o JPEG
- o MPEG
- o MPEG-Audio
- o PCX
- o Quicktime
- o WAV

# AVI

## Typ:

Animation (Sound unterstützt)

## Codecs:

- o Cinepak
- o Intel Indeo v2.1 / v3.1 / v3.2 / v4.1 (nur Windows)
- o Microsoft RLE
- o Microsoft Video 1
- o Motion JPEG
- o Ultimotion
- o Unkomprimiert

## Anmerkung:

- o AVI verwendet globale Zeitcodes.
- o Bitte informieren Sie uns, falls Sie einer AVI-Animation begegnen, die von MainActor nicht korrekt abgespielt wird, oder die einen Codec verwendet, der nicht von MainActor unterstützt wird.

# **BMP**

## **Typ:**

Bild

## **Codecs:**

- o RunLength Encoding
- o Unkomprimiert

## **Anmerkung:**

Keine

## **DL**

### **Typ:**

Animation

### **Codec:**

- o Type 1 (Ungetestet)
- o Type 2

### **Anmerkung:**

- o Type 1 und 2 DL Animationen sind immer unkomprimiert.
- o Type 3 Animationen werden nicht unterstützt (wir haben bisher auch noch keine gesehen).



## **FLI/FLC**

### **Typ:**

Animation

### **Codecs:**

- ByteRun
- Byte LineCoding
- Clear Screen
- Unkomprimiert
- Word LineCoding (nur FLC)

### **Anmerkung:**

- FLI / FLC Animations sind auf 256 Farben begrenzt.
- FLI unterstützt nur eine Auflösung von 320 \* 200.
- FLI / FLC verwenden globale Zeitkodes.

# **GIF**

## **Typ:**

Bild

## **Codecs:**

- o GIF-LZW

## **Anmerkung:**

- o GIF unterstützt nur 256 Farben.
- o Die LZW Codierung/Decodierung ist offiziell von UniSys lizenziert.

## **GIF-Anim**

**Typ:**

Animation

**Codecs:**

- o GIF-LZW

**Anmerkung:**

- o GIF-Anim unterstützt lokale Zeitkodes.
- o GIF unterstützt nur 256 Farben.
- o Die LZW Codierung/Decodierung ist offiziell von UniSys lizenziert.

## IFF

### Typ:

Bild

### Codecs:

- o ByteRun Encoding

### Anmerkung:

Unterstützt HAM6/8 und EHB.

## **IFF-Anim 3/5/7/8/J**

### **Typ:**

Animation

### **Codecs:**

- o ByteRun Encoding
- o Verschiedene LONG und WORD delta Codecs.

### **Anmerkung:**

- o Unterstützt HAM6/8 und EHB.
- o Unterstützt lokale Zeitcodes.

## JPEG

**Typ:**

Bild

**Codecs:**

- o JPEG

**Anmerkung:**

Basiert auf dem Source Code der Independent JPEG group.

## **MPEG**

### **Typ:**

Animation

### **Codecs:**

- o MPEG-I
- o MPEG-II
- o Audio Layer I/II/III

### **Anmerkung:**

- o MainActor sollte jede MPEG Datei unterstützen, sollten sie Probleme mit einer MPEG Datei haben, kontaktieren Sie uns bitte.

## **MPEG-Audio**

**Typ:**

Sound

**Codecs:**

- o MPEG Audio Layer I/II/III

**Anmerkung:**

Die Audio Datei wird in Sekunden zerlegt um eine bessere Selektionsmöglichkeit zu haben.



## **PCX**

### **Typ:**

Bild

### **Codecs:**

- o RunLength Encoding

### **Anmerkung:**

Keine

## Quicktime

### Typ:

Animation (Sound unterstützt)

### Codecs:

- o Apple Animation
- o Apple Graphics
- o Cinepak
- o Intel Indeo v2.1 / v3.1 / v3.2
- o Motion JPEG

### Anmerkung:

- o Quicktime unterstützt lokale Zeitcodes.
- o Bitte informieren Sie uns, falls Sie einer Quicktime-Animation begegnen, die MainActor nicht korrekt abspielt, oder die einen Codec benutzt, die MainActor nicht unterstützt.

## **WAV**

### **Typ:**

Sound

### **Codecs:**

- o Pulse Code Modulation

### **Anmerkung:**

Keine

## Speichermodule

Zur Zeit werden folgende Speichermodule von MainActor unterstützt:

- o AVI
- o BMP
- o FLC/FLI
- o GIF / GIF-Anim
- o JPEG
- o Video Data
- o Quicktime
- o WAV

# AVI

## Typ:

Animation (Sound unterstützt)

## Codecs:

- o Cinepak (Nur Windows)
- o Intel Indeo v3.1 (OS/2) / v3.2 (Windows) / v4.1 (Windows)
- o Microsoft RLE
- o Motion JPEG
- o Ultimotion (Nur OS/2)
- o Unkomprimiert

## Optionen:

### **Motion JPEG Quality Compression Quality**

Definiert die JPEG Komprimierungs Qualität für den Motion JPEG Codec.

### **MMPM/2 oder ICM Compression Quality**

Die Qualität der Komprimierung für das Multimedia Subsystem. (**MMPM/2 für OS/2** und **ICM für Windows**). -1 ist die voreingestellte Qualität des Codecs.

### **MMPM/2 oder ICM Key Frame Rate**

Die Key Frame Rate des System Codecs. 1 bedeutet, daß jedes Bild ein Key Frame ist. 2 bedeutet, daß jedes zweite Bild ein Key Frame ist, usw... -1 ist voreingestellt und benutzt die interne Voreinstellung des Codecs.

## Anmerkung:

- o Animationen, die mit MainActor generiert wurden, sind auf fast allen Plattformen bereits getestet, wie zum Beispiel Windows 3.1 / Win95 / WinNT / OS/2 und ActiveMOVIE.

# BMP

## Typ:

Bild

## Codecs:

- o Unkomprimiert
- o RunLength Encoded

## Optionen:

keine

## Anmerkung:

keine

## FLI/FLC

### Typ:

Animation

### Codecs:

- o ByteRun
- o Byte LineCoding (FLI Only)
- o Word LineCoding (FLC Only)

### Optionen:

None

### Anmerkung:

- o FLI / FLC animations are limited to 256 colors.
- o FLI only supports resolutions of 320 \* 200.
- o FLI / FLC use global Zeitkodes.

## **GIF / GIF-ANIM**

### **Typ:**

Bild / Animation

### **Codecs:**

- o GIF-LZW

### **Optionen:**

#### **Interlace**

Erlaubt Interlace Kompression.

#### **Background Index**

Identifiziert den Farbindex der Hintergrundfarbe.

#### **Transparent Index**

Zeigt den Farbindex an, welcher transparent angezeigt werden soll (z.B daß der Hintergrund transparent ist)

#### **Netscape Loop**

**(GIF-Anim Only)** Gibt an, wie oft die Animation im Netscape, oder Microsoft Browser wiederholt werden soll.

### **Anmerkung:**

- o GIF unterstützt nur 256 Farben.
- o Das GIF-Anim Speichermodul unterstützt lokale Zeitcodes, d.h. es ist möglich, AVI oder Quicktime Animationen nach GIF-Anim zu konvertieren, ohne Timing-Informationen zu verlieren.
- o Die LZW Dekomprimierung/Komprimierung ist von UniSys lizenziert.



# JPEG

**Typ:**

Bild

**Codecs:**

- o JPEG

**Optionen:****Compression Quality**

Gibt die Qualität der Kompression an (1-100). Wobei 100 immer noch "lossy", also nicht verlustfrei ist.

**Anmerkung:**

Basiert auf dem Source Code der Independent JPEG group.

## Video Data

### Type:

Bild

### Codecs:

- o Video binary

### Options:

keine

### Notes:

Splittet die komprimierten Videodaten von Animationen. Dies ist nützlich, um Einzelbilder aus den Animationen heraus zu speichern. Motion JPEG in AVI und Quicktime-Animationen beinhalten Einzelbilder. Mit diesem Speichermodul können Sie diese Einzelbilder direkt herausspeichern, ohne diese dekomprimieren zu müssen.

# MPEG

## Typ:

Animation

## Codecs:

- o MPEG-I PAL (25 fps)
- o MPEG-I NTSC (30 fps)
- o MPEG-II PAL (25 fps)
- o MPEG-II NTSC (30 fps)

## Optionen:

### Ignore Timecodes

MPEG streams haben immer eine festgelegte Rate von Bildern pro Sekunde. Falls diese Option an ist, was auch voreingestellt ist, integriert MainActor einfach die Bilder in den Datenstrom, und ignoriert die Zeitcodes des Quell-Projektes. Falls diese Option nicht aktiviert ist, fügt MainActor zusätzliche Frames in den Stream ein, um das Timing des Quell-Projektes zu behalten. Dies resultiert allerdings in grösseren MPEG Dateien. Diese Option wird automatisch ausgeschaltet wenn MPEGs mit Audio erzeugt werden.

### MPEG-I Bits per Second

Definiert die Bitrate des generierten MPEG-I Streams.

### MPEG-II Bits per Second

Definiert die Bitrate des generierten MPEG-II Streams.

### Interlaced

Diese Option aktiviert den Interlace-Modus. Animationen werden dann aus Feldern (Fields) statt aus Frames bestehen. Zwei Fields sind jeweils ein Frame.

### Top Field

Diese Option kann nur eins oder null enthalten, und ist nur gültig, falls der Interlace-Modus aktiviert ist. Es definiert das Feld, welches als erstes komprimiert wird. Entweder die erste (0), oder die zweite(1) Zeile jedes Bildes.

### Audio Sampling Rate

Die Sampling Rate der resultierenden Audio Datei kann mit dieser Option selektiert werden. Sollte sich die Sampling Rate von der Sampling Rate des Quell-Projektes unterscheiden, werden die Audio Daten automatisch gewandelt.

### Audio Checksums (error protection)

Wenn diese Option aktiviert ist, werden Checksummen innerhalb der Audio Datei generiert. Diese garantieren ein Fehlerfreies abspielen.

## Anmerkung:

- o Keine.

## **MPEG-Audio**

### **Typ:**

Sound

### **Codecs:**

- o MPEG Audio Layer II

### **Optionen:**

#### **Audio Bitrate**

Die Bitrate der resultierenden Audio Datei kann mit dieser Option eingestellt werden.

#### **Audio Sampling Rate**

Die Sampling Rate der resultierenden Audio Datei kann mit dieser Option selektiert werden. Sollte sich die Sampling Rate von der Sampling Rate des Quell-Projektes unterscheiden, werden die Audio Daten automatisch gewandelt.

#### **Audio Checksums (error protection)**

Wenn diese Option aktiviert ist, werden Checksummen innerhalb der Audio Datei generiert. Diese garantieren ein Fehlerfreies abspielen.

### **Anmerkung:**

- o Keine.

## Quicktime

### Typ:

Animation (Sound unterstützt)

### Codecs:

- o Cinepak (nur Windows )
- o Intel Indeo v3.1 (OS/2) / v3.2 (Windows) / v4.1 (Windows)
- o Motion JPEG
- o Unkomprimiert

### Optionen:

#### **Motion JPEG Quality Compression Quality**

Definiert die JPEG Komprimierungs Qualität für den Motion JPEG Codec.

#### **MMPM/2 oder ICM Compression Quality**

Die Qualität der Komprimierung für das Multimedia Subsystem. (**MMPM/2 für OS/2** und **ICM für Windows**). -1 ist die voreingestellte Qualität des Codecs.

#### **MMPM/2 oder ICM Key Frame Rate**

Die Key Frame Rate des System Codecs. 1 bedeutet, daß jedes Bild ein Key Frame ist. 2 bedeutet, daß jedes zweite Bild ein Key Frame ist, usw... . -1 ist voreingestellt und benutzt die interne Voreinstellung des Codecs.

### Anmerkung:

- o MainActor generierte Quicktime Animationen wurden auf kompatibilität auf verschiedenen Plattformen, wie zum Beispiel Quicktime für Windows, ActiveMOVIE und MacOS, getestet.

## **WAV**

### **Typ:**

Sound

### **Codecs:**

- o Pulse Code Modulation

### **Optionen:**

keine

### **Anmerkung:**

Benutzen Sie dieses Modul um Audio von den Animationen heraus zu splitten.

## Verschiedenes

Verschiedene Themen:

- o Danksagung
- o Registrierung
- o Mailing Listen

## Danksagung

### Wir danken folgenden Personen:

- o Mark Podlipec. Einige der AVI und Quicktime Dekodierer die in MainActor integriert sind, basieren auf seiner Arbeit.
- o Der Independent JPEG Group für Ihren JPEG source.
- o Der MPEG Software Simulation Group für Ihren MPEG Source.
- o IBM für die geniale VisualAge C++ Entwicklungsumgebung.
- o Norbert Bogenrieder für das Artwork und die Icons.



## Registrierung

Falls Sie sich für **MainActor** entscheiden, werden wir Ihnen Ihre persönliche Seriennummer zukommen lassen, die für alle zukünftigen Versionen von MainActor (plattformübergreifend) gültig ist.

Zur Zeit ist **MainActor** für **OS/2** und **Windows 95 / NT 4.0** erhältlich.

Der Preis für **MainActor** beläuft sich auf 99,- DM (\$60), oder den gleichen Wert in der entsprechenden Währung Ihres Landes. Bitte keine ausl. Schecks, außer EuroSchecks. Wir akzeptieren Master/EuroCard und VISA.

Sie erreichen uns unter :

MainConcept, GbR Moenig/Zabel  
Hermann-Heusch-Platz 3  
D-52062 Aachen  
Deutschland

Tel: +49-(0)241-4090444  
FAX: +49-(0)241-4090445  
BBS: +49-(0)241-4090446

Email: [info@mainconcept.de](mailto:info@mainconcept.de)  
<http://www.mainconcept.de>

Bestellungen werden auch von BMT Micro (<http://www.bmtmicro.com>) entgegen genommen. In diesem Falle lesen Sie bitte die Datei **bmtmicro.txt** in diesem Archiv.

Online-Registrierung der Windows Version ist auch unter <http://www.buydirect.com> möglich.

## Mailing Listen

Wir haben Mailing-Listen für jede MainActor Version. Falls Sie Interesse an unseren Produkten haben sollten, empfehlen wir Ihnen sich auf die Mailing-Liste setzen zu lassen. So bekommen Sie immer die neuesten Informationen über MainActor.

- o [Windows Mailing Liste.](#)
- o [OS/2 Mailing Liste.](#)

Sie können die FAQ-Textdatei (Häufig gestellte Fragen) zu MainActor unter Einsendung einer eMail an **mafaq@mainconcept.de** erhalten.

## **Windows Mailing Liste**

Um auf die Mailing Liste aufgenommen zu werden schicken Sie bitte eine eMail an:  
**steward@mainconcept.de**.

In der Nachricht werden folgende Kommandos unterstützt:

**SUBSCRIBE win-MainActor <Ihre eMail Adresse>**

Nimmt Sie in die Mailing Liste auf.

**UNSUBSCRIBE win-MainActor <Ihre eMail Adresse>**

Löscht Sie von der Mailing Liste.

**LISTS**

Schickt Ihnen eine Liste aller verfügbaren Mailing-Listen auf unserem Server.

**HELP**

Schickt Ihnen eine Übersicht aller zur Verfügung stehenden Kommandos auf dem Server.

## **OS/2 Mailing Liste**

Um auf die Mailing Liste aufgenommen zu werden schicken Sie bitte eine eMail an:  
**steward@mainconcept.de**.

In der Nachricht werden folgende Kommandos unterstützt:

**SUBSCRIBE os2-MainActor <Ihre eMail Adresse>**

Nimmt Sie in die Mailing Liste auf.

**UNSUBSCRIBE os2-MainActor <Ihre eMail Adresse>**

Löscht Sie von der Mailing Liste.

**LISTS**

Schickt Ihnen eine Liste aller verfügbaren Mailing-Listen auf unserem Server.

**HELP**

Schickt Ihnen eine Übersicht aller zur Verfügung stehenden Kommandos auf dem Server.

## Geschichte

Die aktuelle Version von MainActor hat bereits einige ältere Versionen abgelöst. In dieser Sektion finden Sie die genauen Beschreibungen der Änderungen der letzten Versionen.

- o [MainActor v1.00](#)
- o [MainActor v1.01](#)
- o [MainActor v1.10](#)

## Version 1.00

### Generelle Verbesserungen:

- o Alle Bugs der v0.80 wurden in den Modulen, wie auch in MainActor selber gefixt.
- o Neues WAV Lademodul.
- o Neues MPEG-I/II Stream Lade-, und MPEG-I/II Animations Speichermodul.
- o Die aktuelle Version ist jetzt in Deutsch und Englisch verfügbar.
- o Einige Verbesserungen im Interface, z.B Logo, Toolbar usw.
- o Viel schnellere JPEG unterstützung, für still und motion JPEG.
- o Unterstützung von JPEG-Frames mit fehlenden huffman-tables. Diese werden in erster Linie durch Video-Capture-Karten generiert. Wir haben dieses Feature mit Animationen getestet, die mit Hilfe von **Miro** und **FAST** Hardware generiert wurden.
- o Verbesserungen des Paletteneditors. Es ist jetzt möglich Farbpaletten zu laden, bzw. zu speichern.
- o Verbesserungen in der Speicherfunktionalität, sowie neue Speicheroptionen.

### OS/2 spezifische Verbesserungen :

- o Video/Audio Synchronisation verlor bislang eine 3/4 sekunde der Synchronisation alle 15 Minuten des Videos. Dieser Bug wurde in der neuen Version gefixt.

### Windows spezifische Verbesserungen:

- o Neues Video Capture Interface.

## **Version 1.01**

### **Generelle Verbesserungen:**

- o Einige bugs waren noch in v1.00. Wir haben bugs gefunden und behoben für Motion JPEG AVIs, QuickTime zu AVI konvertierung, GIF-Anims und noch einige mehr.
- o Ein neues Feature ist die automatischer Erkennung ob ein geladenes Bild Teil einer Bilderliste ist. Sie brauchen nur noch ein Bild einer Bilderliste zu selektieren und MainActor fragt Sie ob Sie die restlichen Bilder der Liste auch laden wollen.
- o Das BMP Lademodul unterstützt nun auch OS/2 bitmaps.
- o Das BMP Speichermodul unterstützt jetzt komprimierung in 8bit.

### **OS/2 spezifische Verbesserungen :**

- o Keine.

### **Windows spezifische Verbesserungen:**

- o Keine.

## **Version 1.10**

### **Generelle Verbesserungen:**

- o Kompletter MPEG support (laden+speichern). Unterstützung für Audio Layer I/II/III für das laden und Audio Layer II zum speichern.
- o Verbessertes einladen von Bilderlisten.
- o Bilder können jetzt auch invers sortiert werden.
- o Neues interface für den Abspieler.
- o Unterstützung for interlaced Motion JPEGs von Micro (DC20/DC30).
- o Schnelleres einladen von AVI und FLI/FLC Animationen. FLI/FLC werden jetzt vom player direkt gestreamed.
- o Viele kleinere Verbesserungen und bugfixes.

### **OS/2 spezifische Verbesserungen :**

- o Keine.

### **Windows spezifische Verbesserungen:**

- o Drag und Drop support. Sie können jetzt Dateien in die Projekt Liste innerhalb von MainActor oder in das Fenster von MainView ziehen.





