

002e69b8-0

"

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> 002e69b8-0		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY	"	December 12, 2024	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	002e69b8-0	1
1.1	Ultraconv-Dokumentation	1
1.2	Voraussetzungen	1
1.3	Grafische Benutzeroberfläche	1
1.4	Eingangsformate	2
1.5	Output-Formate	2
1.6	Erstes Bild ...	3
1.7	Letztes Bild ...	3
1.8	Erstes Bild ...	4
1.9	Skalieren	4
1.10	Drehen	4
1.11	Invertieren	5
1.12	Das Menü	5
1.13	Laden ...	5
1.14	Speichern ...	5
1.15	Convert!	5
1.16	Über ..	6
1.17	Ende	6
1.18	Der Autor	6
1.19	Über Ultraconv ...	7
1.20	Wie funktioniert Ultraconv ?	8
1.21	Dithern	8
1.22	HD-Installation	8
1.23	Andere Produkte	9
1.24	Greetings & Thanx	9
1.25	Biegen	10

Chapter 1

002e69b8-0

1.1 Ultraconv-Dokumentation

Ultraconv 1.2
© 1995 by Felix Schwarz

~~ Der Autor
~~ Über diese Software

~~ Voraussetzungen
~~ Grafische Oberfläche
~~ Wie funktioniert Ultraconv ?
~~ Andere "Produkte"
~~ Registrierformular ausfüllen

~~ Greetings & Thanx

1.2 Voraussetzungen

Systemvoraussetzungen
=====

Ein AMIGA(R) mit mindestens 1 MB Speicher und Harddisk (empfohlen!) und OS 1.3. Möglich, dass dieses Softwarepaket auch auf einem A500 oder A1000 läuft (ich konnte es nicht testen!). Dieses Packet benötigt keine speziellen Librarys und müsste auf allen AMIGAs(R) laufen (getestet auf einem A1200/4 und A2000/1).

Viel Spaß mit Ultraconv!

1.3 Grafische Benutzeroberfläche

Die grafische Benutzeroberfläche von Ultraconv
=====

Ultraconv verfügt, wie fast jedes AMIGA-Programm über eine grafische Benutzeroberfläche. Wenn Sie auf das geraytracete Icon klicken starten Sie Ultraconv. Danach müßte es ähnlich wie hier aussehen:

```

|o| Ultraconv 1.2 (c) by Felix Schwarz      | |
|                                           | |
| Input:                                   | |
| ~~ILBM~~ Erstes~Bild~... Letztes~Bild... | |
|                                           | |
| Operatoren:                             | |
| Skalieren Drehen Invertieren Dithern Biegen | |
|                                           | |
| Output:                                  | |
| ~~HAM8~~ Erstes~Bild~...                | |
|_____

```

Die~Menüs

1.4 Eingangsformate

Hier geben sie an, welches Format die Bilder haben, die konvertiert werden sollen. Zur Auswahl stehen:

- AMIGA ILBM
- WINDOWS-BMP / OS/2-BMP
- PCX (PC)
- GIF (PC)
- ANIMx (Anim5 / Anim7L / Anim7S)

Folgende Formate kommen in der Vollversion noch dazu:

- Datatype (z.B. JPEG/TIFF/... kurz fast alle Formate die es gibt!)
Mit dieser Erweiterung steht Ihnen die große Welt der Formate sperrangelweit offen.
- FLI
Mit diesem Lademodul erschliesst sich Ihnen die Welt der meisten PC-Animationen.

1.5 Output-Formate

Hier geben Sie an, in welchem Format die Bilder gespeichert werden sollen. Zur Auswahl stehen:

- HAM8 (262144 Farben, nur AA-AMIGAS)
- HAM6 (4096 Farben, alle AMIGAS in Lores)
- ILBM (Standard-AMIGA-Format)
- WIN BMP (Windows-Format)
- OS/2 - BMP (OS/2-Format)
- PCX (PC-Format)

In der Vollversion kommen noch folgende Formate dazu:

- Anim5
- Anim7L
- Anim7S

Dadurch haben Sie die einmalige Möglichkeit, in der Vollversion Bildoperatoren auf eine ganze Animation auszubreiten, was bisher nur teure Programme konnten! Ultraconv ist das erste Programm auf dem Amiga, dass Ihnen diese Möglichkeiten zum Preis von 15.- DM bietet.

1.6 Erstes Bild ...

Erstes Bild ...

=====

Handelt es sich um ein Bild, so gilt folgendes

Ultraconv ist zum Konvertieren von Bilderfolgen konzipiert worden(max 10.000 Bilder). Hier wird das erste Eingangsbild festgelegt. Es MUß immer eine vierstellige Ziffer am Ende haben! z.B. Bild.0000. Wenn Sie als letztes~Bild Bild.0010 angeben, so müssen auch alle Bilder dazwischen verfügbar sein, also:

- Bild.0000
- Bild.0001
- Bild.0002
- Bild.0003
- Bild.0004
- Bild.0005
- Bild.0006
- Bild.0007
- Bild.0008
- Bild.0009
- Bild.0010

Fehlt eines dieser Bilder, so bricht Ultraconv ab!

Anmerkung:

Natürlich sind auch andere Bildernamen erlaubt, wie z.B. DS9.0000 oder MeinBild.0000. Zudem muss man nicht mit .0000 beginnen! Man kann auch mit Bild.0020 beginnen. Das Programm kann NICHT von .0100 auf .0090 interpolieren! Es behandelt nur AUFSTEIGENDE Zahlenfolgen!

Handelt es sich um eine Animation (ANIMx), so muss hier einfach nur der Name und Pfad der Animation eingegeben werden. Letztes~Bild hat hier keine Bedeutung.

1.7 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...

1.8 Erstes Bild ...

Erstes Bild ...

=====

Hier erscheint ein Filerequester, in dem Sie Namen und Verzeichniss für die konvertierten Bilder angeben. Haben Sie bei *Input - Erstes Bild ...* z.B. Bild.0036 angegeben und geben nun ram:Fertig ein, so erzeugt UC die konvertierten Bilder als:

- ram:Fertig.0036
- ram:Fertig.0037
- ...

Ist als Outputformat Anim5 / Anim7L / Anim/S (nur in der Vollversion verfügbar) angegeben, so wird die Animation unter dem Namen und Pfad abgespeichert, den Sie in diesem Filerequeser angeben.

1.9 Skalieren

Skalieren

=====

Ist diese Option aktiviert, so wird um den Faktor, den Sie im Skalieren-Fenster eingeben können skaliert, z.B:

- 320x256 ---Faktor 2 -----> 640x512
- 640x100 ---Faktor 2 -----> 1024x200

Anmerkung:

Diese Option ist sehr gut für MaxonMultiMedia 1.0 zu gebrauchen, da MMM eine Lores-Animation nur sehr klein anzeigt. Wenn man nun alle Einzelbilder der Anim mit Ultraconv skaliert, erhält man eine screenfüllende Animation.

1.10 Drehen

Drehen

=====

Wählen Sie diesen Menüpunkt an, so werden alle Bilder um $x\text{\textdegree}$ gedreht. z.B.:
 45\textdegree -- alle Bilder werden um 45\textdegree gedreht.

1.11 Invertieren

Invertieren
=====

Ist diese Option angewählt, so wird ein *Negativ* des Bildes erstellt. Diese Funktion ist nur in der Vollversion verfügbar.

Anmerkung:
Diese Option ist gut für Videoeffekte zu gebrauchen, um z.B. ein blaues Meer in ein goldenes zu verwandeln.

1.12 Das Menü

Die Menüs
=====

Laden~...
Speichern~...

Convert!

über~..
Quit

1.13 Laden ...

Laden ...
=====

Hiermit können Sie ein Projectfile laden

Siehe auch Speichern~...

1.14 Speichern ...

Speichern ...
=====

Dieser Menüpunkt ermöglicht es Ihnen, alle Daten, die Sie aktuell in Ultraconv eingegeben haben, zu speichern. Hierzu steht Ihnen ein File-requester zur Verfügung.

1.15 Convert!

Convert!

=====

Startet den Konvertiervorgang.

1.16 Über ..

Über

=====

Liefert Ihnen nähere Informationen zum Programm.

1.17 Ende

Ende

=====

Beendet das Programm, ohne zu speichern.

1.18 Der Autor

Der Autor

=====

... hat es gerne bequem. Deswegen habe ich auch Ultraconv entwickelt. Vor nicht allzu langer Zeit mußte ich feststellen, daß es im Endeffekt kein anständiges Skalierungsprogramm für den AMIGA gibt. Guter Rat war teuer, denn ich hatte 300 Bilder von 320x256 auf 640x512 zu bringen. PPaint kann das einigermaßen flott, aber unterstützt kein HAM8, in dem alle 300 Bilder vorlagen. DPaint ist derart langsam, daß man beim vergrößern verrückt werden kann, PBMGui ist für Massenkonzertierungen ungeeignet (aber sonst saugt!), und viele andere Programme laufen auf meinem A1200 einfach nicht oder unterstützen kein HAM8. Keine guten Karten für den AMIGA! Deswegen entwickelte ich eine neue grafische Oberfläche für PBM, die zwar nicht so umfangreich wie PBM-GUI ist, dafür aber (anscheinend) als erstes Programm bis zu 10 000 Bilder skalieren, rotieren, und invertieren, sowie in ein anderes Format wandeln kann. Und das selbstständig und ohne "komplizierte" Arrex-Kommandos (zumal für DPaint aus dem Desktop Dynamite keine Arrex_dokumentation besteht! Soweit so gut, soviel zur Idee.

Ich habe ungefähr einen Tag an diesem Programm gearbeitet, um es jedem AMIGA-User vernünftig nahebringen zu können (für mich hätte ich nie so eine Dokumentation geschrieben).

Da ich mich nicht mit fremden Lorbeeren schmücken will, beschreibe ich im "Kapitel" "Wie funktioniert Ultraconv" ausführlich, wie Ultraconv arbeitet. Eins sei schon im voraus gesagt: Ultraconv basiert auf diversen PBM-Kommandos. Ultraconv ist also nur ein GUI für

ein paar von diesen Kommandos.

Falls jemand Anregungen, Bugreports, Verbesserungsvorschläge, etc. hat, dann wende er/sie bitte an:

bs168@fim.uni-erlangen.de

Ich freue mich über jede Zuschrift, und versuche die Verbesserungsvorschläge in UC einzubauen.

Viel Spaß mit Ultraconv!

Felix Schwarz

1.19 Über Ultraconv ...

Über Ultraconv ...

=====

Wenn Sie wissen wollen, wie ich auf die Idee kam, dann klicken Sie hier.

Wenn Sie wissen wollen, welchen Status das Programm besitzt, dann lesen Sie weiter:

Ultraconv ist Shareware, daß heißt, die Software ist ein bißchen eingeschränkt:

- Anim5/Anim7S/Anim7L als Outputformat nicht
- Unterstützt keine Datatypes
- Kann weder invertieren, noch dithern.

Für die Vollversion ist lediglich eine Gebühr von 15 Mark zu entrichten und Sie können Ultraconv ohne Einschränkungen benutzen. Sie erhalten die aktuellste Version, sowie ein Überraschungsspiel und sind dann registrierter Nutzer.

Ihre Vorteile:

- uneingeschränkte Nutzung des Programms
- kostenloser Support
- Updatemöglichkeit auf zukünftige Versionen

Formular~drucken

Wenn Sie registrierter Benutzer sind, dürfen Sie die Ultraconv-Vollversion NICHT mehr weiterkopieren.

Schicken Sie 15 Mark (Eurocheque, Bargeld) an:

Fa. Armin Schwarz
Postfach 1516
D - 91066 Herzogenaurach
Germany

Danke. Damit sichern Sie die Zukunft von Ultraconv.

1.20 Wie funktioniert Ultraconv ?

Wie funktioniert Ultraconv ?

=====

Eine Frage, die die ganze Welt beschäftigt ;) !

Ultraconv geht folgendermaßen vor:

Aus den angegebenen Daten, wird ein Batch-File erzeugt, das unter T:Ultraconv.temp abgespeichert wird.

Dieses Batchfile wird dann per Execute ausgeführt.

Nun werden die Befehle zum bearbeiten der Bilder aus dem Paket NETPBM ausgeführt. Die Prozentanzeige funktioniert folgendermaßen:

1. Das Programm Percent (von mir!) wird gestartet und greift alle 3 Sekunden auf die Datei T:Prozent.pzt zu, in der steht, wieviel Prozent schon erledigt worden sind.
2. Diese Prozente werden mit Save [Prozent] abgespeichert.
3. Schließlich wird Percent durch Save END beendet.

1.21 Dithern

Dithern

=====

Bringt ein Bild auf 256 Farben und verwendet dabei den Floyd-Steinberg-Algorithmus. Sehr nützlich um HAM8-Bilder auf BMP, PCX, etc. zu bringen, da diese keinen 262144-Farbmodus (HAM8) haben. Diese Funktion ist nur in der Vollversion benutzbar.

1.22 HD-Installation

HD-Installation

=====

Ziehen Sie einfach die Schublade, in der sich Ultraconv befindet, in das Verzeichnis/die Schublade, in der Sie UC gerne installiert haben möchten. Fertig!

1.23 Andere Produkte

Andere Produkte

=====

Ausser diesem Konverter haben wir auch noch andere Produkte "im Angebot":

AMIGA:

=====

- Börse 2
Eine flexible Börsensimulation mit allem was dazugehört ("DAX", Rang, Musik, mehr als 10 versch. Aktien,etc)
Freeware
- BFGD
"Boot from CD" erscheint demnächst, und erlaubt es, von PD-CDs zu booten.
Shareware, 10 DM
- Startrek I
Weichen Sie Asteroiden aus und sammeln Sie diverse Extras ein!
Freeware

PC:

===

- Homemanager
Der Alleskönner! Verwaltet alles rund um
 - Persönliche Daten
 - Adressen und Telefon
 - Gesundheit
 - Schule
 - Schriftverkehr
 - Phono und Video
 - Fernsehen und Radio
 - Fahrzeuge
 - Einkaufen
 - Finanzen
 - Haushalt
 - Formulare drucken
 - Systemadministration
 - etc.

Einfach mit der Maus zu bedienen und vielseitig anwendbar. Mit ca. 100 seitigem Handbuch.

Knüllerpreis: 25.- DM

1.24 Greetings & Thanx

Greetings & Thanx

=====

to Scholle (the first registered user)
and Lemming (old Amiga-Fan A500 ;) and never working A4000)
and Starli (hello)

special thanx to my father for uploading

from MadMouse ;)

1.25 Biegen

Biegen

=====

Mit diesem Bildoperator können Sie ein Bild verbiegen.

Geben Sie im Eingabefeld an, um wieviel Grad es verbogen werden soll.

Zum besseren Verständnis betrachten wir folgende Skizze:

Input -> Rechnen -> Output

```
+-----+      ->      |Gr-/-----+
|Orig|         ->      |ad/ Output /
|inal|         ->      | /           /
+-----+         ->      |/_____/
```

Original ist das Eingangsbild.

Grad ist die Gradzahl, um die Sie das Bild verbiegen möchten.

Und Output ist das Bild, das wieder herauskommt