

Ultraconv

Felix Schwarz

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> Ultraconv		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY	Felix Schwarz	July 20, 2024	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	Ultraconv	1
1.1	Ultraconv 1.4 - Documentation	1
1.2	Inhalt	1
1.3	Der Autor stellt sich vor.. . . .	2
1.4	Rechtliches/Status	2
1.5	Danksagungen	4
1.6	History Pages	4
1.7	Entstehungsgeschichte	6
1.8	Andere Produkte	7
1.9	Systemvoraussetzungen	8
1.10	Installation auf HD	8
1.11	Starten von CD	9
1.12	Die Menüs	9
1.13	Die grafische Oberfläche	9
1.14	Filter-Development	10
1.15	Tips	11
1.16	-----	11
1.17	Laden...	11
1.18	Speichern...	11
1.19	Konvertieren	12
1.20	Über...	12
1.21	Iconify	12
1.22	Beenden	12
1.23	ausfüllen	13
1.24	Filter	13
1.25	Laden...	13
1.26	-----	13
1.27	Eingangsformate	13
1.28	Ausgangsformate	15
1.29	Skalieren	17

1.30 Drehen	17
1.31 Logo	17
1.32 Dithering	17
1.33 Biegen	18
1.34 Spread	18
1.35 Aufhellen	18
1.36 Dunkeln	19
1.37 Filter	19
1.38 Mixanimis	20
1.39 Erstes Bild	21
1.40 Letztes Bild.. . . .	23
1.41 Erstes Bild...	23
1.42 32/256/HAM6/HAM8	24
1.43 Anim F/X	24

Chapter 1

Ultraconv

1.1 Ultraconv 1.4 - Documentation

Ultraconv 1.4

(c) 1995-96 by Felix Schwarz

Welche Sprache sprechen(lesen) Sie ?

Which language do you speak(read) ?

English

Deutsch

1.2 Inhalt

Ultraconv 1.4

(C) 1995-96 by Felix Schwarz

Der Autor

Der Autor stellt sich vor

Rechtliches / Status

Registrierformular

Danksagungen

History-Pages

Entstehungsgeschichte

Andere Programme

Installation

Systemvoraussetzungen

Installation auf HD

Starten von CD

Dokumentation der Funktionen

Die Menüs

Die GUI

Filter-Development

Tips

1.3 Der Autor stellt sich vor..

Der Autor

=====

Der Autor lebt in Deutschland in einer Stadt nahe Erlangen.

Mit x Jahren fing er an, an einem ZX Spectrum zu programmieren, stieg nach ein paar Jahren auf einen Sinclair QL um, und hatte dann die Wahl zwischen AMIGA und PC. Er entschied sich fuer den AMIGA (2000), auf dem er in Grundausrüstung und Bridge-Board mehrere Jahre programmierte und gab nun eine Schuelerzeitschrift heraus... mit Hilfe von PageSetter 1.2 und DPaint III.

1993 legte er sich dann einen A1200 mit 120 MB-Festplatte zu, auf dem u.a. SpeakT und Ultraconv entstanden. Ergeizige Projekte wie Clip-Creator(ein Programm zur Erstellung von Video-Clips) und Finanzmanager scheiterten an seinem (damals) noch nicht ausgereiften Programmierstil. Bald schon schrieb er erste Spiele und stiess dann auf ein Programm namens Reflections 1.6. Der Reflections-Animator wurde bald ueberfaellig und das erste Spiel mit anständiger Optik wurde geschrieben. Schon bald darauf wurde Maxon Cinema 4D V2 Prof. angeschafft und größere Projekte realisiert. Langsam war dann eine Börsen-Simulation fällig und schon bald darauf erschien dieses Programm (Ultraconv).

1.4 Rechtliches/Status

Rechtliches/Status

=====

Status:

Dieses Programm ist Shareware. Die Sharewaregebühr beträgt lediglich 15.- DM. Sie erhalten als 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
- Ausgangsformate:
- Anim5
- Anim7L
- Anim7S
- JPEG
- TIFF
- 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!)

- frei konfig. Filter:
- Emboss
- Edge-Detect
- Flip-left
- Flip-top
- Frequency
- Intensity
- Invert
- Oil-painting (S/W)
- Show-fast
- ...

Sie erhalten zudem eine kostenlose Hotline.

Formular drucken

Haftung

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 5.- 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.

Urban Müller - für seine Unterstützung

Amiga Tech. - für die gesicherte Zukunft des Amiga!

allen Autoren

von PxM-Softw - für die Schöpfung eines erweiterbaren Konvertierpakets

Counterpoint - für Ihre guten MODS

den Benutzer - für das Benutzen dieses Programms

Grüße an:

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

Dave Haynie.

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

Diese Version.

- 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
- 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

1.7 Entstehungsgeschichte

Entstehungsgeschichte

=====

Auch wenn dieser Teil wahrscheinlich von niemanden gelesen wird :), so ist er dennoch für jeden empfehlenswert.

Oktober 1995 - Die Geburtsstunde von Ultraconv 1.0.

Problem: ca. 300 Bilder im HAM8-Format müssen auf doppelte Größe gebracht werden. 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,
fast samt und sonders eingebaut werden.
Februar 1996 - Ultraconv 1.4, also diese Version erreicht
die AMIGA-User.
Wer mehr Informationen über die Entstehungsgeschichte er-
halten will, der sollte sich das Archiv "gfx/conv/Ulconv12.lha"
aus dem Aminet herunterladen.

1.8 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

- BFCD

"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

- SpeakT

Spricht Text in Deutsch bzw. Englisch.

Aminet: util/misc/SpeakT.lha

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

1.9 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.

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 installiert ist mit weniger als 2 MB 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 Registrierformular Einstellungen Modules

Laden ... ausfüllen ... Filter Laden

Speichern ... Spielen

Konvertiere Stoppen

über ...

Iconify

Beenden

1.13 Die grafische Oberfläche

Die grafische Oberfläche

=====

Wählen Sie einfach die Funktion an:

lol Ultraconv 1.4 (c) 1995 by Felix Schwarz | |

| |

| +----- Eingang -----+ |

| | **ILBM** **Erstes Bild ... Letztes Bild ...** | |

```

| +-----+ |
| |
| +----- Operatoren -----+ |
| | Skaliere Drehen Logo Dithering Biegen | | Neu:
| | Spread Aufhellen Dunkeln Filter Mix-Anims | | Anim-F/X
| +-----+ |
| |
| +----- Ausgang -----+ |
| | HAM8 Erstes Bild ... 32 HAM-Correct | |
| +-----+ |
| |
| +----- Dateien -----+ |
| | Erstes Eingangsbild: | |
| | Letztes Eingangsbild: | |
| | Erstes Ausgangsbild: | |
| +-----+ |
| |
| +----- Verschiedenes -----+ |
| | Hilfe.. | |
| +-----+ |
| |
| +-----+ |
| | Konvertieren | |
| +-----+ |
| |
+-----+

```

1.14 Filter-Development

Filter-Development

=====

Wenn Sie wissen wollen, wie man Filter entwickelt, Macros verwendet und welche Variablen UConv bereitstellt, müssen Sie registrierter Benutzer sein und mich per Email kontaktieren.

1.15 Tips

Tips

=====

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 aber keinen 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_1.4 Iconify
```

1.16 -----

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.

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 Filter Ultraconv hinzufügen können.

Siehe auch:

[Filter - Development](#)

1.25 Laden...

Laden

=====

Hiermit laden Sie ein Protracker-Modul, daß Sie dann mit Spielen abspielen können.

Spielen

=====

Hiemit spielen Sie das mit "Laden" geladene Module ab.

Stoppen

=====

Hiermit stoppen Sie das mit "Spielen" gestartete Module.

1.26 -----

1.27 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

1.28 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

1.29 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

1.30 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!

1.31 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".

1.32 Dithering

Dithering

=====

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

1.33 Biegen

Biegen

=====

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

Zum besseren Verständnis, folgende Skizze:

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

|\\|

|\\Bild\\|

|Win-\\|

|ke|\\|

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

Beispiel

1.34 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

1.35 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

1.36 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](#)

1.37 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 2!). Mit dieser Version werden schon folgende Filter mit ausgeliefert:

Emboss

Edge-Detect(grau)

Edge-Detect(farbig)

Spiegeln links

Spiegeln Anfang

Frequency

Intensität

Invertieren

Rauschen niedrig

Rauschen mittel

Rauschen hoch

Öl (Grau/Schnell)

Öl (farbig/langsam)

Glätten 3

Glätten 5

Glätten 7

Zeige Bilder

Zeigt das Endergebnis an. Aber EXTREM langsam!

Zeige schnell

Zeigt das Endergebnis an. Grau aber schneller als

"Show Pics".

Wenn Sie selbst Filter entwickeln wollen, dann

schlagen Sie unter **Filter-Development** nach.

Viel Vergnügen!

1.38 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 es 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.

1.39 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.

- 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.)

- Animationen

Hier sollten Sie wissen, in welchem Format die Animation

vorliegt. Ultraconv stellt Ihnen zwei unterschiedliche

Ladeformate zur Verfügung:

- ANIMx (auf dem AMIGA geläufiges Format, meist durch ".anim" am Dateiende gekennzeichnet)

- FLI (gängiges PC-Format, meist durch ".FLI" am Dateiende gekennzeichnet.)

Tragen Sie den Namen der Animation als erstes Inputbild

ein. Als **letztes Bild** benötigt Ultraconv hier keine

Angabe.

1.40 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...

1.41 Erstes Bild...

Erstes Bild

=====

Hier müssen Sie wieder entscheiden, was Sie als Outputformat wählen:

- 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.

1.42 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.

1.43 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.

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!