

JIV_d

Jürgen Weinelt

COLLABORATORS

	TITLE : JIV_d		
ACTION	NAME	DATE	SIGNATURE
WRITTEN BY	Jürgen Weinelt	December 2, 2024	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	JIV_d	1
1.1	JIV Documentation	1
1.2	Autor und Copyright	1
1.3	Übersicht	2
1.4	Unterstützte Bilddatei-Formate	3
1.5	Unterstützte Grafik-Hardware	4
1.6	Weitergabe von JIV	4
1.7	Die Shareware-Lizenz	5
1.8	Installierung	6
1.9	Der JPEG-CODEC	7
1.10	Benutzung von der SHELL aus	7
1.11	Die Parameter	9
1.12	Aufruf von der Workbench	14
1.13	Farben, Dithering und DISPLAY	15
1.14	Verschiedenes	17
1.15	Hall Of Fame	18

Chapter 1

JIV_d

1.1 JIV Documentation

JIV Documentation \$VER: JIV_d_guide 1.19 (12-Apr-95)

Copyright

Übersicht

Weitergabe-Lizenz

Shareware-Lizenz

Installierung

Aufruf aus CLI oder SHELL

Aufruf von der Workbench

Die Parameter im Detail

Farben, Dithering und DISPLAY

Diverse Anmerkungen

Danksagungen

Hinweis: Dieses Dokument sollte unter Verwendung eines nicht-proportionalen Zeichensatzes angezeigt werden; geeignet ist beispielsweise ein Topaz- oder Courier-Zeichensatz.

1.2 Autor und Copyright

JIV unterliegt wie andere Computerprogramme auch dem Schutz des Urheberrechts. © Copyright by

Jürgen Weinelt
Franz-Ludwig-Straße 10

D-97072 Würzburg
Germany

jow@hcast.franken.de
jow@rz.uni-wuerzburg.de

Alle Rechte vorbehalten.

Bitte lesen Sie unbedingt auch die Weitergabe-Lizenz und die Shareware-Lizenz .

The JPEG codec is Copyright © 1994 Christoph Feck, TowerSystems. All Rights Reserved. It is based in part on the work of the Independent JPEG Group.

The JPEG codec is provided "AS-IS" and subject to change without prior notice; no warranties are made. All use is at your own risk. No liability or responsibility is assumed.

The Graphics Interchange Format(c) is the Copyright property of CompuServe Incorporated. GIF(sm) is a Service Mark property of CompuServe Incorporated.

Die Icons sind © Copyright 1995 by Michael Hohmann und dürfen ohne seine Erlaubnis nicht für andere Programme verwendet werden.

1.3 Übersicht

Übersicht

JIV ist ein Programm, mit dem man Computergrafiken anzeigen kann. Ich kann mir denken, daß Sie sich nun fragen, warum ich denn noch so ein Ding schreiben mußte... nun, die folgende Liste von Features sollte diese Frage hoffentlich beantworten:

- JIV unterstützt viele verschiedene Dateiformate .
- JIV unterstützt verschiedene Grafik-Hardware
- JIV kann übergroße Bilder mit Autoscroll anzeigen.
- JIV kann fast beliebig lange Listen von Grafikdateien abarbeiten und unterstützt auch das AmigaDOS-Patternmatching.
- JIV kann die Farbenzahl von Bildern reduzieren ("Dithering") und so auch solche Bilder anzeigen, die die Fähigkeiten Ihrer Grafik-Hardware eigentlich übersteigen.
- JIV bietet einen Endlos-Modus, in dem eine Serie von Bildern wieder und wieder angezeigt wird. Das eignet sich zum Beispiel hervorragend für Schaufenster-Präsentationen.

Diese Fähigkeiten haben natürlich auch Ihren Preis - JIV ist

vermutlich keine gute Wahl, wenn Sie nur ein relativ "kleines" Amiga-System besitzen. JIV benötigt recht viel RAM und (unter gewissen Voraussetzungen) auch eine ganze Menge Rechenleistung.

Als Minimal-Konfiguration benötigt JIV:

- 68000 oder besser.
- AmigaOS 2.04 (V37) oder besser.
- 1 MByte RAM oder mehr.

Mit dieser Konfiguration können Sie kleine bis mittelgroße Bilder anzeigen; typische VGA-Bilder mit 640x480x8 sollten gerade noch möglich sein.

Ich empfehle für JIV folgende Konfiguration:

- 68030 oder besser.
- AmigaOS 3.1 (V40) oder besser.
- 4 MBytes RAM oder mehr.
- Festplatte.

Mit dieser Konfiguration sollten Sie fast alle Bilder anzeigen können, die Ihnen normalerweise begegnen können. Etwas mehr RAM schadet jedoch sicherlich nicht :-). Eine Grafikkarte ist nötig, um 24-bit-Grafiken ohne Dithering darstellen zu können.

1.4 Unterstützte Bilddatei-Formate

Unterstützte Bilddatei-Formate

- GIF (der komplette GIF87a-Standard, dazu eine Untermenge von GIF89a).
 - BMP (MS-Windows- und OS/2-Varianten, derzeit aber nur unkomprimiert).
 - IFF-ILBM (einschließlich HAM6-, HAM8-, EHB- und 24-bit-Format).
 - PNM-Bilder (PBM, PGM und PPM) sowohl in binärer Form als auch im ASCII-Format.
 - PCX (8-bit, 24-bit, monochrom und _manche_ 4-bit).
 - JPEG/JFIF, falls der JPEG CODEC installiert ist.
-

1.5 Unterstützte Grafik-Hardware

Unterstützte Grafik-Hardware

- alle nativen Amiga-Chipsätze (OCS, ECS und AGA).
- A2024.
- Picasso-II/Village-Emulation.
- Cybergraphics-Emulation.
- Generischer Modus; alle Grafikkarten, die sich über eine Intuition-/Workbench-Emulation ins System einbinden, sollten mit dem generischen Modus funktionieren (wenn auch nur mit maximal 256 Farben). Getestet mit der Picasso-II-Emulation. Meine Beta-Tester haben JIV erfolgreich mit der Cybergraphics-Emulation auf Picasso-II, Spectrum und Retina eingesetzt.

1.6 Weitergabe von JIV

Die Weitergabe-Lizenz

Diese Version von JIV darf auf nicht-kommerziellem Weg frei weitergegeben werden. Dabei muß stets das gesamte Archiv intakt und unverändert weitergegeben werden. Dateien dürfen also weder hinzugefügt, noch weggelassen, noch in veränderter Form weitergegeben werden.

Erlaubt ist insbesondere:

- Die Weitergabe im Rahmen von PD-Sammlungen auf Disketten.
- Die Weitergabe im Rahmen von PD-Sammlungen auf CDROM, aber nur in archivierter Form. Andernfalls benötigen Sie eine besondere Lizenz vom Autor .
- Die Weitergabe im Rahmen der elektronischen Datenfernübertragung ("DFÜ"), zum Beispiel per EMail, FTP oder über sogenannte Mailbox-Systeme.

Das Verbot, veränderte Archive weiterzugeben, gilt insbesondere auch für Mailboxen und deren diverse Werbetexte!

Verboten ist insbesondere:

- Die Weitergabe unvollständiger oder veränderter Archive, sowie die Weitergabe veränderter/gepatchter Dateien aus diesem Archiv.
 - Die Weitergabe von JIV auf CDROM in lauffähig installierter Form, außer es wurde zuvor eine spezielle Lizenz mit dem Autor von JIV ausgehandelt.
-

- Die Weitergabe von JIV (egal in welcher Form) auf CDROMs, die Bildersammlungen enthalten, außer es wurde zuvor eine spezielle Lizenz mit dem Autor von JIV ausgehandelt.\$^1\$
- Die Weitergabe von JIV in Verbindung mit kommerziellen Produkten (Hardware, Software oder andere), außer es wurde zuvor eine spezielle Lizenz mit dem Autor von JIV ausgehandelt.

Bitte unterscheiden Sie sorgfältig zwischen dieser Weitergabe-Lizenz, die die Bedingungen für die Weitergabe von JIV festlegt, und der Shareware-Lizenz, die die Bedingungen für die Benutzung von JIV festlegt.

\$^1\$ JIV darf auf folgenden CDROMs und CDROM-Serien in archivierter Form weitergegeben werden, auch wenn diese CDROMs Bildersammlungen enthalten:

- Aminet
- Fish
- Saar/AMOK

Installierung in lauffähiger Form auch bei diesen CDROMs nur nach Rücksprache mit dem Autor von JIV.

Angela Schmidt hat meine Erlaubnis, JIV auf dem Meeting-Pearls-II-CDROM sowohl in archivierter, als auch in entpackter, direkt lauffähiger Form zu installieren.

1.7 Die Shareware-Lizenz

Die Shareware-Lizenz

Ich habe in letzter Zeit immer häufiger die Aussage hören müssen, daß das Shareware-Konzept in seiner ursprünglichen Form heute nicht mehr funktionsfähig sei. Man müsse Programmversionen mit diversen Einschränkungen in Umlauf bringen, um überhaupt eine gewisse Zahl von Registrierungen zu erhalten. Man müsse sogenannte "Nerv-Requester", "Keyfiles" oder gar Kopierschutzmaßnahmen in ein Sharewareprogramm einbauen, war zu hören.

Betrachten Sie dieses Release von JIV als Experiment.

Ich bringe eine Version von JIV in Umlauf, die in keiner Weise eingeschränkt ist. Testen Sie diese Version nach Belieben. Wenn Sie sich davon überzeugt haben, daß JIV Ihren Ansprüchen genügt, und Sie das Programm gerne dauernd benutzen möchten, dann – und nur dann – registrieren Sie sich als JIV-Benutzer, indem Sie mir den Geldbetrag schicken, den JIV für Sie persönlich wert ist.

Falls ich zur Ansicht (Einsicht?) kommen sollte, daß mein Experiment gescheitert ist, werde ich zukünftige Versionen

von JIV auch nur noch mit gewissen Einschränkungen zugänglich machen und die Vollversionen nur noch an registrierte Benutzer abgeben.

Der Rücklauf der ersten veröffentlichten Version war noch schlechter als erwartet – keine einzige Registrierung. Ich gebe ja zu, daß diese erste Version bei manchen Operationen recht langsam war, aber so ein Ergebnis ist nicht gerade ermutigend. Ich sehe zwei mögliche Gründe: entweder, niemand benutzt JIV, oder die, die es benutzen, wollen nichts bezahlen. Ich bin mir nicht sicher, welche Alternative ich deprimierender finde. Bedenken Sie: wenn Sie JIV benutzen, kann es doch nicht völlig ohne jeden Wert für Sie sein...

Die Entscheidung liegt nun bei Ihnen.

Falls Sie sich nicht sicher sind, mit welchem Betrag Sie sich als JIV-Benutzer registrieren lassen sollten, können Sie die folgende Liste als unverbindlichen Vorschlag betrachten:

- Falls Sie JIV nur gelegentlich verwenden, um sich ein paar Bilder anzusehen, könnten Sie 10 DM (oder 5-10 US\$) schicken.
- Falls Sie JIV regelmäßig benutzen, schlage ich einen Beitrag von 20-40 DM vor (oder 15-25 US\$).
- Falls Sie JIV für geschäftliche Präsentationen oder andere kommerzielle Anwendungen nutzen, halte ich einen Beitrag von 50-60 DM für angemessen (oder 30-40 US\$).

Bitte beachten Sie, daß "kommerziell" sich in diesem Zusammenhang nicht auf die kommerzielle Weitergabe, z.B. auf CDROM, erstreckt. Die Betonung liegt auf Anwendung. Bitte lesen Sie in diesem Zusammenhang unbedingt auch die Weitergabe-Lizenz .

Dies sind, wie bereits erwähnt, nur unverbindliche Vorschläge. Entscheiden Sie selbst, wieviel JIV für Sie wert ist.

Bitte schicken Sie Ihren Shareware-Beitrag an den Autor . Wie das genau geht, können Sie in der Datei "registration_d.txt" nachlesen.

Bitte unterscheiden Sie sorgfältig zwischen dieser Shareware-Lizenz, die die Bedingungen für die Benutzung von JIV festlegt, und der Weitergabe-Lizenz , die die Bedingungen für die Weitergabe von JIV festlegt.

1.8 Installierung

Die Installierung von JIV

... ist kinderleicht.

Wirklich.

Glauben Sie mir. :-)

Nachdem Sie das JIV-Archiv entpackt haben (diesen Schritt haben Sie bereits hinter sich, sonst könnten Sie diese Anleitung nicht lesen), kopieren Sie JIV (das Programm) einfach in ein Verzeichnis, das in Ihrem Default-Suchpfad liegt. Falls Sie von der Workbench aus arbeiten, ziehen Sie einfach das JIV-Programmicon in eine Schublade Ihrer Wahl.

Das war's schon - hat's sehr wehgetan? :-)

Falls Sie auch JPEG-Bilder betrachten möchten, müssen Sie allerdings noch den JPEG CODEC installieren.

1.9 Der JPEG-CODEC

Der JPEG-CODEC und -Datatype

Im Unterverzeichnis "JPEG" befindet sich der JPEG-CODEC, den Sie installieren müssen, um mit JIV auch JPEG/JFIF-Bilder betrachten zu können. Bitte beachten Sie, daß der JPEG-Datatype nicht unbedingt benötigt wird, der CODEC genügt völlig - das ist wichtig, falls Sie noch die Kickstart-version 2.x verwenden, die keine Datatypes zuläßt.

Um den JPEG-CODEC zu installieren, klicken Sie einfach das Installer-Icon im "JPEG"-Unterverzeichnis an.

The JPEG codec is Copyright © 1994 Christoph Feck, TowerSystems. All Rights Reserved. It is based in part on the work of the Independent JPEG Group.

The JPEG codec is provided "AS-IS" and subject to change without prior notice; no warranties are made. All use is at your own risk. No liability or responsibility is assumed.

1.10 Benutzung von der SHELL aus

Aufruf aus CLI oder SHELL

Um JIV aus einem CLI oder einer SHELL heraus zu starten, geben Sie einfach "JIV" ein, gefolgt von eventuell gewünschten Parametern.

Die Parameter-Schablone sieht so aus:

JIV F=FILE/M/A, D=DELAY/K/N, W=WAIT/K/N, C=CENTER/S,
Q=QUIET/S, V=VERBOSE/S, E=ERASE/S, VERSION/S,

```
DISPLAY/K,    WIDTH/K/N,    HEIGHT/K/N,    DEPTH/K/N,  
P=PROGRESS/S, ENDLESS/S,    S=SEQUENCE/K, H=HIDE/S,  
DITHER/K
```

Keine Panik, bitte. Die Kommandozeile kann zugegebenermaßen ein wenig lang werden, aber die meisten dieser Parameter werden Sie im Normalfall nicht benötigen. Wenn Sie einfach nur ein Bild ansehen möchten, geben Sie einfach ein:

```
JIV bildname
```

und warten, bis das Bild erscheint. Das war's auch schon.

Wenn Sie zum Beispiel "nackerte.gif" betrachten wollen, geben Sie ein:

```
JIV nackerte.gif
```

Nachdem das Bild erscheint, wartet JIV auf eine Eingabe von Ihnen. Was Sie genau eingeben ist egal (Sie können eine Taste auf der Tastatur drücken oder auch eine der Maustasten).

Übergroße Bilder werden mittels AutoScroll dargestellt, das heißt, während JIV wartet, können Sie den sichtbaren Bildausschnitt durch einfaches Bewegen des Mauszeigers verschieben.

Wenn Sie erst ein wenig mit JIV vertraut geworden sind, werden Sie sicherlich auch die etwas fortgeschritteneren Features ausprobieren wollen. Hier ist die vollständige Parameterliste mit ausführlichen Erklärungen. Bei der Eingabe der SHELL/CLI-Parameter ist die Groß-/Kleinschreibung übrigens nicht weiter wichtig.

Beispiele:

```
JIV display=a2024 center progress foo.bmp
```

Zeigt "foo.bmp" auf einem A2024-Monitor an, und zwar zentriert und mit Statuszeile (die in diesem Fall jedoch nicht besonders aussagekräftig ausfällt).

```
JIV (f|g|h)#?.bmp delay=4 width=1024 height=768 progress
```

Zeigt alle BMP-Bilder, die mit einem "f", "g" oder "h" beginnen, auf einem 1024x768 großen Screen an (was nur in Verbindung mit einer Grafikkarte sinnvoll möglich sein dürfte). Weiterhin erscheint die Statuszeile, und JIV wartet zwischen den Bildern jeweils 4 Sekunden lang.

```
JIV display=native bla.gif
```

Der "NATIVE"-Treiber schreibt direkt in die Screen-Bitmap. Falls Ihr Amiga noch mit Kickstart 2.x läuft, ist das deutlich schneller. Falls Sie jedoch eine Grafikkarte haben, müssen sie darauf achten, daß Sie "NATIVE" nicht in Verbindung mit einem Grafikkarten-Screen verwenden (kann schlimmstenfalls zum Absturz

führen!).
Falls Sie Kickstart 3.x verwenden, sollten Sie
"NATIVE" nicht benutzen, da es für Sie keine Vorteile
bietet.

Sie können JIV übrigens jederzeit beenden, indem Sie in dem
Shell-Fenster, von dem aus das Programm gestartet wurde,
CTRL-C (Control-C) eingeben. Außerdem können sie auf dem
Bildanzeige-Screen "q", "Q" oder "CTRL-C" benutzen, wenn
JIV gerade auf einen Mausklick oder eine Taste wartet.

Wenn Sie das Programm von der Workbench aus gestartet
haben, erscheint ebenfalls ein Fenster, in dem Sie das
CTRL-C eingeben können.

1.11 Die Parameter

Die Parameter

FILE Die Liste der Namen der Dateien, die angezeigt
werden sollen. Sie können jedes gültige AmigaDOS-
Namensmuster verwenden, also zum Beispiel "a#?.gif",
um alle GIF-Bilder anzuzeigen, deren Name mit "a"
beginnt.

Sie müssen stets mindestens einen Dateinamen angeben.

"FILE" kann nicht als Icon-Tooltype angegeben
werden (beim Aufruf von der Workbench aus).

DELAY Die Verzögerungszeit (in Sekunden) zwischen zwei
aufeinanderfolgenden Bildern. Darin ist nicht die
Zeit enthalten, die zum Laden der Bilder und zur
Vorbereitung der Anzeige benötigt wird.

Wenn Sie den DELAY-Parameter nicht angeben, wartet
JIV solange, bis eine Taste (Tastatur oder Maus)
gedrückt wird. Dies ist also ein anderes Verhalten
als bei Angabe von DELAY=0 (garnicht warten).

Beispiel: Wenn Sie DELAY den Wert 5 geben, lädt JIV
das erste Bild, wartet dann 5 Sekunden lang, lädt dann
das zweite Bild, wartet wieder 5 Sekunden u.s.w.

Anwendungsbeispiel: DELAY=10

WAIT Eine GIF-Datei kann mehr als ein Bild enthalten (eine
kleine Dia-Show zum Beispiel, oder sogar eine kurze
Animation). Mit WAIT können Sie die Zeit einstellen,
die JIV zwischen zwei dieser Bilder abwartet.

Wenn Sie den WAIT-Parameter nicht angeben, zeigt JIV
die Bilder so rasch wie möglich an, also ohne
zusätzliche Wartezeit.

Anwendungsbeispiel: WAIT=8

CENTER Bilder zentriert anzeigen; wenn also ein Bild kleiner als der zur Anzeige verwendete Screen ist, setzt JIV dieses Bild in die Mitte des Screens.

Unter bestimmten Bedingungen kann es erscheinen, als ignorierte JIV dieses Feature; ein Beispiel:

```
(test.iff sei 600x300 Pixel groß)
```

```
JIV CENTER DISPLAY=GENERIC test.iff
```

Dieser Befehl wird mit ziemlicher Sicherheit das Bild unzentriert auf Ihrem Monitor darstellen, weil JIV im "GENERIC"-Modus normalerweise immer einen Screen öffnen kann, der genau den Abmessungen des Bildes entspricht. Wenn der Screen aber ebenso groß wie das Bild ist, kann das Bild logischerweise nicht zentriert werden.

Der folgende Befehl dagegen:

```
JIV CENTER DISPLAY=picasso test.iff
```

wird normalerweise zu einer zentrierten Anzeige des Bildes führen, da im "PICASSO"-Modus nur Screens in bestimmten, fest vorgegebenen Auflösungsstufen geöffnet werden können. In diesem Fall wird das normalerweise ein Screen mit der Abmessung 640x480 sein, sodaß das Bild mit einem oberen und unteren Rand von jeweils 90 Pixels und einem linken und rechten Rand von jeweils 20 Pixels zentriert werden wird.

Wenn Sie die Zentrierung also unabhängig vom Anzeige-Modus erzwingen wollen, sollten Sie stets die gewünschten Screen-Abmessungen mit Hilfe der WIDTH- und HEIGHT-Parameter mit vorgeben

```
JIV CENTER WIDTH=640 HEIGHT=400 test.iff
```

wird das Bild also unabhängig vom DISPLAY-Typ stets zentriert anzeigen.

Anwendungsbeispiel: CENTER

QUIET Unterdrückt die diversen Meldungen, die JIV während seiner Arbeit normalerweise ausgibt. Nur, wenn ein nicht zu korrigierender Fehler auftritt, wird noch eine Fehlermeldung ausgegeben.

Anwendungsbeispiel: QUIET

VERBOSE Veranlaßt JIV, zusätzliche Informationen auszugeben, während ein Bild geladen wird. VERBOSE widerruft implizit auch den "QUIET"-Parameter (falls angegeben).

Falls JIV einmal mit einer undurchsichtigen Fehlermeldung abbrechen sollte, können Sie auch versuchen, es nochmal mit dem VERBOSE-Parameter zu starten. JIV gibt dann oft eine ausführlichere Fehlermeldung aus.

Anwendungsbeispiel: VERBOSE

ERASE Veranlaßt JIV, den Bildschirm zwischen den Teilbildern einer GIF-Datei jeweils zu löschen. Was es mit diesen "Teilbildern" auf sich hat, können Sie beim "WAIT"-Parameter nachlesen.

Anwendungsbeispiel: ERASE

VERSION Gibt diverse Versionsangaben zu den einzelnen Komponenten von JIV aus, dazu eine Liste der Personen, die an der Entstehung von JIV entscheidenden Anteil hatten. Der praktische Wert dieses Parameters liegt nahe bei Null, aber möglicherweise finden Sie die ausgegebenen Informationen interessant oder amüsant.

Hinweis: Es ist nicht möglich, "VERSION" als einzigen Parameter anzugeben, weil ja stets mindestens ein "FILE"-Parameter vorhanden sein muß. Ich würde dieses Verhalten wohlwollend als "Mis-Feature" bezeichnen. :-)

Anwendungsbeispiel: VERSION

DISPLAY Gibt explizit an, welche Art von Grafik-Hardware zur Anzeige verwendet werden soll. Gültige Angaben sind derzeit:

GENERIC Dies ist auch die Voreinstellung. JIV versucht dann, abhängig von den Fähigkeiten Ihres Systems einen geeigneten Anzeige-Modus zu finden.

Falls Ihre Betriebssystemversion kleiner als 3.0 (V39) ist, testet JIV eine feste Liste von PAL- und NTSC-Modi.

Falls Sie mindestens die Betriebssystem-Version 3.0 (V39) laufen haben, benutzt JIV die Systemfunktion BestModeIDA(), um einen geeigneten Anzeige-Modus zu finden.

WARNUNG. Falls Sie eine A4000-Kickstart-Datei auf einem Computer mit einer CPU <= 68020 verwenden sollten, wird der Aufruf von BestModeIDA() mit ziemlicher Sicherheit zum Absturz führen. Dies ist kein Bug von JIV.

NATIVE Zeigt ein Bild auf einem nativen Amiga-

Screen an. Dies ist schneller als GENERIC, falls Sie noch Kickstart 2.x verwenden. Unter Kickstart 3.x bietet NATIVE keine Vorteile und sollte nicht verwendet werden. Falls Sie eine Grafikkarte haben, müssen Sie darauf achten, daß Sie NATIVE nicht in Verbindung mit einem Grafikkarten-Screen verwenden, es könnte schlimmstenfalls zu einem Absturz des Systems führen!

PICASSO Öffnet einen Picasso-Screen (unter Umgehung der Intuition-Emulation). Falls Sie 24-bit-Truecolor-Bilder ohne Dithering anzeigen möchten, müssen Sie diesen Modus angeben.

Falls Sie DISPLAY=PICASSO angeben, obwohl in Ihrem System keine Picasso-II vorhanden ist (oder falls die Treibersoftware nicht eingebunden ist), bricht JIV mit einer Fehlermeldung ab.

CYBER Öffnet einen Cybergraphics-Screen. Falls Sie 24-bit-Truecolor-Bilder ohne Dithering anzeigen wollen, müssen Sie diesen Modus angeben.

Falls Sie DISPLAY=CYBER angeben, obwohl in Ihrem System keine Cybergraphics-Emulation vorhanden ist, bricht JIV mit einer Fehlermeldung ab.

A2024 Zeigt ein Bild auf einem 8-farbigem PAL-Bildschirm auf einem A2024-Monitor an. Das sollte im Prinzip auch auf einem NTSC-System funktionieren, wurde aber nur auf PAL-Geräten getestet. Falls es mit diesem Modus Probleme geben sollte, wenden Sie sich bitte an mich.

Im A2024-Modus werden die WIDTH-, HEIGHT- und DEPTH-Parameter ignoriert.

Anwendungsbeispiel: DISPLAY=GENERIC

WIDTH Erzwingt eine bestimmte Screen-Breite. Ich verwende beispielsweise eine Workbench mit 1024x768 Punkten Auflösung (auf einer Picasso-II-Karte). Wenn ich nun ein Bild in einer anderen Auflösung anzeige, muß sich mein Monitor erst an diese neue Auflösung anpassen, was zu einem deutlich hörbaren, häßlichen Klick-Geräusch führt.

Solche Umschaltungen kann man vermeiden, indem man eine bestimmte Auflösung erzwingt. Ich rufe JIV daher meistens folgendermaßen auf:

JIV WIDTH=1024 HEIGHT=768 DEPTH=8

Anwendungsbeispiel: WIDTH=640

HEIGHT Erzwingt eine bestimmte Screen-Breite. Vergl. "WIDTH".

Anwendungsbeispiel: HEIGHT=480

DEPTH Erzwingt eine bestimmte Screen-Tiefe (Farbenzahl).
Die gültigen Tiefenbereiche hängen von der Art
Ihrer Grafikhardware ab:

OCS/ECS: 1...5 (2...32 Farben)

AGA: 1...8 (2...256 Farben)

PICASSO: Im "DISPLAY=GENERIC"-Modus, 1...8 (2...256
Farben)

Im "DISPLAY=PICASSO"-Modus, 8, 16 und 24
(256 Farben, 65536 Farben bzw. 16 Millionen
Farben).

Im "DISPLAY=PICASSO"-Modus können Sie zwar
auch Tiefen von 1...7 angeben, erhalten aber
trotzdem stets einen Screen mit der Tiefe 8
(das ist ein "Feature" der Picasso-Treiber).

CYBER: Wie PICASSO.

Anwendungsbeispiel: DEPTH=4

PROGRESS Blendet eine Statuszeile am oberen Rand des
angezeigten Bildes ein. In zukünftigen Versionen von
JIV wird daraus eine richtige Balken-Anzeige werden,
die das Fortschreiten des Ladevorganges anschaulich
macht.

Anwendungsbeispiel: PROGRESS

ENDLESS Normalerweise beendet sich JIV selbst, nachdem alle
angegebenen Bilder angezeigt wurden. Wenn Sie jedoch
ENDLESS angeben, wird die Bildfolge endlos wiederholt.

Anwendungsbeispiel: ENDLESS

SEQUENCE JIV zeigt Bilder normalerweise in derselben
Reihenfolge an, in der die Dateinamen angegeben wurden
(bei Aufruf über die Workbench ist das die Reihenfolge,
in der die Bild-Icons angeklickt wurden). Mit dem
SEQUENCE-Parameter können Sie explizit wählen, ob die
Bilder in der normalen Reihenfolge (FORWARD) oder in
umgekehrter Reihenfolge (REVERSE) angezeigt werden.

Zukünftige Versionen von JIV werden zusätzliche
Möglichkeiten bieten - "RANDOM" zum Beispiel, sodaß
die Bilder auch in zufälliger Reihenfolge gezeigt
werden können.

Anwendungsbeispiel: SEQUENCE=REVERSE

HIDE Normalerweise lädt JIV ein Bild, bereitet dann verdeckt die Anzeige vor und bringt schließlich den verdeckten Screen in den Vordergrund. Wenn Sie HIDE angeben, überspringt JIV diesen letzten Schritt, sodaß Sie den verdeckten Bildschirm von Hand in den Vordergrund bringen können/müssen.

Anwendungsbeispiel: HIDE

DITHER Der DITHER-Parameter kann zwei Werte haben:

QUICK JIV verwendet diverse Abkürzungen, wenn für die Anzeige auf Ihrer Grafikhardware die Farbenzahl eines Bildes verringert werden muß. Die Art dieser Abkürzungen hängt von Art und Umfang der benötigten Farbreduzierung ab, aber man kann allgemein sagen, daß die aus DITHER=QUICK resultierenden Darstellungen immer von recht geringer Qualität sind und nur als rasche Vorschau verwendet werden sollten.

Ausnahme: Falls Sie DISPLAY=A2024 benutzen, sollten Sie DITHER=QUICK angeben, wenn Sie Liniengraphiken oder Bilder mit viel Text anzeigen möchten.

RANDOM JIV verwendet qualitativ hochwertige Verfahren zur Reduzierung der Farbenzahl; zum dithern wird das sogenannte random-dithering eingesetzt.

Dies ist die normale Vorgabe.

Anwendungsbeispiel: DITHER=QUICK

1.12 Aufruf von der Workbench

Aufruf von der Workbench

JIV kann auf zwei verschiedene Arten von der Workbench aus aufgerufen werden:

1 Als "Default tool" ("Vorgegebenes Werkzeug")

Sie können JIV als Default Tool in ein Bild-Icon eintragen und bildspezifische Parameter im "Tool Type"-Feld vorgeben. Wenn Sie dann das Bild-Icon anklicken, wird JIV geladen und zur Anzeige des Bildes benutzt.

2 Über "Multi-selection" ("Mehrfach-Auswahl")

Klicken Sie ein Bild-Icon an (nur ein einfacher Mausklick, kein Doppelklick), drücken Sie dann die Shift-Taste auf der Tastatur und klicken Sie (während die Shift-Taste gedrückt ist) beliebig weitere Bild-Icons an. Zuletzt klicken Sie (mit einem Doppelklick) das JIV-Programmicon an (wobei die Shift-Taste noch gedrückt sein muß).

In beiden Fällen können Sie allgemeine Parameter vorgeben, indem Sie sie in das "Tool Type"-Feld des JIV-Programmicons eintragen, und Sie können Bild-spezifische Parameter einstellen, indem Sie sie in das "Tool Type"-Feld des Bildicons eintragen.

Die Parameter sind im Prinzip die gleichen, wie beim Aufruf von der SHELL aus auch – mit zwei wichtigen Unterschieden: die "Tool Types" müssen großgeschrieben werden, und Sie können den "FILE"-Parameter nicht verwenden.

Wenn Sie das JIV von der Workbench aus gestartet haben, erscheint ein Fenster, in dem Sie jederzeit CTRL-C eingeben können, um das Programm zu unterbrechen.

Beispiele für Tool Types:

(Im JIV-Programmicon)

```
DISPLAY=A2024
CENTER
PROGRESS
```

Voreingestellt ist die Anzeige auf einem A2024-Monitor, wobei das Bild zentriert wird und die Statuszeile eingeblendet wird.

(In einem Bildicon)

```
CENTER
WIDTH=1024
HEIGHT=768
PROGRESS
```

Ersetzt eventuelle Voreinstellungen für die Parameter CENTER, WIDTH, HEIGHT und PROGRESS, die im JIV-Programmicon gemacht worden sein könnten.

1.13 Farben, Dithering und DISPLAY

Farben, Dithering und DISPLAY

Die Anzeige von Farben und das Dithering hängen wesentlich von Ihrer Grafik-Hardware ab, sowie von den Werten der DISPLAY- und DEPTH-Parameter. DISPLAY und DEPTH haben ihrerseits eine Rückwirkung auf die WIDTH- und Height-Parameter.

Beispiele (in der SHELL -Syntax):

(alle Beispiele gehen von einem 640x480-Punkte JPG-Farbbild aus. "JPG-Farbbild" bedeutet 24bit-Truecolor).

- JIV DISPLAY=GENERIC DEPTH=8 test.jpg

wird fehlschlagen, außer Sie verfügen über einen Amiga mit AGA oder Picasso-II. Andere Grafikkarten sollten ebenfalls ausreichen, vorausgesetzt, sie binden sich über eine pseudo-systemkonforme Intuition-Emulation ins System ein.

Auf einem AGA-System erhalten Sie einen 8bit-Screen, wobei die Auflösung von dem in den Preferences eingestellten Monitor-Typ abhängt (PAL: 640x480x8, NTSC: 640x400x8, Multiscan: 640x480x8). Diese Auflösungen hängen evtl. auch von den Overscan-Prefs ab.

Auf einer Picasso-II erhalten Sie einen 640x480x8-Screen.

- JIV DISPLAY=GENERIC DEPTH=5 test.jpg

wird das Truecolor-Bild auf eine 32-Farb-Palette dithern. Diese Einstellungen sollten mit jeder unterstützten Grafik-Hardware (außer A2024, versteht sich) funktionieren. Auf OCS- und ECS-Amigas erhalten Sie Screens mit 320x256x5 (PAL) bzw. mit 320x200x5 (NTSC). Auf AGA hängt die Auflösung wiederum von den Monitor-Prefs ab (Sie könnten DEPTH auf bis zu 8 hochsetzen bei AGA). Auf einer Picasso-II erhalten Sie einen 640x480x5-Screen.

- JIV DISPLAY=GENERIC DEPTH=4 test.jpg

wird das Truecolor-Bild auf eine 16-Farb-Palette dithern. Diese Einstellungen sollten mit jeder unterstützten Grafik-Hardware (außer A2024, versteht sich) funktionieren. Auf OCS- und ECS-Amigas erhalten Sie Screens mit 640x480x4 (PAL) bzw. mit 640x400x4 (NTSC). Auf AGA hängt die Auflösung wiederum von den Monitor-Prefs ab (Sie könnten DEPTH auf bis zu 8 hochsetzen bei AGA). Auf einer Picasso-II erhalten Sie einen 640x480x4-Screen.

- JIV DISPLAY=PICASSO test.jpg

öffnet einen Truecolor-Screen (24bit) auf einer Picasso-II.

- JIV DISPLAY=PICASSO DEPTH=8 test.jpg

dithert das Bild auf 256 Farben auf einer Picasso-II.

- JIV DISPLAY=PICASSO DEPTH=16 test.jpg

zeigt das Bild unter Verwendung eines 65536 (5x6x5) großen Farbraumes an. Das ist schon recht dicht an einer Truecolor-Darstellung, es wird auch keinerlei Dithering mehr durchgeführt.

- JIV DISPLAY=PICASSO DEPTH=5 test.jpg

dithert das Bild auf 256 Farben auf einer Picasso-II. Dies ist ein Sonderfall, weil bei DISPLAY=PICASSO auch DEPTH-Werte von weniger als "8" stets einen 8bit-tiefen Screen öffnen. :-)

- Alles für DISPLAY=PICASSO gesagte gilt genauso auch für DISPLAY=CYBER.

1.14 Verschiedenes

Verschiedenes

Geplante Erweiterungen:

- Unterstützung für weitere Grafik-Hard- und Software (Retina?)
- Unterstützung für weitere Grafik-Dateiformate:
 - TIFF
 - Icon
 - XBM
 - Targa
 - andere
- AREXX-Port
- Bildbearbeitung und Formatkonvertierung (SAVE-Option)

Bekannte Probleme / Bugs:

- Der VERSION-Parameter kann nicht alleine für sich angegeben werden. Es muß auch mindestens ein Bild-Dateiname mitgegeben werden. Ja, das ist nicht allzu schön. Nein, ich habe nicht vor, das in absehbarer Zeit zu ändern, so schlimm ist es nun auch wieder nicht. :-)
- Falls Sie eine A4000/040-Kickstartdatei auf einem Computer verwenden, der nur eine CPU <= 68020 besitzt, kann die Verwendung von "DISPLAY=GENERIC" zum Absturz führen. Dies ist kein Fehler von JIV. Die Betriebssystem-Funktion BestModeIDA(), die bei "DISPLAY=GENERIC" benutzt wird, scheint in den A4000-Kickstarts eine Instruktion zu enthalten, die nur auf Prozessoren >=68030 erlaubt ist.

Es gibt nur zwei Personenkreise, die solche A4000-Kickstart-Dateien auf Prozessoren kleiner 68030 verwenden: ehemalige registrierte Amiga-Entwickler sowie Raubkopierer.

- Falls Sie die Bildanzeige durch Klicken der linken Maustaste beenden wollen, sollten Sie den Mauszeiger zunächst etwas nach unten verschieben. Am oberen Bildschirmrand ist nämlich

noch unsichtbar die Titelleiste des Screens vorhanden, sodaß Sie den Screen noch nach oben oder unten ziehen können.

- Der "DISPLAY=GENERIC"-Modus ist auf älteren AmigaOS-Versionen (vor 3.0/V39) sehr langsam, weil JIV in diesem Modus stets WritePixelLine8() verwendet. WritePixelLine8() wurde erst mit AmigaOS 3.0 (V39) auf hohe Geschwindigkeit hin optimiert. Ggfs. können Sie aber DISPLAY=NATIVE verwenden, das genau für diese Fälle eingebaut wurde.
- Falls sie die Cybergraphics-Emulation benutzen, stellen Sie bitte sicher, daß mindestens die Version 40.45 der Emulation installiert ist. Mit älteren Versionen kann es Probleme bei der Anzeige übergroßer Bilder geben.

1.15 Hall Of Fame

Danksagungen

Die folgenden Personen haben durch Ideen, Programmteile oder sonstige Unterstützung Anteil an der Entwicklung von JIV. In alphabetischer Ordnung:

Christoph Feck	schrieb den JPEG CODEC und half, indem er geduldig meine Fragen beantwortete.
Marc Heuler	Beta-Tester.
Arne Hinrichsen	Beta-Tester.
Michael Hohmann	machte Verbesserungsvorschläge, testete diverse Beta-Versionen und war so freundlich, nicht jedes zweite Wochenende die Entwicklung von JIV durch den Wunsch nach einer Partie "Spaceward HO!" lahmzulegen. :-) Auch die hübschen Icons sind von ihm.
Christian Hombach	Beta-Tester.
Markus Illenseer	Beta-Tester.
Frank Mariak	beantwortete geduldig meine Fragen zur Picasso-II und zur CyberGraphics-Emulation.
Bernhard Möllemann	Beta-Tester und mehr.
Carsten Orthbandt	Beta-Tester.
Henning Sauer	Beta-Tester.
Matthias Scheler	stellte freundlicherweise den Code für die asynchrone I/O zur Verfügung und half auch beim Testen und Debuggen.

Stefan Sell testete diverse JIV-Betas bis an ihre
Grenzen.

Ohne euch würde es JIV heute nicht geben. Vielen Dank!

Weitere Bug-Reports kamen von:

Joel A. Corn fand den "PNM header parser"-Bug, der
in JIVPNM 1.5 behoben wurde.

Vielen Dank!
