

**EGSTV**

**COLLABORATORS**

	<i>TITLE :</i> EGSTV		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY		February 12, 2023	

**REVISION HISTORY**

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

# Contents

<b>1</b>	<b>EGSTV</b>	<b>1</b>
1.1	Index	1
1.2	Disclaimer	2
1.3	Copyright und Vervielfältigungsbedingungen	2
1.4	Was ist EGS-TV?	3
1.5	Was ist EGS?	4
1.6	Benutzung mit VLab-Framegrabbern	4
1.7	Benutzung mit IV24-Video-Karten	5
1.8	Benutzung mit VideoCruncher	5
1.9	Benutzung mit Handy-Scannern	6
1.10	Benutzung als Stand-Alone-Programm	7
1.11	Zum Laden/Importieren unterstützte Dateiformate	7
1.12	Warum sollte man EGS-TV benutzen?	8
1.13	Wichtige Voraussetzungen für EGS-TV	8
1.14	Generelle Voraussetzungen	9
1.15	Voraussetzungen für VLab-Nutzung	9
1.16	Voraussetzungen für IV24-Nutzung	10
1.17	Voraussetzungen für Cruncher-Nutzung	10
1.18	Installation von EGS-TV	11
1.19	Installation der Demo-Version	11
1.20	Installation der Professional-Version	12
1.21	Konfigurieren der Professional-Version	13
1.22	Hinweise zu Problemen/Störungen beim Betrieb	13
1.23	Probleme mit VLab-Framegrabbern	13
1.24	Die fontsensitive Benutzeroberfläche von EGS-TV	14
1.25	Benutzung von EGS-TV	14
1.26	Starten von EGS-TV	15
1.27	Das Kontrollfenster	16
1.28	Benutzen der Monitor-Funktion	16
1.29	Einstellen der Hardware-Parameter	17

---

1.30	Einstellen der Video-Norm	18
1.31	Time Base Correction für Videorekorder (nur für VLab)	18
1.32	Video-Eingangskanal	18
1.33	Auswahl des Monitor/Grab-Bereiches	19
1.34	VLab-Filterfunktionen (nur für VLab)	19
1.35	Farbkontrolle	20
1.36	Grabben von Frames	20
1.37	Grabben, Bearbeiten und Speichern/Exportieren von Sequenzen	21
1.38	Globale Parameter	22
1.39	Anlegen einer neuen Sequenz	24
1.40	Laden und Öffnen von Sequenzen / Sequenzarten	24
1.41	Umwandeln eines Einzelbildes in eine Sequenz	25
1.42	Speichern und Exportieren von Sequenzen	25
1.43	Aufsuchen von Frames / Suchlauf	26
1.44	Schnittfunktionen	26
1.45	Time-Code-Unterstützung (nur Professional-Version)	28
1.46	Externes Spezial-Knopf-Interface	28
1.47	Echtzeit-Wiedergabe (nur Professional-Version)	29
1.48	Informations-Anzeigen für Sequenzen	29
1.49	Hinweise für RAM-Sequenzen	30
1.50	Hinweise für Harddisk-Sequenzen	30
1.51	Hinweise für IFR-Sequenzen von VLabs	31
1.52	Importfunktion für Bilder (inkl. Ladefunktionen)	31
1.53	Einstellen der Grab-Parameter	34
1.54	Deinterlacing (Entflimmern von Vollbildern) (nur für VLab)	35
1.55	Speichern von Bildern	36
1.56	EGS-File-Requester	38
1.57	Übertragen von Bildern in andere Programme	38
1.58	Die Konfigurierung mit egstv.config	39
1.59	Das Blue-Box-System (Chroma Keying)	42
1.60	Blue-Box-Kanal (nur für VLab)	44
1.61	Stanzfarb-Parameter der Blue-Box (Chroma Keying)	44
1.62	Umschaltverzögerung für die Blue-Box	45
1.63	EGS-TV Info-Requester	45
1.64	Einstellen eines Bildschirmmodus	46
1.65	Laden/Speichern von Einstellungen	46
1.66	Verlassen von EGS-TV	47
1.67	Registrierung für die Vollversion	47
1.68	Wie erhält man Updates?	48
1.69	Benutzte Hard- und Software bei der Entwicklung	48
1.70	Danksagungen	49
1.71	Versionsübersicht	49

---

# Chapter 1

## EGSTV

### 1.1 Index

Willkommen bei EGS-TV-Professional (V5.4d)

```
=====
-> Animations- und Framegrabber (VLab,IV24,VideoCruncher)-Software für EGS
    inkl. Handyscanner-Unterstützung (Cameron/Reisware/ScanKing) <-
```

```
+-----Hinweis:-----+
| Neu: Jetzt erhältlich *** HHsFastUniversalXiPaintModule *** |
|           *** HHsFastUniversalGioModules *** |
|           *** HHsFastImageFXModules *** |
| Benutzen Sie die Geschwindigkeit und Formatvielfalt von PhotoAlbum |
| (alle Ladefunktionen außer JPeg) in XiPaint,Photogenics o. ImageFX! |
| Aufpreis (zu EGS-TV oder anderen Best.): je 10DM oder 8US$ |
| Sonderpreis für registr. EGS-TV-Benutzer: 15DM o. 13US$ für ein M. |
+-----+
| Neu: Jetzt erhältlich *** CyberShow Professional *** |
| das SlideShow-Präsentations- und Viewerprogramm für alle Amigas |
| ab OS3.0; inkl. Zoomfunktionen, Übergangseffekten usw.; unter- |
| stützt auch 24Bit-Darst. z.B. auf der Workbench mit CyberGraphX |
| Registrierungsgebühr: 30DM oder 25US$ |
+-----+
```

Disclaimer

Copyright und Vervielfältigungsbedingungen

Was ist EGS-TV?  
(EGS-TV ist (c) by Helmut Hoffmann 1994-96)

Was ist EGS?  
(EGS ist (c) by VIONA-Development)

Benutzung mit VLab-Framegrabbern

Benutzung mit IV24-Karten

Benutzung mit VideoCruncher

Benutzung mit Handy-Scannern

Benutzung als Stand-Alone-Programm

Warum sollte man EGS-TV benutzen?

Wichtige Voraussetzungen für EGS-TV

Installation von EGS-TV

Hinweise zu Problemen/Störungen beim Betrieb  
(bitte unbedingt lesen!)

Die fontsensitive Benutzeroberfläche von EGS-TV  
>>>  
Benutzung von EGS-TV  
<<<

Registrierung für die Vollversion  
(Bestell-Adresse)

Wie bekommt man Updates?

Benutzte Hard- und Software bei der Entwicklung

Danksagungen

Versionsübersicht

## 1.2 Disclaimer

Diese Software (Programm und Dokumentation) wird so wie sie ist zur Verfügung gestellt und kommt mit keinerlei Garantie, weder ausdrücklich noch eingeschlossen. Der Autor ist in keiner Weise verantwortlich für irgendwelchen Schäden oder Verluste, die direkt oder indirekt durch die Benutzung dieser Software auftreten. Jegliche Benutzung der Software geschieht auf eigenes Risiko.

## 1.3 Copyright und Vervielfältigungsbedingungen

Die EGS-TV-Software (Programm und Dokumentation) trägt das Copyright von

Helmut Hoffmann  
Rubensstraße 4  
D-41063 Mönchengladbach  
Deutschland

Die Demo-Version von EGS-TV darf verbreitet und benutzt werden, solange

---

die folgenden Bedingungen erfüllt werden:

- 1) Alle Files dieses Pakets müssen zusammenbleiben
- 2) Kein File darf modifiziert oder in ausführbarer Form gepackt werden.

Die einzige offizielle Methode, EGS-TV gepackt zur Verfügung zu stellen, ist die Originalform des egstv.lha oder egstv.lzh-Archivs.

Auch das Disassemblieren und Analysieren von EGS-TV ist verboten. Die integrierten Benutzungsbeschränkungen für die Demo-Version dürfen keinesfalls entfernt oder umgangen werden.

- 3) Für die Verbreitung dürfen nur Gebühren für den Vervielfältigungsprozeß (inkl. Medienkosten), nicht aber für die Software selbst berechnet werden. Die Gebühr darf folgende Grenzen nicht überschreiten:
  - a) EGS-TV Demo auf FD-Diskette: 8\$ (US-Dollar) inkl. Versandkosten (in Deutschland 12DM)
  - b) EGS-TV Demo auf FD-CD-ROM: 50\$ (US-Dollar) inkl. Versandkosten (in Deutschland 75DM)
  - c) EGS-TV auf BBS/Mailbox oder anderen elektronisch abrufbaren Orten: für das Abrufen von EGS-TV Demo darf keine Gebühr entstehen, die größer als 4\$ (US-Dollar) oder 6DM ist.
 Auf jeden Fall muß dem Käufer klar gemacht werden, daß er nicht für das Programm (Demo) selbst bezahlt, sondern nur für die Vervielfältigung.
- 4) Es ist nicht erlaubt, EGS-TV mit irgendwelchen kommerziellen Produkten zusammen zu verkaufen, ohne eine schriftliche Genehmigung von mir. Eine Ausnahme besteht für die Verbreitung der Demo-Version auf Produkten, die obige Preislimits nicht überschreiten (z.B. Computerzeitschrift mit Diskette für höchstens 12DM).

Eine ausdrückliche Genehmigung zur Beilage der EGS-TV-Demo haben derzeit die Firmen NOVA Design, Ingenieurbüro Helfrich und MacroSystem.

- 5) Die registrierten Vollversionen dürfen nicht verbreitet werden. Pro Registrierung darf das Programm nur auf einer Maschine laufen. Das Anfertigen einer Sicherungskopie der Originaldiskette ist erlaubt.

## 1.4 Was ist EGS-TV?

EGS-TV ist eine Animations-/Sequenz-Schnitt, Desktop-Video-, ↵  
 Framegrabber-,  
 Harddisk-Recording, Blue-Box-Effekt- und Handyscanner-Software für EGS.

EGS-TV begann als ein Software-Projekt, welches die  
 VLab-Framegrabber  
 (von MacroSystem) in einer  
 EGS  
 -Umgebung in voller Farbtiefe unterstützt.

Mittlerweile werden auch viele andere Geräte unterstützt.  
 Komfortable Funktionen zum Importieren ganzer Verzeichnisse von Bildern in  
 allen möglichen

Dateiformaten  
 erlauben aber auch einen komfortablen

Einsatz von EGS-TV als Stand-Alone-Programm zur Erstellung und Bearbeitung von Animationen im RAM und auf Platte. Dabei können auch Spezial-Effekte wie der Blue-Box-Effekt genutzt werden.

EGS-TV sollte auf allen EGS-Grafikkarten (und sogar ohne solche) laufen, sofern mindestens EGS6.0 installiert ist.

Direkter Bildimport wird unterstützt von:

- \* ImageFX
- \* EGS-ImageFX
- \* EGS-Applikationen mit 24Bit EGS-Bitmaps (z.B. PicoPainter oder SpectraPaint)

Als Framegrabber werden derzeit unterstützt:

- \* die klassische VLab (Steckkarte und Parallelport-Version)
- \* die Y/C-VLab (Steckkarte und Parallelport-Version)
- \* die IV24-Videokarte der Firma GVP (Impact Vision 24)
- \* der VideoCruncher (Ing.büro Helfrich)

Für VLab- und IV24-Benutzer ersetzt EGS-TV nicht nur die Original-Software, sondern es bietet auch völlig neue Funktionalität und Flexibilität (z.B. Echtzeit-Blue-Box-System / Chroma-Keying, Video-Schnittsystem, Animationserzeugung).

## 1.5 Was ist EGS?

EGS ist eine TrueColor-Oberflächenerweiterung für den Amiga in Verbindung mit Grafikkarten. Ohne Grafikkarten läßt sich EGS ebenfalls einsetzen, wobei dann die TrueColor-Farben entsprechend der Amiga-Grafikfähigkeit reduziert und gedithert werden. Eine PD-Version von EGS für Amigas ohne Grafikkarte ist verfügbar.

Einige Grafikkarten mit EGS-Unterstützung:

- \* Piccolo
- \* Piccolo-SD64
- \* Rainbow / Deetail
- \* EGS-Spectrum
- \* EGS-110

EGS-TV hängt in keiner Weise von einer speziellen Grafik-Hardware ab. Es sollte auf allen Grafikkarten (und sogar ohne) laufen, die EGS unterstützen. Nur die Geschwindigkeit und die verfügbaren Auflösungen und Farbmodi können sich je nach Hardware unterscheiden.

## 1.6 Benutzung mit VLab-Framegrabbern

VLabs sind Echtzeit-Farb-Framegrabber der Firma MacroSystem.

Es existieren verschiedene VLab-Versionen:

- \* klassische VLab (2 Composit-Eing.) (Steckkarte oder Parallelport-Version)
-

- \* Super-VLab (Y/C-VLab) mit zusätzl. Y/C-Eingang (Steckkarte oder Par.port)
- \* Die VLab-Motion (Echtzeit-Sequenzaufnahme/Wiedergabe mit Hardware-Kompression)

Alle VLabs außer der VLab-Motion werden unterstützt. Auch mehrere VLabs können gleichzeitig benutzt werden (bis zu 6 Eingänge insgesamt).

Die VLab-Motion kann wegen fehlender Unterstützung durch den Hersteller leider derzeit nicht mit EGS-TV benutzt werden. MacroSystem war leider nicht bereit, Programmierunterlagen für die VLab-Motion zur Verfügung zu stellen.

Es ist auch möglich, VLabs zusammen mit anderen Framegrabbern einzusetzen.

## 1.7 Benutzung mit IV24-Video-Karten

Die IV24 (Impact Vision 24) der Firma GVP ist eine komplexe Video-Karte mit vielen Funktionen.

EGS-TV nutzt die IV24 ausschließlich als Framegrabber. Die Darstellung der Oberfläche (inkl. farbigem Monitorfenster) erfolgt über EGS, was auf der IV24 nicht möglich ist, wenn diese als Framegrabber genutzt wird.

Für EGS-TV bedeutet dies, daß eine zusätzliche Grafikkarte mit EGS benötigt wird, um die IV24 als Framegrabber benutzen zu können. Alternativ kann man EGS-TV auch auf dem Amiga-Chipsatz unter EGS betreiben. Da die IV24 unter EGS-TV nur als Framegrabber benutzt wird, ist es auch nicht erforderlich, ein EGS-System für die IV24 zu installieren. Im Gegenteil könnte ein aktives EGS-System auf der IV24 sogar eine Nutzung unter EGS-TV verhindern.

Wer aber eine EGS-Grafikkarte und zusätzlich die IV24 besitzt, kann flimmerfrei und in höchster Qualität das laufende Monitorbild des IV24-Framegrabbers in EGS-TV betrachten und Bilder oder Sequenzen aufzeichnen...

Die IV24 kann auch gleichzeitig mit VLabs in EGS-TV eingesetzt werden. Sie wird dabei grundsätzlich als Eingang Nr. 8 in EGS-TV eingebunden.

## 1.8 Benutzung mit VideoCruncher

Der VideoCruncher ist eine leistungsfähige Motion-JPEG-Videokarte, deren Haupteinsatzzweck im Motion-Bereich liegt (Echtzeit-Aufnahme/Wiedergabe). Diese Funktionen können leider nicht von EGS-TV unterstützt werden.

Wer den Cruncher jedoch auch für die Digitalisierung von Einzelbildern nutzen möchte, der liegt bei EGS-TV richtig. Natürlich lassen sich auch die üblichen EGS-TV-Sequenzen erzeugen, die Geschwindigkeit ist dabei aber nicht besonders groß.

Das übliche farbige Monitorfenster steht auch bei Cruncher-Einsatz zur Verfügung. Dabei handelt es sich nicht um das Hardware-PIP des Crunchers, sondern um eine reine Software-Lösung. Dies hat den Vorteil, daß man

die EGS-Grafikkarte nach Belieben in voller 24Bit-Qualität nutzen kann, ohne irgendwelche Einschränkungen durch den Cruncher (der Monitor muß dazu natürlich direkt an die Grafikkarte angeschlossen werden). Dafür ist die Frame-Rate natürlich geringer.

Blue-Box-Einsatz ist nur als nachträgliche Stanzfunktion möglich, das gleichzeitige Kombinieren zweier Eingänge ist derzeit nicht möglich.

Die 4 Video-Cruncher-Eingänge sind in EGS-TV über die Nummern 5 bis 8 erreichbar; der Cruncher kann auch gleichzeitig mit VLabs eingesetzt werden.

Leider können mit dem Cruncher nur LoRes-Halbbilder gegrabbt werden. Der Ausschnitt kann (wie bei EGS-TV üblich) per Maus im Monitorfenster oder numerisch gewählt werden. Auch die umfangreichen Speicher- und Exportfunktionen stehen voll zur Verfügung.

## 1.9 Benutzung mit Handy-Scannern

EGS-TV ist eigentlich nicht als Scan-Software konzipiert; daher ←  
sind die  
Handy-Scanner-Routinen in EGS-TV auch mehr aus experimentellen Gründen  
vorhanden. Trotzdem sind diese Funktionen sicher für manchen nützlich...

Unterstützte Interfaces (Steckkarten):

- \* Reisware-Interface mit Herstellernummer 43537, Gerätenummer 17
- \* Cameron-Interface mit Herstellernummer 43521, Gerätenummer 16

Unterstützte Scanner:

- \* Cameron-, Reisware-, ScanKing-Handyscanner jeweils  
schwarz/weiß, 16 oder 256 echte Graustufen

Testen konnte ich EGS-TV nur mit dem Cameron Typ 14-Scanner (bis zu 256 echte Graustufen) zusammen mit einem Reisware-Interface.

Seit Version 4.6 werden auch reine Schwarz/Weiß-Scans unterstützt; intern werden aber alle Bilder in 256 Graustufen konvertiert und ggf. auch abgespeichert.

Wichtig!

Die Scanner-Ansteuerung geschieht über das Sequenz-Kontroll-Fenster; der dort vorhandene

Bildquellen-Knopf

erlaubt die Wahl von Handy-

Scannern als Bildquelle für horizontalen und vertikalen Scan-Betrieb.

Die Scan-Größe wird in Pixeln in den Bereichsgadgets eingegeben. Sie gilt für "Halbbilder". Wenn Sie mit "Vollbild" scannen, werden Breite und Höhe verdoppelt.

Während des Scannens erscheint schon das gescannte Bild in Echtzeit und in bis zu 256 Graustufen in der richtigen Orientierung (!) im

Vorschaufenster.

## 1.10 Benutzung als Stand-Alone-Programm

EGS-TV Professional kann dank seiner ausgefeilten Harddisk-Sequenz ↔  
-Funktionen

auch als leistungsfähiges Animationserzeugungsprogramm eingesetzt werden. Für schnelles Abspielen ist das Sequenz-Format aber eher weniger geeignet. Die hohe Flexibilität (Einfügen/Löschen von Frames an beliebigen Stellen direkt auf Platte) hat so ihren Preis. Fertig erstellte Animationen können aber bequem als Folge von Einzelbildern in vielen Formaten exportiert werden, um dann in ein schnelles Animationsformat umgewandelt zu werden.

Auch bei Nutzung als Stand-Alone-Programm leistet das Blue-Box-Effektsystem gute Dienste, welches sich z.B. auch zum Einfügen von Titeln o.ä. in Animationen eignet.

Die bequemste Möglichkeit Sequenzen zu Erstellen/Erweitern ist es, ein ganzes Verzeichnis auszuwählen ("Importverzeichnis") und dann alle darin enthaltenen Bilder zu importieren (Einfügen/Anhängen). Dies läßt sich auch mit der Blue-Box (Einstanzen) kombinieren. Die Zahl der ladbaren

Bildformate

ist extrem groß und umfaßt

sogar DataTypes (ab OS3.x). Bilder können beim Laden optional auch automatisch skaliert (verkleinert) werden.

Einzelbilder können auch bequem von ImageFX per Direktimport übernommen werden oder als EGS-Bitmap von vielen anderen EGS-Programmen übernommen werden (z.B. PicoPainter/SpectraPaint/EGSPaint).

Schlüssel zu allen Import-Funktionen ist der Import-Quellen-Knopf.

Die

Import

-Quelle kann im Sequenz-Kontrollfenster gewählt werden.

Sie gilt aber nicht nur für Sequenzen, sondern auch für Einzelbild-Grabs. Lediglich die Monitor-Funktion ist immer nur für Framegrabber nutzbar. Im Stand-Alone-Betrieb ist sie deswegen deaktiviert.

## 1.11 Zum Laden/Importieren unterstützte Dateiformate

Zur Zeit werden folgende Formate unterstützt:

- \* IFF-ILBM (alle Standardformate 1 bis 8Bit, EHB, HAM6, HAM8, 24Bit)
- \* JPeg (Farb- und Graubilder)
- \* PPM/PBM (P1&P4 s/w, P5 Graubilder, P6 Farbbilder)
- \* QRT (auch als Dump-Format bei PD-Raytracern wie POV-Ray bekannt)
- \* Targa (1/8/15/16/24/32Bit; auch RLE-kompr. und interleaved)
- \* PCX (kompr.&unkompr. Formate für EGAl-4Bit, VGA 8Bit grau/Colormap und 24Bit)
- \* BMP (unkompr. 24Bit RGB, 1Bit, 4Bit und 8Bit Colormap;RLE-kompr. 8Bit und 1Bit)
- \* TIF (Packbit-kompr.&unkompr. Motorola&Intel-Form. 24Bit,1-8Bit grau/Colormap)
- \* EGS7.x-Fenster-Icons

- \* DEEP-Format (kompr.&unkompr. IFF-DEEP 24Bit und 32Bit Formate)
  - \* YUV-Format (Farbig 1:1:1, 2:1:1, 4:1:1 und Graustufen)
  - \* VLab-Rohformat (Farbig 1:1:1, 2:1:1, 4:1:1 und Graustufen)
  - \* RGB-Formate (IFF-RGB: RGB8 und RGBN komprimiert; RGB5 unkomprimiert)
  - \* IFF-PBM (DPII) Formate
  - \* ACBM (IFF-ACBM: 1 bis 8Bit, EHB, HAM6, HAM8)
  - \* FBM (8Bit grau/Colormap und 24Bit)
  - \* Sun raster (unkompr. Formate für 1Bit, 8Bit grau/ColorMap und 24Bit)
  - \* MacPaint (kompr. 1Bit-Format; nur Dataforks werden akzeptiert)
  - \* HHSXRL-Formate (1-8Bit ColorMap inkl. HAM6/8, 8Bit grau, 24Bit RGB komprimiert)
  - \* binary-EPS-Bitmaps (RGB,CMYK; diese Funktion is experimentell)
  - \* TBCPlus-Frames/Fields
- 
- \* DataType (OS3.x-Benutzer können alle Bildformate mit DataTypes laden)

Die schnellen Laderoutinen für all diese Formate habe ich in erster Linie für EGSPhotoAlbum Professional, meine Bildverwaltungs-, PhotoCD- und Präsentationssoftware, entwickelt.

## 1.12 Warum sollte man EGS-TV benutzen?

EGS-TV ist ein reinrassiges EGS-Programm. Es bietet HiColor/TrueColor Sequenz-Schnitt und Animationserzeugung für Sequenzen mit RandomAccess auf Ihrer Festplatte. Es ermöglicht verblüffende Trickeffekte wie das Blue-Screen-System für Bilder und Sequenzen/Animationen. Wollten Sie schon immer mal in einer 80MByte-Animation ein Frame aus der Mitte löschen? Kein Problem mit EGS-TV-Professional...

All dies geschieht mit einer Font-sensitiven EGS-Benutzeroberfläche welche auch auf größten Screens und in 24Bit Farbqualität läuft...

EGS-TV importiert und exportiert Bilder von und zu vielen anderen EGS-Programmen. Es kann sogar auf dem gleichen Bildschirm mit anderen Programmen zusammen laufen. Es unterstützt viele Dateiformate (IFF, Jpeg, YUV, PPM, QRT, Targa, DEEP, ...) und benutzt ein eigenes schnelles Sequenzformat für random access-Zugriffe auf Sequenzen. Falls Sie mit einem Sequenz-Schnitt fertig sind, können Sie die Sequenz automatisch bildweise exportieren in allen unterstützten Bildformaten...

VLab- und IV24-Benutzer erhalten volle Sequenz-Aufnahme-Fähigkeiten und können viele Bilder gleichzeitig gegrabt im Speicher halten und vergleichen oder verändern. Die flexible Deinterlacefunktion (nur VLab) und das Blue-Box-System ermöglichen faszinierende Effekte. Hochwertige Farbqualität wird selbst bei der Monitorfunktion erreicht, was das Grabben erleichtert und die Freude an der Arbeit erhöht. Die unglaublichen Direkt-Exportfunktionen und die vielen unterstützten Dateiformate machen auch die Nachbearbeitung sehr viel einfacher und schneller...

## 1.13 Wichtige Voraussetzungen für EGS-TV

Generelle Voraussetzungen

Voraussetzungen für VLab-Nutzung

Voraussetzungen für IV24-Nutzung

Voraussetzungen für Cruncher-Nutzung

## 1.14 Generelle Voraussetzungen

- 1) Speicher: mind. 4MByte Fast-RAM; 6MByte werden empfohlen; ausgiebige Nutzung von RAM-Sequenzen oder Betrieb mit anderen Grafikprogrammen kann natürlich noch mehr Speicher benötigen.
- 2) Betriebssystem: mind. OS2.04 (OS3.x empfohlen)  
Für Harddisk-Recoding und Video-Schnitt wird OS3.0/3.1 empfohlen, da dies eine Festplatten-Blockgröße von mehr als 512Bytes erlaubt, was die Seek-Zugriffe erheblich (bis zu Faktor 10!) beschleunigt. Eine Block-Größe von 2kByte wird für Partitionen empfohlen, die zum Hard-Diskrecording verwendet werden sollen. OS3.x wird auch für DataType-Nutzung und für eine Sequenzsteuerung über den Joystickport benötigt.
- 3) EGS-System: mind. 6.0; auch DemoverSIONen möglich

Empfehlungen:

EGS-TV läuft i.d.R. am schnellsten auf 24Bit-Bildschirmen, da EGS bei niedrigeren Farbtiefen dithern muß. Bei EGS-Darstellung ohne Grafikkarte kommt eine aufwendige Chunky->Planar-Konvertierung hinzu, die die Darstellung weiter verlangsamt.

Wird der Speicher knapp, so können folgende Tips nützlich sein:

- 1) Schalten Sie "ForceSimpleToSmart" für die verwendete Bildschirmtiefe im EGS-ScreenPrefs-Programm aus. Dies verlangsamt allerdings das Fenster-Refresh. Innerhalb EGS-TVs kann jedoch getrennt für Voll- und Halbbilder die Refreshart eingestellt werden. Für Vollbilder wird i.d.R. Refreshspeicher benutzt, da die Berechnung beim Fenster-Refresh besonders bei Deinterlace sonst sehr lange dauern kann.
- 2) Vermeiden Sie es, mehrere EGS-Bildschirme offen zu haben, da diese sonst i.d.R. ins Fast-Ram ausgelagert werden. Um besonders viel Speicher zu sparen, können Sie die Workbench auf einen normalen Amiga-Modus zurückstellen, so daß der EGS-TV-Bildschirm der einzige EGS-Bildschirm ist.

## 1.15 Voraussetzungen für VLab-Nutzung

Es werden unterstützt:

- \* klassische VLab (2 Eingänge)
  - \* klassische Parallelport-VLab
  - \* Y/C-VLab (3 Eingänge)
  - \* Y/C-Parallelport-VLab
-

Die VLab-Motion kann derzeit wegen mangelnder Unterstützung durch den Hersteller nicht unterstützt werden.

Zum Betrieb wird die "vlab.library" benötigt. Da diese von der Original-VLab-Software nicht benutzt wird, kann es sein, daß Sie diese Library noch manuell von der Original-VLab-Diskette ins LIBS:-Verzeichnis kopieren müssen.

Es wird von EGS-TV mindestens die vlab.library Version 6 verlangt; es kann aber vorkommen, daß zum Betrieb bestimmter VLab-Hardware-Versionen höhere Libraries notwendig sind. Es wird empfohlen, mindestens die Version 8.2 zu benutzen.

Wichtig:

Bei Y/C-VLabs scheint die vlab.library 7.3 zu Problemen führen zu können (Abstürze, Einfrieren von EGS-TV, ...). Es wird daher dringend geraten, Y/C-VLabs nicht mit dieser Library-Version zu betreiben. Eine neue Option in EGS-TV (seit Version 3.4) kann möglicherweise aber die Probleme auch vermindern.

Fragen Sie ihren VLab-Händler oder Macrosystem nach der neuesten Library.

Bitte beachten Sie, daß selbst in der Version 8.2 der vlab.library die Filterfunktionen nicht funktionieren. Ich habe die Filterfunktionsgadgets trotzdem schon in EGS-TV eingebaut. Diese rufen auch die richtigen Funktionen in der Bibliothek auf, welche aber auch in der Version 8.2 nichts bewirken. Ich hoffe, daß dieser Fehler in späteren Versionen der vlab.library behoben wird.

## 1.16 Voraussetzungen für IV24-Nutzung

Zum Betrieb der IV24 wird die "fye.library" benötigt. Damit EGS-TV auf die IV24 zugreifen kann, darf die IV24 nicht durch andere Software belegt sein. Insbesondere darf sie nicht schon als "EGS-Grafikkarte" mißbraucht werden, d.h. eine gleichzeitige Nutzung der IV24 als Grafikkarte und als Framegrabber für EGS-TV ist ausgeschlossen. Es wird daher auch kein EGS-System für die IV24 benötigt. Vielmehr muß ein EGS-System für eine andere Grafikkarte oder für die Amiga-Screenmodes vorhanden und konfiguriert sein, damit die IV24 frei bleibt und als Framegrabber genutzt werden kann.

## 1.17 Voraussetzungen für Cruncher-Nutzung

Zum Betrieb mit dem Video-Cruncher wird das "cruncher.device" benötigt. Findet EGS-TV beim Start dieses Device, wird der Cruncher eingebunden und dessen 4 Videoeingänge stehen als Eingang 5 bis 8 zur Verfügung. Während EGS-TV läuft kann das "cruncher.device" nicht von anderen Programmen benutzt werden. Umgekehrt kann EGS-TV den Cruncher i.d.R. nicht einbinden, wenn bereits ein anderes Programm den Cruncher nutzt.

Eine Ausgabe auf den Cruncher wird zur Zeit nicht unterstützt (hierzu empfiehlt sich EGSPhotoAlbum, welches z.B. Slideshows auf den Cruncher inkl. Übergangseffekten ausgeben kann).

## 1.18 Installation von EGS-TV

Installation der Demo-Version

Installation der Professional-Version

Konfigurieren der Professional-Version

Wichtige Hinweise:

### 1) Framegrabber-Unterstützung

Falls Sie EGS-TV zusammen mit einem Framegrabber betreiben wollen, müssen Sie ggf. noch spezielle Bibliotheken installieren. Die

Wichtigen Voraussetzungen  
geben darüber Auskunft.

### 2) Probleme beim Programmstart

Wenn Sie Schwierigkeiten haben, EGS-TV zu starten, versuchen Sie es bitte von einer Shell (Stackgröße mind. 25000 Bytes!).

Kehrt das Programm direkt und ohne Meldung zurück, so bedeutet dies:

- 1) Es existiert nicht genügend Speicher um EGS-TV zu laden
- oder 2) dos.library Version 37 oder neuer kann nicht geöffnet werden.

Andernfalls wird eine Message in der Shell erscheinen, daß eine Bibliothek, ein Bildschirm oder ein Fenster nicht geöffnet werden kann. Lassen sich all diese Dinge öffnen, kann immer noch ein Requester auf dem EGS-Schirm erscheinen, daß irgendeine Voraussetzung nicht erfüllt ist. Falls eine inkompatible Framegrabber-Hardware gefunden wurde, können Sie durch Anklicken von "OK" EGS-TV als Stand-Alone-Programm benutzen.

Bitte stellen Sie sicher, daß alle notwendigen Bibliotheken installiert sind. Meldet EGS-TV das Fehlen irgendeines Objektes Ihrer Meinung nach ohne Grund, so kontrollieren Sie, ob noch Speicher frei ist. Speichermangel kann den Zugriff auf alle Objekte verhindern und dann zu solchen Meldungen führen.

## 1.19 Installation der Demo-Version

Sie können die EGS-TV-Demo direkt durch Eingeben von EGSTV in ↔  
einer

Shell (die mindestens 25000 Bytes Stack haben sollte!) oder durch Doppelklicken des Icons starten.

Die Demo-Version startet auf einem geklonten Default-Schirm in 24Bit-Tiefe (andere Tiefe ist konfigurierbar), falls möglich. Andernfalls

(oder falls der Default-Schirm schon die gewünschte Tiefe hat) wird der Bildschirm direkt auf dem Default-Bildschirm geöffnet. Dies erlaubt auch bei der Demo eine Nutzung zusammen mit anderen Programmen auf dem Default-Bildschirm.

Wollen Sie eine andere Bildschirmtiefe benutzen (z.B. 16Bit), ohne den Defaultschirm extra darauf einzustellen, so können Sie dies durch Anlegen einer Datei "

```
egstv.config
" realisieren. In dieser
```

Text-Datei kann in der 1. Zeile in den ersten beiden Spalten die Bildschirmtiefe angegeben werden. Dies muß als zweistellige Zahl erfolgen.

Alle anderen Möglichkeiten dieser Datei sind auf die Vollversion beschränkt, obwohl dort angelegte Menüpunkte auch in der Demo-Version erscheinen (aber wie alle Export-Funktionen gesperrt sind).

## 1.20 Installation der Professional-Version

Auch hier ist keine Installation erforderlich. Sie können EGS-TV ←  
direkt

von der Diskette starten oder die Schublade auf Festplatte kopieren. Sie werden jedoch vermutlich einige

```
Konfigurierungen
vornehmen wollen,
```

um EGS-TV an Ihre Umgebung anzupassen.

Hinweis fürs Harddisk-Recording (Professional-Version):

Tests haben ergeben, daß DOS-Seek-Zugriffe rückwärts bei Partitionen mit 512Byte Blockgröße bis zu 10(!)mal langsamer sind als vorwärts-Zugriffe. Dies kann bei Harddisk-Sequenz-Funktionen extreme Auswirkungen haben. Es wird deshalb dringend empfohlen, für Harddisk-Sequenzen eine Partition mit einer Blockgröße von mind. 2kByte bereitzustellen. Dies ist aber vermutlich nur ab OS3.0/3.1 möglich. Je nach Harddisk können u.U. auch andere Blockgrößen noch günstiger sein.

Wichtig:

Sämtliche Konfigurations-Dateien und die für die Professional-Version relevanten Libraries können im Programmverzeichnis bleiben. Dabei ist jedoch folgendes zu beachten: Haben Sie auf Ihrer Festplattenpartition einen automatischen Packer installiert, so sollten Sie die Bibliotheken aus dem Verzeichnis entfernen und in das (hoffentlich) ungepackte libs:-Verzeichnis Ihrer Systempartition übernehmen. Mit bestimmten Pack-Filesystemen kann es nämlich schwerwiegende Probleme geben, wenn Bibliotheken gepackt werden!

Die `egstv.library` ist der persönliche Schlüssel für die Vollversion. Sie darf auf keinen Fall weitergegeben oder gleichzeitig auf mehreren Rechnern benutzt werden. Sie kann auch auf einem Rechner nicht mehrfach genutzt werden. Dies wäre auch nicht sinnvoll, da es zu Hardware-Konflikten bei Framgrabbern kommen könnte.

---

## 1.21 Konfigurieren der Professional-Version

Es sind zwei verschiedene Konfigurierungsarten zu unterscheiden:

Einerseits gibt es die Datei "`egstv.config`", mit der Sie den Startbildschirmmodus festlegen können und eine Anbindung von EGS-TV an andere Programme über AREXX konfigurieren können. Diese Einstellungen müssen durch einen Texteditor an der Datei `egstv.config` vorgenommen werden. Ist diese Datei nicht vorhanden, wird der Programmstart wie bei der Demo-Version vorgenommen.

Andererseits gibt es die Einstellungsdateien (`xxx.cnf`), die Sie von EGS-TV aus abspeichern können. Speichern Sie eine solche Datei mit dem Namen "`default.cnf`" ab, so wird diese beim nächsten Programmstart automatisch geladen und alle Einstellungen werden übernommen.

## 1.22 Hinweise zu Problemen/Störungen beim Betrieb

Probleme mit VLab-Framegrabbern

### 1.23 Probleme mit VLab-Framegrabbern

#### 1) Y/C-VLab allgemein

Leider treten bei Y/C-VLabs manchmal Probleme bei hoher CPU-Last in der `vlab.library` auf. Eine neue Option (seit EGS-TV 3.4) bewirkt eine höhere Task-Priorität für Grabfunktionen in der `vlab.library`. Diese Option löst die ältere Option für isolierte VLab-Aufrufe ab und sollte deren positive Wirkung behalten, ohne die dabei auftretenden Nachteile zu übernehmen.

Die Option ist automatisch voreingestellt bei Y/C-VLabs.

#### 2) Y/C-VLab und `vlab.library` 7.3

Diese Kombination ist nach Informationen einiger Benutzer sehr instabil. Sollten Sie diese Kombination haben und Probleme wie Abstürze oder Einfrieren von EGS-TV auftreten, empfehle ich eine andere `vlab.library` zu benutzen, wenn die unter 1) beschriebene Option nicht weiterhilft.

Ein Warn-Requester ist seit EGS-TV 3.3 vorhanden; er kann durch eine Einstellung im Einstellungsmenü unterdrückt werden (speichern Sie dies dann als `default.cnf` ab).

#### 3) Synchronisationsprobleme

Ähnliche Symptome (Einfrieren von EGS-TV) können auch VLab-Synchronisationsprobleme auslösen. Falls dieses bei Ihnen zutrifft können Sie i.d.R. durch

Umschalten oder An-/Ausschalten Ihrer Video-Hardware die VLab (und damit EGS-TV) wieder freigeben. Instabile Video-Rekorder-Signale sind auch eine typische Problemquelle. Bei solchen Signalen ist die TimeBaseCorrection einzuschalten.

## 1.24 Die fontsensitive Benutzeroberfläche von EGS-TV

EGS-TV besitzt eine fontsensitive Benutzeroberfläche, d.h. die für das EGS-System konfigurierten Fonts (über den EGS-Voreinsteller "eFonts") werden in den Fenstern und Gadgets von EGS-TV benutzt. Dadurch können Sie das Aussehen und die Größe der Kontrollfenster an Ihre persönlichen Gegebenheiten (z.B. Screen-Größe) anpassen. Das EGS-System unterscheidet bei der Benutzung von Fonts zwischen drei Anwendungsgebieten:

### 1) Der Screen-Text-Font (Bildschirmzeichensatz)

Dieser wird bei EGS-TV nur für die Titelleiste des EGS-TV-Bildschirms benutzt.

### 2) Der Window-Text-Font (Fensterzeichensatz)

Dieser wird bei EGS-TV für die Titelleisten, Menüleisten und Bedientknöpfe in Fenstern benutzt. Die Größe dieses Fonts hat entscheidenden Einfluß auf die Größe der Kontrollfenster.

### 3) Der System-Text-Font (Systemzeichensatz)

Dieser Zeichensatz wird bei EGS-TV in allen edierbaren Gadgets (z.B. Zahlengadgets) benutzt. Daher beeinflußt auch dieser Zeichensatz die Größe von Kontrollfenstern. Dieser Zeichensatz darf nicht proportional sein. Damit die Oberfläche ausgeglichen erscheint, sollte dieser Zeichensatz eine ähnliche Größe wie der Fensterzeichensatz haben.

Beispiele:

Für einen 800x600-Bildschirm empfehle ich folgende Zeichensätze:

- zu 1) Helvetica 15
- zu 2) Helvetica 13
- zu 3) Courier 15

Für einen 640x480-Bildschirm empfehle ich folgende Zeichensätze:

- zu 1) Helvetica 13
- zu 2) Helvetica 11
- zu 3) Courier 13

Diese Zeichensätze finden Sie auf jeder Original-Workbench. Natürlich können Sie die Zeichensätze beliebig wählen und an Ihren persönlichen Geschmack anpassen.

## 1.25 Benutzung von EGS-TV

---

Starten von EGS-TV

Öffnen des Kontrollfensters

Benutzen der Monitorfunktion

Einstellen der Hardware-Parameter

Farbkontrolle

Grabben von Frames

Sequenz-Verarbeitung  
(mit Hinweisen für IFR-Benutzung)

Importfunktion für Bilder  
(inkl. Ladefunktion für Bilder)

Einstellen der Grab-Parameter

Deinterlacing (Entflimmern von Vollbildern)  
(nur für VLab)

Speichern von Bildern

Übertragen von Bildern in andere Programme

Das Blue-Box-System (Chroma Keying)

EGS-TV Info-Requester

Einstellen eines Bildschirmmodes

Laden/Speichern von Einstellungen

Verlassen von EGS-TV

## 1.26 Starten von EGS-TV

EGS-TV kann direkt von der Workbench oder von einer Shell (25000 ←  
Bytes

Stack notwendig!) gestartet werden. Falls nicht anders konfiguriert, versucht EGS-TV den Default-Bildschirm in 24Bit-Farbtiefe zu nutzen. Falls dies nicht möglich ist, wird der Defaultbildschirm in seiner Original-Farbtiefe benutzt (Bei Video-Cruncher-Betrieb wird der Defaultscreen i.d.R. in der eingestellten Tiefe benutzt).

Es erscheint dann automatisch das Hauptkontrollfenster. Ist ein geeigneter Framegrabber angeschlossen, erscheint auch das Monitorfenster mit dem laufenden Video-Signal.

Falls der Start fehlschlägt, überprüfen Sie bitte die Voraussetzungen

---

und die Hinweise zur  
Installation

.

Für maximale Geschwindigkeit empfehle ich die Benutzung eines 24Bit-Bildschirms, da das EGS-System auf niedrigeren Farbtiefen aufwendig dithert.

EGS-TV entscheidet anhand der Netzfrequenz, ob PAL oder NTSC als Default-Video-Verfahren gewählt wird. Der Modus kann durch den PAL-Knopf jederzeit gewechselt werden.

Das Kontrollfenster wird durch Drücken der rechten Maustaste im aktiven Monitorfenster geöffnet. Anstelle eines Menüs erscheint das Kontrollfenster. Sie können es bei Nichtgebrauch wieder schließen.

Für die Professionalversion kann das Startverhalten mit verschiedenen

Konfigurierungsarten  
eingestellt werden.

## 1.27 Das Kontrollfenster

Wichtige globale Kontrollen von EGS-TV sind im Kontrollfenster zusammengefaßt. Falls dieses nicht geöffnet ist, können Sie es durch Drücken des rechten Mausknopfes im aktiven Monitorfenster öffnen. Eines dieser beiden Fenster muß immer geöffnet sein. Wenn Sie beider Fenster schließen, wird EGS-TV beendet.

Das Kontrollfenster kann durch sein Schließ-Gadget geschlossen werden. Bitte beachten Sie, daß damit auch alle Vorschauenfenster geschlossen werden. Um versehentliches Schließen von Sequenz-Fenstern zu verhindern, kann eine Sicherheitsabfrage dafür im Kontrollmenü konfiguriert werden. Auch für ungesicherte Einzelbildfenster kann eine solche Abfrage konfiguriert werden.

Viele der Gadgets im Kontrollfenster haben Tastaturabkürzungen, die unterstrichen sind.

In der Menüleiste des Kontrollfensters können diverse Einstellungen vorgenommen werden und Info-Requester abgerufen werden, sowie Ladefunktionen aktiviert werden.

Einige Spezial-Funktionen (wie Blue-Box und Sequenz-Verarbeitung) haben eigene Kontrollfenster, die durch Knöpfe im Hauptkontrollfenster geöffnet werden. Alle diese Fenster können gleichzeitig geöffnet sein und auch unabhängig voneinander bedient werden.

## 1.28 Benutzen der Monitor-Funktion

Das Monitor-Fenster von EGS-TV arbeitet zur Zeit immer in LoRes ( ←  
bis zu  
360\*310 Pixel im PAL-Mode) oder VeryLoRes (bis zu 180\*155 Pixel).

---

Die Monitorgröße kann durch die Minimum-/Maximum-Gadgets direkt in der Titelleiste des Monitorfensters gewechselt werden, ähnlich wie bei HiRes- und Vollbild-Vorschaufenstern. Sie wird ggf. auch in "default.cnf" abgespeichert.

Es gibt drei Monitor-Zustandsarten:

- 1) ausgeschaltet (Monitorfenster geschlossen)
- 2) eingefroren (Monitor zeigt Standbild; Klicken aufs Fenster holt neues Bild)
- 3) Betrieb (Monitor liest ständig neue Bilder; dies kann die Geschwindigkeit andere Programme erheblich beeinträchtigen)

Die Monitorfunktion kann nur mit Echtzeit-Framegrabbern benutzt werden:

Monitorfunktion für die IV24  
=====

Die IV24 unterstützt Hardware-Skalierung, so daß hier die kleine Größe deutlich schneller arbeiten sollte. Das IV24-Monitorfenster erscheint immer in voller 24Bit-RGB-Qualität, d.h. die Monitor-Farbmodi haben keinerlei Einfluß bei der IV24.

Aus Geschwindigkeitsgründen wird bei der IV24 die  
Farbintensität  
auch nicht

auf die Monitorfunktion angewandt. Der Regler hat aber sehr wohl Einfluß auf die Vorschau-Fenster und auf die Speicher und Export-Funktionen.

Monitorfunktion für VLab und VideoCruncher  
=====

Verschiedene Farbmodi stehen für die Darstellung zur Verfügung:

- a) Graustufen (ca. 256)
- b) Schnellfarben (ca. 16000 Farben)
- c) Hochwertige Farben (ca. 64000 Farben)

Die Farbumwandlung geschieht durch meine eigenen schnellen Algorithmen für reduzierte Farben. Die

Farbstärke

kann von 0% bis 100% eingestellt

werden. Dies beeinflusst die Monitorfunktion wie auch alle Vorschaufenster, die neu angelegt oder dargestellt werden. Einmal eingestellt beeinflusst eine veränderte Farbstärke nicht die Geschwindigkeit des Monitors oder der Vorschaufenster.

Beachten Sie bitte, daß alle Monitormodi bei meiner  
Konfiguration

am

schnellsten auf 24Bit-Bildschirmen laufen, da das EGS-System bei niedrigeren Farbtiefen viel Zeit mit Dithern verliert.

## 1.29 Einstellen der Hardware-Parameter

Einstellen der Video-Norm

Time Base Correction für Videorekorder  
(nur für VLab)

Video-Eingangskanal

Auswahl des Monitor/Grab-Bereiches  
(auch für Bild-Import wichtig!)

VLab-Filterfunktionen  
(nur für VLab)

### 1.30 Einstellen der Video-Norm

Im oberen rechten Bereich des Kontrollfensters befindet sich der PAL-Schalter. Er wird in Abhängigkeit von der Netzfrequenz voreingestellt.

Er hat Einfluß auf die maximale Bildhöhe (für Halbbilder 310 für PAL, 260 für NTSC; Vollbilder jeweils doppelt so hoch).

Bei der VLab beeinflusst er auch die Hardware; ist bei VLab-Benutzung die falsche Video-Norm eingestellt, erscheint das Bild nur in Graustufen und durch Muster verzerrt.

Bei aktivem NTSC-Mode kann die Hue-Farbkorrektur (Farbverschiebung) benutzt werden, die sich links neben dem Umschalter befindet. Der Standard-Wert ist 0, der Maximalwert 255. Im PAL-Mode ist diese Funktion gesperrt, da sie nur im NTSC-Mode relevant ist. Zur Zeit hat diese Funktion nur Einfluß auf VLab-Framegrabber.

### 1.31 Time Base Correction für Videorekorder (nur für VLab)

Wenn Sie Monitor- oder Vorschaubilder von Videorekordern, die an VLab angeschlossen sind, betrachten, werden Sie oft Probleme durch instabile Synchronisationssignale erkennen (verzerrte Bilder). Dies läßt sich durch die Zeitbasiskorrektur von VLab mit dem Video-Gadget vermeiden. Damit sollten Sie stabile Bilder erhalten.

### 1.32 Video-Eingangskanal

EGS-TV unterstützt 8 Eingangs-Kanäle. Diese können sich auf mehrere Framegrabber verteilen. Kanäle, die nicht zur Verfügung stehen, sind gesperrt.

Für VLab-Framegrabber werden die Eingänge von 1 bis max. 6 vergeben; für die IV24 wird ggf. der Eingang 8 benutzt; der VideoCruncher belegt ggf. die Eingänge 5 bis 8.

### 1.33 Auswahl des Monitor/Grab-Bereiches

Standardmäßig ist ein typischer Fernsehsignal-Bereich gewählt. Dieser kann durch den Std.-Bereich-Knopf wieder ausgewählt werden.

Um das volle Bildsignal (mit allen Overscan und Synchronisations-Anteilen) zu betrachten, können Sie den Knopf "Voller Bereich" benutzen.

Durch den "Wähle Bereich"-Knopf bekommen Sie die Möglichkeit, einen kleineren Ausschnitt auf dem Monitorfenster mit der Maus zu wählen. Führen Sie dabei den Mauszeiger zur linken oberen Ecke des Bereiches und drücken Sie die linke Maustaste. Während Sie diese gedrückt halten, führen Sie den Mauszeiger zur rechten unteren Ecke und lassen dort die Maustaste los. Während dieses Vorgangs verändert sich der Mauszeiger zur Kontrolle. Falls möglich, wird der neue Bereich übernommen. Der Vorgang kann jederzeit durch Druck auf die rechte Maustaste abgebrochen werden.

Die tastsächlich eingestellten Offsets und Größen können in den Gadgets unter den Aktions-Knöpfen betrachtet und auch verändert werden. Beachten Sie bitte, daß ein Vergrößern der Offsets ggf. ein Verkleinern der Größen voraussetzt, da sonst der Maximalbereich zwischenzeitlich überschritten würde.

Alle Koodinaten in diesen Gadgets werden in LoRes-Pixeln gemessen. HiRes-Bilder sind doppelt so breit, Vollbilder auch noch doppelt so hoch.

### 1.34 VLab-Filterfunktionen (nur für VLab)

Wichtiger Hinweis:

Die VLab-Hardware hat einige eingebaute Filter um Rauschen zu vermindern und die Schärfe zu erhöhen. Unglücklicherweise hat die vlab.library bis zumindest zur Version 8 einschließlich einen dokumentierten Fehler, der alle Filtereinstellungen ignorieren läßt. Dies beeinträchtigt die Original-VLab-Software nicht, da diese nicht die library benutzt! Alle anderen Applikationen, die auf die library angewiesen sind, können aber diese Filter nicht ansprechen.

Ich habe trotzdem alle Filter-Gadgets implementiert in der Hoffnung, daß eine neue Bibliotheks-Version auftauchen und dieses Problem beseitigen wird. Veränderungen an den Einstellungen dieser Gadgets rufen die korrekten Bibliotheks-Funktionen auf. Wenn Sie eine neuere Bibliotheksversion besitzen, funktionieren die Filter möglicherweise schon.

Schärfe-Filter: Auswahl von Stärke und Frequenz möglich; die Stärke beeinflußt auch den Rauschfilter

Rausch-Filter: verschiedene Stärken (nur in Komb. mit Schärfe-Filter)

## 1.35 Farbkontrolle

Manche Frame-Grabber erzeugen recht starke Farben. Sie werden es daher oft bevorzugen, diese Farben abzuschwächen. Um dies so einfach wie möglich zu machen, habe ich zwei Farbgadgets im rechten unteren Teil des Kontrollfensters integriert.

Das linke erlaubt die numerische Eingabe der Stärke von 0 bis 100%, das rechte ist ein Schieberegler mit dem gleichen Bereich.

Die gewählte Farbstärke beeinflusst alle Vorschauenfenster, die danach geöffnet oder neu dargestellt werden (im Schnellfarbmodus und im hochwertigen Farbmodus) sowie die meisten Speicher- und Export-Funktionen. Die Geschwindigkeit des Monitors und der Previews wird nicht vermindert; nur das Ändern der Farbstärke oder des Farbmodus wird zu einer kurzen Verzögerung führen. Der Wechsel geht bei VLab-Betrieb deutlich schneller, wenn die interne Konvertierungsmethode gewählt ist (im VLab-spezifischen Einstellungsmenü); dies beschleunigt auch Export- und Speicherfunktionen (die Farbdarstellung kann bei der internen Konvertierung geringfügig anders ausfallen als bei VLab-Konvertierung).

Die Farbstärke wirkt bei einigen Framegrabbern auch auf die Monitor-Funktion. Beim IV24 wird das Monitorfenster hingegen immer in voller Farbstärke dargestellt.

Im NTSC-Modus gibt es noch die Möglichkeit, eine Farbverschiebung der Video-Quelle mit dem Hue-Gadget neben dem PAL-Gadget auszugleichen. Dies ist ein VLab-Hardware-Feature, welches im PAL-Modus nicht verfügbar ist.

## 1.36 Grabben von Frames

EGS-TV erlaubt das Grabben von beliebig vielen Bildern (nur durch den Speicher begrenzt) mit gleichzeitiger Betrachtung in verschiedenen Vorschauenfenstern. Jedes Bild wird dabei in einem eigenen Fenster erscheinen. Die Art dieser Vorschauenfenster läßt sich einstellen (Grab-Parameter). Viele Funktionen zur Bearbeitung und Speicherung sind in dem Vorschauenfenster über ein lokales Menü verfügbar.

Die linken drei Grab-Knöpfe erzeugen neue Fenster und lesen jeweils ein LoRes, HiRes oder Vollbild (HiRes Interlaced) ein. Der Knopf "Neu Grabben" erlaubt das Einlesen eines neuen Bildes in das zuletzt geöffnete Fenster (in der selben Auflösung). Dies ist nützlich, wenn sich herausstellt, daß ein gerade eingelesenes Bild unbrauchbar ist, und hat den gleichen Effekt wie ein Schließen des Fensters und

anschließendes Einlesen mit neu geöffnetem Fenster.

Neu: Bilder können direkt vom Monitorfenster aus mit den Funktionstasten "F1" bis "F3" gegrabbt werden (LoRes, HiRes, Vollbild). Das Kontrollfenster braucht dabei nicht geöffnet zu sein.

Sie können beliebige Vorschaufenster durch ihr Schließgadget schließen. Wenn Sie ein neues Bild in ein beliebiges bestehendes Fenster einlesen wollen, so können Sie in dessen Menü die "Neu Grabben" Funktion benutzen.

Wenn Sie alle offenen Vorschaufenster gleichzeitig loswerden wollen, können Sie den Knopf "Schließe Vorschau" benutzen. Wenn Sie das Kontrollfenster schließen erhalten Sie den gleichen Effekt, wenn das Monitorfenster offen ist, sonst beenden Sie damit auch EGS-TV.

In der Titelleiste der Vorschaufenster erscheinen nützliche Informationen über die Größe, den Grab-Modus (LoRes, HiRes, Vollbild, Farbe, Graustufen), die benutzte Farbintensität und den Deinterlace-Status (nur bei Vollbildern).

Vollbilder können automatisch oder manuell  
entflimmert  
(deinterlaced)

werden. Dies funktioniert allerdings zur Zeit nur bei vorhandener  
vlab.library.

Es besteht auch die Möglichkeit, Vorschaufenster für Bilder in Sequenzfenster umzuwandeln.

Wichtig!

Die im Sequenzkontrollfenster vorhandene Bild-Quellenwahl wirkt auch auf Einzelgrabs. Wird dort z.B. ImageFX gewählt, so werden Bilder nicht mehr gegrabbt sondern von ImageFX importiert (siehe  
Importfunktion für Bilder  
).

## 1.37 Grabben, Bearbeiten und Speichern/Exportieren von Sequenzen

Desktop-Video mit EGS-TV

=====

EGS-TV kann beliebig viele Video-Sequenzen gleichzeitig verwalten. In der Demo-Version müssen alle Frames komplett in den Speicher passen. Die Professional-Version bietet alle Funktionen auch Disk-orientiert an, d.h. Harddisk-Recording, Schnitt und Playback. Zusätzlich bietet sie auch Timing-Kontrollen (Time-Codes) für die Frames. Diese werden auch in den anderen Versionen dargestellt, können jedoch nur in der Professional-Version eingestellt oder zur Abspielung/Aufnahme genutzt werden.

Jede Sequenz hat ein eigenes Vorschau-Fenster, welches in der Titel-Leiste auch die aktuelle Framenummer und die Frameanzahl enthält. Zu einem Sequenz-Vorschau-Fenster gehört auch ein Sequenz-menü, mit einigen Steuerfunktionen.

Für die Sequenz-Funktionen steht ein eigenes Kontrollfenster zur Verfügung. Dieses wird durch einen Knopf im Haupt-Kontrollfenster geöffnet.

Das Sequenz-Kontrollfenster

=====

Das Sequenz-Kontrollfenster ist das Steuerpult für die Sequenz-Bearbeitung. Es wird zur Steuerung der jeweils zuletzt aktivierten Sequenz benutzt (zum Aktivieren einer Sequenz genügt ein Mausklick in das zugehörige Fenster).

Globale Parameter

Anlegen einer neuen Sequenz

Laden und Öffnen von Sequenzen / Sequenzarten

Umwandeln eines Einzelbildes in eine Sequenz

Speichern und Exportieren von Sequenzen

Aufsuchen von Frames / Suchlauf-Wiedergabe

Schnittfunktionen

Time-Code-Unterstützung

Externes Spezial-Knopf-Interface

Echtzeit-Wiedergabe

Informations-Anzeigen für Sequenzen

Hinweise für RAM-Sequenzen

Hinweise für Harddisk-Sequenzen

Hinweise für IFR-Sequenzen von VLabs

## 1.38 Globale Parameter

### 1) Frame-Größe

Es können (wie bei Einzelbildern) Halbbilder, HiRes-Halbbilder und Vollbilder als Frame-Größe gewählt werden. Sequenzen von Vollbildern sind aber wegen der darin auftretenden Halbbildverschiebungen nicht zu empfehlen.

Am schnellsten können bei VLab-Framegrabbern RAM-HiRes-Sequenzen aufgezeichnet werden (am schnellsten in Graustufen). LoRes-Sequenzen sind wegen der notwendigen Skalierung etwas langsamer. Bei Harddisksequenzen wirkt sich hingegen die geringere Datenmenge bei LoRessequenzen mehr aus als der Skalierungsaufwand, so daß hier i.d.R. LoRes-Sequenzen am schnellsten aufgezeichnet werden können.

### 2) Bild-Quelle (dieser Parameter wirkt auch auf Einzelbilder!)

Die Bild-Quelle kann direkt unter der Frame-Größe gewählt werden. Üblicherweise ist "Grab" eingestellt, was einen Echtzeit-Framegrabber als Bildquelle wählt. Es wird dann das Signal genommen, welches auch im Monitorfenster sichtbar ist. Je nach Framegrabber kann zwischen verschiedenen Kanälen (Eingängen) gewählt werden. Auch können manche Framegrabber mit mehreren Eingängen mehrere Signale per Echtzeit-Bluebox kombinieren.

Als Alternative zu einem Echtzeit-Framegrabber stehen verschiedene

#### Importfunktionen

bereit, die normalerweise für Einzelbildimporte verwendet werden. Ist kein EGS-TV-tauglicher Echtzeit-Framegrabber vorhanden, wird beim Programmstart ImageFX als Bildquelle voreingestellt.

### 3) maximale Bildzahlen für Aufzeichnung

Es wird unterschieden zwischen Neu-Aufzeichnungen (inkl. Insert- und Assemble-Schnitt) sowie Überschreib-Aufnahmen (inkl. Einstanz-Funktion). Erstere legen eine neue Sequenz an oder verlängern eine bestehende Sequenz; letztere Ändern nur Bilddaten innerhalb einer Sequenz.

Wird 0 als maximale Framezahl für eine Kategorie gewählt, werden beliebig viele Frames aufgezeichnet (bis Speicher/Platte voll, Fehler, Abbruch per Stop-Knopf oder Sequenzende beim Überschreiben/Einstanzen).

Falls als Bildquelle ein Import gewählt ist, wird das Bild immer nur einmal importiert, egal welche Anzahl vorgegeben ist; eine Ausnahme bildet die Einstanz-Funktion, da es sinnvoll ist, das gleiche Bild (z.B. einen Video-Titel auf blauem Grund) automatisch in mehrere Frames einer Sequenz als Vordergrund einzustanzen.

### 4) Frame-Verzögerung und Wiedergabe-Modus (nur Professional-Version)

Die Frame-Verzögerung ist für die Aufnahme und ggf. auch für die Echtzeit-Wiedergabe relevant. Bei der Aufnahme gilt sie als Anhaltspunkt für die Wartezeit zwischen zwei Frames. Ist sie niedriger als die technisch erforderliche Minimalzeit (je nach Hardware-Ausstattung und Parameterwahl sehr unterschiedlich), wird mit maximaler Geschwindigkeit aufgezeichnet. Die Frame-Verzögerung muß in Milli-Sekunden angegeben werden. Wollen Sie z.B. 2 Bilder pro Sekunde aufnehmen, wählen Sie 500 als Frame-Verzögerung.

Bei der Echtzeit-Wiedergabe wird die Frame-Verzögerung nur berücksichtigt, wenn dort "konstante Rate" eingestellt ist. Bei "wie Aufnahme" wird hingegen der aufgezeichnete Time-Code der Sequenz berücksichtigt, was das Abspielen von Sequenzen mit variierender Framedauer ermöglicht.

Beim Einstanzen eines neuen Vordergrund-Signales gelten die gleichen Regeln wie bei der Wiedergabe. Bei "konstante Rate" wird wie bei anderen Aufnahmen verzögert (der Time-Code bleibt jedoch unverändert); bei "wie Aufnahme" wird der Time-Code der Hintergrundframes zur Verzögerung für die Vordergrund-Aufzeichnung benutzt.

## 1.39 Anlegen einer neuen Sequenz

Die Aufzeichnung einer neuen Sequenz kann mit den "RAM" und "Disk ←  
"-

Knöpfen gestartet werden. RAM erzeugt eine RAM-Sequenz, Disk startet das Harddisk-Recording (nur Professional-Version). Bei letzterem muß ein Filename vorgegeben werden. Falls die gewählte Datei schon existiert, wird eine Warnung ausgegeben, da diese gelöscht wird. Als Dateinamens-Endung wird ".seq" für EGS-TV-Sequenzen empfohlen. Um eine hohe Frame-Rate zu gewährleisten, werden die gelesenen Bilder nicht direkt dargestellt. Alle anderen Fenster können während einer Aufnahme auch nicht benutzt werden. Die Sequenzaufzeichnung endet, wenn der Speicher bzw. die Platte voll ist, die maximal eingestellte Bildzahl erreicht ist (defaultmäßig ist hier 0 eingestellt, was für beliebig viele Bilder steht) oder der Stop-Knopf gedrückt wird. Alle anderen Knöpfe im Sequenz-kontrollfenster sind während der Aufnahme gesperrt.

In der Professional-Version wird die Aufnahme-Geschwindigkeit durch die

Frame-Verzögerung  
beeinflußt; ist diese kleiner

als möglich (oder steht dort 0), wird so schnell wie möglich aufgezeichnet. Dies geschieht auch in der Demo-Version.

Bei der Aufnahme von Sequenzen wird ein Time-Code mit aufgezeichnet, der die tatsächliche Framedauer wieder gibt.

Falls eine Import-Quelle gewählt ist, wird nur das erste Frame der Sequenz angelegt.

Die üblichen Grab-Parameter (Ausschnitt, Grab-Mode Farbe oder Graustufen) wirken auch auf die Sequenz-Aufnahme.

## 1.40 Laden und Öffnen von Sequenzen / Sequenzarten

EGS-TV-Sequenzen können in einem speziellen Format gespeichert werden. Dieses Format kann auch von EGS-TV wieder gelesen werden. Es handelt sich bei diesem Format um ein YUV-ähnliches Sequenz-Format. Es ist in zwei Varianten verfügbar. Die sequentielle Variante kann komplett eingeladen werden (RAM-Sequenzen). Die random-access-Variante (nur Professional-Version) kann derzeit nur als Disk-Sequenz geöffnet werden.

Funktionen zum Laden und Öffnen stehen im Projektmenü des Kontrollfensters und als Knöpfe im Sequenzfenster bereit.

Beim Laden / Öffnen erscheint das Sequenz-Kontroll-Fenster. Durch den Stop-Knopf kann der Ladevorgang abgebrochen werden. Der Vorgang wird automatisch abgebrochen, wenn die Datei fehlerhaft ist oder der Speicher zu voll wird. Bereits gelesene Frames bleiben beim Laden erhalten; beim Öffnen von Disk-Sequenzen muß immer die komplette Sequenz gescannt werden. Dabei werden u.a. die Timecode-Informationen und die Reihenfolge der Frames geprüft. Je Frame wird dabei aber nur sehr wenig Speicher (ca. 40Bytes RAM) benötigt.

Auch RAM-Sequenzen (sequentielle Sequenzen) können als Disk-Sequenz geöffnet werden. Solange keine Insert-, Append- oder Delete-Operationen durchgeführt werden, bleibt die Struktur der RAM-Sequenz erhalten. Andernfalls wird die Sequenz (nach einem Warn-Requester) in eine nichtsequentielle Disk-Sequenz umgewandelt.

Eine Status-Zeile im Sequenzkontrollfenster zeigt die Art der aktuellen Sequenz an. Veränderte Disk-Sequenzen können mit dem Update-Knopf auf der Platte auf den neuesten Stand gebracht werden. Dies geschieht aber auch immer automatisch vor dem Schließen eines Disk-Sequenz-Fensters.

Wenn Sie alte Sequenzen (V2.9) mit einem Time-Code versehen wollen, müssen Sie diese erst als RAM-Sequenz in den Speicher laden und dann wieder abspeichern, bevor Sie sie als Disk-Sequenz nutzen können. Andernfalls fehlt in der Disk-Sequenz der notwendige Platz für den Time-Code.

## 1.41 Umwandeln eines Einzelbildes in eine Sequenz

Es besteht die Möglichkeit, Vorschaufenster für Bilder in RAM-Sequenzfenster umzuwandeln mit dem Vorschaufenster-Menüpunkt "Bild->Sequenz". Dies kann z.B. sinnvoll sein, um auf ein Einzelbild die Einstantz-Funktion anzuwenden, da diese nur für Sequenzen zur Verfügung steht. Eine solche 1-Bild-Sequenz kann auch als Ausgangsbasis für eine längere Sequenz dienen (Anhängen/Insert).

## 1.42 Speichern und Exportieren von Sequenzen

### 1) Disk-Sequenzen (nur Professional)

Disk-Sequenzen sind automatisch "gespeichert"; daher existiert keine spezielle Speicherfunktion. Da aber nicht immer die Location-Tabelle auf dem neuesten Stand gehalten wird, gibt es einen Update-Knopf (auch als Menü-Eintrag im Vorschaufenster verfügbar), mit dem man die Sequenz auf Disk aktualisieren kann. Dies geschieht aber in jedem Fall automatisch vor dem Schließen eines Disk-Sequenz-Fensters.

**Achtung:** Wird EGS-TV nicht ordnungsgemäß beendet (Reset, Absturz, Stromausfall) können Disk-Sequenzen unbrauchbar werden, wenn die Location-Tabelle nicht gespeichert ist! Es empfiehlt sich daher nach Schnittfunktionen den Update-Knopf zu betätigen.

### 2) RAM-Sequenzen

Die üblichen Abspeicher-Funktionen wirken auf das jeweils sichtbare Einzelbild der Sequenz. Zum Speichern einer kompletten RAM-Sequenz gibt es einen neuen Menüpunkt im Projekt-Menü von Sequenz-Fenstern. Diese Speicherung erfolgt in einem EGS-TV-eigenen, YUV-ähnlichen Format. Es gibt auch ein separates Abspielprogramm "egstvplayer" für diese Sequenzen (neu: jetzt auch als "cybertvplayer" erhältlich für alle Amigas ab OS3.0 sowie für Cybergraphics). Diese Speicherfunktion läßt sich auch auf einfache Bildgrabs anwenden. Diese werden dann automatisch in eine Sequenz mit einem Frame umgewandelt.

---

### 3) Exportieren von Sequenzen (RAM- und Disk-Sequenzen)

Im Vorschaufenster-Menü stehen Export-Funktionen bereit, die alle Frames einer Sequenz automatisch in einem der unterstützten Bildformate speichern. Bei dieser Art der Speicherung werden die Bilder nacheinander dargestellt und gespeichert. Dieser Vorgang kann entsprechend lange dauern. Durch den Stop-Knopf des Sequenz-Steuerungsfensters kann dieser Vorgang (nach dem Speichern des aktuellen Frames) abgebrochen werden. Das Exportieren ist insbesondere für die Weiterverwendung von Sequenzen mit anderen Programmen (Animations-Software) sinnvoll, da diese derzeit vermutlich nicht das EGS-TV-interne Format unterstützen.

Anstelle eines Filenamens muß bei den Export-Funktionen nur der "Stamm" eines Filenamens gewählt werden. Dieser darf kein %-Zeichen enthalten. Der Stamm wird normalerweise mit Endungen der Form .0001 usw. versehen. Durch Angabe einer %-Steuersequenz im Stamm kann das Nummerierungsformat beliebig eingestellt werden. Dabei entspricht .%04ld der normalen Einstellung. Die 4 gibt die Stellenzahl an. Die führende Null kennzeichnet, daß die Numerierung mit führenden Nullen erfolgen soll. Die anderen Zeichen (%ld) dürfen nicht geändert werden, sonst können unvorhergesehene Resultate entstehen!

## 1.43 Aufsuchen von Frames / Suchlauf

Die Gadgets im Wiedergabe-Feld können benutzt werden für:

- 1) Anspringen des ersten Frames
- 2) Starten eines Rückwärts-Suchlaufs (Wiedergabe in maximaler Geschwindigkeit) (auch per Tastatur als < verfügbar)
- 3) Einzelschritt rückwärts (auch per Tastatur als - verfügbar)
- 4) Anhalten eines Suchlaufes, der Wiedergabe, einer Aufnahme oder Abbrechen eines Ladevorganges
- 5) Einzelschritt vorwärts (auch per Tastatur als + verfügbar)
- 6) Starten eines Vorwärts-Suchlaufs (Wiedergabe in maximaler Geschwindigkeit) (auch per Tastatur als > verfügbar)
- 7) Anspringen des letzten Frames

Zum Anspringen eines beliebigen Frames kann das Frame-Nummern-Gadget im rechten oberen Bereich benutzt werden. Es dient dort nicht nur zur Ausgabe, sondern kann auch zur Eingabe benutzt werden. Dies ermöglicht blitzschnellen Zugriff auf alle Frames einer Sequenz.

Die Suchlauf-Funktionen können parallel für mehrere Sequenzen gestartet werden und auch parallel zur Monitorfunktion ablaufen. Für einen möglichst schnellen Suchlauf empfiehlt es sich natürlich, die Monitor-Funktion abzuschalten oder anzuhalten.

Die unter 1) bis 7) aufgeführten Funktionen sind auch per Menü im jeweiligen Sequenz-Vorschaufenster verfügbar.

## 1.44 Schnittfunktionen

---

Im Aufnahme/Edit-Feld stehen grundlegende Schnittfunktionen zur Verfügung:

1) Insert

Hiermit können neue Frames von der gewählten Frame-Quelle in die bestehende Sequenz eingefügt werden. Das Einfügen geschieht immer hinter dem gerade aktuellen (sichtbaren) Frame!

2) Anhängen

Hiermit können neue Frames am Ende der Sequenz angehängt werden. Dies hat die gleiche Wirkung wie ein Sprung zum Sequenz-Ende mit anschließendem Insert.

3) Ersetzen

Hiermit werden Frames in der Sequenz durch neue Bilder ersetzt. Die Ersetzen-Funktion endet spätestens am Sequenz-Ende. Will man nur ein Frame ersetzen, kann man auch die "Neu Grabben"-Funktion aus dem Vorschau-Fenster-Menü benutzen.

4) Einstanzen

Dies ist eine sehr leistungsfähige Funktion. Sie kombiniert die Sequenz-Ersetzen-Funktion mit dem Blue-Box-System

Im Gegensatz zur Echtzeit-Blue-Box, die nur bei bestimmten Framegrabbern mit mehreren Eingängen verfügbar ist, kann diese Funktion mit allen Framegrabbern und sogar Import-Bildquellen durchgeführt werden. Die bestehenden Sequenz-Frames dienen als Hintergrund; die gewählte Bildquelle als neuer Vordergrund. Überall dort, wo im Vordergrundbild die Stanzfarbe erscheint, bleibt der alte Hintergrund erhalten.

Eine Beispielanwendung für Import-Einstanzen wäre die Betitelung. Man erstellt in einem Bildbearbeitungsprogramm einen Video-Titel auf blauem Grund und kombiniert diesen mit der Einstanzen-Funktion mit mehreren Frames der aktuellen Sequenz; schon hat man einen Titel eingeblendet...

Der Wiedergabe-Modus (nur Professional) hat auf das Einstanzen Einfluß: Wählt man "konst. Rate", so wird das neue Vordergrundbild mit der eingestellten konstanten Frame-Verzögerung eingelesen. Die Timecodes der Sequenz werden dabei aber nicht verändert. Wählt man "wie Aufnahme", wird der Timecode der Hintergrundbilder für die Aufnahme des Vordergrundes mitgenutzt.

5) Lösche Frame

Das aktuelle Frame wird gelöscht. Falls die Sequenz nur noch ein Frame enthält, wird mit dieser Funktion das Sequenz-Fenster geschlossen.

Die Funktionen 1) und 3) bis 5) stehen auch im Sequenz-Menü in den

Sequenz-Vorschaufenstern zur Verfügung.

## 1.45 Time-Code-Unterstützung (nur Professional-Version)

Bei allen Versionen werden automatisch Time-Codes angelegt, die u.a. die Ausgangsbasis für das Echtzeit-Zählwerk sind. Bei der Professional-Version können Time-Codes nachträglich manuell eingestellt werden. Zur Eingabe dient das Frame-Verzögerungs-Gadget. Mit dem "Setze"-Knopf kann die aktuelle Framedauer auf die Verzögerungsvorgabe eingestellt werden.

## 1.46 Externes Spezial-Knopf-Interface

Seit Version 3.4a wird für einfache Sequenzsteuerfunktionen auch eine externe Schnittstelle über den Maus/Joystickport 1 unterstützt. Um diese Funktion nutzen zu können muß mindestens OS3.1 vorhanden sein (speziell die lowlevel.library Version 40 oder höher).

Wenn diese Schnittstelle genutzt werden soll, muß im globalen Einstellungsmenü ein entsprechendes Flag gesetzt werden. Wenn dieses Flag gesetzt ist, wird bis zu 50mal pro Sekunde das angeschlossene Gerät abgefragt.

Folgende Funktionen werden unterstützt:

1) normaler Knopf (linker Mausknopf; Feuerknopf)

Einfügen von Frames

2) Zusatzknopf (rechter Mausknopf)

Löschen eines Frames

3) Hebel links

Voriges Frame

4) Hebel rechts

Nächstes Frame

5) Hebel nach unten

Überschreiben von Frames

6) Hebel nach oben

Kombinieren von Frames (Blue-Box-Effekt)

Für Einzelbildbearbeitung sollte als max. Framezahl jeweils 1 gewählt werden. Alle Funktionen werden automatisch wiederholt, wenn der Hebel länger betätigt oder der Knopf länger gedrückt bleibt.

## 1.47 Echtzeit-Wiedergabe (nur Professional-Version)

Die einfachen Wiedergabe-Funktionen dienen als Suchlauf, d.h. sie laufen in höchster Geschwindigkeit ab. Für eine präzise Echtzeit-Wiedergabe stehen in der Professional-Version eigene Funktionen bereit. Diese sperren alle übrigen Funktionen; während einer Echtzeit-Wiedergabe sind keine anderen Programmfunktionen bedienbar. Durch den Stop-Knopf kann die Echtzeit-Wiedergabe abgebrochen werden.

Es stehen zwei Wiedergabe-Modi bereit:

### 1) konstante Rate

Dies erlaubt die Wiedergabe mit exakt vorgegebener Geschwindigkeit. Die Frameverzögerung wird in Millisekunden eingestellt. Ist die Frameverzögerung niedriger als technisch realisierbar, wird die Wiedergabe so schnell wie möglich durchgeführt.

### 2) wie Aufnahme

Es werden die Time-Codes der Sequenz genutzt. Dies erlaubt das Abspielen von Sequenzen mit variabler Frame-Dauer.

## 1.48 Informations-Anzeigen für Sequenzen

Das Sequenzkontrollfenster stellt in einer Statuszeile den Sequenz-Typ der aktuellen Sequenz dar:

### 1) reine RAM-Sequenz

### 2) RAM-Sequenz als Disk-Sequenz

Eine sequentielle RAM-Sequenz wurde als Disk-Sequenz geöffnet. Wiedergabe- und Überschreib/Einstanz-Funktionen können durchgeführt werden, ohne den Status zu verändern.

Einfügen/Anhängen oder Löschen von Frames wandelt eine solche Sequenz dauerhaft in eine nicht-sequentielle Disk-Sequenz um.

### 3) unveränderte Disk-Sequenz

### 4) veränderte Disk-Sequenz

Bei einer geöffneten Disk-Sequenz wurden Frames hinzugefügt oder gelöscht. Aus Geschwindigkeitsgründen wird bei solchen Operationen nicht direkt ein Update der Location-Tabelle durchgeführt. Dies geschieht automatisch beim Schließen des Sequenz-Fensters, kann aber auch manuell durch den Update-Knopf durchgeführt werden.

Das Sequenzkontrollfenster bietet außerdem detaillierte Positions- und Time-Code-Informationen:

### 1) Frame

---

Dies gibt die aktuelle Frame-Nummer an. Es handelt sich dabei nicht nur um eine Info-Anzeige sondern auch um ein Eingabe-Gadget, welches einen direkten Sprung zu einem beliebigen Frame erlaubt.

2) Anzahl: Gesamtzahl der Frames in der aktuellen Sequenz

3) Position:

Position (nach Time-Codes) in der aktuellen Sequenz. Dies stellt eine Art Echtzeit-Zählwerk dar, falls die Sequenz über Time-Codes verfügt.

4) Länge: Die Gesamtlänge der Sequenz in Stunden/Minuten/Sekunden

5) Framedauer

Dies gibt die Dauer (nach Time-Code) des aktuellen Frames an. Der danebenliegende Knopf erlaubt das manuelle Setzen des Time-Codes, wobei der Wert aus der Frame-Verzögerung übernommen wird (nur Professional-Version).

Die Ausgabe der Frame-Nummer und Anzahl erfolgt auch in der Titelzeile des jeweiligen Sequenz-Fensters.

## 1.49 Hinweise für RAM-Sequenzen

Sollte beim RAM-Aufzeichnen der Speicher voll werden, so sollten Sie danach sofort einige Frames löschen oder Fenster schließen. Andernfalls ist der Speicherbereich des Amigas so sehr gefüllt, daß das EGS-System sehr schnell Schwierigkeiten bekommt (je nach Konfiguration braucht dieses nämlich auch für Operationen wie Verschieben von Fenstern u.s.w. jede Menge Speicher). Es wird zwar von EGS-TV automatisch ein Sicherheitspolster von 300000 Bytes freigelassen; arbeitet EGS-TV jedoch mit anderen Programmen parallel, so besteht natürlich keine Garantie, daß die anderen Programme diesen Bereich nicht verbrauchen.

## 1.50 Hinweise für Harddisk-Sequenzen

DOS-Seek-Zugriffe:

Tests haben ergeben, daß DOS-Seek-Zugriffe rückwärts bei Partitionen mit 512Byte Blockgröße bis zu 10(!)mal langsamer sind als Vorwärts-Zugriffe. Dies kann bei Harddisk-Sequenz-Funktionen extreme Auswirkungen haben. Es wird deshalb dringend empfohlen, für Harddisk-Sequenzen eine Partition mit einer Blockgröße von mind. 2kByte bereitzustellen. Dies ist aber vermutlich nur ab OS3.0/3.1 möglich. Je nach Harddisk können u.U. auch andere Blockgrößen noch günstiger sein.

DOS-Fehler-Requester:

Die in früheren EGS-TV-Versionen noch auf der Workbench erscheinenden DOS-Fehler-Requester werden seit Version 3.4a unterdrückt. Stattdessen erscheint bei DOS-Fehlern ein Requester von EGS-TV.

Falls der Plattenplatz beim HD-Recording nicht reicht und ein solcher Requester erscheint, sollten danach einige Frames gelöscht werden, um Freiraum für die Location-Tabelle zu schaffen. Andernfalls besteht die Gefahr, daß beim Versuch, diese Tabelle anzulegen, kein Platz mehr vorhanden ist, was die Sequenz unbrauchbar machen kann.

## 1.51 Hinweise für IFR-Sequenzen von VLabs

Das IFR-Verfahren (Interleaved Frame Recording) welches neuere Y/C-VLabs zur Verfügung stellen wird leider nicht von der vlab.library (der einzigen dokumentierten Schnittstelle zu den VLabs) unterstützt. Deshalb ist eine direkte Nutzung durch EGS-TV leider nicht möglich.

Seit Version 4.3 besteht jedoch die Möglichkeit, solche IFR-Sequenzen, die mit der Original-VLab-Software aufgezeichnet wurden, komfortabel in EGS-TV zu importieren um dann Schnittfunktionen darauf anwenden zu können. Die IFR-Sequenzen werden von der VLab-Software im VLab-Roh-Format einzeln bildweise und durchnummeriert in einem wählbaren Verzeichnis abgelegt. Dieses Verzeichnis sollte man dann in EGS-TV im Sequenzkontrollfenster als Importverzeichnis und "Lade Bild" als Bildquelle wählen. Anschließend sollte man die korrekte Bereichsgröße wählen und den Sequenztyp einstellen (Halbbild, HiRes oder Vollbild). Dann kann man eine neue Sequenz anlegen (wahlweise RAM- oder Disk-Sequenz), in welche dann vollautomatisch alle Frames der IFR-Sequenz in der korrekten Reihenfolge importiert werden.

## 1.52 Importfunktion für Bilder (inkl. Ladefunktionen)

Alle Importfunktionen stehen seit Version 3.6 auch in der Demo-  
Version  
von EGS-TV zur Verfügung.

Es können ganze Verzeichnisse von Bildern in allen gängigen {"Datei-Formaten" Link  
DatForm}  
automatisch eingeladen/importiert werden, wobei auch optional eine  
Skalierung möglich ist. OS3.x-Benutzer können auch DataTypes benutzen.

Direkter Bildimport ist möglich von (EGS-)ImageFX (über eine schnelle Direkt-  
schnittstelle) oder von EGS-Bitmaps im Speicher (dies ermöglicht die  
Zusammenarbeit mit Programmen wie PicoPainter oder SpectraPaint).

Es können auch einige  
Handyscanner  
als Importquelle gewählt  
werden.

Bitte beachten Sie die unten folgenden allgemeinen Hinweise, die für  
alle Importfunktionen gelten!

Im Sequenzkontrollfenster existiert ein global wirksamer Video-Quellen-  
Knopf. Steht dieser auf "Grab", wirken alle Bild- und Sequenzgrabfunktionen  
auf den Framegrabber. Zur Zeit stehen folgende Bildquellen bereit:

### 1) Grab

Dies ist die klassische Einstellung für den Betrieb mit Framegrabbern. Je nach Framegrabber können im Hauptkontrollfenster weitere Parameter (z.B. Kanäle) eingestellt werden.

### 2) ImageFX

Diese Importfunktion kann mit ImageFX und EGS-ImageFX benutzt werden. Alle Grabfunktionen (außer der Monitorfunktion) wirken nun auf ImageFX. Der Haupt-Bildpuffer dieses Programms wird ausgelesen und in das YUV-Format von EGS-TV konvertiert. Es wird dabei ein Bild/Frame der in EGS-TV eingestellten Größe angelegt; die Größe innerhalb von ImageFX spielt zur Zeit keine Rolle, sollte aber identisch sein, sonst werden Teile des Bildes schwarz oder abgeschnitten.

### 3) Nächste EGS-Map

Diese Importfunktion sucht in allen belegten Speicherbereichen des Computers nach 24Bit-EGS-Bitmap-Strukturen in der in EGS-TV eingestellten Größe. Die nächste auffindbare Bitmap wird eingelesen. Dies erlaubt einen Direktimport von allen gängigen reinen EGS-Programmen (z.B. PicoPainter und SpectraPaint). Programme, die nicht speziell für EGS entwickelt wurden (z.B. TVPaint, ImageFX) benutzen normalerweise keine EGS-BitMaps; für ImageFX steht aber eine eigene Import-Funktion bereit.

Wollen Sie z.B. ein 640x480-Bild von einem EGS-Programm importieren, wählen Sie in EGS-TV die Bereichsgröße 320x240 und grabben als Vollbild (doppelte Breite, doppelte Höhe). Viele Programme legen mehrere Bitmaps an, z.B. zusätzlich für UNDO-Puffer, Brushes oder Masken. Es kann daher vorkommen, daß nicht das gewünschte Bild erscheint, sondern ein anderes Bild. Wiederholen Sie danach den Grab-Vorgang und die nächste auffindbare Bitmap wird eingelesen.

### 4) Wiederhole Map

Haben Sie mit "Nächste EGS-Map" einmal die richtige Bitmap gefunden und wollen das Bild nun mehrfach (ggf. leicht verändert) importieren, schalten Sie die Frame-Quelle auf "Wiederhole Map". Falls möglich, wird dann die zuletzt gefundene Bitmap erneut gelesen.

### 5) Lade Bild (inkl. Laden aller Bilder eines Verzeichnisses)

Diese Einstellung ermöglicht das Einladen von Bildern zur Benutzung in Sequenzen in allen gängigen  
Bildformaten  
auch über DataTypes.

Alle Grabfunktionen (auch für Einzelbilder) wirken dabei als Ladefunktion. Es ist z.B. auch eine Kombination (Einstanzen) per BlueBox mit Sequenzen möglich.

Auch bei dieser Funktion ist die in EGS-TV eingestellte Bildgröße maßgeblich! Da Bilder jedoch in der Regel sowieso mit Sequenzen kombiniert werden sollen, sollte dies kein Problem darstellen. Lediglich beim Neuanlegen einer Sequenz muß man die Größe manuell einstellen

(siehe Hinweise bei den Bitmap-Importfunktionen).

Optional können Bilder beim Laden um den ganzzahlige Faktoren verkleinert werden (JPEG nur 1:1, 1:2, 1:4, ...). Diese Option steht im Einstellungsmenü für Dateiformate zur Verfügung. Das Bild wird dann (falls möglich) so stark verkleinert, daß es in die in EGS-TV eingestellte Größe paßt. Andernfalls erscheint ggf. nur ein Ausschnitt. Ist das geladene Bild kleiner als das Fenster, bleibt ein Teil schwarz.

\*\*\* Neu in V3.7 \*\*\*

Automatisches Laden aller Bilder eines Verzeichnisses: Diese Funktion wird genau wie die "Lade Bild" Funktion angesteuert. Vorher legt man allerdings ein Import-Verzeichnis fest. Dazu befindet sich neben dem Bildquellenknopf ein Wähle-Verzeichnis-Knopf. Betätigt man diesen, kann man einen Pfad sowie ein Suchmuster wählen, welches festlegt, welche Bilder importiert werden sollen. Drückt man dann "OK", so wird eine Liste der Bilder angefertigt (nach Dateinamen sortiert). Drückt man "CANCEL", wird das Import-Verzeichnis deselektiert, so daß anschließend wieder die gewohnten Einzelbildladefunktionen bereitstehen. Der Pfad eines gewählten Importverzeichnisses wird angezeigt, solange noch Bilder ungelesen sind. Die nächsten Grab/Lade-Operationen benutzen automatisch Bilder aus der Liste, solange bis die gewünschte Bildzahl gelesen wurde, ein Fehler auftritt, oder die Liste vollständig abgearbeitet wurde. Im Falle eines Fehlers oder vorzeitigen Abbruchs, bleiben die übrigen Bilder in der Liste erhalten, und die nächste Operation führt die Benutzung fort.

\*\*\* Neu in V4.3 \*\*\*

Das VLab-Rohformat kann verlustfrei gelesen und gespeichert werden, so daß Kombinationen von Import- und Export für die Benutzung anspruchsvoller Schnittfunktionen verfügbar sind (Importieren aller Frames einer Sequenz in eine andere), Konvertierung (Disk->RAM) oder Import ganzer IFR-Sequenzen der Original-VLab-Software (leider unterstützt die vlab.library kein IFR). Die Benutzung des VLab-Rohformates ist unabhängig von einer VLab oder vlab.library, so daß dieses Format für alle interessant sein dürfte.

- 6) Handyscanner vertikal und
- 7) Handyscanner horizontal

Diese Funktionen sind zur Zusammenarbeit mit gewissen Handy-Scannern

bestimmt. Scans werden schwarz/weiß sowie in 16 oder 256 echten Graustufen unterstützt und dann in 256 Graustufen konvertiert.

Für die zu scannenden Bildgrößen gilt das gleiche, was auch für den Bild-Import gilt. Die Bereichsgröße wird also verdoppelt, wenn man als "Vollbild" scannt. Scannerspezifische Größenbeschränkungen sind aber zu beachten; im Fehlerfalle erscheint ein entsprechender Requester. Scans können durch die linke Maustaste abgebrochen werden. Die gescannten Bilder erscheinen schon während des Scannens in Echtzeit und in bis zu 256 Graustufen in der korrekten Orientierung im Vorschaufenster.

Es können auch Graustufen-Sequenzen mit Scanner-Bildern aufgebaut oder

ergänzt werden. Damit ist sogar die Nutzung der Blue-Box (in diesem Falle als Luma-Keying-System) möglich, wenn man die Stanzfarbe so einstellt, daß ab einer (oder bis zu einer) bestimmten Helligkeit das Bild ausgeblendet wird.

Allgemeine Hinweise

-----

Alle Importfunktionen wandeln Farbbilder in das EGS-TV-eigene YUV-Format um, damit die Bilder in Sequenzen mit gegrabten Bildern kombiniert werden können. Die Sequenz-Aufzeichnungsfunktionen wirken nur für genau ein Frame, außer der Einstantz-Funktion. Diese kombiniert das Import-Bild mit der eingestellten Anzahl von Frames, was z.B. sinnvoll ist, um einen Video-Titel (auf blauem Hintergrund) über mehrere Frames hinweg in eine Sequenz einzustanzen. Wenn ein ganzes Importverzeichnis gewählt wurde, wird hingegen bei allen Funktionen jedes Bild im Verzeichnis genau einmal importiert.

Wichtig!

Die Importfunktionen benutzen die normalen  
Größen-Einstellungen  
der

Grab-Bereichsgadgets; die Offsets sind allerdings ohne Bedeutung. Um höhere Auflösungen zu importieren, können entsprechend Vollbilder in doppelter Höhe und Breite importiert werden. Bei HiRes- und Vollbild-Farbbildern erfolgt eine 4:1:1-YUV-Konvertierung; bei LoRes-Bildern eine 2:1:1-YUV-Konvertierung. Dies ist notwendig, um Kompatibilität innerhalb von Video-Sequenzen zu gewährleisten; außerdem spart dies eine Menge Speicher gegenüber RGB-Bildern.

## 1.53 Einstellen der Grab-Parameter

Sie können  
Bilder grabben  
in Farbe oder in Graustufen. Ein Cycle-  
Gadget läßt Sie den gewünschten Modus auswählen.

Die zwei Cycle-Gadgets darunter erlauben es, das Erscheinungsbild der Vorschaufenster zu beeinflussen. Sie können Graustufen oder verschiedene Farbmodi für die Vorschaufenster wählen. Mit Graustufen eingelesene Bilder werden natürlich unabhängig von dieser Einstellung immer in Graustufen dargestellt.

Beachten Sie auch, daß für Vorschaufenster anstelle des Schnellfarbmodus automatisch der hochwertige Farbmodus verwendet wird, falls der Monitor im hochwertigen Modus läuft.

Das Ändern des Vorschau-Farbmodus beeinflußt alle nachfolgenden Grabs und solche Vorschaufenster, die neu dargestellt werden. Beachten Sie auch, daß die aktuelle

Farbintensität  
alle Vorschaufenster bei der  
Neudarstellung beeinflußt.

Das unterste Cycle-Gadget läßt Sie die Größe von Vorschau Fenstern beim Öffnen auswählen. Bei voller Größe erscheinen HiRes- und Fullframes in der vollen Größe, andernfalls erscheinen alle Fenster in LoRes-Größe.

Die Größe von HiRes- und Vollbild-Fenstern kann jederzeit durch die Minimum- und Maximum-Gadgets in der Titelleiste verändert werden.

Sie können ferner verschiedene Deinterlace-Parameter und eine automatische Deinterlace-Funktion für Vollbilder einstellen (nur bei vorhandener vlab.library!).

Der Refreshmodus kann für Vollbildfenster und für Halbbildfenster (inkl. HiRes) separat durch Flags im Kontrollfenster-Menü gewählt werden. Ist ein Flag gesetzt, werden entsprechende Fenster mit SmartRefresh geöffnet, d.h. beim Freilegen von überlappenden Bildteilen wird keine Neuberechnung nötig. Das beschleunigt insbesondere die Darstellung von Bildern mit Deinterlace, braucht aber leider mehr Speicher bei überlappten Bildern. Wenn Sie die Funktion ausschalten, werden die entsprechenden Fenster als SimpleRefresh-Fenster geöffnet und müssen bei jedem Refresh neu umgerechnet werden, falls Sie nicht die EGS-Option ForceSimpleToSmart für die benutzte Bildschirmtiefe gewählt haben.

Ein Neu-Darstellen-Eintrag in den Menüs der Vorschau Fenstern erlaubt es Ihnen, die Neudarstellung zu erzwingen (z.B. um eine neue Farbintensität zu testen).

## 1.54 Deinterlacing (Entflimmern von Vollbildern) (nur für VLab)

Wenn Sie Vollbilder grabben (und in voller Größe darstellen) werden Sie oft unschöne, kammartige Effekte bei bewegten Objekten erkennen. Dies ist ein Ergebnis der Video-Technik, die zwei verschachtelte Halbbilder verwendet, um ein Vollbild zu erzeugen. Dies bedeutet, daß alle geraden Zeilen eines Bildes zu einem anderen Halbbild gehören, als die ungeraden Zeilen. Die einzige Möglichkeit, diesen Effekt zu beseitigen, besteht in der Reduzierung der vertikalen Auflösung in solchen Bereichen mit starker Bewegung. Dieser Prozess wird Deinterlacing genannt.

Im Gegensatz zur Original-VLab-Software können Sie bei EGS-TV verschiedene Deinterlace-Modi (Gerade, Ungerade und Mischen) und Stärken wählen. In den meisten Fällen sollten Sie "Gerade" oder "Ungerade" (abhängig von dem Halbbild, welches Sie bei bewegten Teilen sehen wollen) mit der Standardstärke verwenden (Std.-Knopf hereingedrückt). Da aber für das Deinterlacing auch eine Undo-Funktion existiert, können Sie mit verschiedenen Parametern auf einem Bild experimentieren.

Der Mischen-Modus mischt beide Halbbilder in bewegten Bereichen; dies ist nur in speziellen Fällen von schneller Bewegung interessant, wenn Sie einen Bewegungseindruck erhalten wollen.

Die Stärke der Deinterlace-Funktion kann zwischen 20% und 100% eingestellt werden, wenn der Std.-Knopf nicht hereingedrückt ist.

Ein Verändern eines dieser Parameters beeinflusst bestehende Bilder

nicht. Wenn Sie neue Parameter auf ein Bild anwenden wollen, müssen Sie die Deinterlacefunktion in dessen Menü aktivieren; es ist dabei nicht notwendig, eine vorherige Deinterlace-Anwendung mit Undo rückgängig zu machen.

Durch den Undo-Menüeintrag können Sie in einem Bild die Deinterlace-Funktion wieder rückgängig machen. Dies funktioniert auch bei automatisch entflimmerten Vollbildern.

Wenn Sie alle Vollbilder automatisch entflimmern wollen, können Sie das Auto-Gadget hereindrücken. Dies nimmt aber beim Grabben von Vollbildern entsprechend viel Zeit in Anspruch (bei Darstellung in voller Größe).

Beachten Sie bitte, daß sich sämtliche Deinterlace-Effekte nur in Vorschau Fenstern von Vollbildern in voller Größe auswirken.

Falls keine vlab.library vorhanden ist, haben sämtliche DeInterlacefunktionen keine Wirkung.

## 1.55 Speichern von Bildern

In der Vollversion können Sie Bilder als File oder ins Clipboard abspeichern. Sie könne Bilder auch direkt zu anderen Applikationen

transferieren

. Wählen Sie das Menü im Vorschau Fenster zu dem entsprechenden Bild, um die Funktionen anzusprechen.

Beachten Sie, daß die für das Bild gewählte Farbintensität und die Deinterlace-Modi beim Speichern normalerweise benutzt werden. Eine Ausnahme davon stellen die YUV- und VLab-Formate dar, wo keine Farbmanipulationen vorgenommen werden.

Seit Version 3.1 können VLab-Benutzer alternativ zur VLab-Konvertierung eine interne Farbumwandlung wählen; diese läuft deutlich schneller ab, erzeugt aber u.U. abweichende Ergebnisse. Beim Betrieb ohne VLab wird immer diese interne Konvertierung genutzt. Die Konvertierungsart kann im VLab-spezifischen Einstellungsmenü gewählt werden.

Es stehen zur Zeit folgende Filetypen zur Verfügung (im Clipboard können nur IFF-ILBM Bilder gespeichert werden):

1) IFF-ILBM 24 oder 8 (komprimiert oder unkomprimiert)

Kompression ist über Menü-Einstellungen wählbar, getrennt für Dateien und Clipboard-Bilder. Auch die 8Bit-Speicherung für Graubilder kann über ein Menü-Flag abgeschaltet werden, um alles als 24Bit zu speichern.

2) PPM (P5 und P6) (ein unkomprimiertes Format)

Da einige Programme Probleme mit P5-Graubildern haben, kann durch ein Menü-Flag die Speicherung von Graubildern als 24Bit-Bild erzwungen werden.

---

3) YUV (ein unkomprimiertes Format; nur für VLab-Nutzer!)

Dieses Format kann z.Z. nur bei vorhandener vlab.library genutzt werden. Dieses Format erzeugt kürzere Files, da nicht jeder Pixel eine eigene Farbinformation trägt. Dieses Format kann auch sehr schnell gespeichert werden, weil keine YUV zu RGB-Umwandlung notwendig ist. Dies bedeutet aber auch, daß keine Farbkorrektur durchgeführt wird, wenn mit diesem Format gespeichert wird (Deinterlacing wird aber durchgeführt).

Bitte beachten Sie, daß einige Programme Schwierigkeiten haben, YUV-Bilder korrekt zu lesen (einige Farben werden falsch gelesen) und daß einige Programme versagen beim Versuch, YUV-Graubilder (Y-Format) zu lesen.

4) QRT (ein unkomprimiertes Format)

5) Targa (komprimiert oder unkomprimiert; EGS-TV speichert in TopDown-Form)

Kompression ist über Menü-Einstellungen wählbar.

6) DEEP

Z.Zt. wird nur das unkomprimierte RGB-Format unterstützt.

7) EGS-TV-Sequenz-Format

Dieses Format ist eigentlich für Sequenzen gedacht. Man kann aber auch ein Bild damit speichern. Es wird dann in eine Sequenz mit einem Bild umgewandelt. Es arbeitet mit internen, YUV-ähnlichen Werten und kann daher besonders schnell gespeichert werden. Separate Abspielprogramme (EGSTVPlayer für EGS und CyberTVPlayer für alle Amigas ab OS3.0) sind als Freeware erhältlich.

8) JPeg (JFIF für Farb- und Graubilder)

Es ist ein Bildformat mit variabler, sehr starker Kompression. Es ist nicht verlustfrei, d.h. nach dem Laden ist das Bild nicht exakt mit dem Ausgangsbild identisch, die qualitätsverluste sind aber gerade bei digitalisierten Bildern i.d.R. kaum sichtbar. Die Qualität kann zwischen 0% und 100% gewählt werden (aber auch bei 100% ist JPeg nicht verlustfrei). Der sinnvoll nutzbare Bereich liegt bei 25%-95%. Neben der Qualität kann beim Speichern auch noch ein Glättungsfaktor gewählt werden (0%-100%). Normalerweise sollte 0% eingestellt werden; nur bei stark rauschigen Videobildern wird eine leichte Glättung empfohlen. Desweiteren gibt es noch eine Optimierungsmöglichkeit beim Speichern, die eine noch etwas bessere Kompression bei gleichbleibender Qualität ermöglicht. Leider benötigt diese Option aber enorm viel Speicherplatz während des Speicherns. Als weitere Option können auch Farb-Bilder als Grau-JPegs gespeichert werden. All diese Optionen sind in einem Requester einstellbar, der vor dem Speichern im JPeg-Format erscheint.

Grau-JPeg-Erzeugung kann durch ein Menü-Flag abgeschaltet werden, um Probleme mit Programmen zu vermeiden, die keine Grau-JPegs lesen können.

Die JPeg-Routinen basieren auf dem portablen C-Quellcode der Independent JPeg Group (This software is based in part on the work of the independent JPeg Group).

9) VLab-Rohformat (auch ohne vlab.library nutzbar!)

Dieses Format speichert die rohen internen Daten, die auch von der Original-VLab-Software für Frames bei Sequenzaufnahmen gespeichert werden. Es ist noch schneller zu speichern als YUV, da überhaupt keine Umwandlung stattfindet. Es wird auch weder eine Farbkorrektur noch ein Deinterlacing berücksichtigt!

Für das Speichern als File erscheint ein  
EGS-File-Requester

Während des Speicherns ändert sich der Mauszeiger. Zeigt er den Arbeitsmauszeiger (Default: Zahnräder), so bedeutet dies, daß EGS-TV das Bild von YUV zu RGB umwandelt, die Farbe korrigiert oder Deinterlacing durchführt. Wird die Maus als Diskette dargestellt, so zeigt dies den eigentlichen Speichervorgang an (inkl. Umwandlung in das betreffende Fileformat). Diese zweite Periode ist beim PPM-Format am kürzesten, während die erste Periode beim VLab-Rohformat am kürzesten ist.

Die gleichen Dateiformate (außer dem Sequenzformat 7) stehen auch für Exportfunktionen bereit, die alle Frames einer Sequenz automatisch exportieren und numerieren. Beim JPeg-Export werden die Kompressionsparameter nur einmal abgefragt.

## 1.56 EGS-File-Requester

Als File-Requester in EGS-TV kommt der Standard-Dateiauswahl-Requester von EGS zum Einsatz. Die Bedienung dieses Requesters entnehmen Sie bitte Ihrer EGS-Anleitung.

Leider hat dieser Requester zumindest in der EGS-Version 6.2 einige Fehler. Aktiviert man eines der String-Gadgets (um z.B. einen Filenamen einzugeben), so wird die Funktionalität aller anderen Gadgets gestört. Jedes der unteren Gadgets bewirkt dann (wie auch ein Klicken irgendwo in den Requester außerhalb von Gadgets) ein Beenden des Requester, so als ob OK angewählt wurde. Dies ist natürlich besonders für den CANCEL-Knopf sehr verwirrend, der so gegensätzlich wirkt.

In EGS-System Version 7.x tritt dieser Fehler nicht mehr auf.

## 1.57 Übertragen von Bildern in andere Programme

In der Vollversion können Sie Bilder automatisch in andere  
Programme

übertragen. Wählen Sie das Menü im Vorschauenfenster zu dem entsprechenden Bild, um die Funktionen anzusprechen.

Beachten Sie, daß die für das Bild gewählte Farbintensität und die Deinterlace-Modi (nur VLab) beim Übertragen benutzt werden.

Neben den vorgegebenen Einträgen können im Transfer-Menü bis zu 9

benutzerdefinierte Einträge erscheinen. Diese Einträge müssen mit einem Text-Editor in der Datei "

```
    egstv.config
    " spezifiziert werden.
```

Damit haben Sie die Möglichkeit, beliebige Applikationen mit ARExx-Unterstützung anzusprechen.

Fest integrierte Transferfunktionen:

- \* PicoPainter (Direkttransfer als Bild oder Pinsel)
- \* ImageFX und EGS-ImageFX (Direkttransfer)
- \* XiPaint (Direkttransfer)
- \* TV-Paint (ARExx-gesteuerter Filetransfer)

## 1.58 Die Konfigurierung mit egstv.config

Sie können eine Konfigurationsdatei mit dem Namen "egstv.config" anlegen, ←

welche beim Programmstart gelesen wird. Diese Datei wird auch bei der Demo-Version gelesen; dort wird aber nur die Farbtiefe des Bildschirms berücksichtigt.

Die Datei muß als ASCII-Datei vorliegen und kann mit jedem Texteditor erstellt werden, der Zeilenenden durch \$0A (LineFeed) markiert, was auf dem Amiga der Standard ist.

Das genaue Format dieser Datei ist einzuhalten, sonst funktioniert die Benutzung nicht. Alle Zeilen werden von der ersten Spalte bis zum Zeilenende oder zum ersten Semikolon gelesen. Bis dahin dürfen auch keine Leerzeichen an falschen Stellen auftreten! Hinter einem Semikolon darf ein beliebig langer Kommentar stehen.

Die gesamte Datei muß aber kürzer als 10000 Zeichen sein, sonst wird sie nicht gelesen.

### 1) Bildschirmmodus und Farbtiefe

Die 1. Zeile kann die Farbtiefe und den Namen für den beim Start zu verwendenden Bildschirmmodus enthalten. Bei der Demo-Version wird nur die Farbtiefe berücksichtigt. Die Farbtiefe muß in den beiden ersten Spalten in Form von genau zwei Ziffern angegeben werden. EGS unterstützt zur Zeit zumindest die Tiefen 01,02,03,04,08,16,24. Je nach Treiber können aber auch andere Tiefen verfügbar sein (z.B. 05 beim Amiga-Treiber) oder fehlen.

Der Bildschirmmodusname muß genau so geschrieben werden, wie er im Screenmode-Requester erscheint (inkl. Leerzeichen). Auf das Ende des Namens muß unmittelbar ein Semikolon oder ein Zeilenende folgen.

Läßt sich beim Programmstart der spezifizierte Bildschirm nicht öffnen, so wird der Default-Schirm geklont mit der angegebenen Farbtiefe (24 Bit, falls keine gültige Tiefe angegeben) bzw. es wird der Defaultbildschirm selbst verwendet, falls dessen Tiefe mit der angegebenen Tiefe übereinstimmt.

Um also EGS-TV immer auf dem Default-Screen starten zu lassen, geben Sie in der 1. Zeile nur die Tiefe des Default-Screens (und keinen Namen an).

## 2) Transfer-Konfigurierung

Benutzen Sie Programme mit ARexx-Ports, die noch nicht fest in EGS-TV berücksichtigt werden, so können Sie hier eine Anbindung selbst vornehmen. Es können maximal 9 Transferfunktionen definiert werden. Für jede Funktion müssen genau 4 Zeilen angelegt werden, die ab der 2. Zeile beginnen (da die erste für den Bildschirmmodus reserviert ist).

Es gibt zwei Varianten für die Benutzung der Funktionen. Es kann einerseits ein ARexx-Befehl an eine Applikation geschickt werden, andererseits kann auch ein ganzes ARexx-Skript aufgerufen werden.

In jedem Fall wird die erzeugte Bild-Datei (auch im Clipboard) nachher automatisch von EGS-TV gelöscht, um Speicher zu sparen.

Die maximal 9 Definitionsblöcke müssen jeweils wie folgt aufgebaut sein:

### 1. Zeile: Menüpunkt-Name mit Shortcut-Taste in erster Spalte.

Bitte verwenden Sie als Shortcut keine Buchstaben, die schon im Vorschau-Menü verwendet werden. Wenn Sie sicher sein wollen, daß Sie auch in Zukunft mit Ihrer Wahl nicht in Konflikt mit EGS-TV-Menüpunkten kommen, sollten Sie nur die Ziffern 1 bis 9 als Shortcuts definieren. Diese habe ich dafür reserviert. Geben Sie in der 1. Spalte ein Leerzeichen an, um auf ein Shortcut zu verzichten.

Der Menüpunkt-Name darf nicht leer sein.

### 2. Zeile: Filename mit Filetyp in erster Spalte.

Wenn Sie keinen Filenamen angeben (leere Zeile), so wird das Bild ins Clipboard gespeichert. Im Clipboard können nur IFF-Bilder abgelegt werden. Ob diese komprimiert werden sollen, kann im Kontrollmenü eingestellt werden.

Wenn Sie einen File explizit erzeugen wollen, so können Sie z.Zt folgende Typen wählen:

- 0 = IFF-ILBM unkomprimiert
- 1 = IFF-ILBM komprimiert
- 2 = PPM
- 3 = YUV (nur bei vorhandener vlab.library verfügbar)
- 4 = QRT
- 5 = Targa (komprimiert oder unkomprimiert je nach Menüeinstellung)
- 6 = DEEP
- 7 = EGS-TV-internes Sequenz-Format
- 8 = JPeg (nur in der Professional-Version verfügbar)
- 9 = VLab Rohformat

Genauere Informationen zu den Fileformaten finden Sie

---

im Kapitel " Speichern ".

Das Komprimieren von IFF-Bildern braucht nur minimal mehr Zeitaufwand, die typische Kompression ist aber auch nicht besonders groß.

Falls möglich, sollten Sie unbedingt PPM, QRT, Targa oder DEEP verwenden, da dies wesentlich schneller ist (es ist keine aufwendige Chunky/Planar-Konvertierung erforderlich).

Auch das Laden geht i.d.R. dann wesentlich schneller. Unterstützt Ihre externe Applikation keines dieser Formate, so schreiben Sie dem Entwickler einen Brief ...

Alternativ können Sie auch YUV einsetzen, was auch sehr schnell gespeichert wird. Es wird dabei aber auch keinerlei Farbkorrektur durchgeführt. Außerdem haben einige Fremdprogramme Schwierigkeiten beim Lesen von YUV-Bildern (speziell bei reinen Graubildern). Das VLab-Rohformat wird nur von ganz wenigen Programmen (insbesondere aber von der Original-VLab-Software) unterstützt. Hierbei wird auch kein Deinterlacing durchgeführt.

JPEG wird als Übertragungsformat nicht empfohlen, da es mit Verlusten behaftet ist. Es eignet sich mehr zur platzsparenden Archivierung.

### 3. Zeile: ARexx-Portname

Geben Sie hier den Portnamen der Applikation an, an die Sie einen Befehl schicken wollen, oder nichts (bzw. REXX), falls Sie ein ganzes ARexx-Skript starten wollen.

### 4. Zeile: Befehl (mit Parametern) oder Skriptname

Geben Sie hier den Befehl für die Applikation (normalerweise zum Laden Ihres benannten Files oder zum Laden vom Clipboard) oder einen Skriptnamen an.

Die zugehörige Skript-Datei muß sich im REXX:-Pfad befinden und kann optional die Endung ".rexx" besitzen.

Eine Beispieldatei liegt zwischen den Querbalken:

```
-----
16PICOa:NEC 1024x768i; Dies ist der Startscreenmode (mit 16 Bit Farbtiefe)
1Benutzerdef. Transfer; Tragen Sie hier einen Menüpunkt ein (mit Shortcut)
2ram:egstv.export;      Tragen Sie Filetyp und Filenamen ein
PPaint;                Tragen Sie hier einen ARexx-Portnamen ein
LOAD ram:egstv.export; Tragen Sie hier ein ARexx-Kommando ein
2Tolles Skript;        Beispiel für eine Skript-Aktivierung
;      hier wird ins Clipboard gespeichert
;      es wird ein Skript-Startbefehl an REXX geschickt
SuperSkript;          Das Skript sollte sich im REXX:-Verzeichnis befinden
-----
```

Das SuperSkript könnte zum Beispiel an mehrere Applikationen Befehle senden und so in einem Durchgang das ins Clipboard gespeicherte Bild in mehrere

Applikationen übertragen.

Es könnte auch das Bild in einem Zwischenschritt von einem anderen Programm bearbeiten lassen.

Eine andere Idee wäre die Übertragung des Bildes in andere Programme als Brush (Pinsel) durch entsprechende ARExx-Kommandos.

## 1.59 Das Blue-Box-System (Chroma Keying)

Willkommen in der Welt der Blue-Box

=====

Das Blue-Box-System ist ein in der Fernsehproduktion sehr häufig eingesetztes Verfahren zum teilweisen Mischen von Bildern, mit der Absicht, einen beliebigen Vordergrund (z.B. Nachrichtenkorrespondent) vor einen beliebigen Hintergrund (z.B. Landschaftsbild) zu bringen. Beide Bilder können dabei beweglich sein. Um nun festzulegen, welche Bildteile des Vordergrundbildes durch das Hintergrundbild ersetzt werden sollen, legt man eine sogenannte Stanzfarbe fest. Aus technischen Gründen wird in professionellen Studios zumeist Dunkel-Blau als Stanzfarbe festgelegt, da diese Farbe im Vordergrundbild entbehrlich sein muß. Der Nachrichtenkorrespondent darf dann natürlich kein blaues Jacket tragen, sonst würde dort der Hintergrund durchscheinen... Daher hat jedenfalls die Blue-Box ihren Namen. In der allgemeineren Version ist das Verfahren auch als Chroma-Keying (und abgewandelt als Luma-Keying) bekannt. All dies ist in EGS-TV möglich.

Benutzung der Blue-Box in EGS-TV

=====

In EGS-TV können Sie freilich eine beliebige Farbe als Stanzfarbe einstellen, je nach den Gegebenheiten Ihres privaten "Studios". Es besteht auch die Möglichkeit, die Stanzfarb-Bedingungen mehr oder weniger genau festzulegen.

Eine sehr exakte Bedingung schränkt das Vordergrundbild möglichst wenig ein, was wichtig ist, wenn sehr viele Farben im Vordergrundbild vorkommen sollen. Dafür muß dann aber der Hintergrund (z.B. blaue Wand) sehr gleichmäßig gefärbt und beleuchtet sein, damit er nicht fleckenweise im Bild durchscheint.

Gerade in privaten "Studios" wird sich so ein Hintergrund nur schwer realisieren lassen; deshalb kann man bei EGS-TV die Bedingung auch sehr grob einstellen. Dann werden auch ungleichmäßig beleuchtete Hintergründe sauber akzeptiert, dafür können dann aber ähnlich gefärbte Stellen im Vordergrund zu Durchgucklöchern werden.

Die Blue-Box-Funktionen sind in einem eigenen Kontrollfenster zusammengefaßt. Durch Druck auf den Blue-Box-Knopf können Sie dieses Fenster öffnen.

Blue-Box als Trick-Technik für Vordergrund-Einstanzung in Sequenzen

=====

Für diese Funktion steht im Sequenz-Kontroll-Fenster ein "  
Einstanz  
"-

Knopf bereit. Damit wird in eine bestehende Sequenz von Hintergrundframes ein neues Vordergrundsignal hinzugefügt. Dies läßt sich beliebig oft wiederholen, so daß man in vielen Schichten Vordergrundsignale über eine Hintergrundsequenz legen kann. Dies kann z.B. benutzt werden, um eine Person mehrfach ins Bild zu bringen (als eigener Doppelgänger).

Für diese Technik muß nur die  
Stanzfarbe  
im Blue-Box-Fenster ein-  
gestellt werden. Die anderen Parameter (Blue-Box-Kanal und Umschalt-  
verzögerung) sollten hier deaktiviert sein (der Blue-Box-Kanal sollte  
auf "Aus" stehen).

Diese Tricktechnik läßt sich mit allen Framegrabbern und auch mit importierten Bildern durchführen. Auf diese Weise läßt sich z.B. auch eine Sequenz-Betitelung durchführen; man erzeugt die Titel auf blauem Hintergrund in einem Bildbearbeitungsprogramm und importiert dann per "Einstanzen" diesen Titel für mehrere Frames, was den Titel entsprechend lange in der Sequenz erscheinen läßt.

Wenn Sie diese Funktion für ein Einzelbild nutzen wollen, so können Sie mit der Funktion "Bild->Sequenz" dieses zunächst in eine Sequenz mit einem Bild umwandeln und dann die Blue-Box-Funktion zum Einstanzen eines neuen Vordergrundes benutzen.

Blue-Box als Echtzeit-Effekt für mehrere Video-Signale (z.Z. nur für VLab)  
=====

Diese Variante benötigt zwei verschiedene Video-Eingänge, die direkt kombiniert werden. Dies ist derzeit nur mit VLab-Framegrabbern realisierbar. Dazu wählt man im Hauptkontrollfenster den Kanal für das Hintergrundsignal; im Blue-Box-Fenster wählt man einen anderen Kanal für das Vordergrundsignal.

Dieser Blue-Box-Effekt wirkt sich auf alle Funktionen (inkl. Monitor- und Sequenz-Grabs) aus.

Für die Nutzung des Echtzeit-Effektes sind folgende Parameter relevant:

1)

Blue-Box-Kanal

2)

Stanzfarb-Parameter

3)

Umschaltverzögerung

Das Blue-Box-Fenster wird beim Schließen des Haupt- ↔  
Kontrollfensters

mitgeschlossen, kann aber auch separat durch sein Schließgadget jederzeit geschlossen werden. Beachten Sie bitte, daß die Echtzeit-Blue-Box auch ohne geöffnetes Blue-Box-Fenster aktiv bleibt, solange dort ein Blue-Box-Kanal gewählt ist.

## 1.60 Blue-Box-Kanal (nur für VLab)

Die Echtzeit-Blue-Box-Funktionen nutzen erstmals die Möglichkeit, mehrere Videoquellen quasi gleichzeitig an der VLab zu benutzen. Über den Eingangskanal des Haupt-Kontrollfensters legen Sie die gewünschte Video-Quelle für den Hintergrund (z.B. Landschaftsvideo) fest. Im Blue-Box-Fenster befindet sich ein weiterer Kanal-Wahlschalter. Befindet sich dieser in der Aus-Stellung, so ist die Blue-Box-Funktion deaktiviert. Um den Effekt zu aktivieren, müssen Sie dort einen Kanal für das Vordergrund-Video (i.d.R. sollte dort Ihre Video-Kamera angeschlossen sein) festlegen. Der Effekt benötigt zwei verschiedene Videoquellen. Sind der Haupteingangskanal und der Blueboxkanal identisch gewählt, so wird der Blue-Box-Effekt nicht aktiviert.

Der gewählte Bildausschnitt gilt, wie auch alle anderen eingestellten Parameter, für beide Video-Quellen. Ist eine der Video-Quellen ein Video-Rekorder, so ist die TimeBaseCorrection einzuschalten. Das Video-Signal des Blue-Box-Kanals muß immer ein Farbsignal sein. Das Hintergrundsignal kann auch als Graubild eingelesen werden. In diesem Fall werden beide Signale zu einem Graubild gemischt.

## 1.61 Stanzfarb-Parameter der Blue-Box (Chroma Keying)

Die Blue-Box ist standesgemäß auf eine typische blaue Stanzfarbe mit mäßiger Genauigkeit voreingestellt. Sie können aber beliebige Variationen vornehmen.

Für jede der drei RGB-Komponenten kann ein Erkennungsparameter zwischen 0% und 100% numerisch oder über einen Regler eingestellt werden. Entscheidend für die Interpretation dieses Parameters ist das jeweils daneben liegende Mode-Wahl-Gadget. Wählt man hier "minimal", so bedeutet dies, daß die betreffende Farbkomponente mindestens die gewählte Helligkeit haben muß. Analog bedeutet hier "maximal", daß die Komponente höchstens diese Helligkeit haben kann.

Für perfekte Blue-Screen-Hintergründe genügen diese Einstellungen bereits. Man wählt z.B. für Blau 85% "minimal", für Rot und Grün jeweils 15% "maximal" um einen typischen Blue-Screen zu erkennen.

Für ungleich beleuchtete Hintergründe (z.B. komplex aufgebaute Kulissen aus blauen Objekten in der Trick-Technik), sind die relativen Farbmodi nützlich. Man kann für jede der Komponenten wählen, daß diese maximal den angegebenen Anteil einer der anderen Komponenten erreichen darf. So kann man z.B. für die Rot-Komponente festlegen, daß diese höchstens 30% der Blau-Komponente erreichen darf, damit die Farbe akzeptiert wird.

Veränderungen der Regler und Modi wirken sich nicht sofort auf den Blue-Box-Effekt aus. Für eine Anwendung ist vielmehr der Knopf "Neue Stanzparameter einsetzen" zu drücken. Es erfolgt dann eine Umrechnung der Parameter in ein internes Format, welches dann benutzt wird. Der Knopf "Neue Stanzparameter" wird dann blockiert, was signalisiert, daß die Parameter

aktuell sind. Bei der nächsten Änderung eines der Regler oder Modi wird der Knopf wieder freigegeben. So können Sie immer sehen, ob die Parameter aktuell in Benutzung sind.

## 1.62 Umschaltverzögerung für die Blue-Box

Leider treten bei zu schnellem Wechsel zwischen zwei VLab-Eingängen, je nach Konfiguration und Video-Signal-Qualität, Synchronisationsprobleme auf, da zwei unabhängige Video-Signale nicht miteinander synchron laufen. Die VLab-Hardware benötigt daher jeweils eine bestimmte Zeit, sich an das jeweils andere Signal anzupassen, bevor eine korrekte Digitalisierung möglich ist. Leider läßt sich der richtige Zeitpunkt nicht softwaremäßig feststellen. Daher müssen Sie hier etwas experimentieren, und die minimal notwendigen Umschaltverzögerungen manuell ermitteln. Diese können im Blue-Box-Fenster separat für den Umschaltvorgang vom Hintergrund- zum Vordergrund-Kanal und umgekehrt eingestellt werden (in Einheiten von 1/50stel Sekunde, also Halbbildern). Die Verzögerungszeit beim Wechsel vom Hintergrund- zum Vordergrund-Kanal muß i.d.R. größer sein, da hier sonst keine Verzögerung stattfindet. Beim umgekehrten Wechsel findet hingegen unabhängig von der gewählten Zeit die notwendige RGB-Umwandlung, Stanz-Mischung und Darstellung statt, so daß hier eine kürzere Verzögerung ausreichend ist.

Je größer Sie die Verzögerungszeiten wählen (maximal je 50 Frames, also insgesamt 2 Sekunden), desto niedriger wird natürlich die Frame-Rate. Die Verzögerungszeit kommt aber anderen Programmen zugute.

Sollten die Bilder beim Blue-Boxbetrieb vertikal auf und ab springen oder falsch "einrasten", so sind die Zeiten zu niedrig gewählt. Je nach dem, ob das Vorder- oder das Hintergrundbild falsch liegen, müssen Sie die davor liegende Verzögerungszeit vergrößern.

## 1.63 EGS-TV Info-Requester

Der Info-Menüpunkt im Hauptkontrollfenster läßt den üblichen Informations-Requester erscheinen. In der Vollversion enthält dieser auch Ihre Registrierungsnummer und Ihren Namen. In der Demo-Version erscheinen Informationen, wie man sich registrieren läßt. Dort erscheint der Info-Requester auch direkt nach dem Programmstart.

Nur für VLab-Benutzer:

Der VLab-Info-Menüpunkt öffnet einen Requester mit einigen Hardware-Informationen, welche der vlab.library entnommen werden. Geben Sie diese Informationen bitte in Fehler-Reports mit an, die sich auf Kompatibilitätsprobleme mit VLab beziehen.

Für andere Framegrabber stehen derzeit keine Info-Requester zur Verfügung.

## 1.64 Einstellen eines Bildschirmmodus

In der Vollversion können Sie einen beliebigen Bildschirmmodus (auch Amiga-Bildschirmmodi) mit dem Bildschirmmodus-Gadget auswählen, sofern Sie einen geeigneten EGS-Treiber dafür besitzen. Beachten Sie bitte, daß beim Wechseln des Bildschirms alle Vorschaufenster geschlossen werden. Aus Geschwindigkeitsgründen sollten Sie 24Bit-Bildschirme bevorzugen.

Sie können auch den Default-Bildschirm auswählen. Dies ist die systemkonforme Methode, mehrere Programme auf einem EGS-Bildschirm laufen zu lassen.

Wenn Sie den Default-Bildschirm dazu nicht verwenden wollen oder ein anderes EGS-Programm den Default-Bildschirm nicht unterstützt, können Sie es mit dem Fremdbildschirm-Gadget versuchen. Beachten Sie, daß diese Methode nicht systemkonform ist und zu unerwarteten Resultaten führen kann. Benutzen Sie diese Option auf Ihr eigenes Risiko und schließen Sie auf keinen Fall die Fremdapplikation, bevor Sie EGS-TV wieder von deren Bildschirm entfernt haben! Bei mir traten bei Beachtung dieses Hinweises keine Probleme mit dieser Funktion auf.

Die Demo-Version kann während des Betriebs nicht den Bildschirm wechseln. Sie läuft entweder auf dem Default-Bildschirm oder auf einem geklonten Default-Bildschirm mit der konfigurierten Farbtiefe (Default: 24Bit).

## 1.65 Laden/Speichern von Einstellungen

Die Vollversion erlaubt die Auswahl einer Einstellung aus  $\leftarrow$  verschiedenen gespeicherten Einstellungen (für Ihre verschiedenen Video-Signalquellen und Verwendungszwecke) und das Speichern der aktuellen Einstellung unter beliebigem Namen. Der Übersicht halber sollten alle Einstellungs-Dateien die Endung ".cnf" besitzen. Die Auswahl des Namens der Einstellung erfolgt durch den

EGS-File-Requester

.

Beim Laden einer Einstellung werden alle Hardware-Eigenschaften und eng damit zusammenhängende EGS-TV-Einstellungen übernommen. Dies umfaßt z.B.:

- \* Ausschnitt
- \* Kanal
- \* Filtermodi
- \* PAL/NTSC und Hue
- \* Grau- oder Farbgrab
- \* TimeBaseCorrection
- \* Farbintensität
- \* Deinterlace-Parameter
- \* Blue-Box-Kanal
- \* Blue-Box-Stanzfarb-Parameter

Eine Sonderstellung nimmt die Datei "default.cnf" ein. Diese können Sie genauso wie andere Einstellungsdateien erzeugen. Sie wird jedoch bei

---

jedem Programmstart automatisch geladen und übernimmt dabei zusätzlich zu obigen Einstellungen noch andere Parameter, z.B.:

- \* Monitormodus
- \* Monitorstatus (nur wenn Kontrollfenster-Flag im Menü gesetzt ist)
- \* Monitorgröße
- \* Vorschaufarbmodus und Vorschaugröße
- \* Refreshmodi für Vorschaubilder
- \* Lage von Monitor- und Kontrollfenstern
- \* Komprimierungsmodi und andere File-Format-Flags/Parameter
- \* Blue-Box-Umschaltverzögerungen
- \* maximale Framezahl für Aufnahmen
- \* Flags für Sicherheitsabfragen
- \* Frame-Größe für Sequenzaufnahmen
- \* Sequenz-Timecode-Einstellungen

Wenn Sie beim Start automatisch das Kontrollfenster geöffnet haben wollen, so setzen Sie im Kontroll-Menü bitte das Kontrollfenster-Flag und speichern dies als "default.cnf". In diesem Fall wird beim Programmstart auch der Monitorstatus berücksichtigt.

Die Konfigurationsdateien sind übrigens so implementiert, daß sie auch bei zukünftig erweiterten Versionen benutzt werden können (noch nicht gespeicherte Parameter bleiben dann beim Laden der Konfiguration unverändert, wobei eine Warnung ausgegeben wird).

## 1.66 Verlassen von EGS-TV

Sie können EGS-TV durch das Beenden-Gadget im Kontrollfenster oder durch Schließen von Monitor- und Kontrollfenster beenden (die Vorschaufenster werden dabei automatisch geschlossen). Ein Requester warnt vor dem Verlassen von EGS-TV.

Die dritte Möglichkeit, EGS-TV zu beenden, ist das Senden eines Ctrl-C-Signals an das Task.

Vergessen Sie nicht, EGS-TV vor anderen Programmen zu beenden, wenn Sie deren Bildschirm mitbenutzen (gilt nicht bei Default-Schirm). Andernfalls können schwerwiegende Störungen eintreten.

## 1.67 Registrierung für die Vollversion

Zur Registrierung ist im Demo-Paket ein Registrierungsformular  $\leftrightarrow$  enthalten.

Nur die registrierte Vollversion erlaubt die Benutzung aller Funktionen.

Um sich registrieren zu lassen, senden Sie mir bitte 40DM (in Europa) oder 33US\$ (außerhalb Europas) als Scheck oder in Scheinen zusammen mit dem ausgefüllten Registrierungsformular an folgende Adresse:

Helmut Hoffmann  
Rubensstraße 4

D-41063 Mönchengladbach  
Deutschland

Auch einige andere Währungen können benutzt werden (siehe Formular).

Benutzer in Deutschland können die 40DM auch überweisen.  
Auch bei Überweisungen ist aber eine Einsendung des Registrierungsformulars per Post an mich notwendig. Bei der Überweisung sollte ferner unbedingt Ihr Name und das Wort "EGS-TV" in dem Verwendungszweck-Feld erscheinen.

Mein Bankkonto:

KontoNr 5740147 (Helmut Hoffmann)  
Stadtsparkasse Mönchengladbach BLZ 310 500 00

Überweisen Sie bitte kein Geld von außerhalb Deutschlands, da dies sehr hohe Gebühren kosten kann, was ich nicht akzeptiere.

Nach der Registrierung und Bezahlung erhalten Sie die Vollversion auf Diskette. Bitte beachten Sie, daß die Auslieferung einige Wochen dauern kann. Normalerweise wird es aber recht schnell gehen.

Als registrierter Benutzer können Sie neue Demo-Versionen, die öffentlich erscheinen, als Vollversion benutzen. Dazu wird eine Art Schlüssel-File bereitgestellt, der nicht weitergegeben werden darf (->

Update  
).

## 1.68 Wie erhält man Updates?

Das Schlüsselfile-Konzept ermöglicht Ihnen die Benutzung von neuen Demo-Versionen als Vollversion. Hier folgen einige Hinweise, wo Sie vermutlich neue Versionen finden können (ohne Gewähr):

- 1) per FTP (z.B. auf AmiNet-Sites in gfx/board)
- 2) auf CD-ROM (z.B. auf AmiNet-CDs in aminet/gfx/board)
- 3) in Mailboxen (viele mirrorn das AmiNet)
- 4) auf Disketten (z.B. Saar-PD-Serie)

## 1.69 Benutzte Hard- und Software bei der Entwicklung

Dieses Programm ist überwiegend in Assembler geschrieben (OMA-Assembler). Lediglich die JPeg-Lade- und Speicher-Funktionen wurden (basierend auf dem portablen C-Quellcode der Independent JPeg Group; This software is based in part on the work of the independent JPeg Group) in C realisiert und mit MaxonC++ übersetzt.

Entwicklungssystem:

Amiga 3000/030/25MHz/18MBRAM/OS3.1  
Piccolo SD64 (4MB)/EGS7.1

---

Klassische VLab (vlab.library 8.2)  
Reisware-Scannerinterface  
Cameron Typ 14-Handyscanner

## 1.70 Danksagungen

Hiermit danke ich allen registrierten Benutzern von EGS-TV,  
besonders Herrn Gualino für seine Tests mit IV24-Framegrabbern.

Ebenfalls möchte ich Herrn Woodall von NOVA-Design für die freundliche  
Unterstützung bei der Direkttransfer-Anbindung an ImageFX (EGS)  
und die Bereitstellung von EGS-ImageFX und ImageFX danken.

Herrn Thomas Dorn danke ich für die Bereitstellung von "XiPaint".

Der Firma Almathera danke ich für die Bereitstellung von "Photogenics".

Der Firma Cloanto danke ich für die Bereitstellung von "PPaint".

Mein besonderer Dank gilt dem Ingenieurbüro Helfrich und Jan-Claas Dirks  
für die freundliche Unterstützung bei der Verbreitung der Programme.

Herrn Alexander Pratsch danke ich für die Unterstützung mit "PicoPainter".

Ich danke der "Independent JPEG Group" für die Bereitstellung  
des portablen C-Quellcodes für das JPeg-Kompressionsverfahren. Die  
JPeg-Routinen basieren auf diesen Routinen (This software is based  
in part on the work of the independent JPeg Group).

## 1.71 Versionsübersicht

[Versionsübersicht von V1.0a (13.6.94) bis V4.6 (7.4.95) gelöscht]

- \* Pro 5.0 (13.04.95)
    - Unterstützung von VideoCrunchern als Framegrabber inkl. farbiger Monitorfkt.
    - Erweiterung der max. Videoeingangszahl auf 8
    - Leichte Beschleunigung von vielen Bildimport- und Ladefunktionen sowie Farbdarstellung durch schnellere RGB-<->YUV-Umwandlungen
  - \* Pro 5.0a (09.05.95)
    - Beseitigung von Inkonsistenz bei DataType-HAM8-Handling für mehr Kompatibilität
  - \* Pro 5.0b (07.07.95)
    - Fehler in SunRaster 24Bit-Ladefunktion behoben (falsche Farben, Probleme mit Bildern ungerader Breite)
  - \* Pro 5.1 (21.07.95)
    - Unterstützung von RLE-komprimiertem BMP-Format für 1Bit und 8Bit
    - Beseitigung eines Fehlers, der beim Import gewisser Dateien, die nur fälschlich als Bilder erkannt wurden, zu Abstürzen führen konnte
  - \* Pro 5.2 (06.08.95)
-

Änderung des TIF-Loaders für mehr Kompatibilität mit gewissen Bildern  
Unterstützung des 15Bit/16Bit-Targa-Bildformates

- \* Pro 5.3 (29.08.95)  
Beseitigung eines Fehlers, der unter OS2.x bei fehlender datatypes.library  
zu Problemen beim Verlassen führen konnte  
Unterstützung neuer Bildformate: TBCPlus-Frames, binary-EPS-bitmaps (RGB,CMYK)
  - \* Pro 5.4 (09.10.95)  
Erweiterte TIF-Ladefunktion für "Intel"-Byteanordnung und andere Varianten
  - \* Pro 5.4a (11.12.95)  
Erweiterter IFF-Lader akzeptiert jetzt auch Chunks der Länge 0
  - \* Pro 5.4b (09.01.96)  
Korrektur eines Fehlers, der beim Laden unbekannter JPeg-Varianten zu  
Problemen führen konnte  
Erweiterter IFF-Lader akzeptiert ColorMaps unüblicher Länge
  - \* Pro 5.4c/d (29.04.96)  
Veränderter PCX-Lader für mehr Kompatibilität
-