

EGS-Anwendungen

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> EGS-Anwendungen		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY		August 7, 2022	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1 EGS-Anwendungen	1
1.1 EGS-Anwendungen - Übersicht	1
1.2 Disclaimer, Copyright und Nutzungs-/Verbreitungsbedingungen	3
1.3 Was ist EGS?	4
1.4 Fontsensitive Benutzeroberflächen unter EGS	4
1.5 Registrierung für die Vollversionen	5
1.6 Benutzte Hard- und Software bei der Entwicklung	6
1.7 Danksagungen	6
1.8 EGS-TV Professional	6
1.9 Benutzung mit VLab-Framegrabbern	7
1.10 Benutzung mit IV24-Video-Karten	8
1.11 Benutzung mit VideoCruncher	8
1.12 Benutzung mit Handy-Scannern	9
1.13 Benutzung als Stand-Alone-Programm	9
1.14 Wichtige Voraussetzungen für EGS-TV	10
1.15 Generelle Voraussetzungen	10
1.16 Voraussetzungen für VLab-Nutzung	11
1.17 Voraussetzungen für IV24-Nutzung	12
1.18 Voraussetzungen für Cruncher-Nutzung	12
1.19 Installation von EGS-TV	12
1.20 Konfigurieren der Professional-Version	13
1.21 Probleme mit VLab-Framegrabbern	13
1.22 Benutzung von EGS-TV	14
1.23 Starten von EGS-TV	15
1.24 Das Kontrollfenster	15
1.25 Benutzen der Monitor-Funktion	16
1.26 Einstellen der Hardware-Parameter	17
1.27 Einstellen der Video-Norm	17
1.28 Time Base Correction für Videorekorder (nur für VLab)	18
1.29 Video-Eingangskanal	18

1.30	Auswahl des Monitor/Grab-Bereiches	18
1.31	VLab-Filterfunktionen (nur für VLab)	19
1.32	Farbkontrolle	19
1.33	Grabben von Frames	20
1.34	Grabben, Bearbeiten und Speichern/Exportieren von Sequenzen	21
1.35	Globale Parameter	22
1.36	Anlegen einer neuen Sequenz	23
1.37	Laden und Öffnen von Sequenzen / Sequenzarten	24
1.38	Umwandeln eines Einzelbildes in eine Sequenz	24
1.39	Speichern und Exportieren von Sequenzen	24
1.40	Aufsuchen von Frames / Suchlauf	25
1.41	Schnittfunktionen	26
1.42	Time-Code-Unterstützung (nur Professional-Version)	27
1.43	Externes Spezial-Knopf-Interface	27
1.44	Echtzeit-Wiedergabe (nur Professional-Version)	28
1.45	Informations-Anzeigen für Sequenzen	28
1.46	Hinweise für RAM-Sequenzen	29
1.47	Hinweise für Harddisk-Sequenzen	30
1.48	Hinweise für IFR-Sequenzen von VLabs	30
1.49	Importfunktion für Bilder (inkl. Ladefunktionen)	31
1.50	Einstellen der Grab-Parameter	33
1.51	Deinterlacing (Entflimmern von Vollbildern) (nur für VLab)	34
1.52	Speichern von Bildern	35
1.53	EGS-File-Requester	37
1.54	Übertragen von Bildern in andere Programme	37
1.55	Die Konfigurierung mit egstv.config	38
1.56	Das Blue-Box-System (Chroma Keying)	41
1.57	Blue-Box-Kanal (nur für VLab)	43
1.58	Stanzfarb-Parameter der Blue-Box (Chroma Keying)	43
1.59	Umschaltverzögerung für die Blue-Box	44
1.60	EGS-TV Info-Requester	44
1.61	Einstellen eines Bildschirmmodus	45
1.62	Laden/Speichern von Einstellungen	45
1.63	Verlassen von EGS-TV	46
1.64	EGSPhotoAlbum Professional	46
1.65	Installation von EGSPhotoAlbum	47
1.66	Informationen zu den ladbaren Bildformaten	48
1.67	Informationen zu den speicherbaren Bildformaten	49
1.68	Benutzung von DataTypes	49

1.69	Benutzung von EGSPHOTOAlbum	50
1.70	EGSTVPlayer (Animations- und Videoabspielprogramm für EGS)	55
1.71	CyberShow: Flexibles Dia-Show- und Viewerprogramm	56
1.72	PhotoAlbum: Bildverwaltung für alle Amigas und Dracos ab OS3.0	56
1.73	Universalmodule	57
1.74	Versionsübersicht	58

Chapter 1

EGS-Anwendungen

1.1 EGS-Anwendungen - Übersicht

EGSPhotoAlbum, EGS-TV, EGSTVPlayer Release 7.1c © by Helmut ←
Hoffmann 1994-99

=====

*** ACHTUNG PREISSENKUNG *** SIDEGRADE-ANGEBOT ***

Ab sofort können alle EGS-Anwendungskunden zum bevorzugten Sidegradepreis von nur noch 35DM oder 17,90EUR auf das PhotoAlbum/CyberShow-Paket umsteigen. Auch der Grundpreis für das EGSanwendungspaket wurde reduziert.

Alle Benutzer meiner EGS-Anwendungen sollten daher jetzt auf das neue leistungsfähigere Paket von PhotoAlbum/CyberShow umsteigen. Das neue PhotoAlbum 6.0 bietet wieder viele Neuerungen und ist wesentlich leistungsfähiger als EGSPhotoAlbum. Es bietet jetzt z.B. auch Sortierfunktionen, HTML-Webseiten-Erzeugung und 24Bit-Datatype-Support!

Weitere Vorteile: kompakte Katalogdateien, Datenbankkonzept, intelligenter Thumbnailcache, kombinierbare Bilduntertitel, skriptprogrammierbare Präsentationen, Nutzung externer Viewer, Gruppenkopierfunktion u.v.m.

Zu finden z.B. auf Aminet:

- * Bildverwaltung
 PhotoAlbum
 (gfx/misc/photoalbum##.lha)
- * Dia-Show-Präsentation und Viewer
 CyberShow Pro
 (gfx/board/cybershow##.lha)
- * Echtfarb-Animations-Abspieler CyberTVPlayer (bei CyberShow enthalten)

Zum Bestellen des Sidegrades sollte das Formular von der PhotoAlbum- oder CyberShow-Demoversion benutzt werden (35DM oder 17,90EUR).

Noch Fragen? Zögern Sie nicht, mich per EMail zu kontaktieren:

Meine neue EMail-Adresse : 101.72723@germany.net.de

Besuchen Sie auch meine Homepage: <http://www.amigaworld.com/support/photoalbum/> ←
index.html

Wer lieber bei den EGS-Anwendungen bleiben möchte, sollte bedenken, daß diese aufgrund mangelnden Interesses leider nicht weiterentwickelt werden können. Alle Amiga-Besitzer mit mind. OS3.0 sollten daher über einen Umstieg auf meine neue Programm-Generation für AGA und CyberGraphX nachdenken. Diese läuft auch auf Picasso 96 durch dessen CyberGraphX-Kompatibilität.

EGS-Anwendungen: Dieses Paket (
Paket-Preis: 50DM oder 25,56EUR
)

===== für

EGS

-Benutzer besteht aus

->

EGSPhotoAlbum Professional

Bildverwaltungs- und Diashow-Präsentationssoftware für

EGS

mit Unterstützung für über 20 Bildformate (inkl. PhotoCD)

->

EGS-TV Professional

Animations-, Framegrabber- und Handyscanner-Software für

EGS

inkl. einfachen Schnittfunktionen, BlueBox-Effektsystem,
mit Unterstützung für VLab, IV24, VideoCruncher und
Cameron/Reisware/ScanKing-Handyscanner

->

EGSTVPlayer

: Animations- & Videosequenzabspielprogramm

und richtet sich ausschließlich an Benutzer des
EGS-Grafiksystems

.

Disclaimer, Copyright und Nutzungs-/Verbreitungsbedingungen

Was ist EGS?

(EGS ist (c) by VIONA-Development)

Fontsensitive Benutzeroberflächen unter EGS

Benutzung von EGSPhotoAlbum Professional

(Shareware)

Benutzung von EGS-TV Professional

(Shareware)

Benutzung von EGSTVPlayer

(Freeware-Abspielprogramm)

Registrierung für die Vollversionen

(Bestell-Adresse)

Benutzte Hard- und Software bei der Entwicklung
Danksagungen
Versionsübersicht

1.2 Disclaimer, Copyright und Nutzungs-/Verbreitungsbedingungen

Disclaimer
=====

Diese Software (Programme und Dokumentationen) 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.

Copyright
=====

Diese Software (Programme und Dokumentationen) tragen das Copyright von

Helmut Hoffmann
Rubensstrasse 4
D-41063 Mönchengladbach

Deutschland

Diese Person wird im folgenden als Autor bezeichnet.

Nutzungs-/Verbreitungsbedingungen
=====

Für Nutzung oder Verbreitung dieser Software gelten folgende Bedingungen:

- 1) Jeder der dieses Software benutzt oder verbreitet, erklärt dadurch automatisch sein Einverständnis zu den hier genannten Disclaimer-, Copyright-, Nutzungs- und Verbreitungs-Bestimmungen. Jeglicher Verstoß gegen die Bestimmungen bedingt somit, daß eine weitere Nutzung oder Verbreitung von diesem Programm oder anderen Programmen des Autors durch diese Person ausgeschlossen ist. Auch der Verstoß gegen die Copyright-Bestimmungen von anderen Programmen des Autors führt zu einem Ausschluß der Nutzung dieser Produkte!
- 2) Wer diese Software länger als 4 Wochen benutzen will, muß sich beim Autor registrieren lassen und die entsprechende Shareware-Gebühr bezahlen. Er erhält dann einen persönlichen Schlüsselfile, der die Beschränkungen der Demo-Version aufhebt.
- 3) Offizielle Demo-Versionen dürfen verbreitet werden, solange dabei folgende Bestimmungen beachtet werden:
 - * Alle Files dieses Pakets müssen zusammenbleiben
 - * Kein File darf modifiziert oder in ausführbarer Form gepackt werden

- * Die einzige offizielle Methode für eine gepackte Verbreitung ist das Original-.lha-Archiv
 - * 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) Demo auf FD-Diskette: 8US\$ inkl. Versandkosten
 - b) Demo auf FD-CD-ROM: 40US\$ inkl. Versandkosten
 - c) Demo auf BBS/Mailbox oder anderen elektronisch abrufbaren Orten: für das Abrufen der Demo darf keine Gebühr entstehen, die größer als 4US\$ ist.
- Auf jeden Fall muß dem Käufer klar gemacht werden, daß er nicht für das Programm (Demo) selbst bezahlt, sondern nur für die Vervielfältigung.
- * Die Demo darf auch teureren kommerziellen Produkten beigelegt werden, wenn obige Bedingungen erfüllt sind, also dem Käufer des Produktes unmißverständlich klar gemacht wird, daß die Demo kein Bestandteil des kommerziellen Produktes ist und für eine Nutzung dieser Software die Zahlung der Shareware-Gebühr an den Autor notwendig ist. Insbesondere darf die Demo-Version z.B. folgenden Produkten beigelegt werden: Amiga-Computer, Draco-Computer, Grafikkarten mit CyberGraphX-Support, Mal- und Bildbearbeitungsprogramme
- 4) Die Anfertigung, Verbreitung oder Veränderung von Schlüssel-Dateien (egstv.library und egspalbum.library) ist nur dem Autor gestattet. Benutzer dürfen den Schlüsselfile lediglich für Sicherungszwecke duplizieren. Pro Registrierung darf das Programm nur auf einer Maschine zur gleichen Zeit laufen. Das Anfertigen einer Sicherungskopie der Originaldiskette ist erlaubt. Alle Schlüsselfiles enthalten sichtbare und versteckte Merkmale, die auch im Falle von Modifizierungen eine eindeutige Zuordnung erlauben. Die grundsätzlich illegale Nutzung gefälschter Schlüsselfiles oder solcher Schlüsselfiles, die Ausgangsbasis für gefälschte Schlüsselfiles waren, kann zu undefinierten Resultaten führen! Registrierte Benutzer müssen dafür sorgen, daß ihre Schlüsseldateien keinen anderen Personen zugänglich werden können.
- 5) Das Disassemblieren und Analysieren dieser Software (einschließlich der zugehörigen Schlüssel-Dateien) ist verboten. Die integrierten Benutzungsbeschränkungen für die Demo-Version dürfen keinesfalls entfernt oder umgangen werden.

1.3 Was ist EGS?

EGS ist eine TrueColor-Oberflächenerweiterung für den Amiga in Verbindung mit einigen Grafikkarten. Zur Not läßt sich EGS auch ohne Grafikkarte einsetzen (eine PD-Version von EGS für Amigas ohne Grafikkarte ist verfügbar), wobei dann die TrueColor-Farben entsprechend der Amiga-Grafikfähigkeit reduziert und gedithert werden. Dies ist aber normalerweise nicht sinnvoll, da EGS-Programme nur schlecht in eine normale Amiga-Umgebung passen. Ich empfehle stattdessen meine neue Programmgeneration für AGA und CyberGraphX (ab OS3.0).

1.4 Fontsensitive Benutzeroberflächen unter EGS

EGS-Programme besitzen eine fontsensitive Benutzeroberfläche, d.h. die für das EGS-System konfigurierten Fonts (über den EGS-Voreinsteller "eFonts") werden in den Fenstern und Gadgets 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)
- 2) Der Window-Text-Font (Fensterzeichensatz)
- 3) Der System-Text-Font (Systemzeichensatz) z.B. für edierbare Gadgets
Dieser Zeichensatz darf nicht proportional sein.

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.

1.5 Registrierung für die Vollversionen

Die Registrierungsgebühr für das EGS-Anwendungspaket (bestehend aus EGSPhotoAlbum Pro, EGS-TV Pro, EGSTVPlayer) beträgt nur 50DM (25,56EUR). Für je 10DM (5,11EUR) Aufpreis können zusätzlich meine Universal-Module für diverse Programme mitbestellt werden.

Zur Registrierung muß das ausgefüllte und unterschriebene Registrierungsformular (bei Demo-Version enthalten) per Post an meine Adresse geschickt werden, zusammen mit der Shareware-Gebühr als Scheck (möglichst Verrechnungsscheck) oder in Scheinen. Es kann innerhalb Deutschlands auch per Nachnahme bestellt werden; dann kommen aber 10DM (5,11EUR) Nachnahme-Versandkosten/Gebühr hinzu.

Meine Adresse: Helmut Hoffmann
 Rubensstraße 4
 D-41063 Mönchengladbach

Deutschland

Vergessen Sie bitte nicht, das ausgefüllte Bestellformular zu unterschreiben, da andernfalls die Bearbeitung Ihrer Bestellung verzögert werden kann, bis Sie ein unterschriebenes Formular nachgereicht haben. Bestellungen per EMail sind grundsätzlich NICHT möglich.

Nach der Registrierung erhalten Sie die Schlüssel-files und die neuesten Versionen der Programme. Der Schlüssel-file erlaubt die

Nutzung zukünftiger Demo-Versionen als Vollversion. Die Bearbeitung der Bestellung kann einige Wochen dauern.

1.6 Benutzte Hard- und Software bei der Entwicklung

Diese Programme sind 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-Karte (vlab.library 8.2)

1.7 Danksagungen

Hiermit danke ich allen registrierten Benutzern meiner Programme, besonders Herrn Gualino für seine Tests mit IV24-Framegrabbern.

Herrn Woodall von NOVA-Design danke ich für die Bereitstellung von "ImageFX".
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".
Der Firma Haage&Partner danke ich für die Bereitstellung von "ArtEffect".
Der Firma MacroSystem danke ich für die Bereitstellung von "ADPro".
Herrn Andreas Günther danke ich für die Bereitstellung von "ScanQuix".

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).

1.8 EGS-TV Professional

EGS-TV-Professional

=====

Animations-, Framegrabber- und Handyscanner-Software für EGS
inkl. einfachen Schnittfunktionen, BlueBox-Effektsystem,
mit Unterstützung für VLab, IV24, VideoCruncher und
Cameron/Reisware/ScanKing-Handyscanner

Allgemeines:

Disclaimer, Copyright und Nutzungs-/Verbreitungsbedingungen

Was ist EGS?

(EGS ist (c) by VIONA-Development)

Fontsensitive Benutzeroberflächen unter EGS

Registrierung für die Vollversionen

(Bestell-Adresse)

Benutzte Hard- und Software bei der Entwicklung

Danksagungen

Versionsübersicht

Benutzung:

>>>

Bedienung von EGS-TV

<<<

Voraussetzungen, Konfiguration und andere wichtige Hinweise:

Benutzung mit VLab-Framegrabbern

Benutzung mit IV24-Karten

Benutzung mit VideoCruncher

Benutzung mit Handy-Scannern

Benutzung als Animations-Programm

Wichtige Voraussetzungen für EGS-TV

Installation von EGS-TV

Hinweise zu Problemen mit VLab-Framegrabbern

1.9 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 zusätz. 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.

1.10 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.

1.11 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 per Maus im Monitorfenster oder numerisch gewählt werden. Auch die umfangreichen Speicher- und Exportfunktionen stehen voll zur Verfügung.

1.12 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.

Alle gescannten Bilder werden in 256 Graustufen konvertiert und ggf. auch so 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.

1.13 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.

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.

1.14 Wichtige Voraussetzungen für EGS-TV

Generelle Voraussetzungen

Voraussetzungen für VLab-Nutzung

Voraussetzungen für IV24-Nutzung

Voraussetzungen für Cruncher-Nutzung

Hinweis: 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.

1.15 Generelle Voraussetzungen

1) Speicher: mind. 4MByte Fast-RAM; 6MByte-16MByte werden für

umfangreichere Nutzung empfohlen. Bei zu knappem Speicher kann auch das EGS-System Probleme machen. Auch virtueller Speicher (z.B. VMM oder GigaMem) sollte benutzt werden können.

- 2) Betriebssystem: mind. OS2.04 (OS3.x empfohlen)
- 3) EGS-System: mind. 6.0; auch Demoverversionen möglich

Empfehlungen:

EGS-Programme laufen 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 und so kaum sinnvoll ist.

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-Programm-Bildschirm der einzige EGS-Bildschirm ist.

1.16 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.

1.17 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.

1.18 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).

1.19 Installation von EGS-TV

Das Programm kann ohne besondere Installation genutzt werden. Für die Nutzung als Vollversion muß der Schlüsselfile "egstv.library" nach LIBS: kopiert werden, was durch ein Skript von der Originaldiskette aus automatisch durchgeführt werden kann.

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.

1.20 Konfigurieren der Professional-Version

Es sind zwei verschiedene Konfigurierungsarten zu unterscheiden:

Einerseits gibt es die Datei "

egstv.config

", mit der Sie den Start-

bildschirmmodus 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.

1.21 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 spezielle Option 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 Einstellungs Menü 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.

1.22 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

1.23 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.

1.24 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 Vorschaufenster 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 Lade-funktionen 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.

1.25 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-Vorschau Fenstern. 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.

1.26 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)

1.27 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.

1.28 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.

1.29 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.

1.30 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 tatsächlich 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.

1.31 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)

1.32 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 Vorschaufenster, 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.

1.33 Grabben von Frames

EGS-TV erlaubt das Grabben von beliebig vielen Bildern (nur durch den Speicher begrenzt) mit gleichzeitiger Betrachtung in verschiedenen

Vorschaufenstern. Jedes Bild wird dabei in einem eigenen Fenster erscheinen. Die Art dieser Vorschaufenster läßt sich einstellen (

Grab-Parameter

). Viele

Funktionen zur Bearbeitung und Speicherung sind in dem Vorschaufenster 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.

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).

1.34 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

1.35 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 LoRes-Sequenzen 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.

1.36 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 Sequenzkontrollfenster 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.

1.37 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.

1.38 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).

1.39 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 (jetzt auch als "cybertvplayer" erhältlich für alle Amigas ab OS3.0 sowie für CyberGraphX). 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 Numerierungsformat 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!

1.40 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.

1.41 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 Vorschaufenster-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 Frame-grabbern 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-Vorschau Fenstern zur Verfügung.

1.42 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.

1.43 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 dieses 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.

1.44 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.

1.45 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.

1.46 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.

1.47 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.

Verhalten bei voller Platte:

Falls der Plattenplatz beim HD-Recording nicht reicht und ein entsprechender 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.

1.48 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.

Es besteht jedoch die Möglichkeit 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 durchnumeriert 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.

1.49 Importfunktion für Bilder (inkl. Ladefunktionen)

Es können ganze Verzeichnisse von Bildern in allen gängigen {" ↔ Datei-Formaten" Link PICFOR} 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.

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.

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-Rohformats 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 Einstanzen-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.

1.50 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 Vorschaufenstern 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 Vorschaufenstern erlaubt es Ihnen, die Neudarstellung zu erzwingen (z.B. um eine neue Farbintensität zu testen).

1.51 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 Vorschaufenstern von Vollbildern in voller Größe auswirken.

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

1.52 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 Vorschaufenster 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) (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 (unkomprimiertes Format)

5) Targa (Kompression über Menü einstellbar)

6) DEEP (unkomprimiertes RGB-Format wird 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)

Verlustbehaftetes, stark komprimierendes Format für Bilder; Qualität (0%-100%; empfohlen: 25%-95%) wählbar um Kompromiss zwischen Qualität und Platzbedarf machen zu können. Auch bei 100% Qualität ist die Speicherung noch verlustbehaftet. Neben der Qualität kann beim Speichern auch noch ein Glättungsfaktor gewählt werden (0%-100%) und eine Optimierung (benötigt viel RAM beim Abspeichern!). Als weitere Option können auch Farb-Bilder als Grau-JPegs gespeichert werden. All diese Optionen sind vor dem Abspeichern in einem Requester einstellbar.

Grau-JPEG-Erzeugung kann durch ein Menü-Flag abgeschaltet werden.

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.

1.53 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.

1.54 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 Farbtintensität 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)

1.55 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.

1.56 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.

1.57 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.

1.58 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.

1.59 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.

1.60 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.

1.61 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).

1.62 Laden/Speichern von Einstellungen

Die Vollversion erlaubt die Auswahl einer Einstellung aus ↔
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).

1.63 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.

1.64 EGSPhotoAlbum Professional

EGSPhotoAlbum Professional

=====

Bildverwaltungs- und Diashow-Präsentationssoftware für EGS
mit Unterstützung für über 20 Bildformate (inkl. PhotoCD)

-> Wesentliche leistungsfähigere Funktionen (z.B. unabhängigen Zugriff auf Datenbanken von Thumbnails über mehrere Datenträger hinweg) bietet mein

neues PhotoAlbum 2.5
für CyberGraphX und AGA-Amigas! <-

Allgemeines:

Disclaimer, Copyright und Nutzungs-/Verbreitungsbedingungen

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

Font-sensitive Benutzeroberflächen unter EGS

Registrierung für die Vollversionen
(Bestell-Adresse)

Benutzte Hard- und Software bei der Entwicklung

Danksagungen

Versionsübersicht
Benutzung:

>>>

Bedienung von EGSPhotoAlbum
<<<

Voraussetzungen, Konfiguration und andere wichtige Hinweise:

Wichtige Voraussetzungen für EGSPhotoAlbum

Installation von EGSPhotoAlbum

Informationen zu den ladbaren Bildformaten

Informationen zu den speicherbaren Bildformaten

Nutzung von DataTypes

1.65 Installation von EGSPhotoAlbum

Das Programm kann ohne besondere Installation genutzt werden. Für die Nutzung als Vollversion muß der Schlüsseldatei "egsphoalbum.library" nach LIBS: kopiert werden, was durch ein Skript von der Originaldiskette aus automatisch durchgeführt werden kann.

Das Programm kann von Workbench oder Shell (Stackgröße mind. 20000 Bytes!) direkt gestartet werden.

1.66 Informationen zu den ladbaren Bildformaten

Meine EGS-Anwendungen können zur Zeit folgende Formate direkt lesen ←

(PhotoCD nur in EGSPhotoAlbum, nicht aber in EGS-TV):

- 1) IFF-ILBM (alle Standardformate 1 bis 8Bit, EHB, HAM6, HAM8, 15&24Bit)
- 2) JPeg (Farb- und Graubilder)
- 3) PPM/PBM (P1&P4 s/w, P5 Graubilder, P6 Farbbilder)
- 4) QRT (auch als Dump-Format bei PD-Raytracern wie POV-Ray bekannt)
- 5) Targa (1/8/15/16/24/32Bit; auch RLE-kompr. und interleaved)
- 6) PCX (kompr.&unkompr. Formate für EGAl-4Bit, VGA 8Bit grau/Colormap und 24Bit)
- 7) BMP (unkompr. 24Bit RGB, 1Bit, 4Bit und 8Bit Colormap;RLE-kompr. 8Bit und 1Bit)
- 8) TIF (Packbit-kompr.&unkompr. Motorola&Intel-Form. 24Bit,1-8Bit grau/Colormap)
- 9) EGS7.x-Fenster-Icons
- 10) DEEP-Format (kompr.&unkompr. IFF-DEEP 24Bit und 32Bit Formate)
- 11) YUV-Format (Farbig 1:1:1, 2:1:1, 4:1:1 und Graustufen)
- 12) VLab-Rohformat (Farbig 1:1:1, 2:1:1, 4:1:1 und Graustufen)
- 13) RGB-Formate (IFF-RGB: RGB8 und RGBN komprimiert; RGB5 unkomprimiert)
- 14) HHsYUVSq-Sequenzformat (sequentiell und Random-Access)
- 15) IFF-PBM (DPII) Formate
- 16) ACBM (IFF-ACBM: 1 bis 8Bit, EHB, HAM6, HAM8)
- 17) FBM (8Bit grau/Colormap und 24Bit)
- 18) Sun raster (unkompr. Formate für 1Bit, 8Bit grau/ColorMap und 24Bit)
- 19) MacPaint (kompr. 1Bit-Format; nur Dataforks werden akzeptiert)
- 20) HHsXRL-Formate (1-8Bit ColorMap inkl. HAM6/8, 8Bit grau, 24Bit RGB komprimiert ←
)
- 21) PhotoCD (Base-Size 768x512 oder 512x768; linear 24Bit RGB)
- 22) binary-EPS-Bitmaps (RGB,CMYK; diese Funktion is experimentell)
- 23) TBCPlus-Frames und Fields

sowie alle Bild-Datatype-Formate ab OS3.0 und Animations-Datatype-Formate ab OS3.1.

-> Wichtig! Wenn Sie Schwierigkeiten haben, gewisse Bildarten (z.B. PCX, PhotoCD, DataTypes, JPeg usw.) direkt von CD-ROMs darzustellen (während Darstellung der selben Bilder kopiert von Platte funktioniert), haben Sie ein CD-ROM-Filesystem-Problem. Ich habe von Schwierigkeiten mit diversen Filesystemen von Fremdherstellern gehört. Ich empfehle daher nur die Benutzung eines der folgenden CD-ROM-Filesysteme:
-> 1) Original AmigaDOS OS3.1 CD-ROM-Filesystem
-> oder 2) AmiCD-Filesystem V1.15 oder höher (ältere Versionen ungeeignet!)
-> Auch mit "Babel-CDROM-FS V1.2" sollte EGSPhotoAlbum arbeiten.

Hinweis: Das früher unterstützte GIF (®) Format kann aus rechtlichen Gründen seit 11.1.1995 leider nicht mehr unterstützt werden.

Ausserdem besteht die Möglichkeit, über
DataTypes
(ab OS3.0)

beliebige weitere Bildformate zu lesen. Dies ermöglicht den Zugriff auch auf solche Formate, die aus technischen oder rechtlichen Gründen nicht direkt unterstützt werden können. Es werden auch Animations-DataTypes unterstützt.

1.67 Informationen zu den speicherbaren Bildformaten

EGSPhotoAlbum kann zur Zeit folgende Formate schreiben (nur Vollversion):

- 1) IFF-ILBM (nur 24Bit) (komprimiert und unkomprimiert)
- 2) JPeg (Farb- und Graubilder mit variabler Qualität/Glättung/Optimierung)
- 3) PPM-P6 Farbbilder
- 4) QRT
- 5) Targa 24Bit (komprimiert und unkomprimiert)
- 9) EGS7.x-Fenster-Icons
- 10) IFF-DEEP (spezielles TVPaint-Format; nur 24Bit unkomprimiert)
- 13) IFF-RGB (nur RGBN komprimiert und RGB5 unkomprimiert)
- 20) HHSTRL24-Format (24Bit komprimiert; ideal für verlustfreie Speicherung von Raytracing-Bildern; auch verlustbehaftet nutzbar)

Für die Vorschaufileerzeugung können zur Zeit PPM-P6, IFF24, JPeg, Targa24, IFF-RGBN und verlustbehaftetes HTRL24 gewählt werden.

1.68 Benutzung von DataTypes

Zum Laden von Bildern können auch DataTypes genutzt werden (ab OS3 ←
.0).

Voreingestellt ist die Benutzung von DataTypes als letzter Versuch (nach allen eingebauten Formaten). Die Benutzung von DataTypes kann über einen Menüeintrag auch vollständig ausgeschaltet werden, was u.U. einen schnelleren Betrieb ermöglicht, besonders wenn nicht lesbare Dateien analysiert werden. Sollen DataTypes anstelle der internen Routinen benutzt werden, kann dies ebenfalls durch eine Menüeinstellung geschehen. Auf das Laden von Vorschaudateien hat dies allerdings keinen Einfluß, da solche nicht von DataTypes geladen werden können. Es werden auch Animations-DataTypes unterstützt; für Animationen wird jeweils das 1. Frame der Datei geladen.

Probleme mit DataTypes (oder anderen Bildformaten) und CD-ROMs:

Leider gibt es einige CD-ROM-Filesysteme, die Fehler in selten benutzten DOS-Funktionen enthalten. Solche Fehler können z.B. bei DataType-Nutzung auftreten. Prüfen Sie bei Problemen mit CD-ROM-Bildern, ob sich diese von Festplatte laden lassen, wenn Sie sie dorthin kopiert haben. Wenn dies möglich ist, wissen Sie, wo das Problem liegt: probieren Sie ein anderes CD-ROM-Filesystem... (Empfehlungen->

Formate
)

Einige der verbreiteten PD-DataTypes sind leider nicht sehr stabil; Probleme beim Laden von bestimmten Bildern mit DataTypes können daher nicht ausgeschlossen werden. Prüfen Sie bei Problemen am besten mit anderen Programmen, die DataTypes unterstützen (z.B. MultiView), ob der DataType fehlerhaft ist.

Hinweis für EGSPhotoAlbum:

Als Default wird bei DataTypes die interne Datatype-Kennung als Dateiformat dargestellt. Wenn Sie stattdessen lieber eine allgemeine Datatype-Kennung wünschen, können Sie dies über einen Menüeintrag

einstellen. Die allgemeine Kennung gibt Informationen über die Farbanzahl:

DT0# mit #=1..8 für Bilder mit # Bitplanes ($2^{\#}$ Farben) über DataTypes

DTH# mit #=6,8 für Bilder im HAM#-Format über DataTypes

DTE# mit #=6 für Bilder im EHB-Format über DataTypes

Für Animationen die von DataTypes geladen wurden, beginnt die Kennung jeweils mit DA anstelle von DT.

Der Wechsel der Kennungseinstellung im Menü wird erst nach erneutem Einladen der Bilder ("Rescan") wirksam. Beim Speichern von Vorschaubildern wird auch nur die gerade dargestellte Kennung mitgespeichert.

1.69 Benutzung von EGSPhotoAlbum

EGSPhotoAlbum läuft immer auf dem EGSDefaultScreen. Für höchste Qualität und Geschwindigkeit sollte dieser auf 24Bit eingestellt sein.

Wenn Sie EGSPhotoAlbum vom CLI starten, können Sie ein Verzeichnis als Parameter übergeben, ggf. inkl. eines Musters oder Bildnamens (wobei ein Bildname wie ein Muster wirkt, das nur ein Bild anspricht). In diesem Fall erscheint beim Programmstart kein Dateiauswahlrequester, sondern das gewählte Verzeichnis wird mit dem gewählten Muster sofort dargestellt. Bsp.: "EGSPhotoAlbum RAM:#?.pcx" startet EGSPhotoAlbum und stellt aus dem RAM:-Verzeichnis alle Bilder mit der Endung .pcx dar. Um das aktuelle Verzeichnis darzustellen, benutzt man "" als Parameter. In der Vollversion werden die so gewählten Bilder optional direkt als Slideshow präsentiert.

Beim Start von der Workbench (oder bei ungültigem bzw. fehlendem CLI-Parameter) erscheint ein Dateiauswahlrequester. In diesem wählen Sie einen Pfad für Ihre Bilder (->

Formate

) und ggf. ein Suchmuster,

um die Auswahl auf bestimmte Dateien zu beschränken. Es schadet nichts, wenn auch Dateien andere Formate mit ausgewählt werden; diese werden ignoriert.

Hinweis: Dateien, die die Endung ".pre" besitzen, werden grundsätzlich ignoriert, da diese Namen für Vorschau-Dateien reserviert sind.

Die Professional-Version kann auch Unterverzeichnisse automatisch mit durchsuchen. Beachten Sie aber, daß die Muster sich dann auch auf Verzeichnisse beziehen (dies ist eine Eigenheit des Amiga-DOS). Wählen Sie also bei rekursiver Suche in einem Hauptverzeichnis "#?.jpg" als Muster, werden nur Dateien im Hauptverzeichnis mit dieser Endung gesucht sowie alle Dateien in Unterverzeichnissen, wenn das Unterverzeichnis die Endung ".jpg" hat. Um alle Dateien mit der Endung ".jpg" in Unterverzeichnissen zu finden, muß das Muster "#?/#?.jpg" lauten. Dies gilt dann allerdings nur für Unterverzeichnisse erster Stufe.

Danach beginnt EGSPhotoAlbum asynchron sofort so viele Bilder wie möglich verkleinert zu laden und stellt die geladenen Bilder in einer Übersichtsseite dar. Während des Ladevorgangs können Sie EGSPhotoAlbum normal weiter bedienen. Dazu gibt es ein Kontrollfenster mit vielen Funktionen.

Das Übersichtsfenster kann in der Größe jederzeit geändert werden; die Bilder werden dann neu angeordnet. Einmal geladene Bilder brauchen (falls genug Speicher vorhanden ist) dabei nicht neu geladen zu werden.

EGSPhotoAlbum kann durch den "Beenden"-Knopf oder durch Schließen des Kontroll- oder Vorschau-Fensters beendet werden. Dabei werden auch alle noch offenen Vollbildfenster geschlossen.

Funktionen des Kontrollfensters:

1) Feldlayout (variabel oder fest)

Bei festem Layout wird ein rechteckiger Bereich fester Größe für alle Bilder freigehalten. Das Bild wird in diesen Bereich ganzzahlig hineinskaliert. Die Bereichsgröße kann bis 200x200 gewählt werden.

Bei variablem Layout werden die Bilder ebenfalls entsprechend skaliert, es wird aber nur soviel Platz verbraucht, wie das Bild dann tatsächlich benötigt. Dies ermöglicht die Darstellung von mehr Bildern, sieht aber u.U. etwas unordentlicher aus.

2) max. Bereichsgröße

Diese Gadgets geben die maximale Größe eines Vorschaufeldes an. Sie kann bis 200x200 gewählt werden. Der Wechsel dieser Größen hat eine Neuladung der Vorschaubilder zur Folge (da die Bilder ggf. anders skaliert werden). Als Menüpunkte sind einige Standardbereichsgrößen bequem auswählbar.

3) Seitenwahl-Knöpfe

Sind im Verzeichnis mehr Bilder vorhanden als auf einer Seite Platz haben, können Sie mit diesen Knöpfen zwischen den Seiten Blättern (Blätterfunktionen sind auch im Bildfenster als Menüpunkte mit Shortcut verfügbar).

4) Verzeichnis-Knopf

Hiermit können Sie den Dateirequester erneut aufrufen, um ein anderes Verzeichnis zu wählen. Wenn Sie dann CANCEL wählen, bleibt das alte Verzeichnis unverändert. Ein Wechsel des Verzeichnisses bewirkt auch eine Freigabe aller Vollbilder.

5) Konfigurations-Schalter

Zeite-Automatik: Vollbilddarstellung beim einfachen Anwählen eines Bildes;
bei ausgeschalteter Automatik kann man per Doppelklick Bilder darstellen
Vorladen: noch nicht sichtbare Bilder werden bereits geladen
Rekursiv: Unterverzeichnisse werden mit nach Bildern/Animationen durchsucht

6) Infozeilen / Edierbarer Dateikommentar

Es wird beim Laden einzelner Vorschaubilder und Vollbilder jeweils angezeigt, wieviel Prozent des Bildes schon geladen sind.

Darunter befinden sich Informationen über das aktuell gewählte Bild. Sie wählen ein Bild durch Mausklick auf das Vorschaubild. Mehrere Bilder können per Multiselect (durch gleichzeitiges Drücken von Shift) gewählt werden. Wenn die "Zeige-Automatik" gewählt ist, wird beim Auswählen eines

Bildes dieses direkt auch in voller Größe dargestellt (nur Vollversion).

Die Informationen umfassen zur Zeit Dateityp, Pfad/Bildname, Bild-Größe, Dateigröße und Dateikommentar. Bei Animationsdateien wird auch die Gesamtanzahl der Frames mit ausgegeben. Wenn zum gewählten Bild eine separate Vorschau-datei existiert, werden die entsprechenden Daten teilweise dieser Vorschau-datei entnommen. Sollte diese nicht zu dem eigentlichen Bild passen, können so abweichende Informationen entstehen.

Der Dateikommentar kann in der Vollversion auch geändert werden, wobei er beim Bild und ggf. auch beim Vorschaubild gespeichert wird.

7) Bilduntertitel

Es können verschiedene Informationen als Bildunterschriften ausgewählt werden. Zur Zeit besteht die Auswahl aus "nichts", Dateiname, Dateityp, Bildgröße, Dateilänge, Pfadname, Dateikommentar und Frameanzahl (für Animationen/Sequenzen).

8) Menüs

Einige Konfigurationen (z.B. für Dateiformate) sind über Menüpunkte möglich. Per Menü sind auch diverse Feldgrößen einstellbar; außerdem stehen Funktionen für Verzeichniswechsel oder Neueinlesen bereit.

9) Präsentationsverzögerung

In diesem Feld kann man die Bild-Darstellungszeit (in Sekunden) für die Slideshow-Präsentation wählen. Bei 0 wird immer auf den nächsten Tasten- oder Maus-Druck gewartet.

10) Steuerfeld

Zeige Bilder: Öffnet für alle selektierten Bilder ein Vollbildfenster (Vollversion ←)

Schließe Bilder: Schließt alle geöffneten Vollbildfenster

Lösche Bilder: Löscht alle selektierten Bilder nach Sicherheitsabfrage (← Vollversion)

Entferne Bilder: Entfernt alle selektierten Bilder, ohne sie zu löschen

Präsentation: Slideshow-Präsentation aller selektierten Bilder mit automatischem Preload und präziser Timer-Kontrolle; wird im entsprechenden Verzögerungsfeld 0 eingegeben, wird zwischen Bildern immer auf Tasten- oder Mausdruck gewartet. Ansonsten wird auch nach Ablauf der eingestellten Sekundenzahl gewechselt. Mit ESC oder rechter Maustaste kann die Präsentation abgebrochen werden.

Diverse Optionen können über das Präsentationsmenü im Hauptkontrollfenster eingestellt werden: Endlos-Modus, automatische Präsentation beim Programmstart (bei CLI-Start mit Parameter), Skalierung, Übergangseffekte und Video-Cruncher-Ausgabe. Die spektakulären Übergangseffekte wechseln nach jedem Bild. Wer über einen Video-Cruncher des Ing.büro Helfrich verfügt, kann die Präsentationen zusätzlich auf Video ausgeben lassen (inkl. Übergangseffekten). Dafür wird das "cruncher.device" benötigt, welches auch frei sein muß, d.h. kein anderes Programm sollte den Cruncher benutzen.

Info: Stellt das Informationsfenster zu EGSPhotoAlbum dar, welches in der Vollversion auch die Benutzer-Daten/Reg.nr. enthält

Wähle alle: selektiert alle Bilder (auf allen Seiten), auch noch ungeladene!

Dies ist nützlich für die Vorschau-Erzeugung, da man so nicht erst abwarten muß, bis alle Bilder geladen sind, um sie dann auszuwählen.

Deaktiviere: macht alle Selektionen rückgängig (auf allen Seiten)

Wähle Vorschau: selektiert alle geladenen Bilder mit Vorschaudateien

Wähle ohne Vorschau: selektiert alle geladenen Bilder ohne Vorschaudateien

Erzeuge Previews: In der Vollversion werden hiermit für alle selektierten Bilder Vorschaudateien abgespeichert, die einen späteren Zugriff stark beschleunigen. Die Vorschaudateien erhalten die zusätzliche Endung ".pre" und liegen normalerweise im gleichen Verzeichnis. Man kann aber auch ein anderes Verzeichnis wählen (nützlich für Bilder auf CD-ROMs). Die Vorschaudateien enthalten neben dem verkleinerten Bild, welches je nach Bedarf in verschiedenen Formaten gespeichert werden kann, auch Informationen über das Bild.

Für die Erzeugung der Vorschaubilder ist die aktuell gewählte Feldgröße ausschlaggebend! Eine kleine Feldgröße spart zwar Platz, bewirkt aber daß später die Vorschaubilder nicht größer dargestellt werden können. Sie können jederzeit neue Vorschaudateien anlegen, wobei immer das Original-Bild herangezogen wird, so daß Sie auch größere Felder nachträglich wählen können.

Ein Requester dient der Auswahl des gewünschten Vorschaudateiformates. Die Formate unterscheiden sich im Plattenplatzbedarf, der Ladegeschwindigkeit oder der Bildqualität. Je nach Situation wird man hier das eine oder andere

Format

wählen. Die Vorschaubild-Erzeugung im Jpeg-Format kann jederzeit durch den Cancel-Knopf im Jpeg-Fenster abgebrochen werden.

Preview-Verzeichnis: Hiermit kann ein separates Vorschauverzeichnis gewählt werden. Falls Sie wieder den Standard-Betrieb (Vorschaubilder im normalen Bildverzeichnis) wünschen, sollten Sie nach Anwahl dieser Funktion "Cancel" drücken.

Beim Speichern von Vorschaubildern aus Verzeichnisbäumen werden entsprechende Unterverzeichnisse im Vorschauverzeichnis automatisch angelegt.

Der Vorschaupfad wird übrigens auch in der Konfigurationsdatei mit abgespeichert.

Seit V5.0c wird beim Laden zunächst im Bilderpfad und dann erst im Vorschaupfad gesucht.

Cache-Freigabe: Hiermit wird sämtlicher durch Vorschaubilder belegter Speicher freigegeben. Bei späterem Blättern müssen somit die Bilder oder Vorschaubilder neu geladen werden. Der Cache wird bei Speichermangel auch automatisch freigegeben.

Die manuelle Cache-Freigabe ist nicht möglich, während Bilder oder Vorschaubilder geladen werden (ggf. Vorladen ausschalten!)

Speichere Konfiguration: In der Vollversion können diverse Einstellungen (z.B. Fenstergröße/Position, Feldgröße und Art, Schalter, Menüeinstellungen, Fileformatparameter und der Vorschaupfad) mit diesem Knopf gespeichert werden. Die Vorschaudatei heißt "ephdefault.cnf" und wird im Programmverzeichnis abgelegt sowie beim Programmstart automatisch geladen. Das Format wird aufwärtskompatibel zu zukünftigen Versionen bleiben.

Hinweise

=====

Einige Funktionen (wie "Lösche Bilder" und "Erzeuge Vorschau") können nur benutzt werden, wenn kein Bild- oder Vorschauladevorgang läuft, da dabei die ganze Bildliste beeinflusst wird. Um einen Vorschauladevorgang (von nicht sichtbaren Bildern) abubrechen, können Sie den Vorlade-Einstellungsknopf deaktivieren.

Einige Funktionen versuchen weitere Requester darzustellen (z.B. die Lösche-Funktion). Sollte der Speicher für die Requester-Darstellung nicht reichen, passiert bei Anwahl solcher Funktionen gar nichts (der Speicher reicht dann i.d.R. auch nicht für einen Requester, der auf Speichermangel hinweisen könnte!).

Vollbilddarstellung in der Vollversion

=====

Bilder können in voller Größe durch direktes Anklicken (bei Zeige-Automatik), durch Doppelklicken oder nach dem Selektieren durch den "Zeige Bilder"-Knopf dargestellt werden. Die Darstellung erfolgt in einem Fenster, wo bei der Professional-Version schnelle Scroll- und Zoomfunktionen zur Verfügung stehen. Es können (bei genügend Speicher) beliebig viele Bildfenster gleichzeitig geöffnet sein.

Falls nicht genügend Speicher frei ist, kann die Vollbilddarstellung versagen. In extremen Bedingungen (weniger als ein 1MByte großer Block), kann auch die Darstellung eines Speicher-Fehlt-Requesters versagen. In diesem Fall passiert einfach garnichts. Sie können eine Menge Speicher sparen, wenn Sie die Workbench auf einem normalen Amiga-Screen anstelle eines EGS-Screens betreiben. Auch die Installation von virtuellem Speicher (z.B. VMM oder GigaMem) könnte sinnvoll sein.

Scrollen: über die Scrollbars oder über die 4 Cursortasten

Zoomen: normalerweise werden Bilder 1:1 dargestellt

Vergößerung bis 1:8 (Menüpunkte oder Taste + im num. Block)

Verkleinerung bis 8:1 (Menüpunkte oder Taste - im num. Block)

Die Vollbildfenster besitzen einige Menüpunkte, mit denen das Bild in diversen Formaten gespeichert oder an andere Programme oder ins Clipboard übertragen werden kann, sowie ein Menü zum Zoomen. Außerdem kann das Fenster per Menüpunkt geschlossen werden (nützlich wenn das Fenster zu klein ist, um das Schließgadget zu benutzen).

Schnelle Direkttransfers: zu PicoPainter (als Bild oder Brush),
(EGS-)ImageFX und XiPaint.

Speichern von Bildern ist (besonders für 24Bit-Bilder) in diversen

Formaten

möglich. Für einige Formate sind Parameter über
Menüs oder Requester wählbr.

1.70 EGSTVPlayer (Animations- und Videoabspielprogramm für EGS)

EGS-TV-Player 3.1 (c) by Helmut Hoffmann 1994-96

=====

->

Disclaimer, Copyright und Nutzungs-/Verbreitungsbedingungen

Dies ist ein Freeware-Abspielprogramm für Echtfarb-Animationen
im HHsYUVSq-Animationsformat. Animationen können direkt auf dem
EGSDefault-Screen abgespielt werden (zum Abspielen auf der Work-
bench inkl. CyberGraphX WB können Sie CyberTVPlayer benutzen...).

- * EGS-TV-Player zeigt alle Sequenzen im HHsYUVSq-Sequenz-Format
direkt von Festplatte. Der Speicherverbrauch ist auf diese Weise
recht gering (obwohl Speicher für ein komplettes Bild in Rohform
und in konvertierter EGS-Form benötigt wird). Seit Version 2.0
werden auch Random-Access-Harddisk-Sequenzen angezeigt.
- * EGS-TV-Player enthält eigene, sehr hochwertige (21Bit) Farbdeko-
dierungsalgorithmen. Er kann Sequenzen auch in Graustufen abspielen.
- * EGS-TV-Player akzeptiert außer einem Dateinamen mehrere CLI-Parameter:
Der "Once"-Parameter erlaubt das Abspielen auf einmal zu beschränken.
Sonst wird in einer Endlosschleife abgespielt.
Der "Delay"-Parameter erlaubt die Angabe einer Verzögerung je Frame
(in 1/50stel-Sekunden). Ohne diesen Parameter (oder bei WB-Start)
wird so schnell wie möglich abgespielt.
Zum Beenden des Abspielens können Sie den Schließknopf des Fensters
benutzen.
Falls EGS-TV-Player von der Workbench oder ohne Fileparameter
gestartet wird, erscheint ein Dateiauswahlrequester.
- * EGS-TV-Player läuft in einem Fenster auf dem EGS-Default-Bildschirm.
- * Sie können EGS-TV-Player mehrfach starten, um mehrere Sequenzen
parallel ablaufen zu lassen.
- * Beachten Sie bitte, daß EGS-TV-Player normalerweise auf 24Bit-Bild-
schirmen am schnellsten läuft, selbst dann, wenn eine Sequenz nur
in Graustufen betrachtet wird. Dies liegt daran, daß das EGS-System
bei niedrigeren Farbtiefen "dithert", was sehr viel Zeit benötigt.

Sequenzen im passenden Sequenzformat können z.B. mit ImageFX,
XiPaint oder Photogenics und meinen dazu passenden

Universalmodulen

erzeugt werden, oder mit

EGS-TV Professional

1.71 CyberShow: Flexibles Dia-Show- und Viewerprogramm

```
+-----+
| Der blitzschnelle Bildanzeiger (inkl. SlideShow) für alle Amigas ab OS3.0: |
| * Nutzung von TrueColor/HighColor auf Grafikkarten mit CyberGraphX oder |
| dazu kompatiblen Systemen, wie z.B. der "Picasso 96"-Software! |
| * Nutzung von bis zu 256 Farben auf AGA-Amigas oder mit Grafikkarten |
| * Unterstützung von mehr als 20 Bildformaten (z.B. PhotoCD, IFF, PCX, BMP, |
| JPeg (auch Progressiv-JPeg), TIF, Targa, PPM, YUV, ... und DataTypes) |
| * Blitzschnelle Scroll- und Zoomfunktionen sowie skaliertes Laden |
| * Konvertierungsfunktionen, Direkttransfers, Übergangseffekte und ... |
| - - zusätzliche Funktionen NUR FÜR PHOTOALBUM/CYBERSHOW-PAKET-BENUTZER: - - |
| * skriptgesteuerte Diashow-Präsentationen mit für jedes Bild individuell |
| wählbaren Präsentationszeiten und Übergangs-Effekten |
| * ARexx-gesteuerte Transfers zu ArteEffect,ADPro,PPaint,Pgs.2,ImageFX, XiPaint |
| * Optionale Maussteuerung für Bildweitschaltung (Links=vor, Mitte=zurück) |
| * BlankerMode-Option für Nutzung zusammen mit modularen Bildschirmschonern |
| * EffectDelay-Opt. für Anpassung von Überblendeffekten an schnelle CPUs |
| * Darst. von Requestern auf gew. Bildschirm auch vor dem ersten Bild |
| * Neu:24Bit-Datatype-Unterstützung und flexiblere Datatype-Nutzungsmöglichk. |
| ->-> Meine neue EMail-Adresse für Rückfragen: 101.72723@germany.net <-<- |
| +->Besuchen Sie meine Homepage: http://www.amigaworld.com/support/cybershow/<-+
```

CyberShow Pro gehört zum PhotoAlbum/CyberShow-Komplettpaket dazu und ist im Lieferumfang für den Paketpreis von 50DM oder 25,56EUR daher auch enthalten. Sidegrade-Angebot an alle EGSAnwendungsnutzer für nur 35DM oder 17,90EUR!!

Demoversion z.B. auf Aminet: "gfx/board/cybershow##.lha"

Die Ladefunktionen von CyberShow stimmen mit denen von EGSPhotoAlbum Pro jeweils weitgehend überein. CyberShow kann auf allen Amigas (und Dracos) ab OS3.0 benutzt werden. Die maximale Bildqualität ergibt sich im Zusammenspiel mit Grafikkarten unter CyberGraphX bzw. Picasso 96.

1.72 PhotoAlbum: Bildverwaltung für alle Amigas und Dracos ab OS3.0

```
+-----komplett in deutsch erhältlich-----+
| Die blitzschnelle, intuitive Bildverwaltung für alle Amigas ab OS3.0: |
| * Nutzung von bis zu 256 Farben auf AGA-Amigas |
| * Nutzung von TrueColor/HighColor auf Grafikkarten mit CyberGraphX oder |
| dazu kompatiblen Systemen, wie z.B. der "Picasso 96"-Software! |
| (Echtfarbdarstellung bei Thumbnails und Vollbilddarstellung) |
| * Unterstützung von mehr als 20 Bildformaten (z.B. PhotoCD, IFF, JPeg (auch |
| Progressive), TIF, PCX, BMP, Targa, PPM, YUV, ... & DataTypes inkl. 24Bit) |
| * Nutzung beliebig vieler Bildfenster inkl. schnellen Scroll- und |
| Zoomfunktionen, Konvertierungsfunktionen, Direkttransfer-Funktionen, ... |
| * Font-sensitive Bild-Untertitel und Gadgetleiste (Fonts konfigurierbar) |
| * Unterstützung diverser Vorschaudatei-Varianten (komprimiert/schnell usw.) |
| * Funktionen zum Anlegen von Bilddatenbanken über viele Datenträger hinweg |
```

```
| * Konfigurierbarer Thumbnail-Cache      * Änderbare Bildkommentare      |
| * Kopierfunktion für Bilder-Gruppen     * benutzerkonfig. ARexx-Kommandoz.  |
| * optionales Katalogdatei-Konzept (eine Datei für viele Thumbnails)      |
| * ARexx-gesteuerte Transfers zu ArtEffect,ADPro,PPaint,Pgs.2,ImageFX,XiPaint|
| * ARexx-Aufruf von CyberShow Pro und CyberTVPlayer als externe Viewer     |
| * Präsentations-Funktion mit Übergangs-Effekten über CyberShow Pro        |
| * Sortierfunktionen nach Name, Kommentar, Typ, Größe, ... * Letzte-Seite-Kn.|
| Neu: *** HTML-Webseiten-Erzeugung aus PhotoAlbum-Bildersammlungen! ***    |
+-->Besuchen Sie meine Homepage http://www.amigaworld.com/support/photoalbum/<--+
```

PhotoAlbum gehört zum PhotoAlbum/CyberShow-Komplettpaket dazu und ist daher im Lieferumfang für den Paketpreis von 50DM oder 25,56EUR auch enthalten. Sidegrade-Angebot an alle EGSAnwendungsnutzer für nur 35DM oder 17,90EUR!!

Demoversion z.B. auf Aminet: "gfx/misc/photoalbum##.lha"

Die Ladefunktionen von PhotoAlbum stimmen mit denen von EGSPhotoAlbum Pro jeweils weitgehend überein. PhotoAlbum kann auf allen Amigas (und Dracos) ab OS3.0 benutzt werden. Die maximale Bildqualität ergibt sich im Zusammenspiel mit Grafikkarten unter CyberGraphX oder Picasso 96.

1.73 Universalmodule

Meine aktuellen Universalmodule:

```
* FastIFXModules für "ImageFX" (1.5, 2.0, 2.1, 2.6, ...)
  zu finden z.B. auf Aminet in gfx/misc/fastifxmodul##.lha
* XiPaintModule für "XiPaint" (3.2, 4.x, ...)
  zu finden z.B. auf Aminet in gfx/misc/xipaintmodul##.lha
* UniversalGIO für "Photogenics" (1.2, 2.0, ...)
  zu finden z.B. auf Aminet in gfx/edit/universalgio##.lha
```

Für die oben genannten Programme habe ich jeweils Universalmodule entwickelt. Die Module sind nur zusammen mit dem EGS-Anwendungspaket oder dem neuen Komplettpaket aus PhotoAlbum/CyberShow erhältlich, für einen Aufpreis von 10DM (5,11EUR) je Modul.

Diese Module bieten folgende Funktionen:

1) Ladefunktionen

Schnelle und flexible Ladefunktionen, die in etwa mit denen von EGSPhotoAlbum übereinstimmen (JPEG wird allerdings zur Zeit nur im XiPaint-Modul unterstützt). Die Module bieten auch skaliertes Laden, was bei Speichermangel nützlich ist und auch helfen kann, vorab mal schnell ein Bild in kleiner Form zu laden, um zu sehen, ob es das gesuchte ist.

2) Echtfarb-Animationserzeugung

Diese Funktion ist besonders für EGS- und CyberGraphX-Benutzer interessant. Es lassen sich Echtfarb-Animationen im HHsYUVSq-Format erzeugen. Abspielbar sind diese Animationen mit meinen Freeware-Abspielprogrammen CyberTVPlayer und

EGSTVPlayer

. Für alle drei Module sind jetzt ARexx-Skripte enthalten, die Animationen vollautomatisch aus Einzelbildern erzeugen können; für ImageFX und Photogenics gibt es zusätzlich Skripte zum Konvertieren anderer Animationen in das HHSYUVSg-Format.

Hinweis: Für die ARexx-Skript-Nutzung mit UniversalGIO wird mindestens Photogenics V2.0 benötigt.

1.74 Versionsübersicht

[EGS-TV-Versionsübersicht von V1.0a (13.6.94) bis V5.4d (29.4.96) ←
gelöscht]

[EGSPhotoAlbum-Vers.übersicht V1.0 (31.10.94) bis V5.4e (5.6.96) gelöscht]

[EGS-Anwendungs-Übersicht V6.0 (26.8.96) bis V7.1b (4.5.98) gelöscht]

Release 7.1c (25.2.1999)

*** Preissenkung! *** Sidegradeangebot! ***

Endlich gibt es ein supergünstiges Sidegradeangebot für alle EGS-Anwendungs-Kunden zum Umstieg auf das PhotoAlbum/CyberShow-Paket (nur 35DM oder 17,90EUR).

Auch der Preis für das EGS-Anwendungspaket wurde gesenkt auf nur noch 50DM oder 25,56EUR.

```

+-----+
| Wichtig: Aufgrund mangelnden Interesses können meine EGS-Programme leider |
| nicht weiterentwickelt werden. Alle Amiga-Besitzer mit mind. OS3.0 sollten |
| daher über einen Umstieg auf meine neue Programm-Generation für AGA und |
| CyberGraphX nachdenken. Dort biete ich ein Komplettpaket mit folgenden |
| Produkten zum Paketpreis von nur 50DM oder 25,56EUR an, welches von Nutzern |
| meiner EGSanwendungen zum Sidegradepreis von 35DM oder 17,90EUR bestellt |
| werden kann: |
| * Bildverwaltung |
|   PhotoAlbum |
|   (Aminet:gfx/misc) |
| * Dia-Show-Präsentation und Viewer |
|   CyberShow Pro |
|   (Aminet:gfx/board) |
| * Echtfarb-Animations-Abspieler CyberTVPlayer (bei CyberShow enthalten) |
| Diese Programme bieten wesentlich mehr Leistung und Bedienungskomfort als |
| EGSPhotoAlbum, z.B. Sortierfunktionen, HTML-Webseitenerzeugung, 24Bit-Data- |
| typeunterstützung, leistungsfähiges Katalogkonzept, Datenbankkonzept (von |
| Original-Datenträgern unabhängige Zugriffe auf Vorschaudateien), intelli- |
| genter Thumbnail-Cache (konfigurierbar), kombinierbare Bilduntertitel, |
| skriptprogrammierbare Diashow-Präsentationen mit mehr Effekten, Nutzung |
| externer Viewer, feinere Jpeg-Skalierung, Gruppenkopierfunktion, u.v.m. |
| Für je 10DM(5,11EUR) Aufpreis können zusätzliche |
|   Universalmodule |
|   mitbestellt |
| werden, die z.B. Echtfarbanimationserzeugung für CyberTVPlayer ermöglichen. |
+-----+

```