

# **MaxonMAGIC**

Jan M. Anton

<b>COLLABORATORS</b>
----------------------

	<i>TITLE :</i> MaxonMAGIC		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY	Jan M. Anton	January 19, 2023	

<b>REVISION HISTORY</b>
-------------------------

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

# Contents

<b>1</b>	<b>MaxonMAGIC</b>	<b>1</b>
1.1	MaxonMAGIC 3.0 . . . . .	1
1.2	installation . . . . .	2
1.3	neuv3 . . . . .	2
1.4	hauptprogramm . . . . .	2
1.5	blanker . . . . .	4
1.6	zeitanhang . . . . .	10
1.7	scriptsprache . . . . .	10
1.8	aufbau . . . . .	10
1.9	beispiel . . . . .	11
1.10	erstellen . . . . .	14

---

# Chapter 1

## MaxonMAGIC

### 1.1 MaxonMAGIC 3.0

MaxonMAGIC 3 Handbuchergänzung

(c) 1996 MAXON Computer GmbH

Seit der ersten Version wurde MaxonMAGIC ständig weiterentwickelt. Die Ihnen vorliegende Version 3 bietet daher mehr, als im Handbuch beschrieben ist.

Dieses Dokument ist eine Ergänzung zum Handbuch, die Änderungen der Version 2 und der Version 3 enthält. Die folgenden Verweise bringen Sie zu den einzelnen Beschreibungen.

Falls Sie vorher bereits mit Version 2 gearbeitet haben, sollten Sie sich auch die

Übersicht

der Änderungen zwischen

Version 2 und 3 ansehen.

Installation

Änderungen im Hauptprogramm

Die neuen Bildschirmschoner

Erstellen eigener Bildschirmschoner

Erstellen eigener Zeitansagen

MAXON Computer GmbH

Industriestr. 26  
D-65760 Eschborn  
Tel: 06196-481811  
Fax: 06196-41885

---

## 1.2 installation

### Installation

Das Installationsprogramm wurde in der aktuellen Version verändert. Die im Handbuch beschriebene Abfrage der Rechner-Hardware und der zu installierenden Effekte sind komplett entfallen. Stattdessen werden alle vorhandenen Effektmodule installiert. Sehen Sie bitte im Handbuch und der folgenden Beschreibung nach, welche Effekte für Ihre Rechnerkonfiguration geeignet sind.

Eine Installation auf Diskette ist nicht mehr möglich, da der Umfang von MaxonMAGIC 3 zu groß dafür geworden ist. Sie können MaxonMAGIC jedoch direkt von der ersten Diskette starten, haben dann allerdings nur eine Grundausswahl an Bildschirmschonern und Samples und können auch die Uhrzeitansage nicht nutzen.

## 1.3 neu3

Neu in Version 3

Folgendes ist gegenüber der Version 2 neu hinzugekommen:

- Fünf neue Effekt-Module  
(Flederfantzen, Flugmaschinen, Pinguin Party, Schmetterlinge, Viecher) ←
- leistungsfähige Scriptsprache zum Schreiben eigener Effekte
- Verschiedene neue Uhrzeitansagen, die einzeln ausgewählt werden können (Boris Becker, Helmut Kohl, Bayrisch, Schwäbisch, Sächsisch, Schweizerisch)
- neue Samples
- Neben FTM-Modulen können nun auch Soundtracker-Module abgespielt werden

## 1.4 hauptprogramm

Neu im Hauptprogramm

Die Änderungen im Hauptprogramm beziehen sich vor allem auf den Audio-Teil und sind im folgenden beschrieben:

### Aktionen

---

Folgende Aktionen sind neu hinzugekommen:

- StartMM

Das angegebene Sample wird beim Starten von MaxonMAGIC gespielt.

- DisplayBeep

Beim Aufruf der Intuition-Routine Beep wird das angegebene Sample gespielt. Ab OS 2.0 kann bereits in den Workbench-Prefs ein Sample für diese Funktion definiert werden. Der Vorteil von MaxonMAGIC ist jedoch, daß auch ganze Ordner angegeben werden können. Damit alles korrekt funktioniert, sollte das Sample in den WB-Prefs nicht aktiviert sein.

- User timeout

Ein Doppelklick auf den Eintrag "User timeout" in der Liste öffnet ein kleines Fenster mit zwei Schieberegler. Der obere legt die Zeitspanne ohne Eingaben des Anwenders fest, nach der das Sample gespielt wird. Das untere gibt die Zeit an, nach der das Sample wiederholt wird. Diese Aktion sollte man am besten mit einem kompletten Ordner belegen.

- Talking clock

Endlich werden Sie immer genau über die aktuelle Uhrzeit informiert sein, denn Ihr Rechner teilt sie Ihnen in regelmäßigen Abständen mit. Ein Doppelklick auf den Eintrag öffnet ein kleines Fenster, in dem Sie wählen können, wie oft der Rechner die Zeit ansagen soll. Falls Sie eigene Uhrzeitansagen erstellen möchten, lesen Sie bitte den

Anhang

, in dem

das Format der Samples erklärt wird.

NEU!

In Version 3 von MaxonMAGIC gibt es verschiedene Uhrzeitansagen, die im rechten Fenster namentlich aufgeführt sind. Sie können damit zwischen verschiedenen Dialekten wählen.

Tasten

Tasten können nun direkt eingegeben werden. Klicken Sie dazu einfach auf "N" und geben Sie die Taste bzw. Tastenkombination in der von den Hotkeys bekannten Form ein (z.B. ALT SHIFT A).

Zeit

Zeiten können ebenfalls direkt eingegeben werden. Nach Klick auf "N" tippen Sie die Zeit in der Form "04:20" oder "23:59" ein. Zusätzlich kann bei allen Einträgen mit einem Doppelklick eingestellt werden, daß das Sample der Zeit entsprechend oft wiederholt wird. Ist diese Funktion aktiviert, erscheint ein kleines Rechteck links neben dem Eintrag. Bei allen Stundeneinträgen und "volle Stunde" wird das Sample entsprechend der Stundenanzahl gespielt, bei den 1/4-Stunden-Einträgen entsprechend der Anzahl der Viertelstunden. Sehr effektiv ist natürlich die Belegung von "volle Stunde" mit einer Glocke oder einer Kuckucksuhr.

## 1.5 blanker

Die neuen Effekt-Module

Neue Module der Version 3

Die neuen Module der Version 3 bauen alle auf einer leistungsfähigen und sehr flexiblen Scriptsprache auf, mit der Sie auch eigene Module erstellen können, wie im

Anhang  
beschrieben wird.

Alle neuen Module benutzen automatisch den selben Bildschirmmodus wie die Workbench und laufen dadurch auch problemlos auf Grafikkarten.

Beachten Sie bitte, daß nach Anwahl eines der neuen Effekte im Hauptfenster von MaxonMAGIC einige Sekunden vergehen, bis der Effekt aktiviert ist!

Flederfanten

Dieses Modul bringt fliegende Elefanten auf Ihren Monitor. Im Demomodus können Sie die maximale Anzahl der Elefanten einstellen.

Lauffähig auf: ECS, AA, Grafikkarten, ab OS 2.0  
Rechenzeitbedarf: hoch

Flugmaschinen

Viele historische und fantastische Flugmaschinen zeigt dieses Modul. Im Demomodus können Sie einstellen, ob Sie nur Flugzeuge, nur Ballons oder beides sehen wollen. Zusätzlich können Sie Wolken hinzu- oder abschalten.

Lauffähig auf: ECS, AA, Grafikkarten, ab OS 2.0  
Rechenzeitbedarf: hoch

MAXON

Dieser Effekt bewegt eines oder mehrer MAXON-Logos über den Bildschirm. Er dient lediglich der Demonstration der Scriptsprache zum Schreiben von Effekten. Das zugehörige Script "Maxon.rc" liegt im Klartext vor. Im Demomodus können Sie die Bewegungsrichtung und die Anzahl einstellen.

Lauffähig auf: ECS, AA, Grafikkarten, ab OS 2.0  
Rechenzeitbedarf: hoch

---

### Pinguin Party

Eine Horde Pinguine feiert eine Party, die je nach Getränk und Trinkfestigkeit der Pinguine mehr oder weniger ausartet. Im Demomodus können Sie die Trinkfestigkeit der Pinguine und das Getränk einstellen, um direkten Einfluß auf das Geschehen zu nehmen. Probieren Sie ruhig etwas herum und lassen Sie sich überraschen!

Lauffähig auf: ECS, AA, Grafikkarten, ab OS 2.0  
Rechenzeitbedarf: hoch

### Schmetterlinge

Wunderschöne Schmetterlinge fliegen in diesem Modul über Ihren Bildschirm. Im Demomodus können Sie die Anzahl der Schmetterlinge einstellen.

Lauffähig auf: ECS, AA, Grafikkarten, ab OS 2.0  
Rechenzeitbedarf: hoch

### Viecher

Dieses Modul bringt verschiedene "Viecher" auf Ihren Monitor, die eigentlich nichts gemeinsam haben. Im Demomodus können Sie wählen, ob Sie einzelne oder alle Viecher sehen wollen.

Lauffähig auf: ECS, AA, Grafikkarten, ab OS 2.0  
Rechenzeitbedarf: hoch

### Neue Module der Version 2

#### Anim

Mit diesem Modul können Sie beliebige Animationen abspielen. Als Beispiel liegt bereits eine kleine Animation bei. Animationen können z.B. mit DPaint oder verschiedenen Raytracern erstellt werden. Beachten Sie jedoch, daß aufwendige Animationen schnell einige MBytes Speicher belegen. In den Modul-Optionen können Sie die abzuspielende ANIM-Datei auswählen.

Lauffähig auf: ECS, AA, ab OS 2.0  
Rechenzeitbedarf: hoch

#### Brush

Einen selbst gemalten Pinsel laden, anzeigen und bewegen? Kein Problem... Dieses Modul kann kleine Grafiken laden und im Blanker

---



springend über den Bildschirm bewegen. Als Bild eignet sich jede im IFF-ILBM-Format vorliegende Grafik (dieses Format wird von nahezu allen AMIGA-Grafik-Programmen verwendet).

Das Bild sollte aber nicht zu groß sein, es kann ja sonst nicht auf dem Bildschirm bewegt werden und Ihr Amiga sollte auch die entsprechende Farbtiefe im Modus in dem Sie Ihre Workbench betreiben, darstellen können.

Im Optionsfeld sehen Sie zusätzlich zu den bereits bekannten Symbolen zum Laden von Samples bzw. einem FTM-Song ein weiteres Symbol für eine Dateiauswahlbox und ein Texteingabefeld. Sie können den Dateinamen für den zu ladenden Pinsel bequem über die Dateiauswahlbox auswählen oder direkt in das Texteingabefeld eingeben.

Das Bild wird nun schon geladen, bei einem Fehler (Speichermangel oder die Datei besitzt nicht das richtige Format) blinkt kurz der Bildschirm auf.

Lauffähig auf: ECS, AA, Grafikkarten  
Rechenzeitbedarf: niedrig

#### Chessblazer

Dieses futuristische Modul simuliert eine wilde Fahrt über eine imaginäre Planetenoberfläche mit Schachbrettmuster.

Alle Einstellungen werden im Modul-Optionen-Feld vorgenommen. Im Feld "Modul" können Sie einen FTM-Song angeben, der gespielt wird, während der Effekt läuft. "Speed" definiert die Geschwindigkeit der Fahrt. Das Blättersymbol rechts daneben legt den Bildschirmmodus fest, in dem der Effekt dargestellt wird. Sie haben die Wahl zwischen "PAL", "NTSC" und "VGA". VGA benötigen Sie, wenn Sie einen VGA-Monitor (Horizontalfrequenz  $\geq 31\text{kHz}$ ) an einem A1200 oder A4000 betreiben.

Lauffähig auf: ECS, ab OS 2.0  
Rechenzeitbedarf: mittel bis hoch

#### Cockroaches

"Cockroaches" sind kleine Kakerlaken die eifrig über den Bildschirm wuseln und dessen Inhalt mit ihren Füßen zertreten.

Nach etwa fünf Minuten ändert sich die Bildschirmfarbe zu Schwarz und die Farbe der Kakerlaken zu grau -- Diese Option ist durch das Knopf "Nacht" abschaltbar.

Der Knopf "Licht" bewirkt ein heruntersetze der Farbe um die Hälfte. "Menge" eine Auswahl zwischen 5, 10, 15, 20 oder 25 Kakerlaken.

Lauffähig auf: ECS, AA, Grafikkarten, ab OS 2.0  
Rechenzeitbedarf: mittel

---

## Curtain

Curtain ist ein 'Rollo'-Effekt, der einen Vorhang (von einem "BLUB" gezogen) über die Workbench legt, der nach einiger Zeit wieder nach Oben rollt.

Der Effekt kopiert die Workbench mit zusätzlichen 8 Farben. Da nicht jeder Bildschirmmodus eine solche Farbtiefe unterstützt, läßt sich ab Kickstart v38.xx oder höher über den Einsteller 'Modus' ein eigener Bildschirmmodus wählen. In diesem Fall wird die Workbench nicht kopiert. Bei kleineren Kickstartversionen als v38.xx ist der Knopf 'Modus' gesperrt.

Der Knopf 'Licht' bewirkt ein Heruntersetzen der Farbe um die Hälfte. Mit dem Knopf 'Modus' können Sie zwischen verschiedenen Darstellungsarten auswählen.

Manche Grafikkarten oder deren Software sind leider nicht ganz fehlerfrei. Sie haben Probleme, mittels der GfxRoutine `BltBitMapRastPort()` einen 3-Plane-Bildschirm in einen 4-Plane-Bildschirm zu kopieren. Entweder zeigen sich unschöne Bildeffekte, oder der Blanker stürzt einfach ab! Ich möchte darauf hinweisen, dass dies KEIN Fehler des Moduls ist, sondern an der jeweiligen Grafikkarte, bzw. ihrer Software liegt. Besitzer einer solchen Grafikkarte können mittels des Screenmode-Requesters einen eigenen Modus wählen.

Lauffähig auf: ECS, AA, Grafikkarten, ab OS 2.0  
Rechenzeitbedarf: mittel bis niedrig

## Fractal

Einen kleinen Einblick in die faszinierende Welt der fraktalen Grafiken vermittelt Ihnen dieses Modul. Fest eingebaut sind 10 verschiedene Sätze von Parametern, nach denen die Bilder berechnet werden. Bei dieser Art von Fraktalen handelt es sich um sogenannte Julia-Mengen. Das gesamte Bild wird erst in einem sehr groben Raster berechnet und dann immer weiter verfeinert, bis schließlich jeder einzelne Bildpunkt einmal berechnet wurde.

Im Einsteller, den Sie im Demo-Modus finden, können Sie das als nächstes zu berechnende Bild aussuchen. Die Parameter, die zur Berechnung des Bildes benutzt werden, werden mit ausgegeben, falls Sie die gleichen Bilder mit einem Fraktalprogramm nachrechnen möchten.

Für mathematisch Interessierte hier eine kurze Erläuterung, wie solche Bilder entstehen:

Man nehme eine beliebige komplexe Zahl  $z$ , bilde das Quadrat davon und addiere anschließend eine Konstante  $c$  (ebenfalls eine komplexe Zahl) auf. Die neu entstandene Zahl wird wieder quadriert, danach wird die selbe Konstante aufaddiert usw. Aus dieser Rechnung wird ein Bild, wenn man den Bildschirm mit Koordinaten versieht, die X-Koordinate ist der Realteil der Zahl  $z$  und die Y-Koordinate der

---

Imaginärteil, und die Schritte zählt, bis bei der oben beschriebenen Berechnung "Unendlich" bzw. ein sehr großer definierter Wert erreicht wird. Die Anzahl der Schritte, die das Programm dazu benötigt, ergeben die Farbe des Bildpunktes.

Mathematisch handelt es sich um komplexe Folgen, die für bestimmte Startwerte von  $z$  und bestimmte Konstanten  $c$  konvergieren (einen endlichen Grenzwert haben) und für andere nicht.

$$z_{n+1} = z_n^2 + c$$

Die Intervalle für die X- und Y-Koordinaten und die Konstante  $c$  sehen Sie im Demo-Modus.

Der Effekt "FractalDOUB" ist eine spezielle Version für Rechner mit mathematischem Koprozessor und führt die Berechnungen schneller durch.

Rechenzeitbedarf: hoch  
Lauffähig auf: ECS, AA, Grafikkarten

#### Lines

Lines zaubert verschiedene animierte Linien-Grafiken auf Ihren Bildschirm. Durch die vielen Einstellmöglichkeiten ergeben sich immer wieder neue Muster.

Die Einstellungen werden in den Modul-Optionen vorgenommen. "Menge" legt fest, wieviele unabhängige Linien gezeichnet werden. Mit "Anzahl" bestimmen Sie, ab welcher Anzahl Linien wieder gelöscht werden. "Geschwindigkeit" definiert die Geschwindigkeit. Das Blättersymbol unter den Schieberegler lässt Sie zwischen verschiedenen Darstellungsformen der Linien wählen "Lines", "Doppeldrei", "Viereck" und "Dreieck".

Lauffähig auf: ECS, AA, Grafikkarten  
Rechenzeitbedarf: mittel bis hoch

#### Life

Dieser Blanker zeigt die grafische Darstellung eines Life-Algorithmus. Überlebende Zellen werden in der Farbe Dunkelgrau und neugeborene Zellen in der Farbe Hellgrau dargestellt.

Im Einsteller können ein Sample und ein FTM-Song definiert werden.

Lauffähig auf: ECS, AA  
Rechenzeitbedarf: hoch

#### Mower

---

Dieser Blanker verwandelt Ihre Workbench in eine grüne Wiese. Wie bei Wiesen so üblich, muß das Gras gemäht werden. Ein kleines Männchen mit Rasenmäher übernimmt diese Aufgabe und mäht die "Workbench-Wiese".

Im Einsteller können ein Sample und ein FTM-Song definiert werden.

Lauffähig auf: ECS, AA, Grafikkarten  
Rechenzeitbedarf: mittel

#### Mountains

Dieses Modul zaubert immer neue Landschaften aus Bergen und Seen auf Ihren Monitor. Aufgrund eines fraktalen Algorithmus werden Grafiken erstellt, die immer detaillierter werden.

Die Einstellungen werden in den Modul-Optionen vorgenommen. Mit dem oberen Blättersymbol legen Sie fest, ob die Darstellung als Drahtgitter (Lines) oder mit Flächen (Solid) erfolgen soll. Mit dem Schieberegler "Grad" bestimmen Sie bis zu welcher Genauigkeit ein Bild berechnet werden soll.

Lauffähig auf: ECS, AA, Grafikkarten  
Rechenzeitbedarf: hoch

#### Tunnel

Dieses Modul simuliert einen Flug durch einen aus unendlich vielen Kreisen bestehenden Tunnel.

Alle Einstellungen werden im Modul-Optionen-Feld vorgenommen. Im Feld "Modul" können Sie einen FTM-Song angeben, der gespielt wird, während der Effekt läuft. "Speed" definiert die Geschwindigkeit des Fluges. Das Blättersymbol rechts daneben legt den Bildschirmmodus fest, in dem der Effekt dargestellt wird. Sie haben die Wahl zwischen "PAL", "NTSC" und "VGA". VGA benötigen Sie, wenn Sie einen VGA-Monitor (Horizontalfrequenz  $\geq 31\text{kHz}$ ) an einem A1200 oder A4000 betreiben.

Lauffähig auf: ECS, AA, Grafikkarten (nicht alle), ab OS 2.0  
Rechenzeitbedarf: mittel

#### Sonstige Änderungen

Die Module Aquarium, Blanctris, Plasma, Rain und Stars sind nun auch auf AA-Rechnern (A1200, A4000) lauffähig. Die im Handbuch beschriebenen Einschränkungen gelten daher nicht mehr. Im Installationsprogramm wird daher auch nicht mehr zwischen ECS- und AA-Rechnern unterschieden.

Zu beachten ist allerdings, daß die Module nur im 15kHz-Modus laufen, weshalb sie von manchen Multiscan-Monitoren nicht korrekt dargestellt werden.

---

Die Module Eyes und Worms sind entgegen der Angabe im Handbuch auch unter Kickstart 1.3 verwendbar.

## 1.6 zeitanhang

Anhang zur Zeitansage

MaxonMAGIC verfügt über eine gesprochene Zeitansage, die die Zeit im Klartext ausgibt, z.B. "Die Zeit ist 12 Uhr und 25 Minuten". Dieser Text wird je nach Uhrzeit aus einzelnen Samples (insgesamt 33) zusammengesetzt.

Benötigt werden Sequenzen, die unter dem entsprechenden Namen in einem eigenen Verzeichnis im Verzeichnis "MM\_Sounds" stehen müssen. Dieses Verzeichnis muß einen Namen des Aufbaus TC\_Name haben, wobei Name dann von MaxonMAGIC zum Anwählen angezeigt wird.

Die Sequenzen sind:

"Die Zeit ist", "Uhr", "Und", "Minuten", "Minute", "Eine".

Die Zahlen: 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 30, 40, 50.

Und zu guter Letzt noch ein Zwischenstück zur Verbindung der Zehner und Einer-Minuten.

## 1.7 scriptsprache

Erstellen eigener Effekt-Module mit der eingebauten Sprache

Für die neuen Module für MaxonMAGIC 3 haben wir einen Animationsspieler entwickelt, der nicht einfach Animationen im IFF-ANIM-Format abspielt, sondern durch eine einfache Skriptsprache leicht selbst zu programmieren ist. Die Animationen werden dabei aus einzelnen Bildern, die den Einzelbildern der Animation entsprechen, zusammengestellt. Weiterhin können in diesem Skript Elemente (Cycle-Gadgets und Checkboxes) für die graphische Oberfläche der Einstellungen definiert werden.

Aufbau eines Skriptes

Ein Beispielskript

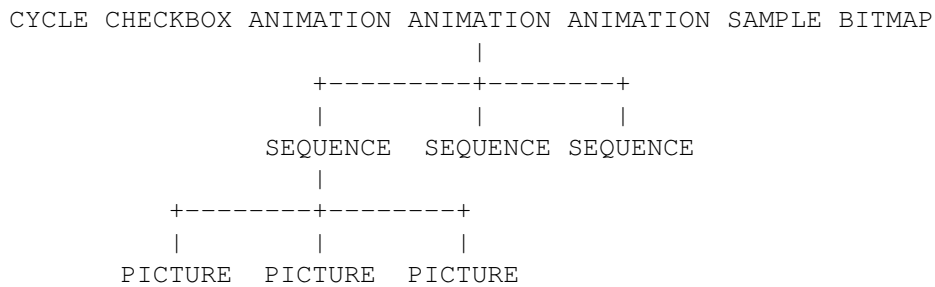
Übersicht der Skript-Ressourcen

So erstellen Sie Ihren eigenen Bildschirmschoner

## 1.8 aufbau

---

## 1. Aufbau der Daten eines Modules



Eine Animation besteht aus einer oder mehreren Sequenzen. Jede Sequenz besteht aus einem oder mehreren Einzelbildern. Wahlweise kann am Beginn einer Sequenz oder bei einem beliebigen Einzelbild ein Soundsample gestartet werden. In einer Animation wird definiert, bei welchen Einstellungen der Gadgets diese Animation gespielt werden soll. Die Einzelbilder werden aus einem oder mehreren IFF-Bildern bzw. Brushes ausgeschnitten.

Das Animationsmodul besteht aus 3 Dateien.

```

modul.mod - Hauptprogramm
modul.rc  - Skript
modul.mpf - gesicherte Einstellungen

```

Statt "modul" wird der Name des Bildschirmschoners eingesetzt, wie er später im Auswahlfenster von MaxonMAGIC 3 erscheinen soll.

## 1.9 beispiel

### 2. Ein Beispielskript

Ein Skript besteht aus mehreren Sektionen. Jede Sektion wird durch den Namen der Sektion mit einem vorangestellten '@' eingeleitet. Z.B.

Kommentare werden durch '#' gekennzeichnet.

```

-----
# einfaches Beispielskript

```

```

name: cb1
label: Schalter

```

```

name: sample1
filename: WAS.snd

```

```

name: sample2
filename: Test.snd

```

```

name: bml
filename: Test.iff

```

---

```
name: pic1
bitmap: bm1
x: 0
y: 100
width: 40
height: 30
sample: sample1
```

```
name: pic2
bitmap: bm1
x: 40
y: 100
width: 40
height: 30
```

```
name: pic3
bitmap: bm1
x: 80
y: 100
width: 40
height: 30
```

```
name: seq1
delay: 5
dx: 2
dy: 0
frame: pic1
frame: pic2
frame: pic3
sample: sample2
```

```
name: anim1
condition: cb1 == 0
```

```
name: anim2
condition: cb1 == 1
pingpong: FALSE
```

-----

Das Skript definiert eine Checkbox, mit der zwischen den zwei Animationen umgeschaltet werden kann. Die Animationen bestehen nur aus einer Sequenz, die Sequenz besteht aus 3 Bildern.

Alle Referenzen werden über die Namen der Sektionen gebildet. Dabei wird zwischen Groß- und Kleinschreibung unterschieden.

## 2. Alle Ressourcen

### 2.1. CHECKBOX

name - eindeutiger Name, wird bei 'condition' in einer Animation benötigt.  
label - Label, das vor der Checkbox stehen soll

### 2.2. CYCLE

name - eindeutiger Name, wird bei 'condition' in einer Animation

---

benötigt.

label - Label, das vor dem CYCLE-Gadget stehen soll

item - ein Item, welches im CYCLE-Gadget auftauchen soll.  
Mehrere Items sind möglich, die Reihenfolge im Skript bestimmt die Reihenfolge im CYCLE-Gadget

### 2.3. BITMAP

name - eindeutiger Name, wird bei 'bitmap' bei PICTURE benötigt.

filename - Dateiname des IFF-Bildes

### 2.4. SAMPLE

name - eindeutiger Name, wird bei 'sample' bei SEQUENCE oder PICTURE benötigt.

filename - Dateiname des Samples

### 2.5. PICTURE

name - eindeutiger Name, wird bei 'frame' bei SEQUENCE benötigt.

bitmap - Name (nicht Dateiname) des IFF-Bildes

x - X-Koordinate des Ausschnittes

y - Y-Koordinate des Ausschnittes

width - Breite des Ausschnittes

height - Höhe des Ausschnittes

sample - Name (nicht Dateiname) des Samples

### 2.6. SEQUENCE

name - eindeutiger Name, wird bei 'sequence' bei ANIMATION benötigt.

delay - Verzögerungswert zwischen zwei Einzelbildern in dieser Sequenz (Einheit ist 1/50 Sekunden)

dx - Wert, um den das Objekt zwischen zwei Einzelbildern verschoben wird (Bewegung horizontal)

dy - Wert, um den das Objekt zwischen zwei Einzelbildern verschoben wird (Bewegung vertikal)

frame - Name eines Einzelbildes in der Sequenz  
mehrere Bilder sind möglich, die Reihenfolge im Skript bestimmt die Reihenfolge, in der sie in der Animation abgespielt werden

sample - Name (nicht Dateiname) des Samples

### 2.7. ANIMATION

name - eindeutiger Name

condition - Bedingung, bei der diese Animation aktiv werden soll  
Hier werden die Gadgets (CYCLE bzw. Checkbox) abgefragt. Die Bedingung wird im C-Stil (if - Abfrage) angegeben.

Beispiele:

es existieren zwei Cycle-Gadgets (mit jeweils zwei Items)  
sowie eine Checkbox

---



```

condition: (cylcel == 1) && (cycle2 == 1) && (checkb == 0)
oder
condition: (cylcel == 2) && (cycle2 == 1) && (checkb == 0)
oder
condition: ((cylcel == 1) || (cycle2 == 1)) && (checkb == 0)
oder
condition: (cylcel == 2) && ((cycle2 == 2) || (checkb == 0))

sequence - Name einer Sequenz
           mehrere Sequenzen sind möglich, Reihenfolge im Skript bestimmt
           die Reihenfolge in der Animation
pingpong - Einschalten des 'Pingpong'-Modus, d.h. nach dem Durchlaufen
           der Animation beginnt sie nicht wieder von vorn, sondern läuft
           rückwärts
           Angaben: TRUE oder FALSE (default: FALSE)
delay     - Jedes Objekt wird beim Start um einen zufälligen Wert verzögert
           Angaben: TRUE oder FALSE (default: FALSE)
mindelay  - Wert, um den minimal verzögert wird
maxdelay  - Wert, um den maximal verzögert wird
startseq  - Nummer der Sequenz, bei der die Animation beginnt
           der Wert gilt nur für das erste Mal beim Start des Modules
htrack    - Für jedes Objekt wird eine horizontale Bahn reserviert
           Angaben: TRUE oder FALSE (default: FALSE)

```

## 2.8. Globale Ressourcen

Globale Ressourcen müssen vor der ersten Sektion stehen. Sie dienen zur Steuerung des gesamten Modules.

```

windowtitle - Titeltext für das Einstellerfenster
line1       - Textzeile 1 für MaxonMAGIC-Fenster
line2       - Textzeile 2 für MaxonMAGIC-Fenster
line3       - Textzeile 3 für MaxonMAGIC-Fenster
line4       - Textzeile 4 für MaxonMAGIC-Fenster
maxobjects  - Max. Anzahl der Objekte, die der Benutzer einstellen kann

```

## 1.10 erstellen

Erstellen eigener Bildschirmschoner

Um Ihnen das Erstellen eigener Bildschirmschoner zu vereinfachen, haben wir für Sie den Bildschirmschoner "MAXON" beigelegt. Das zugehörige Skript "maxon.rc" liegt im Klartext vor, so daß Sie es als Grundlage für eigene Skripte nutzen können.

Im Ordner MM\_Effekte finden Sie die Dateien:

```

maxon.rc
maxon.mpf
maxon.mod

```

Um einen eigenen Bildschirmschoner mit dem Namen "Toller\_Effekt" in MaxonMAGIC 3 zu integrieren, kopieren Sie Ihr eigenes Skript unter dem Namen "Toller\_Effekt.rc" in das Verzeichnis "MM\_Effekte".

Kopieren Sie nun die Datei "maxon.mod" unter dem Namen "Toller\_Effekt.mod" und die Datei "maxon.mpf" unter dem Namen "Toller\_Effekt.mpf". Diese beiden Dateien sind bei allen Bildschirmschonern gleich.

Nach Starten von MaxonMAGIC 3 sehen Sie in der Liste der Bildschirmschoner auch den Eintrag "Toller\_Effekt" und können ihn anwählen.

---