

# Viewer

\$VER: Viewer T&T

**COLLABORATORS**

	<i>TITLE :</i> Viewer		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY	\$VER: Viewer T&T	October 17, 2022	

**REVISION HISTORY**

<i>NUMBER</i>	<i>DATE</i>	<i>DESCRIPTION</i>	<i>NAME</i>

# Contents

<b>1</b>	<b>Viewer</b>	<b>1</b>
1.1	main . . . . .	1
1.2	copyright . . . . .	2
1.3	programlist . . . . .	2
1.4	acknowledgment . . . . .	3
1.5	commo . . . . .	4
1.6	amiga . . . . .	4
1.7	escom . . . . .	5
1.8	introduction . . . . .	5
1.9	gfxboard . . . . .	5
1.10	kick . . . . .	6
1.11	installation . . . . .	7
1.12	versions . . . . .	7
1.13	effects . . . . .	7
1.14	red . . . . .	8
1.15	green . . . . .	9
1.16	blue . . . . .	9
1.17	antique . . . . .	9
1.18	gray . . . . .	10
1.19	inverse . . . . .	10
1.20	lace . . . . .	11
1.21	mosaic . . . . .	11
1.22	mirror . . . . .	12
1.23	head . . . . .	12
1.24	turn . . . . .	13
1.25	tooltypes . . . . .	13
1.26	cli . . . . .	14
1.27	batch . . . . .	15
1.28	functions . . . . .	16
1.29	appicon . . . . .	16

---

---

1.30	appmenu . . . . .	17
1.31	event . . . . .	17
1.32	save . . . . .	18
1.33	rle . . . . .	18
1.34	frle . . . . .	19
1.35	scrid . . . . .	19
1.36	frpath . . . . .	19
1.37	center . . . . .	20
1.38	resolution . . . . .	20
1.39	wait . . . . .	21
1.40	key . . . . .	21
1.41	infos . . . . .	22
1.42	loop . . . . .	22
1.43	problems . . . . .	23
1.44	systems . . . . .	24
1.45	future . . . . .	25
1.46	glossary . . . . .	25
1.47	bibliography . . . . .	26
1.48	index . . . . .	27

---

# Chapter 1

## Viewer

### 1.1 main

Inhalt:

1.  
Einleitung
2.  
Installation
3.  
Versionen
4.  
Effekte
5.  
Funktionen
6.  
Problemlösungen
7.  
Zukunft
8.  
Lexikon
9.  
Literaturhinweise

Copyright

Danksagungen

---

## 1.2 copyright

```

*****
* Wir weisen ausdrücklich darauf hin, daß evtl. Schäden an Bild - *
* datenbeständen oder Hardware (z.Bsp. Schreibfehler auf Festplatte) *
* nie auszuschließen sind und wir dafür auch keine Garantie *
* übernehmen ! *
* Die Benutzung der T&TViewer geschieht auf eigenes Risiko !!! *
*****

```

Die vorliegende Version 1.01 ist Public Domain, was bedeutet, daß das

(komplette !) Programmpaket  
frei vertrieben werden kann,  
exklusive dem Vertrieb zu gewerblichen Zwecken.  
Es ist nicht gestattet, Teile des Programmpakets zu modifizieren.  
Weiterhin bitten wir um Mitteilung von etwaigen Programmfehlern;  
Nur so ist es möglich, Programme zu erweitern und von Fehlern zu  
befreien; auch für Anregungen möglicher Zusätze oder Meinungen  
zur jetzt vorliegenden Version sind wir dankbar. Wir wollen ja nicht  
unbedingt am Bedarf vorbeiprogrammieren ;-)  
Wer Interesse an weiteren Projekten od. Informationen (z.Bsp. zur  
support.library) hat, kann uns kontaktieren:

per Post:

Thomas Funke	Thomas Witzel
Kleine Bruchstr. 1	Kleine Bruchstr. 7
06886 Wittenberg	06886 Wittenberg

oder per Telefon:

03491-410254	03491-410253
--------------	--------------

bzw. e-mail:

funke@csmd.cs.uni-magdeburg.de (Internet) bzw. 2:249/2040.13@fidonet

## 1.3 programlist

Folgende Dateien sind im Paket "T&TViewer" (v1.01) enthalten:

Dateiname:	Größe:
-----	-----
T&TViewer/Viewer.guide	(48253)
Viewer.guide.info	(5192)
Test.lbm	(87632)

Test.lbm.info	(1772)
Viewer.install	(12204)
Viewer.install.info	(1252)
T&TViewer/libs/support.library	(2200)
T&TViewer/ViewBMP/ViewBMP_pc_low	(6828)
ViewBMP_pc_low.info	(1031)
ViewBMP_low	(8348)
ViewBMP_low.info	(1031)
ViewBMP+	(19396)
ViewBMP+.info	(1629)
T&TViewer/ViewIFF/ViewIFF_pc_low	(6744)
ViewIFF_pc_low.info	(1023)
ViewIFF_low	(8344)
ViewIFF_low.info	(1023)
ViewIFF+	(19760)
ViewIFF+.info	(1586)
T&TViewer/ViewPCX/ViewPCX_pc_low	(6512)
ViewPCX_pc_low.info	(1030)
ViewPCX_low	(7980)
ViewPCX_low.info	(1030)
ViewPCX+	(19476)
ViewPCX+.info	(1603)
T&TViewer/Intuiview/IntuiView.class	(1216)

## 1.4 acknowlegment

Natürlich wäre dieses Programm nicht ohne die genialen Erfinder ←  
des  
Amiga möglich gewesen.  
Auch muß man den Firmen  
    Commodore  
    und  
    ESCOM  
    danken, die den Amiga für  
unterstützungswürdig hielten bzw. halten.  
Ich sehe vor meinem inneren Auge schon wieder das mitleidige Lächeln einiger,  
ich betone einiger und damit nicht aller, stolzer und souveräner PC Besitzer.  
Sollten aber gerade diese, sich den Amiga mal genauer ansehen. Ihnen würden  
ganz sicher einige Dinge auffallen, die Sie bisher nur als absolute Neuigkeit  
in Ihrem erst kürzlich erworbenen Betriebssystem umgesetzt glauben.  
Auch in Sachen Programmierung ist dem Amiga der Vorzug zu geben, nicht  
umsonst kann man den PC als Segmentschreck bezeichnen (sogar noch der  
Pentium nimmt Rücksicht auf die 88'er Technik, zwecks Kompatibilität).  
Es gibt auf dem Spielesektor, gerade was CDs betrifft, viele bessere  
Programme für den PC und auch die Bildbearbeitungsprogramme sind nicht  
schlecht aber die existierenden Betriebssysteme können mich nicht  
überzeugen (Linux sehe ich als einzige Alternative, da ist es wirklich  
nur 'ne Einstellungsfrage ;-)).  
Aber zum Glück gibt es ja Leute, die objektiv sind und sich doch für das

offensichtlich bessere System entschieden haben und heute noch entscheiden !!!

T.F.

## 1.5 commo

Durch Finanzmangel der Firma Amiga Incorporation 1984, überbot ←  
Commodore  
Atari und übernahm damit die  
Amiga Technologie  
.  
Freitag, den 21.04.1995 Kauf Commodores durch ESCOM für 10 Mill. Dollar.

## 1.6 amiga

Erst als reine Spielekonsole geplant, wurde doch ein universeller, zu diesem Zeitpunkt einmaliger Computer gebaut, der Amiga 1000. Vorgestellt wurde dieser Amiga zur Sommer-CES 85. 1987 kamen der Amiga 500 (in den USA entwickelt) und Amiga 2000 (in Deutschland kreiert) auf den Markt. Außerdem wurde erstmals der Motorola 68020 im Amiga 2500 verwendet. Dann 1989 folgte mit der Turbokarte A2630 für den Amiga 2000 der Einsatz des MC68030. Ein gänzlich neuer Weg wurde mit dem 1990 erschienenen Amiga 3000 beschritten. Ein SCSI Interface, MC68030 und MC68882, 2 MByte Chip RAM, ECS Grafik, Flickerfixer, Zorro III Bus und das Kickstart 1.4 bzw. später 2.0 zählten zu seinen besonderen Eigenschaften. 1991 erschien dann der CDTV (ein Amiga 500 mit CD-ROM Laufwerk in HiFi Look) in schwarzem Design. 1991 gab es dann einen Remake zum Amiga 500, den Amiga 500 Plus. Dieser war ECS fähig und das Board wurde neu geroutet, so daß 1 MByte Chip RAM und eine Uhr auf dem Board integriert werden konnten. Außerdem gab es den Amiga 3000 UX, auf dem Amiga Unix und X-Window liefen. Auch eine Tower Version mit zwei Video Steckplätzen erschien. Gänzlich neu war die Technologie des folgenden Amiga 600, der erstmals in SMD Technik gefertigt wurde und ein IDE Interface sein Eigen nannte. 1992 dann gab es wieder eine Neuerung mit dem Amiga 4000, der ebenfalls in SMD Technik gefertigt wurde. Seine Einzigartigkeit untersuchen ein MC68040 und der neue Grafikchipsatz AGA. Als preisgünstigere Variante gesellte sich der Tastaturcomputer Amiga 1200 auf dem Markt, dieser vereinigte MC68020 und AGA in sich. 1993 folgte der Amiga 4000 Tower und die Spielkonsole CD32. Das CD32 bot wiedereinander als Vorreiter eine preisgünstige Alternative zum Abspielen von MPEG CD Videos an. Alles in allem kann man bemerken, daß Innovationen, wie grafisch intuitiv zu bedienende Oberfläche, moderne Prozessoren, Unix im Heimbereich, Multimediaansätze mit dem CDTV oder eigenentwickelte herausragende Grafikchipsätze mit der Amiga Technologie eingeführt wurden. Daß sich da der PC durchgesetzt hat, ist eigentlich unbegreiflich.

Wahrscheinlich setzt sich bessere Technologie nicht immer durch bzw. nur sehr schwer, man denke nur an die ersten Ansätze einer grafisch zu bedienenden Oberfläche, oder komplett neuen Eingabemedien wie der Maus von der Firma Xerox, der RISC Technologie und wenn nur im kleinen Maßstab in 8 bit Technik mit dem C 64 oder der Magnetbandtechnik im Computerbereich.

## 1.7 escom

Gründungsdatum : 1986  
Umsatz 1994 : 2127 Milliarden Mark  
Größe : 2430 Mitarbeiter (In -, und Ausland)  
Anz. d. Offices : 267 in neun europäischen Ländern  
Vorstandsvorsitzender : Manfred Schmitt  
Beteiligungen : Siemens Nixdorf (10%) und Versandhaus Quelle (25%)

## 1.8 introduction

Da die Beschreibung für ViewBMP, ViewIFF und ViewPCX ←  
gleichermaßen  
zutrifft, wird im folgenden statt BMP, IFF oder PCX die Ersatzbe -  
zeichnung "XXX" benutzt.  
Die Programme "ViewXXX\_low", "ViewXXX\_pc\_low" und "ViewXXX+" dienen  
dazu, XXX Bilder auf einer  
Picasso Grafikkarte  
darzustellen.  
Die unterschiedlichen Möglichkeiten der einzelnen Programme sind im  
Kapitel  
Versionen  
nachlesbar.  
Damit sind auch schon die Systemvoraussetzungen festgelegt:  
Ihr  
Amiga  
sollte mit  
Kickstart 2.0  
oder höher, 2 MByte FastrAM und  
natürlich einer Picasso Grafikkarte (mit 1 oder 2 MByte RAM)  
ausgestattet sein.  
Weiterhin müssen folgende Libraries im libs Ordner vorhanden sein:  
"vilintuisup.library" ab v2.0 und "asl.library" ab v37.25 und  
für die Plus-Version "support.library" ab v1.0 (wird durch das  
Installationsprogramm automatisch kopiert).

## 1.9 gfxboard

Hersteller: Village Tronic Marketing GmbH  
Wellweg 95  
31157 Sarstedt  
Tel.: (05066) 70130

Bus Interface: Amiga Zorro II

Monitoranschluß : über 15 pol. VGA Buchse (Verbindungskabel für evtl. vorhandenen Flickerfixer bzw. A 3000 VGA-Ausgang mit Gfx-Board beiliegend)

Monitor: alle ab 15 kHz Zeilenfrequenz

Grafikprozessor: Cirrus GD 5426 (integrierter Blitter)

Videospeicher: 1 MByte oder 2 MByte

Ausgangssignale: Analog Rot, Grün, Blau (max. 1V)  
H-Sync, V-Sync (TTL)

Palette: 256 Farben aus 262144 im Planar und Chunky-Pixel Modus  
32768 Farben im HiColor32 Modus  
65536 Farben im HiColor64 Modus  
16777216 Farben im True Color Modus

max. Auflösung: 1600 x 1200 Pixel interlaced

Bandbreite: 80 MHz

Besonderheiten: \* elektr. Monitorumschalter  
\* softw. Screenumlenker  
\* Segmentmodus (Einsatz im Amiga 2000 mit 8 MByte FastrAM)  
\* 256 Farben Workbench ab Kickstart 3.0  
\* Einbindung über village.library (in Expansion) und Picasso Monitor (in devs/monitors)  
\* Picasso Mode zum erstellen eigener Auflösungen (volle Anpassung jedes Monitors möglich)  
\* dokumentierte Libraryfunktionen (vilintuisup.library), Programmbeispiele in C

## 1.10 kick

Voraussetzung zum Betrieb der Picasso-II Grafikkarte ist ein Kickstart ROM ab Version 2.0, deshalb haben wir "ViewPCX" auch nicht mehr für Kick 1.3 programmiert.

Kickstart 3.0 ist empfehlenswert, um 256 Farben auf der Workbench verwenden zu können. Um den Bildschirmaufbau bei 256 Farben zu beschleunigen ist Kickstart 3.1 erforderlich.

Unwesentlich schneller wird das System, wenn nur die Workbench 3.1 auf 3.0 ROMs läuft. Allerdings hat es auch wenig Sinn, eine 3.0 Workbench auf 3.1 ROMs laufen zu lassen, da der Bootvorgang dann unerträglich lange dauert. Also wenn 3.1 aufgerüstet wird, dann Kickstart und Workbench kaufen! Wichtig ist in diesem Zusammenhang, die Einstellung von "CHUNKY" im Picasso Monitorfile, denn erst dadurch wird der Bildschirmaufbau beschleunigt.

"CyberGraphics" stellt eine Alternative zum Umstieg auf Kick 3.1 dar, da durch diese Treibersoftware der Blitter der Picasso-II genutzt wird und außerdem 24 bit (!) Fenster auf normalen Screens möglich werden. Diese Bildanzeiger funktionieren dann allerdings

nicht mehr, aber eine Umsetzung für CyberGraphics ist schon in Arbeit.

## 1.11 installation

Die Installation der einzelnen

Programme

übernimmt der Commodore Installer, was Einfachheit garantiert. Sie können sich zu jedem einzelnen Installationsschritt über die Help Taste nähere Informationen geben lassen, weshalb an dieser Stelle auf weitere Einzelheiten verzichtet wird. Nur soviel, bei der automatischen Installation "Novice User" werden alle Versionen (Verzeichnis "ViewXXX" wird erstellt), "Viewer.install" und das "Viewer.guide" in das Verzeichnis "SYS:Tools/T&TViewer", die "support.library" ins "libs:" und die IntuiView.class ins "SYS:Tools/T&TViewer/IntuiView" kopiert. "IntuiView.class" ist eine angepaßte Datei für IntuiView (Oberflächen - programm, mit im Lieferumfang der Picasso-II); Im Icon von IntuiView muß dann obiger Pfad eingetragen oder das Class File umkopiert werden.

## 1.12 versions

Aufgrund des erhöhten Speicherbedarfs durch die einzelnen Effekt-  
und

Funktionsmodule

, haben wir uns entschlossen, verschiedene Versionen zu kreieren. Dabei enthält die \_low - Version alle notwendigen Module, um ein Bild anzuzeigen. Soll ein Bild im Aussehen verändert und auch noch abgespeichert werden, so ist die Plus-Version zu benutzen. Außerdem bietet diese Version Möglichkeiten, ein  
Icon  
oder (und)  
Menu  
auf der Workbench einzubinden, die das Handling der Bilder vereinfachen. Damit das Hauptprogramm nicht zu groß wird, haben wir die universellen Routinen in der support.library zusammengefaßt; diese library ist auch nur für die Plusversion nötig. "ViewXXX\_pc\_low" ist PC-realiv programmiert, was auf Amigas mit einem MC 68000 bzw. MC 68010 Prozessor Geschwindigkeitsvorteile bringen kann. Zudem ist diese Version die kürzeste aller.

## 1.13 effects

---

Folgende Effekte sind in der Plus - Version verfügbar:

Rot -	(R)GB
Grün -	R(G)B
Blau -	RG(B)
Antikfilter	ANTIQUÉ
Graustufen	GRAY
Invertieren	INVERSE
Interlace	LACE
Mosaik	MOSAIC
Spiegel	MIRROR
Kopfstand	HEAD

Drehung                   TURNP/N  
Dabei werden diese über  
ToolTypes  
bzw. das  
CLI  
angegeben.

Zusätzliche Informationen sind im Kapitel  
Versionen  
nachlesbar.

## 1.14 red

Syntax CLI: (R) oder (R)GB  
WB: (R)GB=ON bzw. OFF

Dieser Effekt blendet den Grün- und Blauanteil eines Bildes aus.

Weitere Infos sind nachzulesen in den Kapiteln  
ToolTypes  
,  
CLI  
und  
Versionen

.

## 1.15 green

Syntax CLI: (G) oder R(G)B  
WB: R(G)B=ON bzw. OFF

Dieser Effekt blendet den Rot- und Blauanteil eines Bildes aus.

Weitere Infos sind nachzulesen in den Kapiteln  
ToolTypes  
,  
CLI  
und  
Versionen  
.

## 1.16 blue

Syntax CLI: (B) oder RG(B)  
WB: RG(B)=ON bzw. OFF

Dieser Effekt blendet den Rot- und Grünanteil eines Bildes aus.

Weitere Infos sind nachzulesen in den Kapiteln  
ToolTypes  
,  
CLI  
und  
Versionen  
.

## 1.17 antique

Syntax CLI: A oder ANTIQUE  
WB: ANTIQUE=ON bzw. OFF

Dieser Effekt blendet den Blauanteil eines Bildes aus.

Weitere Infos sind nachzulesen in den Kapiteln  
ToolTypes  
,  
CLI  
und  
Versionen  
.

## 1.18 gray

Syntax CLI: G oder GRAY  
WB: GRAY=ON bzw. OFF

Dieser Effekt wandelt die Farben eines Bildes in Graustufen um.  
Dabei sind maximal 256 dieser möglich.

Weitere Infos sind nachzulesen in den Kapiteln  
ToolTypes  
,  
CLI  
und  
Versionen  
.

## 1.19 inverse

Syntax CLI: IV oder INVERSE  
WB: INVERSE=ON bzw. OFF

---

Dieser Effekt stellt das Bild invertiert dar, d.h. es wird die Komplementärfarbe gebildet.

Weitere Infos sind nachzulesen in den Kapiteln  
ToolTypes  
,  
CLI  
und  
Versionen  
.

## 1.20 lace

Syntax CLI: LA oder LACE  
WB: LACE=ON bzw. OFF

Dieser Effekt stellt nur jede zweite Zeile eines Bildes dar.

Weitere Infos sind nachzulesen in den Kapiteln  
ToolTypes  
,  
CLI  
und  
Versionen  
.

## 1.21 mosaic

Syntax CLI: MO oder MOSAIC  
WB: MOSAIC=ON bzw. OFF

Dieser Effekt teilt das Bild in mehrere Quadrate.

---

Weitere Infos sind nachzulesen in den Kapiteln  
ToolTypes  
,  
CLI  
und  
Versionen  
.

## 1.22 mirror

Syntax CLI: MI oder MIRROR  
WB: MIRROR=ON bzw. OFF

Dieser Effekt stellt das Bild spiegelverkehrt dar.

Weitere Infos sind nachzulesen in den Kapiteln  
ToolTypes  
,  
CLI  
und  
Versionen  
.

## 1.23 head

Syntax CLI: H oder HEAD  
WB: HEAD=ON bzw. OFF

Dieser Effekt stellt das Bild auf den Kopf.

Weitere Infos sind nachzulesen in den Kapiteln  
ToolTypes  
,

---

CLI  
und  
Versionen  
.

## 1.24 turn

Syntax CLI: TP, TN oder TURNP, TURNN  
WB: TURNP=ON bzw. OFF  
TURNN=ON bzw. OFF

Dieser Effekt dreht das Bild in positive oder negative Richtung.  
Dabei steht TURNN für negative und TURNP für positive Drehrichtung;  
eine Drehrichtung schließt die andere aus.  
Bei Angabe beider wird die positive angewendet.

Weitere Infos sind nachzulesen in den Kapiteln  
ToolTypes  
,  
CLI  
und  
Versionen  
.

## 1.25 tooltypes

ToolTypes dienen dazu, einem Programm Argumente zu übergeben.  
Diese werden in dem jeweiligen Icon als Merkmal eingetragen.  
Auch "ViewXXX" hat ein solches Icon, in dem schon alle, der

Version  
verfügbaren, Merkmale eingetragen sind.  
Dabei stellen die einzelnen Merkmale  
Funktionen  
und  
Effekte  
dar.

Diese brauchen dann nur noch durch "ON" aktiviert werden, was  
dann z.Bsp. so aussehen kann: R(G)B=ON (aktiver Grünfilter).  
Ein Merkmal kann wieder deselektiert werden, durch die Angabe  
von "OFF" hinter dem Gleichheitszeichen.

Wichtig ist, daß kein Leerzeichen vor bzw. hinter dem  
Gleichheitszeichen steht, weil dann das Merkmal automatisch  
unwirksam wird!

Außerdem ist die Schreibweise wichtig, weshalb es unpraktisch ist, ein Merkmal komplett zu löschen, statt mit "OFF" zu deselektieren (kein Mensch kann sich all diese Abkürzungen auf ewig merken ;-). Bitte auch noch das Kapitel Problemlösungen lesen!

## 1.26 cli

Dieses Interface dient der Bedienung des Amiga per Tastatur. Aufgerufen wird der meist bessere Aufsatz die "Shell". Dort kann "ViewXXX" mit und ohne Parameter aufgerufen werden. Ohne Parameter, wird ein Dateirequester aufgerufen, mittels dessen man ein od. mehrere Bilder wählen kann. Wird "ViewXXX" mit nachfolgendem Fragezeichen aufgerufen, so werden die, in der jeweiligen Version zur Verfügung stehenden, Parameter, angezeigt. Das sieht bei "ViewXXX+" dann in etwa so aus:

```
5.Work:C> ViewXXX+ ?
```

```
ViewXXX+ v1.01 © '96 by T&T
```

```
FILENAME/M,W=WAIT/K/N,RE=RESOLUTION/K/N,E=EVENT/K,S=SAVENAME/K,RLE/S,
SI=SCRID/S,C=CENTER/S,K=KEY/S,LO=LOOP/S,I=INFOS/S,(R)=(R)GB/S,(G)=R(G)
)B/S,(B)=RG(B)/S,G=GRAY/S,IV=INVERSE/S,A=ANTIQUE/S,MO=MOSAIC/S,MI=MIR
ROR/S,H=HEAD/S,LA=LACE/S,TP=TURNP/S,TN=TURNN/S,F=FRPATH/K:
```

Die nach dem Schrägstrich angegebenen Buchstaben haben folgende Bedeutungen:

```
/M = Multiselect, mehrere Namen können angegeben werden
/N = Schlüsselwort ist mit numerischem Argument anzugeben
/K = " " " " alphanumerischem Argument anzugeben
/S = Schalter, die Argumente können ausgeschrieben werden, es
genügt aber auch, nur die Buchstaben vor dem
Gleichheitszeichen einzugeben
```

Beispiele:

```
5.Work:C> ViewXXX+ Bilder:moon.XXX RE=1024 INVERSE
```

(Bild "moon.XXX" wird in 1024x768 Pixel invers dargestellt)  
oder

```
5.Work:C> ViewXXX+ Bilder:moon.XXX RESOLUTION=800 C G LA
```

(Bild "moon.XXX" wird in 800x600 Pixel zentriert, grau und  
im Zeilensprungverfahren dargestellt)

```
5.Work:C> ViewXXX+ Bilder:moon.XXX SAVENAME=ram:---.XXX LA
```

(Bild "moon.XXX" wird im Zeilensprungverfahren dargestellt und  
nach dem Anzeigen interlaced als "---.XXX" im RAM gespeichert)

Sinnvoll ist diese Form des Programmaufrufes in  
Batch Dateien

durch die bestimmte, sich wiederholende Abläufe programmiert  
werden können.

Bitte auch noch das Kapitel  
Problemlösungen  
lesen!

## 1.27 batch

Batch Dateien dienen der Erleichterung im Umgang mit AmigaDOS.  
So können mehrere AmigaDOS Befehle automatisch abgearbeitet,  
bzw. Schleifen erstellt werden. Die "startup-sequence" oder  
"user-startup" sind ebenfalls Batch Dateien.

Erstellt werden diese Dateien mittels normalen ASCII Editor,  
wie z.Bsp. "ed" vom AmigaDOS.

Soll eine Batch Datei von der Workbench per Doppelklick ge-  
startet werden, so ist ein "Project" Icon für die Batch Datei  
zu erstellen und "IconX" als Standardprogramm einzutragen.

Gleichzeitig kann die Größe des Ausgabefensters durch z.Bsp.  
WINDOW=CON:0/16/500/150/"Batch Datei"/CLOSE angegeben werden.  
Durch die Angabe von "DELAY=ticks" (ticks gleich Null => CTRL C  
führt zum Schließen) wird eine Verzögerung bis zum  
Fensterschließen erreicht.

Beispielscript (Batch Datei):

```
;Batch Datei zeigt das Bild "test.XXX" jeweils neu an,  
;unter Verwendung von unterschiedlichen Effekten und  
;Auflösungen, Schleife wird dreimal durchlaufen  
;Abbruch mit CTRL D möglich :-)
```

```
setenv s 3 ;s wird als Umgebungsvariable zu 3 gesetzt  
lab start ;Sprungmarke Start
```

```
echo ...zeige test.XXX in Normaldarstellung ;Textausgabe  
ViewXXX+ Pictures:test.XXX ;Aufruf von ViewXXX+  
echo ...in Auflösung 1024 x 768  
ViewXXX+ Pictures:test.XXX re=1024  
echo ...interlaced, auf dem Kopf und in Rot  
ViewXXX+ Pictures:test.XXX (R) LA H  
echo ...inverse und spiegelverkehrt  
ViewXXX+ Pictures:test.XXX IV MI
```

```
eval $s - 1 To env:s ;s wird dekrementiert  
if $s GT 0 ;s wird auf Null getestet  
  skip start back ;Rücksprung zu start  
endif ;Ende der Fallunterscheidung  
unset s ;Umgebungsvariable wird entfernt
```

## 1.28 functions

Folgende Funktionen sind in der Plus-Version bzw. zum Teil in den einfachen Versionen verfügbar bzw. permanent eingestellt:

Drag&Drop Icon	APPICON
Zentrieren \$^1\$	CENTER
Menu	APPMENU
Schleife \$^3\$	LOOP
Betiteln \$^3\$	EVENT
Auflösung \$^2\$	RESOLUTION
Speichern	SAVENAME
Pause \$^2\$	WAIT
Packen \$^3\$	RLE
Taste \$^2\$	KEY
Screenmode ID \$^3\$	SCRID
Bildinfos	INFOS
Pfadvorgabe Diese werden über ToolTypes bzw. das CLI angegeben.	FRPATH

Weitere Informationen sind im Kapitel  
Versionen  
nachlesbar.

\$^1\$ in der Normalversion permanent eingestellt  
\$^2\$ auch in der Normalversion einstellbar  
\$^3\$ zur Zeit noch nicht vollständig implementiert

## 1.29 appicon

Auf der Workbench wird ein sogenanntes applicationicon ↔  
eingerrichtet.

Dieses hat das Aussehen der Programmikone selber, so kann dieses Aussehen per "IconEdit" auch leicht geändert werden. Dabei muß das Icon vom Typ "Programm" sein.  
Läßt man nun Bilder über diesem Icon fallen, wird ViewXXX geladen und zeigt eines od. mehrere jener an. Wird das Icon nur doppelgeklickt erscheint ein Filerequester, mittels dessen dann Bilder ausgewählt werden können.

```
ToolType:
  APPICON=ON (OFF)
```

Der Aufruf im CLI ist nicht möglich, denn:

Sinnvoll ist es, das Icon in die "WBStartup" Schublade zu kopieren und damit, nach dem Einschalten, gleich das applicationicon auf der Workbench vorzufinden.  
Soll das Icon wieder von der Oberfläche verschwinden, so genügt ein Doppelklick auf das Icon und Cancel im Filerequester.  
Das AppIcon kann (pro Format) nur einmal eingerichtet werden.  
Wir denken, daß dies auch ausreicht, denn sonst wird die Workbench nur unübersichtlich.

## 1.30 appmenu

Auf der Workbench wird im Menü "Hilfsmittel" das Programm ↔  
ViewXXX

eingetragen.

Über diesen Menüeintrag können dann angeklickte Bilder angezeigt werden. Ruft man das Programm auf, ohne ein Bild ausgewählt zu haben, erscheint ein Filerequester, in dem dann Bilder ausgewählt werden können. Der Menüeintrag kann wieder entfernt werden, indem im File - requester, ohne ein Bild auszuwählen, Cancel betätigt wird.

```
ToolType:
  APPMENU=ON (OFF)
```

Im CLI ist diese Funktion deaktiviert, denn:

Programme in der WBStartup Schublade werden beim Start automatisch ausgeführt, so daß es sinnvoll ist, den Anzeiger dorthin zu kopieren, um so nach jedem Start den Menüeintrag zur Verfügung zu haben.  
Damit das Hilfsmittelenü nicht unnötig lang wird, läßt sich (pro Format) auch nur ein Menüpunkt einrichten.

## 1.31 event

```
#####
!!! under construction !!!
```

```
#####
```

## 1.32 save

```
#####
!!! under construction !!!
#####
```

Syntax

```
CLI:
  SA oder SAVENAME=name (oder "???" statt name)

WB:
  SAVENAME=name
```

Mittels dieser Funktion wird das zuvor angezeigte und sinn -  
vollerweise mit Effekten versehene Bild im selben Format,  
unter dem angegebenen Namen gespeichert. Der Name muß ggf.  
den Pfad nach DOS Regeln enthalten (z.B.: RAM:geänderteBild.XXX).  
Tipparbeit kann auch gespart werden, indem vier Fragezeichen  
statt des Namens eingetragen werden. Dann erscheint, bevor das  
Bild gespeichert wird, ein Filerequester, in dem der Name  
ausgesucht werden kann.  
Weiterhin wird für das Bild ein Icon hinzugefügt, das alle  
Merkmale der Plus-Version enthält.

Weitere Infos sind nachzulesen im Kapitel  
Versionen

.

## 1.33 rle

```
#####
!!! under construction !!!
#####
```

Syntax

```
CLI:
  RLE

WB:
  RLE=ON (OFF)
```

In Verbindung mit der SAVE Funktion kann das  
RLE  
Packverfahren  
angewendet werden. Damit ist es möglich, die Dateigröße  
von Bildern zu reduzieren. Das funktioniert aber nur bei  
Bildern, die mehrere homogene Flächen haben. Ist dieses

nicht der Fall, kann das Gegenteil eintreten, die Datei wird größer als das Original !

im CLI: ViewXXX+ filename.XXX S=ram:test.XXX RLE

### 1.34 frle

```
#####  
!!! under construction !!!  
#####
```

### 1.35 scrid

```
#####  
!!! under construction !!!  
#####
```

Syntax CLI: SI oder SCRID  
WB: SCRID=ON bzw. OFF

Diese Funktion stellt einen Screenmoderequester zur Verfügung, mittels dessen die Anzeigeauflösung eingestellt werden kann.

Weitere Infos sind nachzulesen in den Kapiteln  
ToolTypes  
,  
CLI  
und  
Versionen  
.

### 1.36 frpath

Syntax CLI: F=Pfad oder FRPATH=Pfad  
WB: FRPATH=Pfad

Mittels dieser Funktion läßt sich der Pfad im Filerequester voreinstellen.

---

Weitere Infos sind nachzulesen in den Kapiteln  
ToolTypes  
,  
CLI  
und  
Versionen  
.

## 1.37 center

Syntax CLI: C oder CENTER  
WB: CENTER=ON bzw. OFF

Mittels dieser Funktion werden Bilder zentriert dargestellt.  
Zur Wirkung kommt diese Funktion natürlich nur, wenn die  
Auflösung größer als die des Bildes gewählt wird.

Weitere Infos sind nachzulesen in den Kapiteln  
ToolTypes  
,  
CLI  
und  
Versionen  
.

## 1.38 resolution

Syntax CLI: RE=Breite oder RESOLUTION=Breite  
WB: RESOLUTION=Breite bzw. (RESOLUTION=Breite)

Diese Funktion ermöglicht, das Bild in einer anderen Auflösung,  
als seine Originalabmessung darzustellen.  
Ist die Auflösung kleiner als die Originalabmessung, wird das  
Bild vergrößert dargestellt und automatisch verschiebbar.  
Für die Picasso-II stehen folgende Auflösungen zur Verfügung:

* 320 x 240	
* 640 x 480	
* 768 x 576	(nur 24 bit)
* 800 x 600	(Maximum bei 24 bit)
* 1024 x 768	
* 1120 x 832	
* 1152 x 900	(15, 16 bit)
* 1280 x 1024	

\* 1600 x 1200 (8 bit)

Weitere Infos sind nachzulesen in den Kapiteln  
ToolTypes  
,  
CLI  
und  
Versionen  
.

### 1.39 wait

Syntax CLI: W oder WAIT=secs  
WB: WAIT=secs

Diese Funktion ermöglicht ein automatisches Anzeigen mehrerer Bilder,  
ohne die Maus bzw. die Tastatur zu bedienen.

Weitere Infos sind nachzulesen in den Kapiteln  
ToolTypes  
,  
CLI  
,  
Versionen  
und  
Batch  
.

### 1.40 key

Syntax CLI: K oder KEY  
WB: KEY=ON bzw. OFF

Diese Funktion fragt nicht die Maus, sondern die Tastatur ab.

Weitere Infos sind nachzulesen in den Kapiteln

---

```
ToolTypes
,
CLI
und
Versionen
.
```

## 1.41 infos

```
Syntax CLI: I oder INFOS
WB: INFOS=ON bzw. OFF
```

Diese Funktion gibt nach der Bildanzeige einige Bildinformationen, w.z.Bsp. Bildname, -ausmaße, -farbtiefe und -größe, aus. Läßt sich das Bild nicht anzeigen, werden trotzdem die Informationen ausgegeben. So kann z.Bsp. anhand der angezeigten Auflösung eine niedrigere eingestellt werden, um dann das Bild vielleicht doch noch angezeigt zu bekommen.

Weitere Infos sind nachzulesen in den Kapiteln

```
ToolTypes
,
CLI
und
Versionen
.
```

## 1.42 loop

```
#####
!!! under construction !!!
#####
```

```
Syntax CLI: L oder LOOP
WB: LOOP=ON bzw. OFF
```

Diese Funktion ruft den Viewer nach dem letzten Bild erneut auf. Unterbrochen werden kann dieser Loopmodus mittels rechter Maustaste (dies trifft auch auf den Multiselectmodus zu).

Weitere Infos sind nachzulesen in den Kapiteln

---

```

ToolTypes
,
CLI
und
Versionen
.

```

## 1.43 problems

Es lassen sich nicht alle Eventualitäten berücksichtigen, ←  
deshalb  
sollen an dieser Stelle nur wichtige Probleme aufgezeigt werden:

- \* Ist ein Icon aus Versehen gelöscht worden, so besteht die Möglichkeit, mit dem, von Commodore zum Betriebssystem mitgelieferten, Programm "IconEdit" ein Project-Icon zu erstellen (z.Bsp:ViewXXX\_low.info). In dieses können dann nachträglich die Merkmale, in dieser Dokumentation beschrieben, eingetragen werden. Eine andere Möglichkeit besteht darin, ein Bild abzuspeichern siehe Funktion  

```

SAVENAME
. Es wird für dieses Bild automatisch
ein Icon erzeugt, das alle Merkmale enthält. Dieses kann
dann als "ViewXXX+.info" benutzt werden.

```
  - \* Probleme gibt es immernoch mit dem MagicFileRequester, so schön dieser auch ist, wird ein einzelnes File nicht wie beim AslFileRequester übergeben. Abhilfe schafft hier vorerst nur das gleichzeitige Betätigen der Shift Taste (der Witz ist nämlich, daß die Mehrfachauswahl reibungsfrei funktioniert, das wird dann durch die Shift Taste vorgegaukelt) !
  - \* Speichermangel: Der meiste Speicherplatz wird momentan noch für den Dreheffekt benötigt, so kann es vorkommen, daß der Speicher nicht ausreicht, dieses wird Ihnen über ein Requester dann mit - geteilt. Auch wenn der Speicher nur gerade zum Anzeigen von 8 bit Bildern reicht, kann es beim Effekt Mosaic zum Speicherplatzmangel führen, da die 8 bit Daten hier in 24 bit umgerechnet werden, was ca. Zweidrittel mehr an Speicher erfordert. In diesen Fällen nutzt auch ein Heruntersetzen der Auflösung nichts, da nur die Anzeige umgeschaltet wird, die Bilddaten aber immernoch im Speicher sind. Anders ist dies bei der Fehlermeldung, daß sich der Screen nicht öffnen läßt. Hier kann die Auflösung kleiner gewählt werden, was dann oft schon zum Erfolg führt.
  - \* Bilder werden nicht korrekt angezeigt: Das ist ein Ausnahmefall, der dem Viewer zugeschrieben werden kann :-(  
Zu beachten ist aber bei Bildern im PCX Format, daß diese in der Version 5 vorliegen und beim BMP Format in der Windows Notation Version 3; das kann durch den Informationseintrag überprüft werden. Hier hilft dann nur ein Bildbearbeitungsprogramm (AdPro, ImageFX ...), zur Konvertierung, weiter. Mittels dieser Programme kann dann auch festgestellt werden, ob nicht sogar
-

die Bilddaten verkehrt sind. Unsere Viewer sind aber schon so programmiert, daß sie mit unvollständigen Bildheadern und -daten umgehen können :-), da einige Werte des Headers nachgerechnet werden.

- \* Fehlfunktionen: Nicht alle Funktionen und Effekte sind vollständig implementiert, d.h. diese funktionieren auch vorerst nur unvollständig. Wir haben diese aber nicht deaktiviert, da nur noch ein paar Programmzeilen und freie Zeit fehlen zur Vollfunktion. Bitte auch noch Kapitel  
Zukunft  
lesen.

Die Viewer haben wir auf  
unseren Systemen  
getestet.

Auf diesen laufen die Viewer zufriedenstellend, jedoch, sollten Ihnen doch Fehler aufgefallen sein, dann schreiben Sie  
uns  
doch  
bitte oder rufen einfach mal an.

## 1.44 systems

- \* Commodore A 4000/XC68040HRC 25E (Motherboardrev. 2.0, CPU-Boardrev. 3.0 und Daughterboardrev. B)
    - Kickstart ROM 3.1 (update)
    - 14 MB RAM (2MB-32bit, 2x4MB-32bit, 4x1MB-24bit DMA)
    - Arxon Scandoubler ver. 1.1
    - Picasso-II (auf 2MByte aufgerüstet) ver. 1.0 (1993)
    - GVP SCSI Series2 Kontroller rev. 5.0 (1991)
    - Toshiba 3601 (4,4 fach CD ROM Laufwerk)
    - SyQuest 270 MB Wechselplattenlaufwerk
    - Quantum Prodrive LPS240S, LPS50S SCSI-II Festplatte
    - MacroSystem VLab ver. 1.0 (1992)
  
  - \* Commodore A 2000/030/882 (Motherboardrev. 6.2)
    - A2630 (Boardrev. 9.0 - 1989)
    - Kickstart ROM 1.3/2.0/3.0
    - 8 MB RAM (2 MB Chip, 4 MB 32bit A 2030, 2 MB 16bit A 2091)
    - Picasso-II (obige Angaben)
    - ADV7120 ver. 2.0 (BSC - RII Detail, EGS GfxBoard)
    - Commodore A 2091 SCSI Kontroller rev.4.1 (1991)
    - SyQuest 88 MB Wechselplattenlaufwerk
    - Quantum 50 MB Festplatte (1990)
  
  - \* Commodore A 1200/030
    - Turbokarte M-Tec 28 MHz
    - Kickstart ROM 3.0
    - 6 MB RAM (2 MB Chip, 4 MB 32bit M-Tec)
    - 170 MB IDE Festplatte (Seagate)
-

## 1.45 future

Es gibt noch eine Menge umzusetzen !  
 Folgende Erweiterungen sind schon in Arbeit :

- Multiselect im CLI durch Angabe von Jokern z.B. #?.XXX\$^1\$
- Umrechnung von 24 bit nach 16, 15, 8 bit und Anzeige dafür
- HAM6 und HAM8 Einbindung
- ChunkyToBitmap Konvertierung, d.h. Speichermodul für ViewIFF+\$^1\$
- Betitelung (ähnlich EVENT Funktion bei Videokameras)
- Cirrus Blitter und Segmentmode Unterstützung
- Slideshow (mit DoubleBuffer Screen zur Umblendung)
- RLE Kodierer (vorerst nur vom eigenen Programm lesbar !?)
- weitere Module für Plus Version (Lens, Struktur, Gammakorrektur, Skalierung, Ränderbeschneidung)
- kürzere und schnellere Versionen evtl. unter Ausnutzung von MC 68020(30) und Koprozessor bzw. MC 68040
- Anzeigemodul für andere Grafikkarten z.B. Retina (in Hinsicht auf den Draco von MacroSystem) und DeeTail (R-II)\$^1\$
- AA\$^1\$, EGS\$^1\$, CyberGraphics Unterstützung

\$^1\$ teilweise schon umgesetzt :=o

\* weitere Projekte:

- Scanprogramm für VLab (Picassodirektunterstützung)
- Kontrollprogramm für Datenbestände (Idee und Quellcode für MS-DOS von E. Riewald), z.Z. Windowsversion in Arbeit

## 1.46 glossary

(alle Übersetzungen in diesem Textzusammenhang betrachtet, und nicht vollständig...)

autoswitch.....	automatischer Schalter
batch.....	Stapel
bitmap.....	Bitkarte
blitter.....	Koprozessor
blue.....	blau
center.....	Zentrum
chunky.....	stückchenweise (Byte)
construction (under...)	in Arbeit
daughter.....	Tochter
doublebuffer.....	doppelter Speicher
Draco.....	Bezeichnung des Amiganachbaus der Firma MacroSystems
drag.....	Dahinziehen
drop.....	fallen lassen
encode (decode).....	Entschlüsseln
event.....	Ereignis
feature.....	Möglichkeit (Eigenschaft)
filerequester.....	Dateiwahlfenster
green.....	grün

HAM.....Abkürzung für "Hold And Modify"  
(halte und modifiziere)  
head.....Kopf  
icon.....Ikone, Bildchen  
lace (interlace).....(Zeilensprung) verflechten  
length.....Länge  
lens.....Glaslinse  
loop.....Schleife  
mirror.....Spiegel  
motherboard.....Hauptleiterplatte (Mutterbrett)  
multiselect.....Mehrfachauswahl  
path.....Pfad  
public.....Öffentlich  
red.....rot  
resolution.....Auflösung  
revision (rev.).....Überarbeitung  
run.....Laufen  
scandoubler.....Zeilenfrequenzverdoppler  
screen.....(Bild)schirm  
scroll.....Rollen  
shell.....Muschel (verbessertes CLI)  
shift.....Wechsel  
support.....Unterstützung  
tool.....Hilfsmittel  
turn.....Verdrehen  
update.....Aktualisieren  
version (ver. od. v).....Version  
view.....Ansicht  
village.....Dorf

... uups, dann doch bitte im Wörterbuch nachschlagen ...

## 1.47 bibliography

Folgende Literatur half beim Programmieren und brachte uns auf einige Ideen:

- "AMIGA ROM Kernel Reference Manual".....Amiga Software Engineering Group  
Includes & Autodocs v 1.3 (Bryce Nesbitt, Robert Burns,  
Commodore Amiga, Inc. Carolyn Scheppner, Nancy Rains,  
John Toebe)  
Verlag Addison-Wesley '89  
ISBN 0-201-18177-0
- "AMIGA ROM Kernel Reference Manual".....Steve Beats, Dave Berezowski,  
Third Edition Rey Brand, Peter Cherna, Eric  
Includes & Autodocs Cotton u.v.a.m.  
Commodore Amiga, Inc. Verlag Addison-Wesley '91  
ISBN 0-201-56773-3
- "AMIGA ROM Kernel Reference Manual".....Bruce Barret, Mark Barton, Bob  
Third Edition Burns, Susan Deyl, John  
Libraries Wiederhirn u.v.a.m.  
Commodore Amiga, Inc. Verlag Addison-Wesley '92  
ISBN 0-201-56774-1

- "AMIGA ROM Kernel reference Manual".....Dan Baker, Sam Dicker, Ken  
Third Edition Farinsky, Stuart Ferguson,  
Devices Darren Greenwald u.v.a.m.  
Commodore Amiga, Inc. Verlag Addison-Wesley '91  
ISBN 0-201-56775-X
- "Dateiformate Programmierhandbuch".....Günter Born  
Algorithmen, Tools und Treiber Verlag Addison-Wesley '93  
ISBN 3-89319-477-0
- "Assembler von Null auf Hundert".....Ronald Webers, Frank  
Zavelberg  
Verlag Gabriele Lechner  
ISBN 3-926858-38-40-0
- "Amiga Intern".....Bleek, Dittrich, Gelfand,  
Jennrich, Schemmel, Schulz  
Verlag Data Becker '90  
ISBN 3-89011-398-2
- "Amiga Profi Know How".....Stefan Maelger,  
Christian Kuhnert,  
Johannes Schemmel  
Verlag Data Becker '91  
ISBN 3-89011-301-X
- "PC Underground".....Boris Bertelons,  
Mathias Rasch  
Verlag DATA BECKER '94  
ISBN 3-8158-1117-1
- "Algorithmen".....Robert Sedgewick  
Verlag Addison-Wesley '92  
ISBN 3-89319-402-9
- "Practical Algorithms For Programmers".. Andrew Binstock, John Rex  
Verlag Addison Wesley '95  
ISBN 0-201-63208-X
- "Amiga Magazin"..... DAS Magazin für den Amiga  
überhaupt !
- "Amiga Plus"..... DiskMag informativ
- Das Aminet..... Die Fundgrube für PD Sachen  
(als monatliche CD erhältlich  
bzw. per ftp-server:  
alle files z.Bsp. in  
ftp.uni-paderborn.de)

## 1.48 index

Suchbegriffe:

Copyright

Danksagungen

Inhalt

Einleitung

Installation

Versionen

Problemlösungen

Zukunft

Lexikon

Literaturhinweise

----- Effekte -----

Rot - (R)GB

Grün - R(G)B

Blau - RG(B)

Antikfilter ANTIQUE

Graustufen GRAY

Invertieren INVERSE

Interlace LACE

Mosaik MOSAIC

Spiegel MIRROR

Kopfstand HEAD

Drehung TURNP/N

----- Funktionen -----

Drag&Drop Icon APPICON

Menu APPMENU

Auflösung RESOLUTION

Zentrieren CENTER

Bildinfos INFOS

Pause	WAIT
Taste	KEY
Schleife	LOOP
Betiteln	EVENT
Packen	RLE
Speichern	SAVENAME
Pfadvorgabe	FRPATH

Amiga Technologie

ToolTypes

CLI od. SHELL

Batch

GfxBoard Picasso-II

Kickstart & Workbench

Programmpaket

Commodore

ESCOM  
das war's