

AGA-Morph-d

Stefan Guthe

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> AGA-Morph-d	
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>
WRITTEN BY	Stefan Guthe	February 12, 2023
<i>SIGNATURE</i>		

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	AGA-Morph-d	1
1.1	AGA-Morph V2.1	1
1.2	Kopieren	1
1.3	Einführung	2
1.4	Anforderungen	3
1.5	Features	3
1.6	Installation	3
1.7	Programmstart	3
1.8	Systemrequester	4
1.9	Das Menü	4
1.10	Lade Bild 1	5
1.11	Bildspeicher	6
1.12	Lade Bild 2	6
1.13	Lade Punkte	6
1.14	Speicher Bild	6
1.15	Speicher Punkte	7
1.16	Bere. Bild [320]x[256]	7
1.17	Ändere Punkte 1	7
1.18	Ändere Punkte 2	8
1.19	Ändere Spline	8
1.20	Neuer Punkt	8
1.21	Lösche Punkt	8
1.22	Gewählt. Punkt [0]	9
1.23	% des 2. Bildes	9
1.24	% des 2. Bildes (Rollbalken)	9
1.25	% der 2. Punkte	9
1.26	% der 2. Punkte (Rollbalken)	10
1.27	Spline An/Aus	10
1.28	Berechne Bild	10
1.29	Zeige Bild 1	10

1.30	Zeige Bild 2	11
1.31	Zeige berechnetes Bild	11
1.32	AGA-Morph V2.1 Info	11
1.33	4xZoom An/Aus	11
1.34	Ende	12
1.35	Lösche alle Punkte	12
1.36	Splines zurücksetzen (Esc)	12
1.37	Farben ändern (Leertaste)	12
1.38	Punkte An/Aus	13
1.39	Edit Fenster	13
1.40	Author	13

Chapter 1

AGA-Morph-d

1.1 AGA-Morph V2.1

AGA-Morph V2.1
Morph V2.1

AGA- ↔

AGA-Morph V2.1

© Dezember 1997 by Stefan Guthe

Inhalt

Kopieren

Einführung

Anforderungen

Eigenschaften

Installation

Programmstart

Das Menü

Edit Fenster

Author

AGA-Morph V2.1
Morph V2.1

AGA- ↔

1.2 Kopieren

AGA-Morph V2.1

AGA-Morph V2.1

Diese Programm ist SHAREWARE

Wenn sie diese Programm regelmäßig benutzen, schicken Sie mir bitte US\$ 15 (oder DM 20) an folgende Adresse:

Stefan Guthe
Markgrafenweg 30
72213 Altensteig
Germany

Sie erhalten dann eine registrierte Version, ohne das Infofenster beim Start des Programmes.

Vielen dank für Ihre Unterstützung

Kopierrecht

AGA-Morph V2.1 wurde von Stefan Guthe geschrieben und kopiergeschützt © 1997. Kein Teil dieses Programms darf auf irgendeine Art verändert werden (dies beinhaltet edieren, neuprogrammierung, crunchen, reassemblieren usw.), außer archivieren.

Ansprüche

Der Author ist für keinerlei Veränderungen, die an irgend einem Teil des Programms gemacht wurden, oder den daraus entstehenden Schaden oder den Verlust von Daten, der direkt oder indirekt verursacht wurde, verantwortlich.

Vertrieb

Es dürfen weder Gebühren für den Vertrieb dieser Software verlangt werden noch darf damit Profit gemacht werden. Nur eine geringe Gebühr für den Preis des Datenträgers darf geduldet werden, die einen Preis von US\$ 5 für die Diskette auf der AGA-Morph enthalten ist nicht überschreiten sollte. CD Hersteller haben das Recht dieses Programm auf einer CD Kollektion zu veröffentlichen, solange sie für den Public Domain Bereich bestimmt ist. Aber der Benutzer muß immer noch die Sharewaregebühr zahlen.

AGA-Morph V2.1

AGA-Morph V2.1

1.3 Einführung

AGA-Morph V2.1

AGA-Morph V2.1

AGA-Morph ist ein sogenanntes Morphingprogram. Es berechnet aus zwei Ausgangsbildern und mehr oder weniger genau gesetzten Punkten ein Bild, in das beide Ausgangsbilder mit einfließen.

Vielen Dank an:

Robert den Broeder

Für die Korrektur der englischen Dokumentation und seine Anregungen, die allerdings bis jetzt nur zum Teil umgesetzt wurden.

AGA-Morph V2.1

AGA-Morph V2.1

1.4 Anforderungen

AGA-Morph V2.1

AGA-Morph V2.1

Was braucht man um AGA-Morph zu benutzen?

- Amiga mit Kickstart 3.0 oder besser.
- AGA-Chipset oder Grafikkarte mit Emulation.

Diese Programm wurde auf einem Amiga 4000 mit Kickstart 3.0 getestet
Fehlermeldungen oder Anregung bitte an den Author schicken.
Benutzung auf eigene Gefahr.

AGA-Morph V2.1

AGA-Morph V2.1

1.5 Features

AGA-Morph V2.1

AGA-Morph V2.1

Version V2.1 von AGA-Morph beinhaltet:

- Morph in 24-Bit
- Laden durch Datatypes oder 24-Bit-Iff
- Speichern in 24-Bit-Iff
- Bilder in einer Größe bis zu 65535x65535 (oder Ihr Speicher)
- Grafische Oberfläche in deutsch oder englisch
- Läuft in jedem Grafikmodus (kleinere grafikprobleme mit Lores)
- 060-FPU, 060, 040-FPU, 040, 020-FPU, 020, FPU und 68000 Version
- Komplett in Assembler geschrieben

AGA-Morph V2.1

AGA-Morph V2.1

1.6 Installation

AGA-Morph V2.1

AGA-Morph V2.1

Zu Installation steht ein Installerscript bereit.

- Install für Englisch
- Install-d für Deutsch

AGA-Morph V2.1

AGA-Morph V2.1

1.7 Programmstart

AGA-Morph V2.1
Morph V2.1

AGA- ↔

Am Anfang des Programms werden Sie gebeten, einen Bildschirmmodus auszuwählen, hierzu wird der

Systemrequester
benutzt. Wählen sie bitte einen
Modus mit mindestens 640 mal 400 Punkten aus, sonst kann man nicht den
ganzen Bildschirm sehen.

AGA-Morph V2.1

AGA-Morph V2.1

1.8 Systemrequester

AGA-Morph V2.1

AGA-Morph V2.1

Die Funktionsweise der Systemrequester wird im Workbench- oder Dos-Hand-
buch erklärt.

AGA-Morph V2.1

AGA-Morph V2.1

1.9 Das Menü

AGA-Morph V2.1
Morph V2.1

AGA- ↔

Projekt: Punktkontrolle: Berechnungskon.: Anzeigen:

Lade Bild 1

Ändere Punkte 1
% d. 2. Bil.
0

Zeige Bild 1

Lade Bild 2

Ändere Punkte 2

[]

Zeige Bild 2

Lade Punkte

Ändere Spline
% d. 2. Pun.
0

Zeige bere. Bild

Speicher Bild

Neuer Punkt


```

[ ]
  AGA-Morph Info
  Speicher Punkte
  Lösche Punkt
  X
  Spline An/Aus
  4xZoom An/Aus
  Lösche a. Punkte
  Splines zurücks.
  Berechne Bild
  Punkte An/Aus
Ber. Bi. 320
          x
          256
          Gewählt. Pun.
          0
  Farben ändern
          Ende
          Außerdem reagiert das Menü noch auf Tastenbefehle:
  Leertaste
  Zum ändern der Punkt- und Mausfarben.
  Esc
  Zum löschen der Splinepunkte.

```

AGA-Morph V2.1

AGA-Morph V2.1

1.10 Lade Bild 1

```

AGA-Morph V2.1
Morph V2.1

```

AGA- ←

Diese Funktion dient dazu, ein Bild in den
 Bildspeicher
 1 zu laden. Das
 Bild wird entweder in 24Bit (Iff-Bild) oder über die Datatypes geladen.
 Hierzu erscheint der normale
 Systemrequester
 für Dateien.

AGA-Morph V2.1

AGA-Morph V2.1

1.11 Bildspeicher

AGA-Morph V2.1

AGA-Morph V2.1

Es gib 3 verschiedene Bildspeicher:

- Für das Ausgangsbild des Morph (Bild 1)
- Für das Endbild des Morph (Bild 2)
- Für das berechnete Bild

Alle Bildspeicher arbeiten in 24-Bit und in einer Auflösung bis zu 65535 mal 65535 Punkten. Bild 1 und Bild 2 können nur geladen, das berechnete Bild nur gespeichert werden.

AGA-Morph V2.1

AGA-Morph V2.1

1.12 Lade Bild 2

AGA-Morph V2.1
Morph V2.1

AGA- ↔

Diese Funktion dient dazu, ein Bild in den
Bildspeicher
2 zu laden. Das
Bild wird entweder in 24Bit (Iff-Bild) oder über die Datatypes geladen.
Hierzu erscheint der normale
Systemrequester
für Dateien.

AGA-Morph V2.1

AGA-Morph V2.1

1.13 Lade Punkte

AGA-Morph V2.1
Morph V2.1

AGA- ↔

Diese Funktion dient dazu, die Punkte zu laden, die spaeter für die Be-
rechnung benötigt werden. Hierzu erscheint der normale
Systemrequester
für Dateien.

AGA-Morph V2.1

AGA-Morph V2.1

1.14 Speicher Bild

AGA-Morph V2.1
Morph V2.1

AGA- ↔

Diese Funktion dient dazu, das berechnete Bild aus dem dazugehörigen
Bildspeicher
zu speichern. Hierzu erscheint der normale
Systemrequester
für Dateien.

AGA-Morph V2.1

AGA-Morph V2.1

1.15 Speicher Punkte

AGA-Morph V2.1
Morph V2.1

AGA- ↔

Diese Funktion dient dazu, die Punkte zu speichern, die für die Berechnung
benötigt werden. Hierzu erscheint der normale
Systemrequester
für
Dateien.

AGA-Morph V2.1

AGA-Morph V2.1

1.16 Bere. Bild [320]x[256]

AGA-Morph V2.1

AGA-Morph V2.1

Hier wird die Größe des zu berechnenden Bildes an- bzw. eingegeben. Sie
kann durch anklicken der Felder und anschließender Eingabe geändert
werden. Das Maximum für beide Werte beträgt 65535.

AGA-Morph V2.1

AGA-Morph V2.1

1.17 Ändere Punkte 1

AGA-Morph V2.1
Morph V2.1

AGA- ↔

Die Punkte zu Bild 1 werden zur Änderung ausgewählt. Die Änderung an
sich finden im
Edit Fenster
statt.

AGA-Morph V2.1

AGA-Morph V2.1

1.18 Ändere Punkte 2

AGA-Morph V2.1
Morph V2.1

AGA- ↔

Die Punkte zu Bild 2 werden zur Änderung ausgewählt. Die Änderung an sich finden im

Edit Fenster
statt.

AGA-Morph V2.1

AGA-Morph V2.1

1.19 Ändere Spline

AGA-Morph V2.1
Morph V2.1

AGA- ↔

Die Punkte zu den Splines werden zur Änderung ausgewählt. Die Änderung an sich finden im

Edit Fenster
statt. Hier werden allerdings nicht die

Punkte sondern die Splines angezeigt.

AGA-Morph V2.1

AGA-Morph V2.1

1.20 Neuer Punkt

AGA-Morph V2.1
Morph V2.1

AGA- ↔

Diese Funktion fügt nach dem momentan
ausgewählten

Punkt einen neuen

Punkt ein. Dieser neue Punkt ist dann auch der ausgewählte.

AGA-Morph V2.1

AGA-Morph V2.1

1.21 Lösche Punkt

AGA-Morph V2.1
Morph V2.1

AGA- ↔

Diese Funktion löscht den momentan
ausgewählten

Punkt. Der nachfolgende

Punkt ist dann der ausgewählte Punkt.

AGA-Morph V2.1

AGA-Morph V2.1

1.22 Gewählt. Punkt [0]

AGA-Morph V2.1

AGA-Morph V2.1

In diesem Feld wird der ausgewählte Punkt an- bzw- eingegeben. 0 bedeutet dabei, daß kein Punkt ausgewählt ist. Wird eine Zahl eingegeben, die größer als die Anzahl der Punkte ist, wird sie automatisch auf das Maximum gesetzt.

AGA-Morph V2.1

AGA-Morph V2.1

1.23 % des 2. Bildes

AGA-Morph V2.1
Morph V2.1

AGA- ↔

In diesem Feld wird der prozentuale Teil des zweiten Bildes angegeben. 0 Prozent bedeutet, daß nur Farben aus dem ersten Bild verwendet werden, 100 Prozent, nur Farben aus dem zweiten Bild. Diese Zahl beeinflußt auch den dazugehörigen Rollbalken

AGA-Morph V2.1

AGA-Morph V2.1

1.24 % des 2. Bildes (Rollbalken)

AGA-Morph V2.1
Morph V2.1

AGA- ↔

Mit diesem Rollbalken wird der prozentuale Teil des zweiten Bilden eingestellt. 0 Prozent bedeutet, daß nur Farben aus dem ersten Bild verwendet werden, 100 Prozent, nur Fraben aus dem zweiten Bild. Die eingestellte Zahl wird dann im dazugehörigen Feld angezeigt.

AGA-Morph V2.1

AGA-Morph V2.1

1.25 % der 2. Punkte

AGA-Morph V2.1
Morph V2.1

AGA- ↔

In diesem Feld wird der prozentuale Teil der zweiten Punkte angegeben. 0 Prozent bedeutet, daß das erste Bild unverzerrt verwendet wird, 100 Prozent, das zweite Bild. Diese Zahl beeinflußt auch den dazugehörigen Rollbalken

AGA-Morph V2.1

AGA-Morph V2.1

1.26 % der 2. Punkte (Rollbalken)

AGA-Morph V2.1
Morph V2.1

AGA- ↔

Mit diesem Rollbalken wird der prozentuale Teil der zweiten Punkte angegeben. 0 Prozent bedeutet, daß das erste Bild unverzerrt verwendet wird, 100 Prozent, das zweite Bild.
Die eingestellte Zahl wird dann im dazugehörigen Feld angezeigt.

AGA-Morph V2.1

AGA-Morph V2.1

1.27 Spline An/Aus

AGA-Morph V2.1

AGA-Morph V2.1

Diese Funktion schaltet die Splineberechnung an oder aus. Spline an bedeutet, daß die Verzerrung mit Hilfe der Splinepunkte berechnet wird. Spline aus bedeutet, daß die Verzerrung durch eine gerade Linie berechnet wird.

AGA-Morph V2.1

AGA-Morph V2.1

1.28 Berechne Bild

AGA-Morph V2.1

AGA-Morph V2.1

Diese Funktion startet die Berechnung des Bildes nach den angegebenen Parametern und Punkten. Ein Balken in der Mitte des Bildschirms zeigt den Fortschritt an. Wenn die Berechnung abgeschlossen ist, wird das Bild automatisch im Anzeigefenster angezeigt.

AGA-Morph V2.1

AGA-Morph V2.1

1.29 Zeige Bild 1

AGA-Morph V2.1
Morph V2.1

AGA- ↔

Diese Funktion zeigt das erste Bild aus dem Bildspeicher

1 im Anzeige-
fenster an.

AGA-Morph V2.1

AGA-Morph V2.1

1.30 Zeige Bild 2

AGA-Morph V2.1
Morph V2.1

AGA- ↔

Diese Funktion zeigt das zweite Bild aus dem
Bildspeicher
1 im Anzeige-
fenster an.

AGA-Morph V2.1

AGA-Morph V2.1

1.31 Zeige berechnetes Bild

AGA-Morph V2.1
Morph V2.1

AGA- ↔

Diese Funktion zeigt das berechnete Bild aus dem
Bildspeicher
1 im An-
zeigefenster an.

AGA-Morph V2.1

AGA-Morph V2.1

1.32 AGA-Morph V2.1 Info

AGA-Morph V2.1

AGA-Morph V2.1

Diese Funktion öffnet das Infofenster in dem Angaben über den freien und
verwendeten Speicher an und die gröÙe der Bilder. AuÙerdem ist noch die
Anschrift des Authors und er selbst zu sehen.

AGA-Morph V2.1

AGA-Morph V2.1

1.33 4xZoom An/Aus

AGA-Morph V2.1

AGA-Morph V2.1

Diese Funktion schaltet den 4fach Zoom fuer das Edit und das Anzeige-
fenster an bzw. aus.

AGA-Morph V2.1

AGA-Morph V2.1

1.34 Ende

AGA-Morph V2.1

AGA-Morph V2.1

Diese Funktion beendet das Programm. Achtung alle nicht gespeicherten Daten sind verloren.

AGA-Morph V2.1

AGA-Morph V2.1

1.35 Lösche alle Punkte

AGA-Morph V2.1

AGA-Morph V2.1

Mit Hilfe dieser Funktion werden alle Punkte gelöscht.

AGA-Morph V2.1

1.36 Splines zurücksetzen (Esc)

AGA-Morph V2.1
Morph V2.1

AGA- ↔

Mit Hilfe dieser Funktion werden alle Splinepunkte gelöscht (sie befinden sich dann genau zwischen den beiden anderen Punkten). Die Funktion ist nur verfügbar, wenn die Splines zur Änderung ausgewählt wurden und im

Edit Fenster
angezeigt werden.

AGA-Morph V2.1

AGA-Morph V2.1

1.37 Farben ändern (Leertaste)

AGA-Morph V2.1

AGA-Morph V2.1

Mit Hilfe dieser Funktion kann man die Farben der Punkte und der Maus ändern.

- Grau	*	(Maus: 101010 808080 f0f0f0)	(Punkte: 171717 7f7f7f d7d7d7)
- Rot		(Maus: 100000 800000 f00000)	(Punkte: 170000 7f0000 d70000)
- Grün		(Maus: 001000 008000 00f000)	(Punkte: 001700 007f00 00d700)
- Blau		(Maus: 000010 000080 0000f0)	(Punkte: 000017 00007f 0000d7)
- Gelb		(Maus: 101000 808000 f0f000)	(Punkte: 171700 7f7f00 d7d700)
- Magenta		(Maus: 100010 800080 f000f0)	(Punkte: 170017 7f007f d700d7)
- Cyan		(Maus: 001010 008080 00f0f0)	(Punkte: 001717 007f7f 00d7d7)

* bedeutet Voreingestellt.

Die Farben sind hexadezimal in RRGGBB angegeben.

AGA-Morph V2.1

AGA-Morph V2.1

1.38 Punkte An/Aus

AGA-Morph V2.1

AGA-Morph V2.1

Wenn dieser Knopf aktiviert ist, werden die Kontrollpunkte auch im Anzeigefenster angezeigt.

AGA-Morph V2.1

1.39 Edit Fenster

AGA-Morph V2.1

AGA-Morph V2.1

Im Edit Fenster werden die zur Änderung angewählten Punkte angezeigt. Der ausgewählte Punkt ist dabei durch ein Kreuz markiert, die anderen durch ein kleines Quadrat. Die Position des Punktes wird durch einfaches klicken auf die neue Position gesetzt.

AGA-Morph V2.1

AGA-Morph V2.1

1.40 Author

AGA-Morph V2.1

AGA-Morph V2.1

AGA-Morph V2.1 wurde von Stefan Guthe geschrieben und entwickelt © 1997

Compiliert mit PhxAss V4.36

email: Stefan.Guthe@student.uni-tuebingen.de

mail: Stefan Guthe
Markgrafenweg 30
72213 Altensteig
Germany

AGA-Morph V2.1

AGA-Morph V2.1