

Dok_D

Felix Schwarz

COLLABORATORS

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

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1 Dok_D	1
1.1 Ultraconv 2.0 New Generation - Deutsch	1
1.2 Einführung	2
1.3 Anforderungen an Hard- und Software	2
1.4 Disclaimer	3
1.5 Die Versions-Geschichte	3
1.6 Registration	6
1.7 Update von 1.x auf 2.0	6
1.8 Zukunft - die Zukunftspläne für Ultraconv	7
1.9 ;-----	7
1.10 Der Autor	7
1.11 Thanx	8
1.12 ;-----	8
1.13 Die Benutzung von UConv 2.0NG	8
1.14 Format-Cycle-Gadget und Popup-Gadget	9
1.15 Erstes Eingangsbild	9
1.16 Bilder skalieren	10
1.17 Drehen	11
1.18 Dithering	11
1.19 Filter	11
1.20 Animierte Effekte	12
1.21 Der Anim-Publisher	13
1.22 Ausgangs-Teil	16
1.23 Map	17
1.24 Verschiedenes	18
1.25 Einstellungen	19
1.26 Das REXX-Menü	20
1.27 Laden, Speichern & Ikonifizieren	20
1.28 Passwort und Registrierformular drucken..	20
1.29 ;-----	21

1.30 Tutorials	21
1.31 Tutorial-Teil: Einfache Konvertierung	21
1.32 Tutorial - Benutzung von Filtern und Anim-F/X	22
1.33 Tutorial - Mapeditor	23
1.34 Tutorial - Der Anim-Publisher	24
1.35 ;----	25
1.36 The ARexx-Port	25
1.37 Häufig gestellte Fragen über UConv	30

Tutorials

Der~ARexx-Port

FAQs

1.2 Einführung

Einführung

Ultraconv ist nicht nur ein Konverter - es ist auch ein Effekt-Generator. Es beherrscht mehr als 72 animierte und vordefinierte Effekte, die frei konfigurierbar und erweiterbar sind. Sie können auch Licht-Effekte jeglicher Art erzeugen (z.B. Blitze, Lichtquellen, Feuerwerke, quadratische Lichtquellen..).

UConv ist auch für das Erstellen von Web-Seiten prädestiniert. Sie können GIFs aller Arten (auch GIF-ANIMs!!) mit einem kostenlosen "Plugin" erstellen. Das Erstellen von HTML-Image-Maps ist ein weiteres großartiges Feature für alle WWW-Freaks.

UConv beherrscht zudem viele andere Animationsformate wie etwa QT, AVI, MPEG, FLI, IFF-ANIM, XFA und Transferanimationen (die kleinen Animationen in der rechten oberen Ecke ihres Browsers), um nur einige zu nennen.

Wenn Sie eine ganze Reihe von durchnummerierten Einzelbildern mit Programmen wie ↔ Maxon Cinema 4D erstellen, dann können Sie diese Einzelbilder mit UConv zusammenfügen ↔ und in eines der zahlreich zur Verfügung stehenden Animations-Speicherformate ↔ speichern, oder ganz einfach in in anderes Einzelbild-Format konvertieren, wie etwa ILBM, ↔ JPEG, BMP, PCX, PNG, TIFF, PPM, AMIGA-ICON, ASCII, GIF usw. um nur einige zu nennen.

Aber ein WIRKLICH NEUES Feature stellt der Anim-Publisher dar, der es Ihnen erlaubt Größe, Position und Transparent von bis zu 100 Lichtquellen, ↔ Effektboxen, texturierten Textobjekten, Animationen oder Bildern voll zu animieren. UConv ↔ ist meines Wissens nach das EINZIGE Programm auf dem AMIGA, daß dies tun kann. Das macht UConv zu dem Multitalent unter den Grafikprogrammen.

Speicher und Lademodule, Filter, Anim-F/X und vieles mehr können auf einfachem Wege durch seine offene Architektur zu dem Programm hinzugefügt werden, so daß es wirklich eine Registratur wert sein sollte!

Viel Spaß!

1.3 Anforderungen an Hard- und Software

Anforderungen

Um UConv reibungslos laufen zu lassen, sollten Sie über folgende Hard-/Software

verfügen.

Software

- OS 3.x - könnte unter 2.x laufen, aber nur mit Einschränkungen.

Hardware

- mindestens 10 MB HD für kleine Animationen, besser mehr..
- 6 MB Ram insgesamt (Fast and Chip) sollte für fast alle Dinge reichen, die Sie tun wollen. Sollte aber auch mit 3 MB gut ← zurechtkommen..
- eine Auflösung besser als 640x256 würde gut sein.. entwickelt unter 640x480

1.4 Disclaimer

Verbreitung

Ultraconv darf solange verbreitet werden, solange der Inhalt oder Umfang des GANZEN Archivs nicht geändert wird und nur komplett weitergegeben wird. Registrierte Versionen dürfen auf KEINEM Wege verbreitet, verliehen, verkauft oder kopiert werden. Nur eine einzige Sicherheitskopie darf angelegt werden, die beim Besitzer des Originals verbleiben muß und niemand anders gegeben oder ausgeliehen werden darf!

Disclaimer

Dies ist der Disclaimer von Ultraconv. Wenn Sie diesem nicht zustimmen sollten und/oder auch nur im kleinsten damit nicht einverstanden sein sollten, dann benutzen sie dieses Programm und alle seine Unterprogramme NICHT.

Der Autor (Felix Schwarz) kann nicht verantwortlich gemacht werden für jeglichen Schaden gleich welcher Art, sei es nun der Verlust von Daten, System crashes oder Schäden jeder Art, die aus der Benutzung von Ultraconv und all seinen Unterprogrammen resultieren sollte. Sie benutzen es auf ihr EIGENES RISIKO!

Der Autor behält sich das Recht vor, keine neuen oder zukünftigen Versionen von Ultraconv (oder irgendeines Unterprogrammes) zu entwickeln, ob der Benutzer nun registriert ist oder nicht.

Der Autor behält sich zudem das Recht vor, Keyfiles nicht zu akzeptieren oder in zukünftigen (größer upgedateten) Versionen nicht mehr zu unterstützen, sei es aus lizenzrechtlichen Gründen oder wenn ein Keyfile der Softwarepiraterie zum Opfer gefallen ist.

Der Autor kann zudem nicht dafür verantwortlich gemacht werden, falls er beabsichtigt oder unbeabsichtigt ein Copyright oder Warenzeichen verletzen sollte, obwohl er versucht dies zu vermeiden. Alle Warenzeichen gehören zu ihren jeweiligen Inhabern.

1.5 Die Versions-Geschichte

History Pages

Sorry, aber ich war zu faul, diesen Teil zu übersetzen, vielleicht in der nächsten Version.

Ultraconv 1.2

The first version on Aminet.

Features:

- animation support
- invert/scale/rotate
- the operator "Shear"
- Registerform
- two-languages (now also English!)
- ANIMx/FLI/Datatype/Anim5/Anim7L/Anim7S
- Input-lines for files

Ultraconv 1.4

Major update. Many new features:

- freely configurable filters
 - Emboss
 - Edge-Detect
 - Flip-left
 - Flip-top
 - Frequency
 - Intensity
 - Show pic
 - Show fast
 - Oil-paint
 - etc.
- Macros
- Mix Anims-"operator"
- Lighten-operator
- Darken-Operator
- Logo-Operator
- Enlargement of Scale-operator
- Enlargement of Dithering-operator
- MPEG-load
- JPEG-load/save
- TIFF-load/save
- PNG-load/save
- ILBM-DEEP-load/save
- Halfautomatical formatidentification
- Module-functions (Play, Stop)
- More inforequests
- ASL-filerequester
- "Help"
- English documentation
- Variables
- Now max. 100.000 pictures convertable at one time.
- bug-fixes
- Faster performing of scaling..
- The key of V1.2 is still useable
- Registerform now in main-program

Ultraconv 1.5

new features:

- UCat
 - the first real animdbase
 - up to 500 entries per catalog with 1 MB!!
 - WB and AGA - modes
 - knows about 13 formats(also MPEG!!)

- one configurable saver
- better register-form
- direct choice of the formats
- scanning for other pics
- enhanced preferences
- controlpanel for previewanim
- 3D-glasses support
- faster preview!

Ultraconv 1.6 + UCat 1.01

- Ultraconv 1.6:
 - Preview for filters
 - convert complete directories
 - wave-effects
 - automatical reduction of colors for the formats
 - new logo ;-)
 - now gfx-card compatible
 - bug-fix for prefs
 - more predefined settings for own format
 - requester for numbers now also at filters
 - new Anim-f/x
 - Fast 256 - colorreductionmode
 - Registration is now also possible via password
 - Stretch/Pixelise/FON/Sinus/Cosinus/Tangens/Funky - Effects
 - special editors for Filters and Anim-F/X
- Ultracat 1.01:
 - Bugfixes
 - nicer requesters

Ultraconv 2.0

- The next generation converter. It took over one year of hard work to bring out this nearly completely rewritten version.
- completely overworked fontsensitive GadTools GUI
 - new, powerful driver-concept for loaders and savers
 - previews for Anim-F/X
 - better popup-menus
 - Anim-Publisher (Light-F/X, text-objects, anim/pic-objects, F/X-Boxes)
 - Speedup by up to 1300% through rewriting ALL filters.
 - faster histogramm (20000% speedup)
 - full, prepared GIF/GIF-ANIM support
 - HTML-Map-builder for HTML-pages
 - ARexx-Port
 - AppPlugin by Sascha 'enigma' Reissner
 - many new effects
 - new formats
 - loading
 - AnimBrush
 - AVI (licenced)
 - LJPG
 - QT (licenced)
 - Titler (simple 2 color titler as loader!)
 - TransferAnim (AWeb, IBrowse, Voyager)
 - XFA
 - saving
 - GIF
-

- Amiga-Icon
- ASCII (useful for signatures, guides, ..)
- LJPEG
- MPEG (YEAH!!)
- TransferAnim (Voyager, IBrowse, couldn't test with AWeb)
- XFA

1.6 Registration

Registration

Wenn Sie sich registrieren lassen, können Sie eine Menge Extrafeatures nutzen:

- Anim-Publisher
- ALLE 72 Filter und Anim-F/X
- ALLE Loader und Saver (MPEG, AVI, QT, FLI, GIF, PNG, JPEG, TIFF, PCX, Amiga-Icon
Browser/Transfer-Anims, XFA, ASCII, PPM, etc.)
- Map-Editor
- eine Menge neuer Features!
- Key-files können in zukünftigen Versionen weiterbenutzt werden, solange es sich nicht um ein "Major-Update" handeln sollte!
- Kostenlose Updates via WWW!

Starten Sie ganz einfach das Registrationsprogramm und es nennt Ihnen die korrekten

Preise für die gewünschte Version, die alle Verpackungskosten, Steuern und Porto beinhaltet.

Wenn Sie den Euro-Cheque als Zahlungsmittel wählen sollten, dann benutzen Sie bitte nichts anderes, wie etwa Money-orders, da ich diese nicht einwechseln kann.

Sie können auch unter <http://www.amigaworld.com/support/uconv/> eine Online-Bestellung aufgeben.

Danke schon mal im Vorraus!

1.7 Update von 1.x auf 2.0

Wie ein Update von UConv V1.x nach UConv V2.0 NG durchgeführt werden kann

Alle registrierten Benutzer, die Ultraconv vor der Freigabe dieser 2.0-Version registriert haben, bekommen ein kostenloses Update, wenn diese WWW-Zugang haben und mir ihre Email-Adresse gegeben haben, bzw. mir diese geben werden. Alle anderen erhalten es gegen zwei fehlerfreie, formatierte Disketten sowie einen ausreichend rückfrankierten Umschlag (3 DM) und 5 DM.

Alle, die UConv 1.x seit der Freigabe der 2.0-Release bestellt haben, müssen noch einmal 15 DM bzw. 23 DM (für Nachnahme) an mich schicken.

Füllen Sie ganz einfach das Registrationsformular aus, und wählen Sie "Update" aus.

1.8 Zukunft - die Zukunftspläne für Ultraconv

Zukunft

Ich plane zukünftige Versionen von UConv für

- AMIGA

Natürlich wird es IMMER eine AMIGA-Version für 68k geben.

- A\Box

Ich plane, mir eine A\Box zu kaufen. Die Oberfläche wird in der Emulation laufen (sie braucht ja nicht viel Power) und alle anderen Programme laufen dann unter dem "A\Box-OS", oder machen zumindest Gebrauch des PowerPC-Prozessors und seiner vollen Leistung. (Ich hoffe, daß die A\Box-Architektur die Verwirklichung dieses Planes zuläßt, andernfalls muß ich die GUI neuschreiben, was einige Zeit dauern kann)

- PowerUP

Wenn sich genügend Leute registrieren lassen, werde ich die Möglichkeit haben, mir ein PowerUP-Karte zu kaufen, und dann UConv für PowerUP neu zu kompilieren.

Sie sehen, daß ich konkrete Pläne mit UConv habe, also werden Sie 99,99 ←
prozentig
neue Versionen sehen.

1.9 ;-----

1.10 Der Autor

Der Autor

Nunja, das bin ich :-). I habe das programmieren auf einem ZX Spectrum angefangen, dann auf einem Sinclair QL fortgeführt, dann mit AmigaBASIC auf dem A2000 begonnen und bin schließlich für eine Jahre (bis zum Juli 1997) beim A1200 gelandet und habe seither(seit Juli 1997) einen A4000. Ich habe Pläne, auf der A\Box (da ich hoffe, dass diese bald kommt) mein Werk fortzuführen. Auf keinen Fall werde ich zum PC wechseln!
Wenn Sie mehr über mich wissen wollen, können Sie ja eine EMail schreiben.. bei entsprechender Bezahlung realisiere ich auch gerne Projekte.

Sie können mich folgendermaßen kontaktieren:

Email

bs168@fen.baynet.de <-- diese Adresse bevorzugen

bs168@amigaworld.com

madmouse@toxic.franken.de

Homepage

<http://www.amigaworld.com/support/uconv/>

Offizielle Ultraconv-Homepage, die Plugins, Updates, Online-Bestell-Formulare und die Homepages meiner anderen Programme beinhaltet..

```

      .
      Anim-Publisher
      Ausgang
      .
      Format-Cycle-gadget und Popup-Gadget
      .
      Erstes Bild
      .
      32/256/HAM6/HAM8-Cycle-Gadget
      .
      Optionen
      .
      Map
      Verschiedenes
      .
      Hilfe
      .
      Leere HD-Buffer
      .
      UltraPlayer
      .
      Einstellungen
      .
      Filter-Editor
      .
      Anim-F/X-Editor
      .
      Das~Rexx-Menü
      Pull-Down-Menüs
      .
      Laden
      .
      Speichern~(as)
      .
      Ikonfizieren
      .
      Passwort eingeben
      .
      Registrierformular drucken

```

1.14 Format-Cycle-Gadget und Popup-Gadget

Input-Format Cycle and popup

Sie können hier das Format der Datei(en) auswählen, die Sie konvertieren wollen. UConv erkennt dieses automatisch, aber für manche spezielle Formate, wie etwa ILBM oder BrowserAnim, die das selbe Format haben, aber verschiedene Funktionen erfüllen ist diese Möglichkeit nützlich.

1.15 Erstes Eingangsbild

Erstes Bild

Wenn Sie dieses Button drücken wird ein Requester geöffnet. Sie können

die Datei, die Sie konvertieren wollen, hier wählen, wenn Sie ein Einzelbild oder eine Animation konvertieren wollen,

Wenn Sie eine Einzelbild-Folge konvertieren wollen, dann wählen Sie das erste der durchnummerierten Frames hier (e.g. MyPic.001). Ultraconv findet automatisch das letzte frame für Sie (natürlich können Sie das letzte Bild ändern, wenn Sie wollen)

Wenn Sie ein komplettes Verzeichnis von Bildern oder Animationen konvertieren wollen, müssen Sie das "Files/Dirs"-Cycle-Gadget nach "Dirs" wechseln und dann das Verzeichnis hier wählen, in dem sich die Dateien befinden.

Letztes Bild

Wenn Sie eine Einzelbild-Konvertierung durchführen wollen, müssen Sie hier den selben Dateinamen wählen, wie beim "Ersten Bild".

Wenn Sie ein komplettes Verzeichnis konvertieren wollen, wählen Sie hier das selbe Verzeichnis wie beim "Ersten Bild".

Wenn Sie eine Einzelbild-Folge konvertieren wollen, geben Sie den Namen des letzte Bildes der Folge hier ein.

Regeln für Datei-Namen

Wenn Sie eine Reihe von Bildern konvertieren wollen, müssen Sie die folgenden Regeln beachten.

1. Die Dateinamen müssen aus einem Basisnamen, einem Punkt und der Nummer bestehen (name.number -> z.B. MeineDatei.001)
2. Die Dateien müssen alle das gleiche Format haben.
3. Die Dateien müssen existieren (UConv kann bisher noch nicht warten, bis diese kreiert sind)

Datei/Verzeichnis-Konvertierung

UConv unterstützt zwei Arten der Konvertierung, den Datei und den Verzeichnis Modus.

Der Datei-Modus sollte gewählt werden, wenn sie genau die Dateien konvertieren, die sie eingeben, also z.B. Einzelbilder und Einzelbild-Folgen. Die Regeln für deren Namensgebung stehen ein paar Zeilen über diesem hier..

Wenn Sie komplette Verzeichnisse konvertieren wollen, wählen Sie den Verzeichnis ↵

Modus. Wählen Sie dann das Verzeichnis mit den Bildern als "Erstes Eingabebild" und als "Letztes Eingabebild". Ultraconv erkennt automatisch das Format der Datei während der Konvertierung. Sollte eine Datei nicht konvertierbar sein, ↵ wird

diese nicht konvertiert (wie etwa Sounds oder Texte). Das Verzeichnis, in das Sie die Dateien ausgegeben haben wollen wählen Sie als Ausgang-"Erstes Bild". ↵

Natürlich

sollten Sie dort auch ein Format angeben.

1.16 Bilder skalieren

Skalieren

Wenn die Check-box mit einem Haken versehen ist, wird jedes Bild auf eine gegebene Größe skaliert. Dies kann auf drei (um genau zu sein

sechs) Arten definiert werden:

- Größe in Pixeln

Skaliert das Bild/Einzelbild auf eine Größe, die in Pixel gegeben wurde. Wenn Sie ein Bild auf exakt 320 256 skalieren wollen, müssen Sie folgendes eingeben:

1. Größe in Pixeln
2. Breite: 320
3. Höhe: 256

- Um Faktor

Skaliert das Bild/Einzelbild auf eine Größe, die dem Vielfachen der vorherigen Höhen- und Breitenwerte entspricht. Wenn Sie etwa ein Bild der Größe 320x256 auf 960x512 skalieren wollen, geben Sie folgendes ein:

1. Um factor
2. Breite: 3
3. Höhe: 2

- Prozentual

Skaliert das Bild/Einzelbild auf eine Größe, die dem prozentualen Anteil der vorherigen Höhen- und Breitenwerte entspricht. Wenn Sie z.B. ein Bild der Größe 320x256 auf 160x512 skalieren wollen, müssen Sie folgendes eingeben:

1. Prozentual
2. Breite: 50
3. Höhe: 200

- Wenn Sie die Box "Seitenverhältnis bea." markieren, wird UConv das Bild/Einzelbild auf eine Größe skalieren, die zwar Änderungen ähnlich zu denen von Ihnen gewünschten enthält, aber das Bild nicht verzerren.

1.17 Drehen

Drehen

Wenn diese Box markiert ist, wird UConv alle Bilder/Einzelbilder um eine gegebene Anzahl von Graden drehen. Sie können nur von -179 bis 179 drehen oder exakt 180 oder 270 Grad.

1.18 Dithering

Dithering

Wenn diese Box markiert ist, reduziert UConv die Anzahl der Farben zu der im erscheinenden Requester eingegebenen. UConv benutzt die Floyd-Seinberg-Methode.

1.19 Filter

Filter

Dies ist einer der vielen mächtigen Teile von Ultraconv. Sie können hier eine Menge verschiedener Operatoren und Filter

wählen.

Um einen Filter zu aktivieren, klicken Sie ihn in der "Filter"-Liste an, so daß er in der "Ausgewählt"-Liste erscheint. Sollte es irgendwelche Optionen geben, werden Sie aufgefordert, diese einzustellen. Eine Ausnahme ist hier "Farbe ersetzen".

Wenn Sie einen Filter deaktivieren wollen, dann klicken Sie auf dessen Eintrag in der "Ausgewählt"-Liste und dann auf "Löschen"

Das Ändern der Optionen eines Filters können Sie vornehmen, indem Sie den Eintrag in der "Ausgewählt"-Liste anklicken und auf "Ändern" klicken.

Da Sie die Filter in beliebiger Reihenfolge auswählen können, können Sie dessen Position auch verändern, indem Sie den Eintrag in der "Ausgewählt"-Liste anklicken und dann auf "Verschieben" klicken. Nun wählen Sie die Stelle in der "Ausgewählt"-Liste durch einen Klick aus, an die der Eintrag verschoben werden soll.

Sie können auch alle Filter aktivieren und deaktivieren, indem Sie auf "Alle" oder "Keine" klicken.

Ultraconv bietet Ihnen auch eine "Preview"-Funktion an. Klicken Sie einfach auf "Preview" um ein farbiges Preview in einem Fenster herstellen zu lassen.

Wenn Ihnen das Preview zu klein ist, können Sie die Größe auch ändern, indem Sie auf "<" klicken und dann eine neue Größe auswählen, wobei 1 die kleinste Größe ist und 3 die Größte. Sie können diese Größe auch dauerhaft setzen, indem Sie in den Tooltypes das Tooltype "PREVSIZE" setzen. Wollen Sie z.B. Größe 2, dann fügen Sie den Eintrag PREVSIZE=2 hinzu.

1.20 Animierte Effekte

Anim-F/X

Filter haben normalerweise auf jedes Bild die gleiche Auswirkung - Anim F/X (animierte Effekte) hingegen verändern Ihre Wirkung je nach Ausgangsmaterial und Bilderanzahl, etc. Sie können hiermit ziemlich einzigartige Effekte erzielen.

Animierte Effekte werden wie Filter gehandhabt:

Um einen Anim-F/X zu aktivieren, klicken Sie ihn in der "Anim-F/X"-Liste, an, so daß er in der "Ausgewählt"-Liste erscheint. Sollte es irgendwelche Optionen geben, werden Sie aufgefordert, diese einzustellen.

Wenn Sie einen Anim-F/X deaktivieren wollen, dann klicken Sie auf dessen Eintrag in der "Ausgewählt"-Liste und dann auf "Löschen"

Das Ändern der Optionen eines Anim-F/X können Sie vornehmen, indem Sie den Eintrag in der "Ausgewählt"-Liste anklicken und auf "Ändern" klicken.

Da Sie die Anim-F/X in beliebiger Reihenfolge auswählen können, können Sie dessen Position auch verändern, indem Sie den Eintrag in der "Ausgewählt"-Liste anklicken und dann auf "Verschieben" klicken.

Nun wählen Sie die Stelle in der "Ausgewählt"-Liste durch einen Klick aus, an die der Eintrag verschoben werden soll.

Sie können auch alle Anim-F/X aktivieren und deaktivieren, indem Sie auf "Alle" oder "Keine" klicken.

Ultraconv bietet Ihnen auch eine "Preview"-Funktion an. Klicken Sie einfach auf "Preview" um ein farbiges Preview in einem Fenster herstellen zu lassen. Da sich die Wirkung je nach Fortschritt ändert, können Sie bei "Preview" auch eine \leftarrow Prozent-Zahl eingeben, bei der das Preview erstellt werden soll.

Wenn Ihnen das Preview zu klein ist, können Sie die Größe auch ändern, indem Sie auf "<" klicken und dann eine neue Größe auswählen, wobei 1 die kleinste Größe ist und 3 die Größte. Sie können diese Größe auch dauerhaft setzen, indem Sie in den Tooltypes das Tooltype "PREVSIZE" setzen. Wollen Sie z.B. Größe 2, dann fügen Sie den Eintrag PREVSIZE=2 hinzu.

1.21 Der Anim-Publisher

Der Anim-Publisher

Die Grundidee des Anim-Publishers ist die Idee, die Möglichkeiten und die Macht von DTP (=Desktop Publishing) auf Animationen und Einzelbilder sowie andere Objekte zu übertragen. Der Anim-Publisher erlaubt es Ihnen bis zu 100 Animationen, Bilder, Text-Objekte, Licht-Effekte und Effekt-Boxen (F/X-Boxen), in EINE Animationen bzw. auf einen Screen zu bringen - gleichzeitig! Aber das ist noch nicht alles - Sie können die Größe, Position und die Transparenz über 10 Keyframes pro Objekt an festen Positionen VOLL animieren (es müssen nicht alle 10 Keyframes genutzt werden).

Das ist doch schon recht eindrucksvoll, oder ? Ok, fangen wir mit dem Referenz-Teil des Anim-Publishers an:

Wenn Sie den Anim-Publisher durch das Häkchen aktivieren, werden drei Fenster geöffnet.

- Anim-Publisher

Hier können Sie ein WYSIWYG-ähnliches Preview mit Standard-Grafiken sehen (daher ist es nicht 100% WYSIWIG) und hier hat man die Möglichkeit die Animationen zu erstellen und zu modifizieren. Wenn Sie irgendetwas im Folgenden ändern oder zeichnen, dann wird das hier sein. Dieses Fenster stellt dabei die Animation oder das Bild, daß Sie als erstes Eingabebild eingegeben haben dar. Alle Objekte werden darauf/darüber plaziert.

- Object-Tools

Dieses Fenster ist die Kontrollzentrale des Anim-Publisher: Sie gelangen von hier aus zu dem Options-Fenster, Sie fügen Objekte hinzu oder löschen diese und Sie können ein Preview anfertigen lassen.

- Objects-Menu

Wenn Sie erst einmal ein paar Objekte hinzugefügt haben, sehen Sie eine kurze (einzeilige) Beschreibung von allen Ihren Objekten mit den wichtigsten Informationen, um die Übersicht behalten zu

können. Das Objekt, das gerade angewählt ist, wird "hervorgehoben" angezeigt. Sie können ein Objekt aktivieren, indem Sie auf dessen Eintrag klicken.

Im Folgenden finden Sie nun Erklärungen und Funktionen sowie die Features aller Buttons in den entsprechenden Fenstern:

- Object-Tools

• Hinzufügen

Sie können vier Typen von Objekten zu der Liste hinzufügen. Obwohl sich die Objekte teilweise grundlegend in der Funktion unterscheiden, haben sie doch mindestens eine Sache gemeinsam: Sie werden auf eine einheitliche Art hinzugefügt: Sie müssen die Objekte im Anim-Publisher-Fenster zeichnen, als ob Sie einen Kreis oder ein Rechteck in DPaint/PPaint zeichnen würden. Sie können folgende Objekte hinzufügen:

- Lichtquelle

Dies sind die berühmten und spektakulären Lichtquellen von UConv.

- Anim/Pic

Sie können hiermit eine Animation oder ein Bild einfügen.

- Textobjekt

Fügt ein Text-Objekt hinzu, daß einen mit einer Textur überzogenen Text einfügt.

- F/X-Box

Dies fügt eine F/X-box hinzu, die einen bestimmten Bereich mit einem Effekt überzieht.

• Optionen

- Optionen

Das Options-Fenster setzt sich aus zwei Button-Gruppen zusammen: aus ein paar Standardbuttons und aus je nach Objekt-Typ verschiedenen Buttons. Die Standardbuttons sind folgende:

- Position ändern

Nachdem Sie auf dieses Button geklickt haben, können Sie das aktive Objekt im "Anim-Publisher"-Fenster herumziehen, wobei das linke Mausbutton gedrückt bleiben muß. Sie verändern hiermit nur die Daten des aktuellen Keyframes (wird in der Box mit der Nummer angezeigt).

- Größe ändern

Sie können nach einem Klick auf dieses Button die Größe des aktiven Objekts ändern. Die Änderungen werden im aktuellen Keyframe abgespeichert.

- /\ (Pfeil nach oben)

Da die Objekte in Schichten angeordnet sind, wie etwa Fenster, können Sie die Objekte mit diesem Button Schicht für Schicht in den Hintergrund klicken.

- \/ (Pfeil nach unten)

Da die Objekte in Schichten angeordnet sind, wie etwa Fenster, können Sie die Objekte mit diesem Button Schicht für Schicht in den Vordergrund

klicken.

- D (wie "Delete"=Löschen)
Dies löscht das aktuell aktive Objekt.
- < (Pfeil nach links)
Geht ein Keyframe zurück.
- > (Pfeil nach rechts)
Geht ein Keyframe weiter.
- \// (Checkbutton)
Dieses Checkbutton ist sehr wichtig für die Ergebnisse der Konvertierung, da sie hiermit Keyframes aktivieren bzw. deaktivieren. Deaktivierte Keyframes werden nicht berücksichtigt. Wenn das Checkbutton an ist (Häkchen sichtbar), dann ist das aktuelle Keyframe des aktuellen Objekts (NICHT global!) aktiv, ansonsten nicht. Sollte ein Keyframe, das bereits Daten enthält, deaktiviert werden, so werden die Ergebnisse behalten, und bei einer Aktivierung auch wieder ← berücksichtigt.
- |0| (Box, die eine Nummer enthält)
Die Nummer entspricht dem aktuellen Keyframe: 0 entspricht dabei dem ersten Frame einer Animation, 10 dem letzten Frame einer Animation.
- Trans (not at light-source and F/X-box!)
Hier können Sie die Transparenz des aktuellen Objekts einstellen. Ein Wert von 0 heißt, daß Sie das Objekt vollständig sehen können, und es das darunterliegende Bildmaterial vollständig überdeckt. Ein Wert von 100 heißt, das Sie von dem Objekt nicht das Geringste sehen.

Die Anderen sind alle Objekt-spezifisch:

- Lichtquelle
Wenn sie auf "Lichteinstellungen" klicken, bekommen Sie ein detaillierteres Fenster mit folgendem Inhalt:
 - Rot \
 - Grün +- Setzt die Farbe der
 - Blau / Lichtquelle
 - Intensität
Setzt die Intensität der Licht-Quelle.
- Schwarz nicht aufhellen
Vermeidet, daß der schwarze Hintergrund eines Bildes aufgehellt wird. Er muß 100% schwarz sein: R=0 G=0 B=0
- Typ
Probieren Sie einfach alle Typen von Lichtquellen durch, um den besten für Ihre Zwecke zu finden.
- Textobjekt
 - Textur + "<"
Sie können die Textur für den Text in diesem Feld auswählen oder dafür einen Standard-ASL-filerequester benutzen, indem Sie auf "<" klicken.

- Format + "<"
Normalerweise stellt UConv das richtige Format selbstständig ein. Aber in manchen seltenen Fällen ist es nötig, hier etwas anderes einzustellen. Wenn Sie "CycleToMenu" nicht installiert haben, können Sie auch auf das Popup-Menü via "<" zugreifen.
- Text + "<"
Geben Sie den Text, der dargestellt werden soll, hier ein. Um den Font zu ändern, klicken Sie auf "<"
- Font
Sie können hier die Font-Größe ändern.
- Anim/Bild
Wie beim Textobjekt, nur ein paar Felder weniger.
- F/X-Box
 - F/X + "<"
Sie können den Effekt, den Sie in dem ausgewählten Bereich benutzen wollen, durch einen Klick auf "<" auswählen.
 - Optionen
Klicken Sie auf dieses Icon, um die Optionen für den ausgewählten Filter auszuwählen, falls welche existieren sollten.
- Löschen
Löscht alle Daten des aktuell aktiven Objekts.
- 0..10
Springt zu dem entsprechenden Keyframe.
- Preview
Führt ein Preview von insgesamt 100 Bildern durch - in Echtzeit!

Haben Sie all das verstanden und wissen Sie schon, wie Sie eigene Projekte realisieren können ? Nein ? Dann lesen Sie sich das
Tutorial~zum Anim-Publisher

durch.

1.22 Ausgangs-Teil

Ausgangs-Cycle-Gadget und Popup-Gadget

Hier können Sie auswählen, in welchem Format Sie die Bilder/Frames abspeichern lassen wollen. Wenn Sie ANIM5, ANIM7L oder ANIM7S wählen, können Sie optional die Anzahl der Farben für die zu speichernde IFF-Animation in einem Cyclegadget mit den Auswahlmöglichkeiten 32,256,HAM6,HAM8 auswählen, wobei die Auswahlmöglichkeit die Anzahl der Farben darstellt. Die Frame-Rate läßt sich bei den Optionen auswählen.

Erstes Bild

Wenn Sie dieses Button drücken, öffnet sich ein Filerequester, bei dem Sie den Dateinamen für die abzuspeichernden Datei(en) eingeben/auswählen können. Wenn Sie eine einzelne Datei abspeichern, wird UConv

die Datei unter exakt diesem Namen abspeichern, bei einer Bilderfolge wird noch ein Punkt und eine Nummer ergänzt (in der Formattierung, daß die Eingangsbilder hatten etwa: Eingansbild.0000 -> Ausgangsbild.0000
Eingansbild.007 -> Ausgangsbild.007

Optionen

Die Aufgabe dieses Gadgets ist abhängig von dem ausgewählten Speicherformat. Es gibt bis jetzt Optionsrequester für die folgenden Formate:

- ANIM5/ANIM7S/ANIM7L
Sie können die Nummer der Bilder pro Sekunde für die abzuspeichernde Animation hier eingeben.
- JPEG
Die JPEG-Qualität kann hier eingegeben werden. Die Vorgabe-Werte können in den "Einstellungen" oder mit "UCprefs" eingestellt werden.
- GIF
In dem Cycle-Gadget können Sie einstellen, ob Sie einzelne GIF-Dateien oder eine GIF-Animation speichern wollen.
Wenn "Interlaced" angewählt ist, dann wird das Bild in einem speziellen Format gespeichert, bei dem das Bild erst ganz grob und dann immer feiner aufgebaut wird (jeder IBrowse-Benutzer wird das kennen).
Wenn "Transparent (89a)" angewählt ist, wird ein sogenanntes GIF89a gespeichert, bei dem eine Farbe als transparent (durchsichtig) angesehen wird. Diese Funktion kann für Web-Sites sehr nützlich sein. Sie können die R, G und B-Werte entweder manuell einstellen oder auf "<" klicken und einen Bereich/Pixel auf dem Bild auswählen, so daß die Farbe einfach ausgelesen wird. In den meisten Fällen spart diese Funktion eine Menge Zeit und Arbeit.
Wenn Sie GIF-Animationen speichern, können Sie in zwei weiteren Felder etwas eingeben:
"Verz." stellt die Verzögerung zwischen zwei Frames dar.
"Schleifen" stellt die Anzahl der Wiederholungen der Animationen ein.
- Amiga-Icon
"Icons dithern" sorgt für schöner aussehende Icons beim Speichern.
- MPEG
"Beste Kompression" ergibt eine sehr gute Kompression bei MPEGs
"Beste Qualität" ergibt eine sehr gute Qualität bei MPEGs
"Standard" ist ein Kompromiss zwischen Beidem.
- TransferAnim
"TransferAnim dithern" sorgt für weichere Übergänge der Verläufe bei Animationen für IBrowse, AWeb and Voyager.

1.23 Map

Map

Wenn Sie auf dieses Button klicken, gelangen Sie in den Map-Editor, der dazu dient, HTML-Maps für das Internet zu erstellen, was für Web-Sites mit grafischer Oberfläche sehr nützlich sein kann, ist es doch schliesslich möglich Teile eines Bildes als Links zu kennzeichnen. HTML-Maps werden AFAIK von allen Amiga-Web-Browsern unterstützt - zumindest von den gängigen (IBrowse, AWeb, Voyager, AMosaic(?)). Eine HTML-Datei mit dem Namen <Bild>.html wird automatisch nach erfolgter Konvertierung erzeugt, falls Einträge existieren.

Hinzufügen

Fügt eine Box, die einen Link darstellen kann hinzu. Wenn Sie also auf dieses Button klicken, können Sie auf einer verkleinerten Version der Grafik den Bereich auswählen. Dies können Sie, indem Sie ein Rechteck wie in PPaint oder in DPaint zeichnen. Wenn Sie das Fenster schließen, übernimmt UConv den aktuell ausgewählten Bereich. Nachdem nun also ein Eintrag in die Liste aufgenommen wurde, können Sie im "Link"-Feld den Link ändern.

Löschen

Dies löscht den aktuell angewählten Eintrag aus der Liste der Links.

Seitenverhältnis bea.

Wenn diese Checkbox angewählt ist, wird UConv die Koordinaten der Eingangsdaten auf die Größe der Ausgangsdaten skalieren, falls Eingangs- und Ausgangsmaterial nicht in der Größe übereinstimmen sollten.

Ok & Abbruch

Wenn Sie auf "Ok" klicken, werden die aktuellen Einstellungen gespeichert, ein Klick auf "Abbruch" macht alle Änderungen seit dem Aufruf von Map rückgängig.

1.24 Verschiedenes

Verschiedenes

Hier können Sie eine Menge nützlicher Funktionen finden, die hier beschrieben sind.

Hilfe...

Zeigt diese Dokumentation an.

Leere HD-Buffer

Wenn der HD-Buffer (auch Cache genannt) nicht automatisch entleert wurde, können Sie den Cache hiermit entleeren.

Ultraplayer

Startet das externe Programm Ultraplayer, das folgende Formate abspielen/anzeigen kann:

MPEG Stream I - coole Kompression :-)

FLI - das alte PC-Format

XFA - für eXtra Fast Animations

ILBM - scroolt nach einem Klick in LowRes-Auflösung

bei abgeschaltetem Multitasking (dafür aber in PAL), was sehr

nützlich für ILBMs ist, die mit dem Titler-Loader erzeugt wurden, und mit dem ILBM-Saver abgespeichert wurden.

Filter-Editor

Öffnet den speziellen Filter-Editor. Nützlich für die Installation von Third Party-Filtern und für die Entwicklung derselben.

Anim-F/X

Öffnet den speziellen Anim F/X-Editor. Nützlich für die Installation von Third Party-Anim F/X und für die Entwicklung derselben.

1.25 Einstellungen

Einstellungen

Sie können UConv auf Ihre eigenen bevorzugten Einstellungen einstellen. Die verschiedenen möglichen Optionen werden hier kurz erklärt:

JPEG Qualität

Die JPEG Kompression basiert hauptsächlich auf dem Verlust mancher "unwichtiger" Details von Bildern. Hier können Sie diesen Verlust einstellen: Ein Wert von 100 hat die beste Qualität, aber die schlechteste Kompression. Wenn Sie Bilder verlustlos speichern wollen, dann benutzen Sie LJPEG oder IFF-24. Ein Wert von 50-75 hat noch eine für die meisten Anwendungen akzeptable Qualität.

Kompressionsverfahren

ILBM ist das wahrscheinlich populärste Bildformat auf dem AMIGA, da es den ersten echten Standard für Grafik auf dem AMIGA darstellte und mit einem damals einzigartigen Programm namens DPaint I eingeführt wurde - also hatten die anderen Programme keine andere Wahl, als dieses Programm zu unterstützen.. ILBM benutzt das Kompressionsverfahren Byterun 1, das einigermaßen gute Kompression bietet. Da einige ältere Programme dieses nicht unterstützen, kann man die Kompression auch abschalten.

Font

Wenn Sie auf "<" klicken, können Sie den Font für die fontsensitive Oberfläche (GUI) von UConv auswählen.

Eigener Screen

Wenn die Tiefe oder die Größe Ihres WB-Screens zu klein für UConv sein sollte, können Sie diese Option auswählen, um einen eigenen Screen für UConv öffnen zu lassen.

Fenster-Hintergrund

UConv bietet Ihnen vier verschiedene Hintergrundmuster (exakt zwei mit verschiedenen Farben) an. "Dither" dithert den Hintergrund des Fensters.

Preview

Hier können Sie einstellen, ob UConv bei angewählter "Preview"-Option bei jedem Einzelschritt ein Preview erstellen soll (Alles-Preview) oder nur, bevor ein Bild gespeichert wird (Speichern-Preview)

Farbreduktionsmode

Einige Formate unterstützen nicht mehr als 256 Farben oder sogar

weniger. Um Fehler zu vermeiden, rechnet UConv die Anzahl der Farben vor dem Abspeichern von Bildern oder Animationen herunter. Wenn Sie das nicht wollen, dann wählen Sie "Keine" an. "Floyd Steinberg" arbeitet für alle Reduktionen. "Ordered 256" und "Fast 256" arbeitet nur für Reduktionen auf 256 Farben. Falls nicht exakt 256 Farben gewünscht sind, wird Floyd-Steinberg benutzt. Ordered 256 ist ungefähr genauso schnell wie Fast 256, beide sind aber um Weiten schneller als "Floyd-Steinberg".

Cache-Verzeichnis

UConv benutzt nicht wie andere Programme Ihr Ram, um dort Grafik-Daten zu cachen, sondern ein Verzeichnis, das Sie hier auswählen können. Wenn Sie also das "Work/"-Verzeichnis nicht benutzen wollen, klicken Sie auf "Cache-Verzeichnis auswählen", um ein anderes zu wählen.

Speichern & Cancel

"Speichern" speichert die Einstellungen ab, wohingegen "Abbrechen" die Einstellungen nicht verändert. Einige Einstellungen zeigen erst nach einem Neustart von UConv Wirkung.

1.26 Das Rexx-Menü

The Rexx-Menu

Da UConv einen ARexx-Port bietet, hat es auch ein Menü, in dem Sie ARexx-Files für UConv einfach auswählen können. Wenn Sie auf eine Datei klicken, wird diese ausgeführt.

1.27 Laden, Speichern & Ikonifizieren

Laden

Hiermit können Sie UConv-Projekte laden, indem Sie sie im File-Requester auswählen.

Speichern

Hiermit können Sie UConv-Projekte speichern, indem Sie sie im File-Requester auswählen.

Ikonifizieren

Wenn Sie einen kleinen WB-Screen haben und UConv die Hauptfläche belegt, Sie aber mehr Platz brauchen, dann können Sie UConv ikonifizieren und mit einem Menü-Eintrag im Tools-Menü oder mit einem Doppelklick auf das AppIcon auf der WB wieder zurückholen.

1.28 Passwort und Registrierformular drucken..

Passwort eingeben

Sie können hiermit eine unregistrierte Version von UConv zu einer registrierten aufschließen. Nähere Informationen erhalten Sie mit einer Registration.

Registerformular drucken

Wenn Sie sich entschlossen haben, sich registrieren zu lassen, dann wählen Sie diesen Menü-Eintrag aus, um in einer komfortablen Oberfläche alles einzugeben, wobei Sie im "Preis"-Feld sehen können, wieviel Sie insgesamt bezahlen müssen bzw. wieviel Geld Sie schicken müssen.

1.29 ;-----

1.30 Tutorials

Tutorials

Hier können Sie einige Tutorials und Praxis-Workshops für die wichtigsten Teile von UConv finden, um die wichtigsten Teile von UConv richtig zu verstehen. Im Moment existieren folgende Tutorials:

Einfache Konvertierung

.

Einfache Konvertierung
"Extra"-features

.

Filter~und~Anim-F/X

.

Anim-Publisher

.

Map-Editor

1.31 Tutorial-Teil: Einfache Konvertierung

Tutorial - Wie Sie eine einfache Konvertierung für eine einzelne Datei ←
durchführen

Einzelne Bilder

Da viele Benutzer der V1.x ein Tutorial über dieses Thema verlangt haben, werde ich hier ein gutes und einfach zu verstehendes Tutorial über den einfachsten Typ von Konvertierung, den es gibt, hier geben.

Zuerst muß man wissen, was man konvertieren will. Lassen Sie uns das 24bit-UConv-logo nehmen, daß mit UConv kommt. Die Datei trägt den Namen

"Ultraconvlogo.brsh". Nachdem Sie UConv gestartet haben und den "Über"-Requester geschlossen haben, klicken Sie auf "Erstes Bild"

beim "Eingang". Nun öffnet sich ein Filerequester, in dem Sie die zu ←
konvertierende

Datei auswählen müssen, was in unserem Fall "Ultraconvlogo.brsh" ist. UConv wird das File nun als "ILBM" beim Eingang identifizieren. Wenn Sie auf die

unteren Eingabefelder schauen, sollte nun auch beim "Ersten Eingabebild" und ←
beim

"Letzten Eingabebild" der Dateiname zu sehen sein.

Der zweite Schritt ist es, ein Dateiformat auszuwählen, in das wir das File konvertieren wollen, und natürlich einen Dateinamen. Da wir ein JPEG-File speichern wollen, wählen wir also JPEG beim "Ausgang" aus und als "Erstes Bild"

beim Ausgang wählen wir ram:UCLogo.brsh aus. Ok, das wars auch schon. Klicken ←
Sie

nun auf "Konvertieren" und nach einigen Sekunden sollten Sie das JPEG-File in Ihrer Ram Disk finden können. Wenn Sie während der Konvertierung Previews machen wollen, sollten Sie das Feld "Preview" in der Fortschrittsanzeige mit einem Häkchen versehen.

Animationen

Nachdem wir nun einzelne Bilder erfolgreich konvertieren konnten, widmen wir uns nun den viel interessanteren Animationen. Lassen Sie uns mit einem Beispiel anfangen:

Wir haben als Ausgangsmaterial eine Animation namens "Amiga4ever.mpg" im Verzeichnis "Work:Mpeg/". Zwecks einer flüssigeren Abspielung wollen wir die Animation als ANIM5-Datei speichern. Wir wählen also zuerst wie bei ←
Einzelbildern

die Animation als "Erstes Bild" beim Eingang aus, wählen ANIM5 als Ausgabeformat und geben dann "ram:Amiga4ever.anim" als "Erstes Bild" beim Ausgang ein. Wenn Sie noch die Frame-Rate verändern wollen, dann klicken Sie auf "Optionen" im Aus ←
-

gabeteil. Dann klicken wir wieder auf "Konvertieren" und los gehts. Sie sehen, es ist genauso einfach wie eine Einzelbild-Konvertierung. Was etwas schwieriger ist, ist eine Einzelbild-Folge aus einer Animation zu erzeugen, was ←
folgendermaßen

bewerkstelligt werden kann:

Wir wiederholen alle Schritte, bis auf Konvertieren und geben als Ausgangsformat HAM8 an und geben als "Erstes Bild" beim Ausgang "ram:Amiga4ever.ham8" ein.

Nach einem Klick auf "Konvertieren" wird erst die MPEG-Animation zerlegt und ←
dann

die Einzelbilder gespeichert. Es wird dem Dateinamen noch ein Punkt und dahinter eine formatierte Nummer hinzugefügt, also z.B.:

- Amiga4ever.ham8.0001
- Amiga4ever.ham8.0002
- ..
- Amiga4ever.ham8.0100

1.32 Tutorial - Benutzung von Filtern und Anim-F/X

Tutorial - Benutzung von Filtern und Anim-F/X

Ultraconv ist nicht nur einfach ein simpler Konverter, der Bilder von einem Format ins andere wandelt, und evtl. noch die Helligkeit nachreguliert. Es hat tonnenweise Effekte für fast alle Zwecke. Wie man diese richtig nutzt, lernen Sie hier.

Als aller-erstes müssen wir die Effekte in zwei Gruppen aufteilen:

- Filter

Diese Filter ändern normalerweise ihr Wirken während der Konvertierung nicht (es ist möglich, dies zu realisieren, aber viel einfacher im Anim-F/X-Teil zu machen, also warum sollte sich jemand die Mühe machen?), so z.B. Aufhellen um 20% oder "Emboss" oder "Edge-Detect", um nur einige Klassiker zu nennen.

- Anim F/X

F/X steht für engl. effects, und diese animierten Effekte sind wirklich Effekte! Sie ändern Ihr Wirken während des Konvertiervorgangs und haben daher nicht im Verlauf einer Animation nicht

immer das gleiche Aussehen. Also sind Anim F/X viel komplexer als Filter je sein können.

Lassen Sie uns also im Folgenden zwei "Projekte" realisieren: Eines, das Filter und eines das Anim-F/X benutzt:

- Filter

Wir haben ein cooles Bild namens "Ultraconvlogo.brsh" und wollen den Emboss-Effekt darauf anwenden und dazu noch verwischen. Als erstes müssen wir natürlich wieder wie im vorherigen Tutorial alle Dateien eingeben.

Danach klicken wir einmal auf die "Filter"-Checkbox, so daß der Requester hochkommt und klicken dann im "Filter"-Lister den Effekt "Emboss" an, so daß er im "Ausgewählt"-Lister erscheint. Nun tun wir dasselbe mit "Verwischen". Nun kommt ein Requester, in dem wir die Verwischung in Pixeln eingeben müssen, wo wir mal 10 eingeben. Nun können wir auf "Preview" klicken, um einen ersten Eindruck von dem, was wir als Ergebnis bekommen, zu bekommen. Da wir mit dem Resultat noch nicht zufrieden sind, klicken wir auf den "Verwischen"-Effekt im rechten Lister und dann auf "Ändern" im Popup-Menü, um den Parameter zu verändern, auf "Löschen", um den Effekt zu entfernen, auf "Verschieben", um den Effekt vor den Emboss-Effekt zu verschieben (einfach auf die neue Position für den Filter klicken) und auf "Exit", wenn wir gar nichts verändern wollen. Nun schließen wir das Fenster und klicken auf konvertieren, und ein tolles Bild erwartet uns. Das ganze ist auch "Projects/Filter-Tutorial.UCP" abgespeichert.

- Anim F/X

Angenommen, Sie waren gerade in den Ferien und haben ein paar Sequenzen digitalisiert, und wollen in einem Teil geschickt ausblenden. Wählen Sie Eingangs- und Ausgangs-Files aus, und klicken Sie dann auf Anim-F/X, bis ein Requester hoch kommt, und wir die Anim-F/X auswählen können. Als kleinen Gag blenden wir das ganze mit immer größer werdendem Rauschen aus, und wollen gleichzeitig eine horizontale Welle in das Bild bringen. Wir wählen also zuerst "Rauschen ->" aus und dann Horiz Wave. Ok, dass wars bereits. Der Rest funktioniert genauso wie bei den Filtern. Nun müssen wir nur noch auf "Konvertieren" klicken und los gehts.

1.33 Tutorial - Mapeditor

Tutorial - Der Map-Editor

HTML-Maps, die mit dem Map-Editor erstellt werden können, werden häufig im Internet benutzt, um ein Bild in mehrere Teilbereiche aufzuteilen, die dann einen eigenen Link darstellen. Ein Bild zu "zerstückeln" und dann wieder mit HTML-Befehlen zusammenzumanschen ist nicht nur schwierig und zeitaufwendig, sondern erfordert auch längere Ladezeiten. Da ich selber einmal vor dem Problem stand, eine HTML-Map möglichst schnell und einfach zu erstellen, habe ich dieses Feature einfach in UConv eingebaut. Der Map-Editor erzeugt bei

vorhandenen Einträgen nach der Konvertierung automatisch ein komplettes HTML-File mit allem was dazu gehört und spart so ein Maximum an Zeit! Es existieren verschiedene Möglichkeiten, Teilbereiche zu definieren: Kreise, Polygone und Boxen. UConv unterstützt z.Zt. nur Boxen, was sich aber bei entsprechendem Interesse ändern kann. Im Normalfall reichen allerdings Boxen voll und ganz aus. Ok, also machen wir ein kleines Beispiel durch:

Wir wollen eine Map für das Ultraconvlogo.brsh erstellen und den schwarzen Teilbereich in der rechten oberen Ecke als Space.html, den UConv-Schriftzug als UConv.html und den Amiga-Schriftzug in der linken, oberen Ecke als Amiga.html definieren. Also wählen wir, wie schon in einem vorigen Tutorial beschrieben, Ultraconvlogo.brsh als Eingang aus und ram:UCLogo.gif als Ausgang und stellen GIF ein. Danach klicken wir auf das "Map"-Button auf der Hauptoberfläche und klicken dann auf "Hinzufügen" und grenzen dann das Amiga-Logo ein und ändern dann MYLINK_0.HTML nach "AMIGA.html". Das gleiche tun Sie mit dem UConv-Schriftzug und dem schwarzen Bereich und benennen Sie jeweils in "UConv.html" und "Space.html" um. Wollen Sie einen Bereich ändern, klicken Sie den jeweiligen Eintrag einmal zum ändern des Namens und ein zweites mal zum Ändern des Bereichs an. War doch ganz einfach, oder? Wir müssen nur noch das Fenster schliessen und dann noch auf "Konvertieren" klicken und dann wird auch schon das HTML-file erzeugt, dass dann mit jedem Browser betrachtet werden kann. Allen HTML-Freaks, die immer wieder mal Probleme mit Namensgebungen auf UN*X-Servern hatten, empfehle ich das Programm "HTMLFix" zu benutzen, daß von mir stammt und kostenlos ist. Zu finden auf meiner Homepage unter "Andere Programme.."

1.34 Tutorial - Der Anim-Publisher

Tutorial - How to use the power of Anim-Publisher
Der Anim-Publisher ist mit Sicherheit der mächtigste Teil von UConv NG, da es mit einigen unglaublichen Features Ihren AMIGA in neue Leistungsdimensionen zu einem unschlagbaren Preis-/Leistungsverhältnis versetzt - und Sie werden hier lernen, wie Sie diese Power nutzen können. Dieser Teil erlaubt es Ihnen bis zu 100 VERSCHIEDENE Animationen, Bilder, Licht-Effekte, Effekte und texturierte Texte auf einen Screen zu bringen, wobei sich Größe, Position, Transparenz uvm. im Verlauf der Animation voll animieren läßt (d.h. über 11 fixierte Stationen(=Keyframes), die nicht alle genutzt werden müssen, aber können). Und das alles AUF EINEM Bild oder in EINER Animation.

Also lassen Sie uns mit ein paar wichtigen Erklärungen und Definitionen anfangen, die Ihnen in diesem Tutorial sehr vertraut werden werden.

Keyframe - UConv hat 10 (um genau zu sein 11, wenn man auch die "Nullstellen" mitzählt) fixierte Positionen, die alle Informationen über das aktuelle Objekt enthalten. Die Daten werden objektorientiert abgespeichert, d.h. es werden keine absoluten Daten abgespeichert.

Objekt - Der Anim-Publisher arbeitet objektorientiert, so daß ein Object eine Lichtquelle, ein Bild oder eine Animation, ein Textobjekt oder eine F/X-Box sein.

Ok, da wir nun eine ungefähre Vorstellung davon haben, was der Anim-Publisher ist, fangen wir gleich mit einem kleinen Beispiel an: Wir wollen das UConv-Logo auf das UConv-Logo legen, aber in kleinerer Größe und mit Transparenz. Also wählen wir als Eingang Ultraconvlogo.brsh und klicken dann den Anim-Publisher an, wo wir auf "Anim/Bild" klicken, und anschließend eine Box im "Anim-Publisher ←

" zeichnen, die das Logo darstellen. Dann klicken wir auf "Optionen", um die ←
Einstellungen

vorzunehmen und wählen als Textur "Ultraconvlogo.brsh" aus, und stellen 40 bei "Trans" ein, was der Transparent entspricht. Das ganze ist auch als Projekt unter "Projects/AP-Tutorial-1.UCP" abgespeichert. Zerlegen wir das Ganze in Einzelschritte:

1. "Hintergrund"-Animation oder Bild als erstes/letztes Eingabebild eingeben
2. "Anim-Publisher" aktivieren
3. "Anim/Bild"-Objekt hinzufügen
4. Im "Anim-Publisher"-Fenster die Box zeichnen
5. Optionen auswählen
6. Datei und Transparenz eingeben
7. Anim-Publisher schliessen
8. Ausgang in Haupt-GUI eingeben
9. Auf "Konvertieren" klicken

Aber das ist doch viel zu langweilig für einen Amiga-User, also fahren wir mit einem ansprechenderen Beispiel fort:

Wählen wir also eine Animation aus, z.B. "Template.anmbrsh" aus. Dann noch das Eingangsformat auf "Anim-Brush" abändern, und, da die Animation recht klein ist, noch mit Skalieren auf die Größe 320x256 skalieren und dann wählen wir wieder den Anim-Publisher aus. Dann fügen wir in der rechten oberen Ecke eine Licht-Quelle hinzu, was fast genauso abläuft wie zuvor mit dem Anim/Bild-Objekt. Dann wählen wir die Optionen aus und wählen Keyframe 5 an, was wir mit den Pfeilen vorgenommen werden kann (< ; >). Dann klicken wir auf "Position ändern" und bewegen die Licht-Quelle zur unteren, linken Ecke, dann Keyframe 10 und bewegen die Lichtquelle in die Mitte. Danach klicken wir auf "Größe ändern" und bringen die Lichtquelle auf volle Größe. Dann schließen wir das Options-Fenster und klicken auf Preview um eine ungefähre Vorstellung von dem zu ←
bekommen,

was am Ende rauskommt. Dann müssen wir nur noch eine Ausgangs-Animation auswählen und auf "Konvertieren" klicken.. und los gehts! Das komplette Projekt ist unter "Projects/AP-Tutorial-2.UCP" abgespeichert.. leider sehen Lichtquellen auf derart vergrößerten Animationen nicht so toll aus - aber für ein Tutorial reichs :-) Probieren Sie auch unbedingt andere Licht-Typen aus!

Wenn Sie mehr Objekte einfügen wollen, sollten Sie diese einfach hinzufügen :-)
Lesen Sie auch unbedingt den
Referenz-Teil
des Anim-Publisher.

1.35 ;----

1.36 The ARexx-Port

The ARexx-Port

Ultraconv has an ARexx-Port called "UConv" which understands the following commands:

REQUESTER

Kurz: Öffnet einen Requester mit Titel, Body und Buttons

Syntax: REQUESTER <Title> <Buttons> <Body>

Bsp.: REQUESTER "UConv-request" "OK|CANCEL|Cooles_Hello_World!" "Hello world!"

Beschr.: Der erste Parameter ist der Titel des Requesters. Der zweite Parameter

enthält die Button-Daten. Jedes Button wird durch ein "|" vom anderen abgetrennt und der Body stellt den dritten Parameter.

QUIT

Kurz: Verlässt UConv ganz einfach

Syntax: QUIT

ICONIFY

Kurz: Ikonifiziert UConv ganz einfach

Syntax: ICONIFY

CONVERT

Kurz: Beginnt mit der Konvertierung.

Syntax: CONVERT

FIRSTINFILE

Kurz: Ändert das erste Eingabefile

Syntax: FIRSTINFILE <File>

Bsp.: FIRSTINFILE "Ultraconvlogo.brsh"

LASTINFILE

Kurz: Ändert das letzte Eingabefile

Syntax: LASTINFILE <File>

Bsp.: LASTINFILE "Ultraconvlogo.brsh"

FIRSTOUTFILE

Kurz: Ändert das erste Ausgabefile

Syntax: FIRSTOUTFILE <File>

Bsp.: FIRSTOUTFILE "Ultraconvlogo.brsh"

INFORMAT

Kurz: Ändert das Eingabe-File-Format

Syntax: INFORMAT <number>

Bsp.: INFORMAT 2

setzt BMP..

Beschr.: Setzt das Eingabe-File-Format. Jedes Format hat eine Nummer - beginnend mit ILBM als 1, fortgesetzt mit BMP als 2 usw. wie im Popup-Menü im Eingangsbereich.

OUTFORMAT

Kurz: Ändert das Ausgabeformat.

Syntax: OUTFORMAT <number>

Bsp.: OUTFORMAT 2

setzt HAM9..

Beschr.: Siehe INFORMAT

Die Requester aufrufen

Sie können einen Klick auf die Requester simulieren, indem Sie die Requester-Kommandos benutzen. Wenn Sie

ON als Parameter übergeben, dann erscheint der entsprechende Requester. Der zweite Parameter NOGUI sorgt bei Angabe für ein Ändern ohne Berücksichtigung auf der GUI. Es existieren folgende Requester:

SCALEREQ - Für die Skalieren-Checkbox
 ROTATEREQ - Für die Rotieren-Checkbox
 DITHERREQ - Für die Dithering-Checkbox
 FILTERREQ - Für die Filter-Checkbox
 ANIMFXREQ - Für die Anim-F/X-Checkbox
 ANIMPUBREQ - Für die Anim-Publisher-Checkbox

FILEDIRSREQ

Kurz: Ändert den Mode der Konvertierung, Dateien oder Verzeichnisse
 Syntax: FILEDIRSREQ FILES/DIRS
 Bsp.: FILEDIRSREQ DIRS

MAPEDITREQ

Kurz: Öffnet das Map-Editor-Fenster
 Syntax: MAPEDITREQ
 Bsp.: MAPEDITREQ

SOPTIONSREQ

Kurz: Öffnet das Ausgangs-Options-Fenster
 Syntax: SOPTIONSREQ
 Bsp.: SOPTIONSREQ

ASAVHO

Kurz: Setzt den Speichermodus für IFF-ANIMs
 Syntax: ASAVHO <mode>
 Bsp.: ASAVHO 2
 Beschr.: Dies setzt die Anzahl der Farben für IFF-Anims bei im Ausgangsbereich. Es existieren folgende Modes:
 Mode: 1 2 3 4
 Farb-mode: 32 256 HAM6 HAM8

FILTNUM

Kurz: Gibt die Anzahl der verfügbaren Filter zurück.
 Syntax: FILTNUM

ANIMFXNUM

Kurz: Gibt die Anzahl der verfügbaren Anim-F/X zurück.
 Syntax: ANIMFXNUM

FILTNAME

Kurz: Gibt den Namen des bei der Zahl indizierten Filters zurück.
 Syntax: FILTNAME <filtnum>
 Bsp.: FILTNAME 1
 name=result
 Beschr.: Bitte versuchen Sie nicht, Namen von Filtern unter 0 und über FILTNUM-1 herauszubekommen - es wird zu einem Crash führen (zu ↔ 99,99%!)

ANIMFXNAME

Kurz: Gibt den Namen des bei der Zahl indizierten Anim-F/X zurück.
 Syntax: ANIMFXNAME <animfxnum>
 Bsp.: ANIMFXNAME 1
 name=result

Beschr.: Bitte versuchen Sie nicht, Namen von Anim-F/X unter 0 und über ANIMFXNUM-1 herauszubekommen - es wird zu einem Crash führen (zu ← 99,99%!).

FILTCSTAT

Kurz: Ändert den Status eines Filter.

Syntax: FILTCSTAT <filtobj> <filternum> <req>

Bsp.: FILTCSTAT 0 1 ""

Beschr.: Diese Funktion ist ziemlich mächtig. Sie können den Status eines Filter-Objekts damit verändern. UConv bietet um die FILTNUM*2 filtobjs, so daß Sie genug Plätze für die meisten Anwendungen haben sollten. Sie müssen bei einem filtobj von 0 anfangen und dann mit 1 weitermachen.. wenn kein Filter an einer Stelle existieren sollen, dann müssen Sie als filternum -1 angeben. Der Inhalt des Requesters ist <req>.

ANIMFXCSTAT

Kurz: Changes the status of an animfx-entry

Syntax: ANIMFXCSTAT <animfxobj> <animfxnum> <req>

Bsp.: ANIMFXCSTAT 0 1 ""

Beschr.: Diese Funktion ist ziemlich mächtig. Sie können den Status eines Anim-F/X-Objekts damit verändern. UConv bietet um die ANIMFXNUM*2 animfxobjs, so daß Sie genug Plätze für die meisten Anwendungen haben sollten. Sie müssen bei einem animfxobj von 0 anfangen und dann mit 1 weitermachen.. wenn kein Anim-F/X an einer Stelle ← existieren sollen, dann müssen Sie als animfxnum -1 angeben. Der Inhalt des Requesters ist <req>.

GETFILTSTAT

Kurz: Gibt den Status eines filtobj als Ergebnis zurück

Syntax: GETFILTSTAT <filtobj>

Bsp.: GETFILTSTAT 0
status=result

GETANIMFXSTAT

Kurz: Gibt den Status eines animfxobj als Ergebnis zurück

Syntax: GETANIMFXSTAT <animfxobj>

Bsp.: GETANIMFXSTAT 0
status=result

GETCFILTNUM

Kurz: Gibt die Anzahl der benutzten filtobjs zurück

Syntax: GETCFILTNUM

Bsp.: GETCFILTNUM
chosen=result

GETCANIMFXNUM

Kurz: Gibt die Anzahl der benutzten animfxobjs zurück

Syntax: GETCANIMFXNUM

Bsp.: GETCANIMFXNUM
chosen=result

GETASLFILE

Kurz: Öffnet einen ASLFile-Requester und gibt das Ergebnis zurück.

Syntax: GETASLFILE <title> <standard-file>

Bsp.: GETASLFILE "Choose_an_icon_file!" "Ram Disk:disk.info"

file=result

GETASLPATH

Kurz: Öffnet einen ASLPath-Requester und gibt das Ergebnis zurück.
Syntax: GETASLPATH <title> <standard-path>
Bsp.: GETASLPATH "Choose_a_path!" "Ram Disk:"
path=result

OPENPROGRESSBAR

Kurz: Öffnet und initialisiert ein Progress-Bar-Objekt.
Syntax: OPENPROGRESSBAR <pgbobj> <title>
Bsp.: OPENPROGRESSBAR 1 "Bitte einen Moment Geduld.. konvertiere Datei"
Beschr.: UConv erlaubt Ihnen bis zu 9 Progressbar-objects (pgbobjs) zu öffnen. Sie müssen darauf achten, dass Sie eine Nummer zwischen 1 und 9 (incl.) wählen - ansonsten wird keine Progress-Bar geöffnet.

SETPROGRESSBAR

Kurz: Setzt die Prozent-Anzeige und den Text eines geöffneten Progress-Bar-Objekts
Syntax: SETPROGRESSBAR <pgbobj> <percent> <text>
Bsp.: SETPROGRESSBAR 1 44 "Already finished process at 44% .."

CLOSEPROGRESSBAR

Kurz: Schließt eine Prozent-Anzeige
Syntax: CLOSEPROGRESSBAR <pgbobj>
Bsp.: CLOSEPROGRESSBAR 1
Beschr.: Diese Funktion sollte vor Ende eines ARexx-Skripts aufgerufen werden.

UCVERSION

Kurz: Gibt den Versions-String zurück von UConv zurück.
Syntax: UCVERSION

NEEDEDTIME

Kurz: Gibt die benötigte Zeit für die letzte Konvertierung zurück.
Syntax: NEEDEDTIME

MAKECOLUMN

Kurz: Erzeugt eine Spalte mit einer vorgegebenen Breite.
Syntax: MAKECOLUMN <width> <string>
Bsp.: MAKECOLUMN 10 "Ich probiere das Teil nur mal aus :-)"
col=result
.. gibt Folgendes zurück: "Ich probie"

GETLASTWIDTH

Kurz: Gibt die zuletzt gemessene Breite während der Konvertierung zurück.
Syntax: GETLASTWIDTH

GETLASTHEIGHT

Kurz: Gibt die zuletzt gemessene Höhe während der Konvertierung zurück.
Syntax: GETLASTHEIGHT

SETSCALE

Kurz: Setzt die Parameter des Skalieren-Objekts.
Syntax: SETSCALE <w> <h> <type> <Seitenverhältnis beachten>
Beschr.: w: Setzt den Breiten-Parameter

h: Setzt den Höhen-Parameter
 type: 0 für "Größe in Pixeln"
 1 für "Um Faktor"
 2 für "Prozentual"
 Seitenverhältnis beachten: Angewählt, wenn 1 gesetzt ist, 0 für nicht ←
 angewählt.

Bsp.: SETSCALE 320 256 0 1

STRINGREQUESTER

Kurz: Öffnet den String-Requester mit Titel und zwei buttons
 Syntax: STRINGREQUESTER <title> <ok> <cancel> <description>
 Beschr.: title: Der Titel des Requesters
 ok: Inhalt des OK-Buttons
 cancel: Inhalt des Abbrechen-Buttons
 description: Beschreibung.

Bsp.: STRINGREQUESTER "Hello_world!" "Okee!" "NO!" "Enter something here:"

FORMATTEDNUM

Kurz: Formatiert eine Nummer mit einem gegebenen format-string
 Syntax: FORMATTEDNUM <num> <format-string>
 Beschr.: num: die Nummer
 format-string: # für Nummer oder ein Leerzeichen
 0 für Nummer oder 0

Bsp.: FORMATTEDNUM 1890 "0 # # # #"
 Gibt folgendes zurück: 0 1 8 9 0

POPUPMENU

Kurz: Öffnet ein Popup-Menü unterhalb des aktuellen Maus-Zeigers.
 Syntax: POPUPMENU <items>
 Beschr.: Jedes Element muß vom anderen durch ein "|" getrennt sein.
 Als Ergebnis wird das ausgewählte Element zurückgeliefert. 0 ist das ←
 erste
 Item, 1 das nächste usw.

Bsp.: POPUPMENU "Eines|dieser|Buttons|drücken"

BLOCKMAINGUI

Kurz: Blockier die Hauptoberfläche.
 Syntax: BLOCKMAINGUI ON/OFF
 Bsp.: BLOCKMAINGUI ON

SETROTATE

Kurz: Setzt den Parameter für den "Drehen"-Operator.
 Syntax: SETROTATE <Winkel>
 Bsp.: SETROTATE 65
 Dreht das/alle Bilder um 65 Grad.

SETDITHER

Kurz: Setzt den Parameter des Dithering-Operators
 Syntax: SETDITHER <amount of colors>
 Bsp.: SETDITHER 256
 Reduziert alle Farben auf eine Anzahl von 256.

1.37 Häufig gestellte Fragen über UConv

FAQ

Dieses FAQ beinhaltet nicht allzu viele Fragen, da UConv NG 2.0 nicht vor dem Schreiben dieses FAQ verfügbar war. Ein aktuelles FAQ kann auf meiner Homepage oder in einer der nächsten Versionen von UConv NG gefunden werden. ←

GIF-Anim Kit funktioniert nicht

Sie scheinen eine veraltete Version installiert zu haben. Eine aktualisierte Version gibt es auf

meiner~Homepage
oder benutzen

Sie ganz einfach UConv NG..

Mein Passwort funktioniert in der englischen Version nicht

Es gibt einen kleinen aber fiesen Bug in V1.6. Geben sie ganz einfach die Daten in folgender Reihenfolge ein(der "Bug" wurde in den NG Versionen behoben):

Geben Sie Ihren "Firma"-Eintrag in die erste Zeile ein.

Geben Sie Ihren "Name"-Eintrag in die zweite Zeile ein.

Geben Sie Ihren "Passwort"-Eintrag in die dritte Zeile ein.

Klicken Sie auf OK! Es sollte nun funktionieren.

Wird es eine A\Box oder PowerUP-Version geben ?

Ja und nein. Ich plane eine A\Box-Version. Eine PowerUP-Version wird auch folgen, wenn sich genügend Leute registrieren lassen, und den Wunsch einer PowerUP-Version äußern.

Welche Files brauche ich, um das GIF-Speichermodul nutzen zu können

Sie brauchen:

- gfx/conv/WhirlGIF201.lha
- gfx/pbm/ppmbin1.lha

entpacken diese aus dem Aminet erhältlichen Archive und kopieren ppmtogif und WhirlGIF ins Commands/-Verzeichnis von Ultraconv. Fertig! (Aus lizenzrechtlichen Gründen kann das leider nicht anders realisiert werden).
