

DROPOUT-KILLER_DE

ELASTIC IMAGES.

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> DROPOUT-KILLER_DE		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY	ELASTIC IMAGES.	December 28, 2022	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	DROPOUT-KILLER_DE	1
1.1	Dropout-Killer V2.01 [Beta 2] [Beta 2] - @25.06.2000 by ELASTIC IMAGES.	1
1.2	Dropout-Killer V2.01 [Beta 2] - @25.06.2000 by ELASTIC IMAGES.	1
1.3	einführung	2
1.4	voraussetzungen	4
1.5	rechtliches	4
1.6	installation	4
1.7	benutzung	7
1.8	share-ware	11
1.9	bekannte fehler	12
1.10	unbekannte fehler	13
1.11	zukünftiges	13
1.12	weitere programme	14
1.13	wünsche	15
1.14	programm-geschichte	16
1.15	autor	16
1.16	danksagungen	17
1.17	Dropout-Killer V2.01 [Beta 2] - @25.06.2000 by ELASTIC IMAGES.	17
1.18	introduction	19
1.19	requirements	20
1.20	legal stuff	20
1.21	how to install	20
1.22	how to use it	23
1.23	shareware	25
1.24	known bugs	27
1.25	unknown bugs	27
1.26	the future	27
1.27	more stuff	28
1.28	wishes & suggestions	29
1.29	history	30
1.30	the author	30
1.31	thanks to...	31

Chapter 1

DROPOUT-KILLER_DE

1.1 Dropout-Killer V2.01 [Beta 2] [Beta 2] - @25.06.2000 by ELASTIC IMAGES.

```

/                                                                                               /|
##### |
#                                                                                               # |
#                               WILLKOMMEN - WELCOME                                           # |
#                               _____                                                    # |
# |                               |                               |                               | # |
# | Dropout-Killer V2.01 [Beta 2] - @25.06.2000 by ELASTIC IMAGES. | # |
# |_____ |                               |                               |                               | # |
#                                                                                               # |
#####/

```

Bitte wählen Sie Ihre Sprache aus...
Please select your language...

Deutsch

English

1.2 Dropout-Killer V2.01 [Beta 2] - @25.06.2000 by ELASTIC IMAGES.

Dropout-Killer V2.01 [Beta 2] - ©25.06.2000 by ELASTIC IMAGES.
Alle Rechte vorbehalten !!!

Einführung
Wieso, warum, weshalb ???

Voraussetzungen
Was brauch´ ich ???

Rechtliches

Das liebe Gesetz...

Installation
Wohin gehört was ???

Benutzung
Und wie funktioniert´s ???

Shareware
Schähr... Scharr... Wer ???

Bekannte Fehler
Nix klappt !!?

Unbekannte Fehler
Klappt´s nich´ ???

Zukünftiges
Demnächst in diesem Theater...

Weitere Programme
Und was gibt´s noch ???

Wünsche / Kritik
Wünsch´ Dir was...

Programm-Geschichte
Lang, lang ist´s her...

Der Autor
Wer hat das verbrochen ???

Danksagungen
Wer hat wie geholfen ???

Aktuelle Software-Entwicklungen für Movieshop und SoundFX
(@ by Stefan Kost), sowie aktuelle Info´s zum Thema Amiga
und Video und vieles Andere finden Sie im WWW unter:

```

/_____/
##### |
#      # |
#  http://home.wtal.de/elasticimages  # |
#      # |
#####/

```

Schauen Sie doch mal rein.....

1.3 einführung

EINFÜHRUNG:

=====

Ab und zu geschieht es, daß das eine oder andere Bild (Halbbild) nicht korrekt ←
von Moviestop
aufgezeichnet wird. Dies ist (hurra !) mal kein Fehler von Moviestop, sondern ←
liegt an der
Übertragung des Videosignales.
Das Videosignal kommt in der Regel von einem Videorecorder oder einer Camera, ←
das heißt von
einem Magnetband (meistens analog). Von dort aus wird es vom Recorder/Camera- ←
Kopf gelesen,
elektronisch aufbereitet und schließlich über ein Kabel in den Rechner (die VLab ←
-Motion oder
Draco-Motion) eingespielt.
Dies ist ein langer Weg, auf dem viele Dinge passieren können, die das ←
Videosignal in einer
Art beeinträchtigen, die es dem Rechner unmöglich macht, ein sauberes Bild ←
aufzuzeichnen.
Sei es, daß das Bandmaterial sog. Dropouts aufweist (tut fast jedes Band !), daß ←
der Lese-
kopf der Camera/des Recorders verschmutzt ist, der Bandlauf nicht 100%ig stimmt, ←
u.s.w.

Was kann man nun dagegen tun ???

Die Antwort ist sowohl einfach als auch schmerzlich: NICHTS !!! - Oder doch ???

man kann z.B. die defekte Bandstelle nochmals digitalisieren und hoffen, daß es ←
diesmal
klappt. Falls ja, dann ersetzt man eben die defekten Bilder durch die neuen und ←
gut.
Doch was tun, wenn das nicht klappt ???
Nun, man kann auch einfach die defekten Bilder ersatzlos löschen. Dabei muß man ←
dann
allerdings in Kauf nehmen, daß der Film hinterher an der betreffenden Stelle ←
mehr oder
weniger stark ruckelt (je nach Bewegung).

Doch es geht auch (fast) ruckelfrei:

Das vorliegende Programm ersetzt defekte Bilder durch 'heile' Bilder. Doch woher ←
nimmt
man heile Bilder, wenn keine da sind ???
Ganz einfach: Man sucht die defekte Szenenstelle und nimmt vom vorhergehenden ←
Vollbild das
letzte (das zweite) Halbbild und von dem Bild, daß der Fehlerstelle folgt, das ←
erste Haöbbild.
Dann setzt man diese beiden Bilder zu einem Vollbild zusammen und fügt das Ganze ←
an der
Fehlerstelle ein. Voila.

Diese Vorgehensweise hat den Vorteil, daß sie auch bei Szenen einigermaßen gut ←
funktioniert,
in denen schnelle Bewegungen oder Kameraschwenks vorkommen.
Je nach Bildinhalt fällt es dem Auge hinterher nicht (oder kaum) auf, daß da ←
'etwas nicht
stimmt'.

1.4 voraussetzungen

VORAUSSETZUNGEN:

=====

Um mit diesem Programm fehlerfrei arbeiten zu können benötigen Sie folgende ↔
Konfiguration:

HARDWARE:

- Amiga oder DraCo-Computer
oder höher
- AGA-Chipsatz
- OS 3.0 oder höher
- VLab-Motion oder DraCo-Motion
- ca. 1 MB freies RAM (für temporäre Dateien)
- Grafikkarte (optional)

SOFTWARE:

- Moviestop Version 4.3 ↔
- rexxreqtools.library *
- rexxsupport.library *
- rexxarplib.library *
- rexxtricks.library *
- triton.library *
- tritonrexx.library *
- rexxapp.library *

*: Alle Libraries ↔
sindrechtlichen Gründen
NICHT im Archiv ↔
enthalten, können
jedoch z.B aus dem ↔
Aminet oder von
meiner Homepage ↔
heruntergeladen ↔
werden.

1.5 rechtliches

RECHTLICHES:

=====

Dieses Programm unterliegt den AFD-Copyright-Bestimmungen.
Lesen Sie bitte hierzu die Datei 'AFD-COPYRIGHT.de.txt' oder öffnen Sie die
Datei 'AFD-COPYRIGHT.de.htm' mit einem beliebigen Internet-Browser.

Die UNREGISTRIERTE SHAREWARE-Version des Programmes darf und soll KOSTENLOS ↔
(!!!)
kopiert und weitergegeben werden.

DIE WEITERGABE UND/ODER VERÄNDERUNG DER KEYFILES IST STRENGSTENS UNTERSAGT
UND WIRD IN JEDEM FALL STRAFRECHTLICH VERFOLGT, DA DIES EINER ILLEGALEN ↔
RAUBKOPIE
GLEICHKOMMT !!!!!

1.6 installation

INSTALLATION:

=====

Da leider auch für mich der Tag nur 24 Stunden hat (besser wären 60-80 Stunden ↵
;-)), gibt's
bisher leider noch kein Installer-Script, sodaß die Installation 'von Hand' ↵
erfolgen muß.
Dies ist aber nicht weiter problematisch, da das Archiv bereits alle nötigen ↵
Unterverzeich-
nisse enthält.

Vorgehensweise:

=====

Entpacken Sie das Archiv in ein beliebiges Verzeichnis (am besten ins RAM:).
Für alle, die nicht mit der Benutzung des LHA-Packers vertraut sind, hier der ↵
nötige Entpack-
Befehl (ich gehe davon aus, daß sich das Archiv in 'RAM:' und LHA in Verzeichnis ↵
'C:' befindet):

- Öffnen Sie die Shell (ein CLI-Fenster tut's auch...)
- Wechseln Sie mit dem Befehl 'CD RAM:' in die Ram-Disk
- Geben Sie im Shell-Fenster ein: LHA X ARCHIV.LHA (ARCHIV.LHA ist dabei der ↵
Name des
Programmarchives).
Die entpackten Dateien befinden sich kurze Zeit später ebenfalls in der Ram- ↵
Disk.
- Kopieren Sie den Inhalt des gesamten Verzeichnisses mit dem Befehl
COPY FALCON'S_MS-TOOLS TO .../MOVIESHOP/MACROS ALL in Ihr Moviestop- ↵
Verzeichnis, wobei
Sie die Angabe '...MOVIESHOP...' entsprechend Ihrer Moviestop-Installation ↵
ändern müssen.
Wenn sich also z.B. Ihr Moviestop auf der Festplatte 'DH2' im Verzeichnis ↵
'VIDEO' befindet,
dann lautet der Kopierbefehl: COPY FALCON'S_MS-TOOLS TO DH2:VIDEO/MOVIESHOP/ ↵
MACROS ALL

Wer möchte, kann dieser Befehlszeile noch die Option 'QUIET' anhängen. Dann ↵
werden die
kopierten Dateien nicht aufgelistet.

BITTE BEACHTEN SIE DIE UNTERSTRICHTE '_', BZW. BINDESTRICHE '-' IM DATEINAMEN ↵
!!!

Es sollten sich nun in Ihrem Macros-Verzeichnis folgende Unterverzeichnisse ↵
befinden:

```
... MOVIESHOP/MACROS/FALCON'S_MS-TOOLS/EXE
...      "      "      "      "      /HELP
...      "      "      "      "      /KEYFILES
...      "      "      "      "      /PREFS
...      "      "      "      "      /LOCALE
...      "      "      "      "      /TOOLS
```


HINWEISE: Im Verzeichnis .../LOCALE/ befinden sich die Cataloge der Movieshop- ←
Tools. ←

Falls Sie die englische Sprache bevorzugen, löschen Sie einfach die
entsprechende Catalog-Datei, da alle Tools intern englisch 'sprechen' ←

Die Datei 'Dropout-Killer.GUI' muß sich ebenfalls in einem ←
Verzeichnis

befinden, in dem Prefs-Dateien untergebracht sind, da ansonsten keine
Programmoberfläche vorhanden ist und das Programm mit einer ←

Fehlermeldung
abbricht.

Die GUI-Datei darf AUF KEINEN FALL verändert werden, da dies den ←
selben Fehler
zur Folge hätte.

PROGRAMM-STARTER:
=====

Prinzipiell könnten Sie die MS-Tools alle ins Macro-Verzeichnis von Movieshop ←
kopieren, jedoch

würden dann natürlich die oben genannten Verzeichnisse nicht gefunden.

Aber keine Angst... meine Programme suchen auch in den folgenden Verzeichnissen ←
nach evtl.

benötigten Dateien:

... MOVIESHOP/MACROS	====>	Hier werden auch Guides und Keyfiles gesucht.
... MOVIESHOP	====>	Auch hier werden die oben genannten Dateien ← gesucht.
... MOVIESHOP/HELP/	====>	Anleitungs-Dateien (Guides) sucht das Programm ← auch hier.
ENVARC:MOVIESHOP	====>	Hier werden nur Prefs-Dateien gesucht.
SYS:LOCALE/CATALOGS	====>	Hier werden auch Catalog-Files gesucht.
SYS:S	====>	Evtl. vorhandene Keyfiles werden auch dort ← gefunden.
LOCALE:HELP/	====>	Guides können aber auch hier untergebracht ← werden.

Die Datei 'Dropout-Killer.GUI' muß sich ebenfalls in einem Verzeichnis befinden, ←
in dem

Prefs-Dateien untergebracht sind, da ansonsten keine Programmoberfläche ←
vorhanden ist

und das Programm mit einer Fehlermeldung abbricht.

Die GUI-Datei darf AUF KEINEN FALL verändert werden, da dies den selben Fehler ←
zur

Folge hätte.

Ich habe mich entschlossen, meine MS-Tools über einen Programmstarter aufzurufen ←
, weil:

- das Benutzer-Menü nur eine begrenzte Anzahl von Einträgen 'verdauen' kann und ←
ich
mittlerweile so viele Tools entwickelt habe, daß mein Menü überlaufen würde.

- die MS-Tools somit alle in einem eigenen Unterverzeichnis untergebracht sind, und man (z.B. bei Updates) nicht lange suchen muß, um ein bestimmtes Tool zu finden. Man ersetzt einfach eine alte durch eine neue Datei... und es läuft.

INSTALLATION DES PROGRAMM-STARTERS:

=====

- Zuerst kopieren Sie die Datei 'FALCON's MS-Tools' ins Verzeichnis ...MOVIESHOP /MACROS.
- Nun öffnen Sie in Movieshop das Fenster 'MACROS' und klicken auf den Schalter 'NEU'.
Den Schalter 'ALIAS/SCRIPTDATEI' stellen Sie auf 'SCRIPTDATEI'.
- Klicken Sie jetzt auf den Schalter 'AUSWAHL' und wählen Sie aus dem Dateurequester die Datei 'Falcon's MS-Tools' aus. in der unteren Zeile des Fensters sollte jetzt 'MACROS/Falcon's MS-Tools' zu lesen sein. Falls nicht, klicken Sie auf den Schalter 'LÖSCHEN' und beginnen von vorne.
- In die 1. Eingabezeile geben Sie nun den Namen ein, unter dem der Programmstarter für die MS-Tools später im Benutzermenü erscheinen soll. Ich empfehle - natürlich 'Falcon's MS-Tools'.
- Falls gewünscht, können Sie in der 2. Eingabezeile noch eine Tastenkombination (Hotkey) eingeben, mit der der Programmstarter ebenfalls aufgerufen werden kann (z.B. 'alt f', etc.).
- Nun setzen Sie noch ein Häkchen bei 'MENÜ', um diesen Eintrag auch aus dem Benutzer-Menü heraus aufrufen zu können und klicken dann auf 'SPEICHERN ALS...', um die neuen Menü-Einstellungen zu aktivieren.
- Jetzt können Sie das Macro-Fenster wieder schließen.
- FERTIG. Nun können Sie alle MS-Tools bequem über einen Auswahlrequester starten, indem Sie den Programm-Starter aufrufen und dann das gewünschte Tool einfach anklicken.

1.7 benutzung

BENUTZUNG:

=====

- Starten Sie Movieshop und öffnen Sie ein Projekt, bzw. legen Sie ein neues Projekt an.
- Nun wählen Sie (mit einem kurzen Mausklick) aus dem Szenenfenster die Szene aus, in der sich das defekte Bild befindet.
- Jetzt starten Sie den Dropout-Killer, der daraufhin seine Programmoberfläche öffnet.

HAUPTFENSTER:

=====

Alle im Programmfenster befindlichen Schalterfunktionen können Sie wahlweise auch über die Hotkeys (den unterstrichenen Buchstaben im jeweiligen Schalter) oder auch per Pull-Down Menü aufrufen.

- Im oberen Fensterbereich werden der Name des aktuellen Movieshop-Projektes und dessen JPEG-Qualität, sowie der Name und die Spielzeit der aktuell ausgewählten Szene angezeigt.
- Die Liste (Markierte Bilder) zeigt die von Ihnen gewählten Szenenpositionen an.
- In der Gruppe 'Markierungen' befinden sich folgende Schalter (die Buchstaben im Klammern geben den jeweiligen Hotkey an):

Markierung hinzufügen (H):

Ein Klick auf diesen Schalter legt die aktuelle Szenenposition in der Markierungs-Liste ab.

Markierung entfernen (E):

In der MARKierungs-Liste kann mit der Maus oder den Tasten 'Cursor hoch', bzw. 'Cursor runter' jede Markierte Position selektiert werden. Das entsprechende Bild wird dann über den Ausgang der VLab-Motion (DraCo-Motion) zur Kontrolle angezeigt. Falls die Menüoption 'Einstellungen/Sicherheitsabfragen' aktiviert (abgehakt) ist, so fragt das Programm nach, ob Sie den Eintrag auch wirklich löschen wollen.

Alle Entfernen (A):

Der gesamte Inhalt der Markierungs-Liste wird gelöscht. Bei aktivierter Option 'Sicherheitsabfragen' erfolgt hier ebenfalls eine Sicherheitsabfrage.

- In der Gruppe 'Szenensteuerung' befinden sich Schalter, um die Szene bildweise durch-zublättern. Im Feld 'Position' wird die aktuelle Szenenposition als Zeit und Bildnr. angezeigt. Mit dem Schieberegler (oder den horizontalen Cursortasten) kann in der Szene hin- und hergescrollt werden.

1. Halbbild (1):

Ein Klick auf diesen Button zeigt das jeweils 1. Halbbild (ungerade) an.

2. Halbbild (2):

Wenn Sie hier klicken, wird das 2. Halbbild (gerade) angezeigt.

Neue Szene (N):

Wenn Sie eine andere Moviestop-Szene bearbeiten wollen, so klicken Sie diesen ↔
Schalter
an. Es öffnet sich dann das Moviestop-Szenenfenster, in dem Sie die neue Szene ↔
einfach
anklicken. Anschließend klicken Sie im Programmrequester den 'Weiter'-Schalter ↔
an, um
die neue Szene zur Bearbeitung zu aktivieren.
Falls die neue Szene weniger als 2 Bilder hat oder es sich um eine ↔
Szenengruppe handelt,
so zeigt Ihnen dies das Programm im Kopfbereich an. Sie können dann keine ↔
Markierungen
setzen oder eine Berechnung starten.
Auch der Scroller wird deaktiviert.

- Unter der 'Programm'-Gruppe finden Sie folgende Funktionen:

Über... (Ü):

Öffnet ein Fenster mit Programminformationen. Hier wird auch der ↔
Programmstatus
(registriert/unregistriert) angezeigt.

Online-Hilfe (O):

Öffnet diese Programmanleitung in einem eigenen Fenster auf dem Moviestop-
Bildschirm. Beachten Sie jedoch, daß für die korrekte Funktion 'Amigaguide' ↔
oder
'Multiview' auf Ihrer Systempartition im 'Utilities'-Verzeichnis installiert
sein muß.

Ikonifizieren (I):

Dieser Schalter verkleinert das Programmfenster bis auf die Titelzeile. Alle
Eingaben und Einstellungen werden gespeichert.
Um das Programmfenster wieder zu öffnen, klicken Sie in der Titelzeile das
Schließsymbol an.

Berechnung starten (S):

Dies ist wohl der wichtigste Schalter des Programmes...

Mit ihm wird schließlich die neue Szene erzeugt. Dazu öffnet das Programm eine ↔
neue

Schnittliste und legt dort nacheinander die berechneten Szenenteile ab.

Zum Schluß wird noch der zuvor extrahierte Audiotrack dazugelegt und aus der
Schnittliste wird eine neue Szene erzeugt.

Die Szenenberechnung kann jederzeit mit dem 'Abbruch'-Schalter in der Verlaufs ↔
-
anzeige gestoppt werden. Es werden alle temporären Daten gelöscht.

Falls Sie im Menü 'Einstellungen' den Punkt 'Originale löschen' aktiviert ↔
haben,

wird Ihre alte (defekte) Szene durch die reparierte ersetzt.

Ansonsten erhält die neue Szene den Namen der alten, gefolgt von dem Zusatz
'_NEU'.

PULL-DOWN MENÜ:

=====

Alle Funktionen des Programmfensters können auch über das Pull-Down Menü aufgerufen werden. Zusätzlich bietet das Menü weitere Funktionen, die nicht im Fenster verfügbar sind. Die einzelnen Menüpunkte können alternativ auch über Hotkeys aufgerufen werden, indem die entsprechende Taste zusammen mit der ALT-Taste gedrückt wird.

Im Folgenden werden daher die Funktionen beschrieben, die ausschließlich über das Pull-Down Menü verfügbar sind:

OPTIONEN:

Quick-Hilfe (Q):

Bei aktivierter (abgehakter) Option wird die Quick-Hilfe eingeschaltet. Wenn Sie im Programmfenster den Mauszeiger über einem Schalter oder einem anderen Objekt stehen lassen, wird zu dem entsprechenden Objekt ein kurzer Hilfstext angezeigt.

Sicherheitsabfragen (S):

Bei aktivierter Option fragt das Programm bei wichtigen Operationen (z.B. Löschen, Programm beenden, etc.) nach, ob diese Funktion wirklich ausgeführt werden soll.

Originalszenen löschen (O):

Ist dieser Menüpunkt abgehakt, werden OHNE JEGLICHE Nachfrage die Originalszenen nach erfolgter Berechnung gelöscht. Schalten Sie diese Option daher nur dann ein, wenn Sie sicher sind, daß Sie die O-Szenen nicht mehr benötigen.

CRSR-Schrittweite = 10 Bilder (C):

Wie weiter oben besprochen, kann über den Schieberegler die Szene vor- und zurück-gescrollt werden. Gleiches kann auch mit den horizontalen Cursorstasten (<= und =>) gemacht werden. Die Einstellung Schrittweite = 10 Bilder besagt nun, daß bei Verwendung der Cursorstasten nicht um ein Bild, sondern um jeweils 10 Bilder gescrollt wird. Der Slider bleibt von dieser Einstellung unberührt.

Fensterhintergrund farbig (F):

Wem der eintönige graue Fensterhintergrund nicht besonders gefällt, der kann ja mal diese Option aktivieren...

Einst. autom. speichern (A):
Ist dieser Menüpunkt abgehakt, dann werden die aktuellen Einstellungen des
Optionen-Menüs beim Verlassen des Programmes gespeichert. Bei deaktivierter ←
Option
bleiben die alten Einstellungen beim Neustart erhalten. Werden die ←
Einstellungen
geändert, gehen diese beim Beenden also verloren.

1.8 share-ware

SHAREWARE:

=====

Dieses Programm ist SHAREWARE im Sinne der AFD-Copyright-Bestimmungen !!!

In der unregistrierten Version können max. 3 Markierungen gesetzt werden.
Außerdem erscheint bei Programmstart und -ende ein Inforequester nach
dessen Schließung das Programm 5 Sekunden lang gesperrt ist.
Es ist nicht möglich, die Szene zu wechseln.

Anwender, die bereits auf Version 1.xx registriert sind, behalten
selbstverständlich diesen Status, d.h. das Programm arbeitet bis auf einen
Inforequester bei Programmstart völlig OHNE Einschränkungen.
Registrierte V1.xx-User können zum Sonderpreis von nur DM 10.- (Euro 5.-)
ein Keyfile bestellen, das auch von ALLEN nachfolgenden Programmversionen
erkannt wird.

Ich würde es sehr begrüßen, wenn sich auch User, die ein kostenloses Keyfile
für die Version 1.xx besitzen, sich für diese neue Version registrieren lassen
würden.

Alle anderen unregistrierten Benutzer können ihr Keyfile zum Preis von nur
DM 20.- (Euro 10.-) bei mir bestellen.

HINWEIS: Ab dem 01.07.2000 werden KEINE REGISTRIERUNGEN für die Version 1.xx
mehr bearbeitet, da diese Version nicht weiterentwickelt wird !!!

So können Sie sich registrieren lassen:

1) Senden Sie mir eine kurze E-Mail zu, die Ihren vollen Namen und Ihre ←
komplette
Adresse enthält. Ich benötige diese Daten zur Erzeugung Ihres persönlichen ←
Keyfiles.
Diese E-Mail senden Sie dann an
mich
.

oder

2) Sie können sich auch online über meine Homepage
<http://home.wtal.de/elasticimages>
registrieren lassen, indem Sie einfach online das ←
Bestellformular ausfüllen und absenden.

HINWEIS:

Geben Sie bitte Ihren vollen Namen und Ihre vollständige Adresse an, da diese Daten zur Erstellung Ihres persönlichen Keyfiles unbedingt benötigt werden !!! Die Shareware-Gebühr überweisen Sie bitte auf folgenden Konto:

```

/|
#####|
#|
# Commerzbank-Solingen #|
# Kto.-Nr.: 382 45 70 #|
# BLZ: 342 400 50 #|
# Inhaber: A. Laaser #|
#|
#####/

```

Falls Sie eine andere Zahlungsweise bevorzugen, schreiben Sie mir bitte eine kurze E-Mail.

1.9 bekannte fehler

BEKANNTE FEHLER:

=====

- Die neu erstellten Szenen enthalten grundsätzlich einen Audiotrack. Dies ist kein Programmfehler sondern ein (nicht schon wieder einer...) Movishop-Fehler. Movishop erkennt leider nicht, ob eine Szene tatsächlich Audiodaten enthält (Sie einmal testweise eine tonlose Szene ins Audiofenster...).
- Aus technischen Gründen kann sowohl das erste, als auch das letzte Bild einer Szene nicht bearbeitet werden, da es ja in diesen Fällen kein 'Vorgänger-', bzw. 'Nachfolger'-Bild gibt. Dies ist auch der Grund, weshalb der Schalter 'Hinzufügen' bei den entsprechenden Szenen-Positionen gesperrt wird.
- Desweiteren sollten Sie möglichst KEINE AUFEINANDERFOLGENDEN Bilder auswählen (z.B. 01:18:11 - 01:18:12 - 01:18:13, u.s.w.), da dies die Berechnungs-Routine des Programmes durcheinanderbringt und keine vernünftige Szenenerzeugung zuläßt.

1.10 unbekannte fehler

UNBEKANNTE FEHLER:

=====

Sollte das Programm auf Ihrem Rechner Fehler verursachen, so lassen Sie es mich bitte wissen. ↔

Schicken Sie mir einfach eine E-Mail.

Geben Sie bitte IMMER (!) Ihre Rechner-Konfiguration möglichst genau an:

- Rechner-Typ
- Betriebssystem-Version
- Prozessor(-karte), Coprozessor
- Chipram, Fastram
- Grafikkarte
- Sonstige Erweiterungen (Karten, Laufwerke, CD-Roms, u.s.w.)
- Versionen der vom Programm benötigten Libraries

Eine möglichst genaue Fehlerbeschreibung:

- Unter welchen Umständen tritt der Fehler auf (z.B. Wenn ich dies oder jenes anklicke... dann passiert jenes oder dies...) ??? ↔
- Läßt sich der Fehler umgehen, indem Sie eine andere Arbeits-Reihenfolge wählen ??? ↔

HINWEIS: SIE BENUTZEN DIESES PROGRAMM AUF EIGENE GEFAHR !!!

1.11 zukünftiges

ZUKÜNFTIGES:

=====

Je nachdem, wieviele Registrierungen ich erhalte, plane ich weitere Features:

- Lokalisierung auf mehr Sprachen (außer Deutsch und Englisch).
- Einen ARexx-Port, über den alle Programmfunktionen aufgerufen werden können.
- Eine Funktion, die es erlaubt mehrere Szenen zu bearbeiten.
- A function that allows you to operate more than one scene.

=====

Zur Zeit ist die Version 3.01b von JPEG-Rate in Arbeit. Diese Version wird folgende Neuerungen beinhalten: ↔

Neuerungen beinhalten:

- Komplette überarbeiteter Sourcecode. Einige Stellen wurden spürbar beschleunigt ↔
- ARexx-Port, über den alle Menüfunktionen, sowie einige Sonderfunktionen aufgerufen ↔

- werden können.
- Das Programm wird komplett localisiert (in Arbeit: Deutsch und Englisch).
 - Defekte Bilder beeinflussen nun nicht mehr das Ergebnis der Berechnungen.
 - Die 2D- und 3D- Anzeigen können separat an- und ausgeschaltet werden.
 - Viele neue Programmoptionen.
 - Die unregistrierte Version läuft nun 30 Tage lang (bis auf den ARexx-Port) ← ohne Einschränkungen.

1.12 weitere programme

WEITERE PROGRAMME:

=====

Zur Zeit (Juni 2000) finden Sie auf meiner Homepage folgende Programme:

MOVIESHOP:

Compare: Vergleicht den Schnittlisten-Inhalt mit dem Inhalt des Szenen-
fensters und markiert auf Wunsch alle verwendeten Szenen. ←

Sortscenes: Sortiert das Szenenfenster - wahlweise vor- oder rückwärts
- alphabetisch. ←

Show-Position: Zeigt Ihnen auf Tastendruck die aktuelle Schnittlisten-
Position als Bild-Nummer und Zeitangabe an. ←

MovieSFX-Tool: Mit MovieSFX-Tool können Sie Samples zwischen Movieshop und
SoundFX hin- und hertransferieren.
Einzige Voraussetzung: Möglichst viel Festplattenspeicher ←

...

Moviehack: Ein 'Hack', der es erlaubt, das Bild des Paloma-TV Modules
(für die Picasso IV - Grafikkarte) auf den Movieshop-Screen
umzulenken.

Correct-Sync: Dieses Programm korrigiert bei Bedarf einen Fehler von
Movieshop (getestet mit V4.8 und 4.9b7) der bewirkt, daß
beim Abspielen von Videos Bild und Ton zeitlich
'auseinandergehen'. ←

Außerdem finden Sie hier ein paar Operatoren und einige hübsche Schnittlisten.

Exklusiv für Alex Kazik's 'Scene-Handler' habe ich einige hübsche Icon-Sets
gebastelt. ←

SOUNDFX:

Channel-Converter: Konvertiert Mono- <==> Stereo- <==> Quattro-Samples.

Channel-Switcher: Schaltet beliebige Kanäle eines Samples ein und aus.

Info: Ersetzt das originale Info-Script von Stefan Kost.
Gibt Sample-Name, -Länge, - Spielzeit, u.s.w aus.

MOD2SFX: Dieses Tool konvertiert MOD-Soundfiles (mehrere Formate)
und liest Sie als Sample ein. Die Samplefrequenz und die
Anzahl der Kanäle (mono/stereo) ist einstellbar.

SFX2MP3: Dieses Programm ist z. Zt. noch in der Entwicklung.
Es erlaubt die Konvertierung des aktuellen Samples in das
speicherplatzsparende MP3-Format.
Zu diesem Zweck wird der Freeware-Encoder 'NCODE' benutzt,
den es in vielen Versionen (68k, PPC und WOS) gibt.

CD-NORMALIZER: Bereitet Samples für's 'auf CD-Brennen' vor.

CHANNEL-SWITCHER: Schaltet beliebige Sample-Kanäle aus oder ein.

CHANNEL-CONVERTER: Konvertiert Mono <==> Stereo <==> Quadrosamples.

Außerdem können Sie dort alle von meinen Programmen benötigten Libraries und ↵
Programme
herunterladen, ohne lange suchen zu müssen.

SCHAUEN SIE DOCH BEI GELEGENHEIT EINFACH MAL VORBEI...

AKTUELL: Für alle Pokémon-Fans gibt's exklusiv auf meiner Homepage die ↵
brandaktuellen
Schmusetierchen als OS 3.5-Icons zum downloaden.

1.13 wünsche

WÜNSCHE - ANREGUNGEN - KRITIK:

=====

Sollten Sie Wünsche, bzw. Anregungen und/oder Kritik zu dem vorliegenden ↵
Programm
haben, so können Sie diese direkt per E-Mail an mich senden.

Meine E-Mail Adresse: thunderchild@wtal.de

Ich werde versuchen, alle E-Mails schnellstmöglich zu beantworten.

Natürlich bin ich auch immer für neue Programmideen zu haben...

Oder schicken Sie mir von meiner Homepage (<http://home.wtal.de/elasticimages>)
eine E-Mail.

Ich würde mich auch freuen, wenn sich der Eine oder Andere in mein Online-

Gästebuch eintragen würde...

1.14 programm-geschichte

Version 1.01: 1. veröffentlichte Programmversion
(08.05.2000)

Version 1.02: Update zu Version 1.01
(05.06.2000)

- Verbesserte Online-Hilfe. Neue Texte wurden hinzugefügt, alte wurden teilweise ergänzt (Einfach auf den Online-Hilfe-Button klicken).
- Diese Online-Guide kann nun auch vom Programm aus aufgerufen werden.
- Die temporäre Schnittliste wird in den Hintergrund gelegt und auf ein Minimum verkleinert, um das Programm zu beschleunigen.
- Keyfiles werden nun auch im Programmverzeichnis gefunden und korrekt gelesen.
- Die neu erzeugte Szene wird im Szenenfenster an die Position der alten Szene gelegt.

Version 2.01: Update zu Version 1.02.
[Beta 1]
(23.06.2000)

- Das Programm besitzt nun eine eigene GUI mit Pull-Down Menü.
- Es ist möglich, beliebig viele Bilder zu markieren und zu bearbeiten.
- Die Online-Hilfe kann direkt aus dem Programm heraus auf dem Moviestop-Bildschirm angezeigt werden.
- Das Programm besitzt eine integrierte Quick-Hilfe.

Version 2.01: Update/Bugfix zu Version 2.01 [Beta 1].
[Beta 2]
(25.06.2000)

- Die Prefs-Dateien werden nun korrekt gelesen und gespeichert.
- Fehler in der Keyfile-Routine behoben.
- Fehler in der GUI-Routine wurde beseitigt.
- Die Berechnungs-Routine wurde beschleunigt.
- Die Funktionen der Schalter für 1. und 2. Halbbild wurden vertauscht.
- Einige kleinere Fehler wurden behoben.
- Die Catalog-Datei wurde angepaßt.
- Die Online-Guide wurde überarbeitet.

1.15 autor

DER AUTOR:
=====

Wenn Sie Wünsche, Anregungen, Tips, Ideen für weitere Programme oder Kritik ↔
loswerden wollen,
dann schreiben Sie mir am besten eine E-Mail an folgende Adresse:

/ /|

```
##### |
# # |
# thunderchild@wtal.de # |
# # |
#####/
```

An diese Adresse können Sie sich auch wenden, wenn Sie Probleme bei der Online-
Registrierung
auf meiner Homepage

```
_____|_____|
/ /|
##### |
# # |
# http://home.wtal.de/elasticimages # |
# # |
#####/ haben ←
sollten.
```

Ich werde JEDE (!) E-Mail schnellstmöglich beantworten.

1.16 danksagungen

DANKSAGUNGEN:
=====

Ich danke allen, die mir mit Rat und Tat zur Seite gestanden haben.

Besonderer Dank geht an: - Thomas Ditjurgies, der glücklicherweise so
risikofreudig ist

und meine Programme auf Draco-
Tauglichkeit
testet.

Alex Kazik,
Handler und

für seinen fantastischen Scene-
seine tatkräftige Unterstützung.

Stefan Kost,
sowie seine

für sein legendäres SoundFX,
hilfreichen Tips & Tricks.

1.17 Dropout-Killer V2.01 [Beta 2] - @25.06.2000 by ELASTIC IMAGES.

Dropout-Killer V2.01 [Beta 2] - ©25.06.2000 by ELASTIC IMAGES.
All rights reserved !!!

Introduction

What does it do ???

Requirements

What do I need ???

Legal stuff

Legal stuff...

How to install

Where should I copy what ???

How to use it

How to use it.

Shareware

Chair..., Hair... What ???

Known bugs

Nothing works !?!

Unknown bugs

Anything doesn't work ???

The future

What will be in the future ???

More stuff

Is there anything more ???

Wishes & suggestions

Make a wish...

History

Long time ago...

The Author

Who did it ???

Thanks to...

Who helped me ???

Actual software for movieshop and soundfx (© by Stefan Kost),
actual informations and any more about this themes you can
find in the www at:

```

/_____/
##### |
#      # |
#  http://home.wtal.de/elasticimages  # |
#      # |
#####/

```

Schauen Sie doch mal rein.....

1.18 introduction

INTRODUCTION:

=====

Sometimes you have recorded some videoclips, there will be destroyed pictures (←
halfframes)
in it. This is (jippie jey !) not a bug from movieshop, it happens during ←
transmission the
video signal.

Normally the videosignal comes out of a videorecorder or a camera. This will ←
mean it came

from a magnetical Tape and it's analog.

The signal will be read by the videohead of the recorder/camera. Then it will be ←
processed

by using a lot of electronic filters and chips and then it came trough a cable ←
in your

computer (the vlab motion or draco motion).

This is a very long way for the videosignal and a lot of things could happen to ←
make this

signal too bad to be sampled by the computer.

The tape could contain 'dropouts' (very much tapes do this !), the videohead ←
could be

dirty, the tape azimuth is bad and so on...

What could be done to eliminate that ?

The answer is easy: NOTHING !!! - Really nothing ???

You could sample the damaged scene again. If the new pictures are good you can ←
replace

the bad pictures with the new ones. Sometimes this works...

And if it doesn't work ???

Now, you can easily delete the corrupted frames. This well occure that your ←
video

will take a jerk at this position (if the moving in your picture is too fast).

By the way, it's not really the best method.

But with a little trick you can remove the jerking near by 100%:

This program replaces damaged pictures with undamaged ones. But where does it ←
get

the undamaged frames from ???

The answer is simply: From the damaged position you take the previous picture ←
and

from that the last (the second) halfframe. Then you take the first halfframe ←
from the

next picture (after the damaged position).

Then you build a new (full) picture with these two halfframes and replaces the ←
damaged

picture with this new picture. Voilla.

This will work fine on scenes containing fast movings in the video, too.

The 'human eye' is too slow to see this manipulation.

1.19 requirements

REQUIREMENTS:

=====

You need the following hardware and software configuration to use this program:

HARDWARE:

- Amiga or DraCo-Computer
later
- AGA-graphics
- OS 3.0 or higher
- Vlab motion oder draco motion.
- 1 MB of free RAM (for temporary files)
- Graphics board (not really needed, but helpful)

SOFTWARE:

- Movieshop version 4.3 or ↔
- rexxreqtools.library *
- rexxsupport.library *
- rexxarplib.library *
- rexxtricks.library *
- triton.library *
- tritonrexx.library *
- rexxapp.library *

*: All libraries are NOT ↔
included to the
archive file. You can ↔
download them
from the aminet or from ↔
my homepage.

1.20 legal stuff

LEGAL STUFF:

=====

This program is subject to the AFD-COPYRIGHT.

Please read the contents of the file 'AFD-COPYRIGHT.en.txt' or open the
file 'AFD-COPYRIGHT.en.htm' with your internet-browser.

You are allowed to spread the UNREGISTERED SHAREWARE VERSION of these program ↔
for free.

IT'S STRONGLY FORBIDDEN TO CHANGE AND/OR SPREAD THE PERSONALIZED KEYFILES !!!
IF YOU USE A CRACKED KEYFILE YOU ARE USING AN ILLEGAL COPY !!!

1.21 how to install

HOW TO INSTALL:

=====

Because my day is only 24 hours long (I would like to have 60-80 hours ;-), ↔
there's
no installer for this program, so you have to install it 'by your hands'.

But these will not make any problems, because the archive contains all ↵
subdirectories.

INSTALLATION:

=====

Decrunch the archive into an empty drawer (eg. RAM:).

If you are not sure how to use the lha-cruncher, here are the needed commands (↵
the archive

must be in RAM: and lha must be stored in C:):

- Open a new shell window (a CLI window will work, too ;-)
- Type in the command 'CD RAM:' to change the current path.
- Type in the command 'LHA X ARCHIVE.LHA (ARCHIVE.LHA is the name of the ↵
crunched archive
you would like to decrunch)
All decrunched files will be stored in RAM:, too.

- Copy the complete program-drawer 'Falcon's_MS-Tools' to your 'MOVIESHOP/ ↵
MACROS'-drawer
by using the command 'COPY Falcon's_MS-Tools TO .../MOVIESHOP/MACROS ALL'.
If your movieshop is installed (example) in 'DH2:VIDEO' you must type:
'COPY Falcon's_MS-Tools TO DH2:VIDEO/MOVIESHOP/MACROS ALL'.

If you don't want to see the output of the copy-command add a 'QUIET' to the ↵
commandline.

Be sure to use the correct characters in the pathname. '_' is the underline, ' ↵
- ' is the
minus-symbol.

After that you should find the following subdirectories in your macros-drawer:

```
... MOVIESHOP/MACROS/FALCON'S_MS-TOOLS/EXE
...      "      "      "      "      /HELP
...      "      "      "      "      /KEYFILES
...      "      "      "      "      /PREFS
...      "      "      "      "      /LOCALE
...      "      "      "      "      /TOOLS
```

NOTES: In the drawer .../LOCALE/ the catalog-files of the movieshop-tools are ↵
stored.

If you prevent the english language, just delete the catalog-file, ↵
because all
movieshop-tools internal are 'speking' english.

The file 'Dropout-Killer.GUI' must be stored in a directory where prefs- ↵
files

are stored. Otherwise the program has no gui and will quit with an error ↵

DO NOT CHANGE the gui-file anyway, because you will get the same error.

=====

PROGRAM-LAUNCHER:

=====

If you don't want to use my 'MS-Toolbox' to launch the movieshop-tools, just ↵
 copy the
 program files into your 'MOVIESHOP/MACROS'-drawer. All my programs are looking ↵
 for
 used files (configs, keyfiles, ...) in these directories. too:

... MOVIESHOP/MACROS ===> Guides, keyfiles and prefsfiles could be ↵
 stored here, too.
 ... MOVIESHOP ===> The above said files even will be found in ↵
 this directory.
 ... MOVIESHOP/HELP/DEUTSCH ===> Guidefiles
 ENVARC:MOVIESHOP ===> Hier werden nur Prefs-Dateien gesucht.
 SYS:LOCALE/CATALOGS ===> Here you can store the catalog-files for ↵
 different languages,
 but make sure that there will be only ONE ↵
 catalog for each
 program.
 S: ===> In this logical drive you can store your ↵
 keyfile(s), too.

NOTE: Please make sure that the files (eg the guide, ...) is stored only in ONE ↵
 of the above
 said subdirectory, because otherwise there could some errors occure.

If you want to use the 'MS-Toolbox', I recommend to use the same directories ↵
 like from the
 archive, because all my programs will look at first here to find the used files.

INSTALLATION OF THE MS-TOOLBOX:

=====

- At first copy the file 'Falcon's MS-Tools' in your 'MOVIESHOP/MACROS'-drawer ↵
- Then open the window 'MACROS' from movieshop and press the 'NEW'-button. The
 switcher 'ALIAS/SCRIPTFILE' should be switched to 'SCRIPTFILE'.
- Now, select the file 'Falcon's MS-Tools' via filerequester, which will be ↵
 shown
 in the last line of the macros-window.
- In the first textfield you can enter the name which will be displayed in the ↵
 usermenu
 of movieshop. I recommend to use 'Falcon's MS-Tools'.
- If you want to start the MS-Toolbox with a hotkey, too just enter the hotkey(s ↵
) in
 the second textfield (eg. 'alt f', or any other).
- At last select the menu checkmark to show the new entry in your macros menu.
- Click on the button 'Save as' to save your current macrosettings.
- Close your macro-window.
- READY. From now you can start every movieshop-tool by starting the toolbox and

choosing one file from the filerequester.

1.22 how to use it

USAGE:

=====

- Run movieshop and open a project file or create a new project and record a scene. ↵
- Select the scene you want to operate on from the scene window.
- Then start the Dropout-Killer, which will open its gui.

MAINWINDOW:

=====

All functions from the mainwindow are available with hotkeys (the underlined characters) or by using the dropdown menu. ↵

- In the top of the mainwindow the name of the current movieshop-project, it's jpeg-quality, the current selected scene and the scene length will be displayed. ↵
- In the listview (marked pictures) shows you your selectes scenepositions to be repaired. ↵
- The group 'Marks' contains the following buttons (the signed characters are the hotkeys): ↵

Add mark (A):

Add the current scene-position to the list of marked pictures.

Remove mark (R):

In the list with the marks you can scroll up and down with the cursor keys. ↵
 Everytime you select another entry, your vlab-/draco-motion will display the ↵
 corresponending picture. This fuction removes the current selected entry from the list.
 If you have enabled the 'Safetylevel' from the 'options'-menu you will be ↵
 asked before anything will be deleted.

Remove all (A):

Removes ALL entries from the list of marked pictures. If you've activated the option 'safetylevel', you will be asked to be sure to do that.

- The group 'scenecontrol' includes buttons to view your movieshop scene picture ↵
 by picture. The current scene-posision will be displayed as time and framenumber ↵
 in the field 'position'.
 With the slider (or the horizontal cursor keys) you can scroll in your scene.

1. Halfframe (1):

A short klick to this button displays the 1st halfframe (odd) of the current picture. ↔

2. Halfframe (2):

If you click here, movieshop will display the 2nd (even) frame.

New scene (N):

If you want to operate on another scene, you can do it by clicking this butotn ↔

A requester will appear and the scene window of movieshop will be opened.

Select the new scene from the scene window and klick on the button 'continue' ↔ inside

the requester to tell the program the new scene.

If you select a scene containing less than two frames or if you select a scenegroup, ↔

the program will tell you that in the top of the mainwindow.

It's not possible to set any mark or start a calculation. The scene-slider ↔ will be

deactivated, too.

- The group 'program' contains the following buttons:

About... (B):

Shows you some informations about this program. Here you can read the status ↔ of the program (registered/unregistered), too.

Online-help (O):

Displays these guidefile in a seperate window on the movieshop-screen.

Make sure that the viewer 'amigaguide' or 'multiview' is installed in the drawer 'utilities' of your system-partition, because otherwise this function does not work.

Iconify (I):

This button resizes the mainwindow to it's titlebar. All entries will be ↔ stored

and will recalled when you uniconify the window by clicking on the close ↔ gadget.

Start calculation (S):

This function may be the most important function of these program.

A click on these button will start the generating of the new scene. The ↔ program

will open an new timeline and drop all calculated parts ofthe scene in it.

After that the extracted audio part will be added to this timeline, too.

From these timeline the new scene will be created.

You can stop the calculating by pressing the 'cancel'-button in the progress-window. All temporary data will be deleted.

If you've activated the option 'delete originals', the old (damaged) scene will be replaced with the new scene. Otherwise the new scene will get the same name as the original scene followed by '_NEW'.

PULL-DOWN MENU:

=====

All functions from the mainwindow are available in a pull-down menu, too. In this menu there are some entries, which are not available in the window. All menu entries could be called by a hotkey. Just press the displayed ↵ character together with the ALT key.

Here I explain the functions which are only available from the menu:

OPTIONS:

Quick-help (Q):

If this option is activated (by a checkmark) the quick-help is turned on. If you set the mouse pointer to one of the buttons or fields in the mainwindow a short description will be displayed.

Safetylevel (S):

If you set a checkmark to this option, the program will ask you to be safe ↵ during important operations (eg. delete something, quit the program, etc.).

Delete originals (O):

If checked, the original scene will be deleted if you generate a new scene. Set this checkmark only if you are sure you don't need the old scene anyway.

CRSR-Step = 10 frames (C):

How I said above, you can scroll through your scene by using the slider or ↵ using

the horizontal cursor keys (<= or =>).

If you set the stepwidth to 10 frames, you can scroll fast through the scene by using the cursor keys. The slider will be not affected by this option.

Fill windowbackground (F):

If you don't like the grey background of the windows, just try these option...

Auto save prefs (A):

If checked, all options will be stored in a prefs file automatically by leaving the program. Otherwise nothing will be stored if you leave the program.

1.23 shareware

SHAREWARE:

=====

This program is subject to the AFD-Copyright !!!

The unregistered version will show you a info-window each time you start or leave it. Besides you can only set 3 marks in the listview and it's not possible to change the scene.

The mainwindow will be blocked for 5 seconds after starting or leaving.

If you are registered to version 1.xx the program will only show you the info-window when you start the program. There are NO OTHER limitations. Users which are registered to V1.xx could order a new keyfile for only DM 10.- (Euro 5.-). This keyfile works with ALL new versions of the program.

I would like if users which got free keyfiles would register to the new program version.

All other unregistered Users can order their keyfiles for only DM 20.- (Euro 10.-) directly from me.

NOTE: After July, 1st, 2000 there will be done NO REGISTRATIONS to the version 1.xx, because this program will not be continued !!!

How to register:

1) Send me a short email containig your full name and your complete address, because this is needed to generate your personalized keyfile.
Send this email to me .

or

2) Visit my homepage <http://home.wtal.de/elasticimages> and register online by filling out the registration form.

NOTE:

Please always tell me your full name and your complete address, because this is needed to generate your personalized keyfile.

Send the shareware-fee to the following account:

```

/_____/
##### |
#      # |
#   Commerzbank-Solingen   # |
#   Account No.: 382 45 70   # |
#   Routing code: 342 400 50 # |
#       Owner: A. Laaser    # |
#                           # |
#####/

```

If you want to pay in another way, please write me a short email.

1.24 known bugs

KNOWN BUGS:

=====

- The new generated scenes will get an audiotrack everytime. This is not a bug ↔
in
the program but it's a bug in movieshop (bug, bugs, bugs...).
Movieshop is not able to see if a scene contains an audiotrack or not (make a
test and drop a scene without audio into the audio window...).
- It's not possible to remove or repair the first or the last picture of the ↔
scenes,
because the program needs one pictures before and after the damaged frame to
generate a new scene.
- You should not select SUCCESSIVE FRAME POSITIONS (eg. 01:18:11 - 01:18:12 -
01:18:13, and so on, because this will confuse the calculating-routine, so
the program will generate wrong scenes.

1.25 unknown bugs

UNKNOWN BUGS:

=====

If the program will not work correctly on your machine, please let me know.
Just send me an email.

Everytime you write me an 'error mail', please tell me your system-
configuration as exactly as possible.

- computer type
- operating system
- processor type (and if possible the coprocessor type)
- Size of chip- and fastram
- Your graphics board (if used)
- any other expansions (cards, drives, cd-roms, ...)
- all versions of used libraries.

Tell me the occurred error as exactly as you can:

- When does the error occur (eg. if I do this or that, the program will do that ↔
or this...) ?
- Is it possible to avoid the error by doing other steps of work.

NOTE: I can't say it often enough: YOU USE THIS PROGRAM AT YOUR OWN RISK !!!

1.26 the future

THE FUTURES:

=====

If I get enough registrations I want to do the following features:

- Translating into more languages.
- An arexx-port, which supports all program functions.
- A function that allows you to operate more than one scene.

=====
 At this time the version 3.01b of JPEG-Rate is in work. This program will have ↔
 the
 following features:

- Complete reworked sourcecode to speed up some program-routines.
- Arexx-port which supports all menufunctions and some special (internal) ↔
 commands.
- Localization for some languages (in work are german and english).
- Defective pictures will not longer affect the results of the calculations.
- 2D- and 3D-graphics could seperately switched on or off.
- Any new functions.
- The unregistered version will run for a period of 30 days without any ↔
 limitations.
 Only the arexx-port will be disabled.
- and any other...

1.27 more stuff

OTHER PROGRAMS:
 =====

At this time (June 2000) you will find on my homepage:

MOVIESHOP:

Compare: Compares the current opened timeline-entrys with the ↔
 contents
 the scene window and sets a mark (if you want) on all used ↔
 scenes.

Sortscenes: Sorts the scene-window in alphabeticly (forward or backward ↔
) order.

Show-Position: Shows the current timeline-position as framenummer and time ↔
 .

MovieSFX-Tool: With MovieSFX-Tool you are able to transfer audiosamples ↔
 directly
 from movieshop to soundfx and back.
 Requirement: A big (or bigger) harddrive with enough free ↔
 space.

Moviehack: This is a hack that allows you to open the paloma video- ↔
window on
your movieshop-screen.

Correct-Sync: This tool removes (not really) a bug inside of movieshop (↔
tested
with 4.8 and 4.9b7).
This bug causes that the video and audio will played back ↔
not
synchronously.

In addition you will find there some operators and some nice timelines.

Especially for the scene-handler (© by Alex Kazik) you can download any nice ↔
icons
for this great tool.

SOUNDFX:

Channel-Converter: Converts mono <==> stereo <==> quattro-samples.

Channel-Switcher: Allows you to switch every sample-channel seperately.

Info: Replaces the original info-script of soundfx.
It shows you the sample name, the length, the time and
many other things about the current sample.

MOD2SFX: Imports MOD-files directly into soundfx. The user is able
to set some parameters like samplerate and number of
channels.

SFX2MP3: This program is - at this time - just 'in my head'.
It should convert the current selected sample automaticly
into an mp3-audiostream by using a ppc (PPC and WOS).
It will use the freely distributable 'NCODE'.

CD-NORMALIZER: Some nice functions to burn samples on a cd.

And last but not least you'll find all libraries and programs which are used by
my programs on my webpage. So you must'nt search any time for this...

PLEASE HAVE A LOOK...

ACTUAL NEWS: For all pokémon-fans, I've created some OS3.5 iconsets of all poks.
Just download it and enjoy.

1.28 wishes & suggestions

WISHES AND SUGGESTIONS:
=====

If you have wishes and/or suggestions to my software, please send me an email:

my address: thunderchild@wtal.de

I'll try to answer all incoming mail as fast as I can.
If you've got an nice idea for a program, ples let me know...

You can email me directly from my homepage (<http://home.wtal.de/elasticimages>).
I would like if you sign in my online-guestbook... thank you...

1.29 history

Version 1.01: First release
(08.05.2000)

Version 1.02: Upadte to v1.01
(05.06.2000)

- The online-help inside of the program has been reworked. New help messages have been added and some of the old messages are changed.
- These online help could be shown directly from the program (ckick on the online help-button).
- The temporary timeline will be minimized and moved to the background to improve the speed of the program.
- Keyfiles will be found in the program directory, too.
- The new generated scene will be moved to the position of the old scene in the scenewindow.

Version 2.01: Update to v1.02.
[Beta 1]
(23-06-2000)

- The program has got an internal gui and a pull-down menü.
- It's possible to mark any pictures you like to operate on.
- The online helpguide could be displayed in a seperate window on the movieshop-screen.
- The program contains a internal quick-help.

Version 2.01: Update/bugfix to V 2.01 [beta 1].
[Beta 2]
(25.06.2000)

- The prefs-files will be loaded and saved correctly.
- Bug from the keyfile-routine removed.
- Bug from the gui-routine removed.
- The routine for calculating has been speeded up.
- The functions of the buttons 1. and 2. halfframe have been swapped.
- Some little bugs have been removed.
- The catalog file has been reworked.
- The online guide has been reworked.

1.30 the author

THE AUTHOR:

=====

If you would like to send me wishes and/or suggestions or if you've got an idea ↔
for another
nice program, simply send me an email to my address:

```

/_____/
##### |
#                # |
#  thunderchild@wtal.de  # |
#                # |
#####/

```

If you get trouble with online-registering on my homepage, please use this ↔
address too.

```

/_____/
##### |
#                # |
#  http://home.wtal.de/elasticimages  # |
#                # |
#####/

```

I'll try to answer EVERY (!) incoming mail as fast as I can.

1.31 thanks to...

THANKS TO:

=====

I thank everybody who helped me with helpful tips.

Special thanks to:

- Thomas Ditjurgies, who tests my programs on his ↔
draco-machine.
- Alex Kazik, for his wonderful scene-handler ↔
and many tips and tricks.
- Stefan Kost, for his very helpful SoundFX and ↔
for many tips in programming.