

AnimConvert

Eckhard Ludwig

Copyright © CopyrightÂ©1996 Eckhard Ludwig

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> AnimConvert		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY	Eckhard Ludwig	August 24, 2022	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1 AnimConvert	1
1.1 Inhalt	1
1.2 Überblick	2
1.3 Beschreibung Installation	3
1.4 Beschreibung Installation	4
1.5 Beschreibung	5
1.6 Quellverzeichnis wählen	6
1.7 Zielverzeichnis wählen	6
1.8 Format Quelle	7
1.9 AVI Kodierungen	8
1.10 QT Kodierungen	9
1.11 Erstes Einzelbild wählen	9
1.12 Speicherformat	10
1.13 MPEG Anim	11
1.14 MPEG-Video	12
1.15 Suffix anpassen	13
1.16 Check und Start Konvertierung	13
1.17 Probleme	14
1.18 Tastaturkommandos	14
1.19 Weitere Programme	15
1.20 Copyright, Verteilung	16
1.21 Entwicklungsgeschichte	17
1.22 Kontaktadresse	17
1.23 Externe Programme	18

Chapter 1

AnimConvert

1.1 Inhalt

Anim Converter 1.1 konvertiert Bilder und Animationen.
Copyright © 1997 Eckhard Ludwig.

= = I N H A L T = =

Überblick

Kurzanleitung
Schnellstart ...

Beschreibung Installation

Bedienung

Tastaturkürzel

Menüfunktionen

Copyright
Rechtliches

Kontaktadresse
Der Autor

Entwicklungsgeschichte
Was ist neu ?

Bekannte Probleme

Externe Programme

Weitere Programme
Das sollte man sich ansehen

1.2 Überblick

Überblick:

=====

AnimConverter ermöglicht die Konvertierung umfangreicher Sammlungen von Animationen oder Einzelbildern in verschiedene Formate.

Z.B kann in einem Durchgang ein komplettes PC-CDROM mit FLI-Animationen nach IFF-Animationen konvertiert werden.

Das Encodieren von MPEG Videos ist besonders einfach gelöst, man braucht keinerlei Vorkenntnisse.

Sound-, Bild- und Animationskonverter

=====

Anim Converter 1.1 ist bereits das dritte Programm aus einer Serie von Programmen zur Sound-/Grafikkonvertierung. Diese Programme haben eine ähnliche Benutzeroberfläche und folgende Gemeinsamkeiten:

Komfortable 8-farbige Oberfläche:

MagicWB Look für sämtliche Buttons und grafische Menüs.

(siehe Screenshot).

Hilfsfunktionen:

Im Menü können sie eine Sprechblasenhilfe einschalten. Halten sie den Mauszeiger über einen Knopf/Feld für 3 sek still, und ein Hilfstext wird angezeigt. Dank dieser Hilfen ist eine Bedienungsanleitung nahezu überflüssig.

Ich empfehle ihnen trotzdem, diese zu lesen. Nur so werden sie viele interessante Dinge erfahren.

Lokale:

Ab OS2.1 werden Landessprachen unterstützt. Standard ist deutsch, eine englische Übersetzung liegt bei.

Entwickelt wurden die Programme hauptsächlich als zusätzliche Tools zu dem Autorensystem Adventureshop (siehe

Weitere Programme
).

Formate:

=====

Folgende Animationsformate werden gelesen:

IFF ANIM 5 und 7, FLI, FLC, AVI, Quicktime, MPEG Animationen

An Bildformaten (durchnumerierte Bildserien) werden unterstützt:

IFF Bilder, PPM

Folgende direkten Konvertierungen sind möglich:

=====

IFF Animationen (Format Anim5 und Anim7 16/32bit) sowie durchnumerierte IFF-Bildserien können konvertiert werden nach:

IFF Einzelbilder, IFF Animationen (Anim5 oder Anim7 16/32bit), IFF Brushanimationen (bis 32 Farben)

Ausser für Brushanimationen werden bis 256 Farben bzw. HAM6/HAM8 unterstützt.

FLI oder FLC Animationen können in folgende Formate konvertiert werden:

IFF Einzelbilder, IFF Animationen (Anim5 oder Anim7 16/32bit)
Die Farbzahl der konvertierten IFF-Bilder bzw. Animationen ist entsprechend
FLI/FLC 256 Farben.

AVI oder Quicktime Videos werden konvertiert nach:

IFF Einzelbilder 256 Farben oder IFF24 (16,7 Mill. Farben)

PPM Einzelbilder (durchnummerierte Bildserien) werden konvertiert nach:

MPEG Animation

AnimConvert 1.1 unterstützt das Encodieren von MPEG Videos. Die Besonderheit
gegenüber anderen Tools sind die äußerst einfache Handhabung.

Man muß nur das erste Bild anklicken und die gewünschte Qualität sowie Anzahl
der Frames wählen. Das wars, die zahlreichen anderen für MPEG notwendigen Infos
berechnet das Programm selbst.

MPEG Animationen werden konvertiert nach:

IFF24 Einzelbilder

IFF Einzelbilder

Einzelbilder werden durchgehend nummeriert im Zielverzeichnis abgelegt. Eine
Weiterverarbeitung kompletter Bildserien ist mit PictureConverter V2.4 möglich.
Z.B. können sie IFF24 Bilder nach HAM8 konvertieren und diese wiederum mit
AnimConvert 1.1 zu einer IFF Animation zusammenfügen.

1.3 Beschreibung Installation

Bedienung Kurzbeschreibung:

=====

Das Programm öffnet sein Fenster auf der Workbench.

Animationen als Quelle

Wählen sie eine Quell- und eine Zielschublade aus. Alle in der Quellschublade
gefundenen Animationen werden der Reihe nach konvertiert und unter gleichen
oder angepassten Namen (Suffix=Speicherformat) in der Zielschublade abgelegt.

Wenn sie Animationen nach Einzelbildern konvertieren, werden diese als nume-
rierte Bildserie in der Zielschublade abgelegt. In dem Fall wird als Suffix
die Bildnummer angehängt.

Start

Gestartet wird der Vorgang über den OK Knopf. Während der Konvertierung werden
im unteren Teil des Fensters ständig der momentane Vorgang angezeigt.

Ein zusätzliches Requester zeigt über eine Fortschrittsanzeige den Stand der
konvertierten Anzahl von Animationen.

Ein Abbruchknopf beendet bei Bedarf die Konvertierung unmittelbar nach den
Speichern der aktuellen Animation.

Bildserie als Quelle

Bei Auswahl einer Bildserie kann diese nach einer Animation konvertiert werden.
Wählen sie das erste Bild der durchgehend nummerierten Bildserie aus.

Der Zahlenwert des ersten Bildes sowie die Anzahl der Ziffern sind beliebig.
Beispiele:

```
Bild.000  Bild.0200  Bild.1    Bild.1231
Bild.001  Bild.0201  Bild.2    Bild.1232
Bild.002  Bild.0202  Bild.3    Bild.1233
```

Wichtig ist nur, das die Bilder durchgehend numeriert sind, ansonst endet die Konvertierung am letzten richtig numerierten Bild.

Nicht zulässig ist folgende Numerierung:

```
Bild.8
Bild.9
Bild.10
Bild.11
```

Falls ihre Software Einzelbilder mit solch einer Numerierung ablegt, müssen sie diese zuerst umnummerieren. In dem Beispiel nach:

```
Bild.08
Bild.09
Bild.10
Bild.11
```

Start

Gestartet wird der Vorgang über den OK Knopf.

Je nach Format werden in einem sich zusätzlich öffnenden Fenster Informationen zum Fortschritt der Konvertierung gegeben. Meist kann die Konvertierung bei Bedarf unterbrochen werden, drücken sie in dem Fenster Ctrl + C.

1.4 Beschreibung Installation

Beschreibung Installation:

Benötigt werden:

=====

- Kickstart V.36 oder höher,
- Workbench V.2.1 oder höher,
- Zeichensatz XEN (8,9,11) in Fonts: (liegt bei),
- min. 2,5MB freier Speicher, empfohlen sind je nach Format weit mehr (AVI und QT-Videos werden vor der Konvertierung komplett in den RAM geladen!)
- Workbench mit mindesten 640*256 Pixel Auflösung (PAL Hires), empfohlen werden 640*480 (Multiscan) oder 1024*768 (GfxCard).

Alle erforderlichen PD-Tools liegen bei. Für das Encodieren von MPEG Animationen muß auf ihrem Amiga die ixemul.library (V39 oder neuer) installiert sein.

Zum installieren benutzen Sie bitte das beiliegende Install-Icon, oder kopieren Sie die Dateien in ein beliebiges Verzeichnis und den XEN-Font bei Bedarf nach Fonts: der Workbench. Zuweisungen (Assigns) werden nicht benötigt.

Bei Updates einer älteren Version werden automatisch alle alten Dateien überschrieben, eine Deinstallation ist nicht erforderlich.

Über Tooltypes können folgende Optionen gesetzt werden:

=====

Bevorzugte Schublade für Quelldateien:

LOADDIR={Dateipfad} Beispiel: LOADDIR=Work:ANIM

Bevorzugte Ziel-Schublade für konvertierte Dateien:

SAVEDIR={Dateipfad} Beispiel: SAVEDIR=DATEN:

Falls die erforderlichen Tools auf Ihrem Amiga bereits installiert sind, müssen diese nicht erneut installiert werden. Geben Sie in diesem Fall den Pfad an, wo sich diese befinden. Meist dürfte dies das C Verzeichnis der Workbench sein:

BIN={Pfad} Beispiel: BIN=SYS:C/

Pfadangaben dürfen nicht in Anführungszeichen gesetzt werden !

Standardmäßig ist der Buffer für BuildAnim 200KB. Bei Problemen mit der Konvertierung großformatiger IFF-Animationen können sie den Buffer per Tooltype höhersetzen:

BUFSIZE=300000

Bei installierter MagicWorkbench benutzt AnimConverter automatisch eine entsprechende 8-farbige Oberfläche. Falls infolge unvorhersehbarer Probleme nicht die 8-farbige Oberfläche benutzt wird, können sie diese per Tooltype setzen:

8COLORS

Zur Vereinfachung der Bedienung können die Cyclegadgets zusätzlich eine POPUP-Menü Funktion erhalten:

CYCLEPOPUP

Die Sprechblasenhilfe läßt sich mit Hilfe des Tooltypes BUBBLEHELP dauerhaft einschalten.

Für die POPUP Funktion von Cyclegadgets gibt es im PD-Bereich auch einige Patches (z.B. CycleToMenu). Diese funktionieren leider nicht zusammen mit dem AnimConverter, deswegen sollten sie diese Funktion per Tooltype setzen.

Falls ihre Workbench mehr als 256 Farben benutzt, darf diese Option nicht gesetzt werden!

1.5 Beschreibung

Benutzung von AnimConvert

=====

Nach dem Programmstart öffnet der AnimConverter seinen Arbeitsbildschirm auf der Workbench:

Bedienelemente

Verzeichnis Load

Verzeichnis Save

Format Quelle

Erstes Einz.Bild

Speicherformat

Suffix anpassen

MPEG Animation

Check

OK

Help

Tastaturkürzel

Menüfunktionen

Bekannte Probleme

Sämtliche Cyclagadgets verfügen zur Vereinfachung der Bedienung ↔
zusätzlich

über POPUP-Menüs (Option muss zuerst per Tooltype gesetzt werden).

Klicken Sie dazu einfach auf das Textfeld.

Die Funktion der POPUP-Menüs wurde denen von Directory Opus 5.5 angelehnt.

1x mit linker Maustaste klicken öffnet das Menü, klicken mit linker oder rechter Maustaste schliesst dieses wieder.

1.6 Quellverzeichnis wählen

Verzeichnis Load

=====

Dieser Button ist nur anwählbar, wenn als Format Quelle zuvor eine Animation ausgewählt wurde.

Wählen Sie den Pfad, einfach die entsprechenden Symbole anklicken und per Dateirequester auswählen. Der Pfad kann auch direkt in das Feld eingetragen werden.

Im Quellverzeichnis müssen sich eine oder mehrere Animationen befinden, folgende Formate werden unterstützt:

IFF ANIM, FLI, FLC, AVI, Quicktime, MPEG

Siehe

Format Quelle

.

1.7 Zielverzeichnis wählen

Verzeichnis Save

=====

Wählen Sie den Pfad, einfach die entsprechenden Symbole anklicken und per Dateirequester auswählen. Der Pfad kann auch direkt in das Feld eingetragen werden.

Im Zielverzeichnis werden sämtliche konvertierten Dateien abgelegt. Als Speichername wird der gleiche Name der Quelldatei verwendet, auf Wunsch mit angepassten Suffix.

1.8 Format Quelle

Format Quelle

=====

Folgende Formate können per Cyclerequester gewählt werden:

IFF ANIM/FLI/FLC
IFF ANIM 5/7
FLI/FLC
AVI/Quicktime
IFF Einzelbilder
PPM Einzelbilder
MPEG Anim

IFF ANIM/FLI/FLC

Alle Animationen der Formate IFF Anim5, IFF Anim7S, IFF Anim7L, FLI und FLC werden konvertiert. Andere Formate werden übersprungen.

Als Speicherformat können gewählt werden:

IFF Anim5
IFF Anim7S (16bit)
IFF Anim7L (32bit)
IFF Einzelbilder

IFF ANIM 5/7

Alle Animationen der Formate IFF Anim5, IFF Anim7S und IFF Anim7L werden konvertiert. Andere Formate werden übersprungen.

Als Speicherformat können gewählt werden:

IFF BrushAnim
IFF Anim5
IFF Anim7S (16bit)
IFF Anim7L (32bit)
IFF Einzelbilder

FLI/FLC

Alle Animationen der Formate FLI und FLC werden konvertiert. Andere Formate werden übersprungen.

Als Speicherformat können gewählt werden:

IFF Anim5
IFF Anim7S (16bit)
IFF Anim7L (32bit)
IFF Einzelbilder

AVI/Quicktime

Alle Animationen der Formate AVI und Quicktime werden konvertiert. Andere Formate werden übersprungen.

Für AVI werden folgende Kodierungen unterstützt: Siehe

AVI Kodierungen

.

Für QT werden folgende Kodierungen unterstützt: Siehe
QT Kodierungen

Als Speicherformat können gewählt werden:

IFF Einzelbilder (8bit)
24bit IFF Einzelbilder

Die Bilder werden durchgehend nummeriert im Verzeichnis Save abgelegt. Eine einfache Weiterverarbeitung der Bilder ist mit Pictureconverter V2.4 möglich.

IFF Einzelbilder

Eine durchgehend nummerierte Bildserie von IFF Bildern der Formate bis 256 Farben oder HAM/HAM8 wird zu einer Animation konvertiert:

Als Speicherformat können gewählt werden:

IFF BrushAnim (Nur bis 32 Farben !)
IFF Anim5
IFF Anim7S (16bit)
IFF Anim7L (32bit)

PPM Einzelbilder

Eine durchgehend nummerierte Bildserie von PPM Bildern wird zu einer MPEG Animation konvertiert.

MPEG Anim

Alle Animationen der Formate MPEG (nur Video) werden konvertiert. Andere Formate werden übersprungen.

Als Speicherformat können gewählt werden:

24bit IFF Einzelbilder

Die Bilder werden durchgehend nummeriert im Verzeichnis Save abgelegt. Eine einfache Weiterverarbeitung der Bilder ist mit Pictureconverter V2.4 möglich.

1.9 AVI Kodierungen

```

.....Microsoft Video 1:
      WHAM,CRAM,MSVC 8 bit
      WHAM,CRAM,MSVC 16 bit
.....Radius CinePak Color:
      CVID 24 bit
.....Microsoft RGB:
      RGB 8 bit
      RGB 24 bit
.....Microsoft RLE:
      RLE8 8 bit
.....IBM Ultimotion:
      ULTI 16 bit
.....Editable MPEG:
      XMPG 24 bit
.....JFIF JPEG:
      JPEG 24 bit
.....Motion JPEG:
      MJPG 24 bit

```

```
.....Intergraph JPEG:
      JPEG - IJPG
```

1.10 QT Kodierungen

```
.....Uncompressed Color:
      RAW  4 bit
      RAW  8 bit
      RAW 16 bit
      RAW 24 bit
      RAW 32 bit
.....Uncompressed Gray:
      RAW  4 bit
      RAW  8 bit
.....Apple Graphics Color:
      RLE  1 bit
      RLE  8 bit
      RLE 16 bit
      RLE 24 bit
.....Apple Graphics Gray:
      RLE  8 bit
.....Apple Animation Color:
      SMC  8 bit
.....Apple Animation Gray:
      SMC  8 bit
.....Apple Video:
      RPZA 16 bit
.....SuperMac Cinepak Color:
      CVID 24 bit
      CVID 32 bit
.....SuperMac Cinepak Gray:
      CVID  8 bit
.....Component Video:
      YUV2 16 bit
      YUV2 24 bit
      YUV2 32 bit
..... Photo JPEG:
      JPEG  8 bit
      JPEG 24 bit
```

Falls ihnen das Format ihrer AVI/QT Videos nicht bekannt ist, benutzen sie das Abspielprogramm "CyberAVI" bzw. "CyberQT" von Thore Böckelmann. Diese Programme zeigen das Kompressionsformat an.

1.11 Erstes Einzelbild wählen

Erstes Einzelbild

=====

Dieser Button ist nur anwählbar, wenn als Format Quelle zuvor eine Bildserie (IFF Einzelbilder, PPM Einzelbilder) ausgewählt wurde.

Wählen Sie den Pfad, einfach die entsprechenden Symbole anklicken und per Dateirequester auswählen. Der Pfad kann auch direkt in das Feld eingetragen

werden.

Wählen sie das erste Bild der durchgehend nummerierten Bildserie aus.
Der Zahlenwert des ersten Bildes sowie die Anzahl der Ziffern sind beliebig.
Beispiele:

```
1.Bild: Bild.000  Bild.0206 Bild.1    Bild5.10231
2.Bild: Bild.001  Bild.0207 Bild.2    Bild5.10232
3.Bild: Bild.002  Bild.0208 Bild.3    Bild5.10233
```

Wichtig ist nur, das die Bilder durchgehend nummeriert sind, ansonst endet die Konvertierung am letzten richtig nummerierten Bild.

Nicht zulässig ist folgende Numerierung:

```
Bild.8
Bild.9
Bild.10
Bild.11
```

Falls ihre Software Einzelbilder mit solch einer Numerierung ablegt, müssen sie diese zuerst umnummerieren. In dem Beispiel nach:

```
Bild.08
Bild.09
Bild.10
Bild.11
```

1.12 Speicherformat

Speicherformat:

=====

Je nach dem Format der Quelldateien stehen mehrere Speicherformate zur Auswahl, siehe

Format Quelle

.

IFF BrushAnim

Dieses Format benutzt u.a. Adventureshop für sämtliche IFF-Animationen. Leider unterstützt der Konverter nur maximal 32 Farben. Für 256 Farben benutzen sie das Anim5 Format. IFF Anim5 läßt sich mit dem Malprogramm Brilliance nach BrushAnim konvertieren.

IFF Anim 5

Das meistgebräuchliche Animationsformat auf dem Amiga.

IFF Anim 7S

Gegenüber den vorgehenden Format ist IFF Anim7 schneller beim Abspielen. Dafür ist allerdings die Kompression niedriger.

Leider unterstützen nicht alle Amiga Animationsprogramme IFF Anim7 !

Bei der Bildbreite ist zu beachten, das diese durch 16 teilbar sein sollte. Sonst kommt es am rechten Rand zu Bildstörungen !

IFF Anim 7L

Gegenüber den vorgehenden Formaten ist IFF Anim7L schneller beim Abspielen.

Leider unterstützen nicht alle Amiga Animationsprogramme IFF Anim7 !

Bei der Bildbreite ist zu beachten, das diese durch 32 teilbar sein sollte.

Sonst kommt es am rechten Rand zu Bildstörungen !

IFF Einzelbilder

Die IFF Formate 2-256 Farben, sowie HAM und HAM8.

24bit IFF Bilder

IFF Bilder 16,7 Mill. Farben.

MPEG Anim

Mit dem MPEG Format lassen sich hohe Kompressionsraten (bis 1:200) erzielen.
Siehe

MPEG-Anim

.

1.13 MPEG Anim

MPEG Animation:

=====

AnimConvert 1.1 unterstützt das Encodieren von MPEG Videos. Die Besonderheit gegenüber anderen Tools ist die äußerst einfache Handhabung. Man muß nur das erste Bild auswählen, die gewünschte Qualität und Anzahl der Frames. Das wars, die zahlreichen anderen für MPEG notwendigen Infos berechnet das Programm selbst.

MPEG Animationen können nur aus PPM Einzelbildern encodiert werden. Wenn sie andere Formate vorliegen haben, müssen sie zuvor die Bilder nach PPM konvertieren (PicConvert 2.4).

Animationen anderer Formate lassen sich mit AnimConvert in Einzelbilder zerlegen, diese können sie nach PPM konvertieren und anschliessend daraus eine MPEG Animation encodieren.

Beachten sie, das die MPEG Encodierung erhebliche Rechenleistung benötigt und selbst auf schnellsten Amigas 2-3 sek pro Frame (SIF) benötigt.

Beim Start des MPEG Encoders wird ein zusätzliches Fenster geöffnet, wo auch Informationen zur voraussichtlichen Zeitdauer gegeben werden.

Siehe auch

Bekannte Probleme

.

VLAB-Motion:

Falls sie von VLAB-Motion exportierte Halbbilder (JPEG) encodieren möchten, ist folgendes zu beachten:

Die VLAB-Motion digitalisiert Videos mit 50 Halbbildern/Sek. Die Halbbilder haben die Bildgröße von ca. 720x288 Pixel.

Das übliche Format für MPEG Video-CD's (SIF) benutzt Vollbilder mit 352x288 Pixel bei 25 Bildern/Sek.

Löschen sie von den exportierten Halbbildern jedes 2. Bild und skalieren sie anschliessend die restlichen Halbbilder auf das Format 352x288 Pixel.

Je nach benutzter Software können sie gleich die Bilder im PPM Format speichern. Alternativ können sie die Halbbilder mit PictureConverter V2.4 skalieren und im PPM Format speichern. Gegebenenfalls müssen sie diese noch umnummerieren.

Beachten sie bei der Bildgröße und Framerate die üblichen Standards:
MPEG-Formate

```
SIF  352x288 Pixel 25Frames/sek
NTSC 352x240 Pixel 30Frames/sek
QSIF 176x144 Pixel
?    160x120 Pixel
```

Die ersten 2 Formate werden für Video-CD's benutzt. Bei Wiedergabe über MPEG Hardware (Peggy-Plus, CD32 FMV-Modul, Cybervision MPEG-Modul) entspricht die Qualität etwa VHS Videorecordern.

Siehe

MPEG-Video

.

1.14 MPEG-Video

MPEG-Video

=====

Bei MPEG-Video wird eine Animation in Einzelbilder zerlegt, die Frames genannt werden. Es gibt drei verschiedene Typen für Frames:

I, P und B Frames.

I-Frames (intra):

Diese Frames werden ähnlich wie die bekannten JPEG-Bilder komprimiert. Die Daten werden unabhängig von den vorherigen und darauffolgenden Frames gespeichert.

P-Frames (predictive = vorherschauend):

Hier wird nur gespeichert, was sich im Bezug auf den vorherigen I- oder P-Frame geändert hat. Um P-Frames anzuzeigen, müssen die Daten des vorherigen I- oder P-Frames schon dekodiert sein.

B-Frames (bidirectionally predictive = beidseitig vorherschauend):

In B-Frames wird geschaut, ob eine gleichmäßige Bewegung einzelner Bildteile zwischen dem vorherigen und dem darauffolgenden Frame stattgefunden hat. Im Idealfall wird dann nur die Bewegung selbst abgespeichert. B-Frames benötigen am wenigsten Speicher, können allerdings auch nur dekodiert werden, nachdem der vorherige und der nachfolgende Frame dekodiert wurde.

Eine typische Sequenz von MPEG-Frames wäre:

(Diese 3 Möglichkeiten werden momentan von AnimConvert benutzt)

Standard:

I B B P B B P B B P B B P B B

Beste Qualität:

I B B P B B

Beste Kompression:

I B B B B P B B B B P B B B B P B B B B P B B B B

Bevor sie ein komplettes MPEG Video encodieren, sollten sie testen mit welcher Einstellung die gewünschte Bildqualität und Kompressionsrate erzielt wird. Tragen sie im Feld Frames: z.B. erstmal 100 ein, so das nur 100 Frames encodiert werden (4 Sekunden im SIF Format). 100 Frames werden auf einem 68060 System in etwa 4 min encodiert.

1.15 Suffix anpassen

Suffix anpassen:

=====

Mit gesetzten Auswahlhaken wird der Suffix dem gewähltem Speicherformat angepasst:

Format: Suffix:

IFF AnimBrush .anbr
IFF Anim5 .anim5
IFF Anim7S .anim7S
IFF Anim7L .anim7L
IFF Einzelbilder .Bildnummer (Durchgehende Numerierung)
24bit IFF Bilder .Bildnummer (Durchgehende Numerierung)
MPEG Anim .mpg

1.16 Check und Start Konvertierung

Check

=====

Der Knopf Check ermöglicht vorherige Kontrolle, ob sich die gewünschten Dateien im Quellverzeichnis befinden und ob diese richtig erkannt werden. Format und jeweilige Anzahl werden in einem Requester aufgelistet.

Neben den von AnimConvert unterstützten Formaten werden auch IFF Anim8 mit aufgelistet.

OK

==

Dieser Knopf startet den Vorgang. Zuerst wird die Quellschublade komplett durchsucht und intern das Format der verschiedenen Dateien analysiert. Danach startet die Konvertierung. Falls beim Speichern Dateien des gleichen Namen überschrieben werden müssen, erscheint ein Requester mit folgenden Wahlmöglichkeiten:

[Ersetzen] [Alle Ersetzen] [Auslassen] [Alle Auslassen] [Abbruch]

Wählen Sie die gewünschte Vorgehensweise.

Ein Requester mit Fortgangsindikator zeigt optisch den Fortgang der Konvertierung an. Sie können jederzeit mit Abbruch den Vorgang unterbrechen.

Help

=====

Dieser Button ruft die Anleitung auf, die sie gerade lesen.

1.17 Probleme

Einige der zur Konvertierung benutzten PD-Tools haben Probleme mit Dateinamen. Verwenden sie für ihre Datenträger und für Dateinamen nur Namen ohne Leerzeichen (z.B. RAM: anstelle von Ram Disk:)!

Je nach ihrer Auswahl (Format Quelle) werden nur die gewählten Formate konvertiert. Alles andere wird übersprungen.

Wenn keine Animation konvertiert wurde, kann ihre Auswahl (Format Quelle) nicht korrekt sein oder die Farbzahl bei der Konvertierung zu Brushanimationen ist zu groß (Max. 32 Farben zulässig).

Werden IFF-Animationen nicht komplett konvertiert (nur 1 Frame), setzen sie in den Tooltypes den Buffer höher. Z.B. BUFSIZE=300000

AVI und Quicktime Animationen werden vor der Konvertierung komplett in den RAM geladen ! Bei zu wenig Speicher besteht Absturzgefahr.

Der MPEG Encoder (mpeg_encode) ist laut Anleitung im Alpha Stadium der Entwicklung !

Das bedeutet, es kann öfters zu Abstürzen kommen. Beenden sie vor der MPEG-Encodierung sämtliche anderen Programme, um Datenverlust zu vermeiden.

Wenn mpeg_encode nicht direkt beim Starten der Konvertierung abstürzt, läuft die Encodierung meist problemlos bis zum Schluß durch. Lassen sie das Programm über Nacht laufen, 1 min MPEG (Format SIF) dauert sowieso bis zu 1 Stunde.

Das Tool FastIPREFS von H.-W. Schober ist nicht kompatibel zu AnimConvert. Verwenden sie nur das originale IPREFS ! An der Beseitigung des Problems wird gearbeitet, so das neuere Versionen von FastIPREFS funktionieren können. FastIPREFS läßt beim Starten und/oder Beenden von AnimConvert den Workbench-Hintergrund verschwinden.

1.18 Tastaturkommandos

AnimConvert kann über die Tastatur bedient werden, folgende Funktionen werden unterstützt:

Tastaturkürzel: Funktion:

L Quellschublade oder erstes Bild wählen
 S Zielschublade wählen
 F Format Quelle wählen
 O Konvertierung starten
 C Quellschublade oder erstes Bild checken
 H Hilfe, Diese Anleitung wird aufgerufen.
 U Suffix anpassen (ein/aus)
 T Speicherformat wählen
 M Kompressionsrate MPEG wählen

Menüfunktionen PictureConvert:

rAmiga+L Quellschublade oder erstes Bild wählen
 rAmiga+S Zielschublade wählen
 rAmiga+C Check, teste Quellverzeichnis bzw. gewähltes Erstes Bild

rAmiga+O OK, Konvertierung starten
rAmiga+H Hilfe, Diese Anleitung wird aufgerufen.
rAmiga+A Über AnimConverter
rAmiga+Q Programm beenden

Der Menüpunkt Prefs dient zum Ein- oder Ausschalten der Sprechblasenhilfe. Dauerhaft kann die Sprechblasenhilfe per Tooltype eingeschaltet werden.

1.19 Weitere Programme

PictureConvert 2.4

=====

(siehe Screenshot)

PictureConverter ist ein Tool zur Konvertierung umfangreicher Bildersammlungen in verschiedene Formate. Auf eigene Grafikroutinen konnte verzichtet werden, dafür stehen leistungsfähige qualitativ hochwertige Programme im NetPBM Paket zur Verfügung. Die erforderlichen NetPBM Programme werden mitgeliefert.

Folgende Bildformate werden gelesen:

IFF ILBM, GIF, PNG, JPEG, PCX, BMP, PICT und TIFF

Geschrieben werden können diese Bildformate:

IFF ILBM (8-256Farben, 24bit, HAM und HAM8), IFF Adventureshop (32+256 Farben), GIF, PNG, JPEG, PPM, YUV, BMP, PICT und TIFF

Sie finden das Programm im AMINET: gfx/conv/PicConvert.lha

SoundConvert 2.1

=====

(siehe Screenshot)

SoundConverter ist ein Tool zur Konvertierung umfangreicher Sammlungen von Samples und Modulen in verschiedene Formate. Über eine einfach zu bedienende Benutzeroberfläche wird auf verschiedene bewährte Amigatools wie Amisox, Play16, mpega, musicin und makemaud zurückgegriffen.

Der Universallader erkennt Samples der Formate IFF 8SVX, AIFF, Riff Wave, Sun AU, MPEG-Audio Layer 2 und 3 (MP2, MP3) und Module der Formate XM, S3M und MOD.

Geschrieben werden Samples der Formate IFF 8SVX, MAUD, AIFF, Riff WAVE und komprimierte Formate ADPCM2, ADPCM3 sowie MPEG-Audio Layer 2 und Layer 3

Sie finden das Programm im AMINET: mus/edit/SoundConvert.lha

Adventure Shop 2.0

=====

Adventureshop ist ein spezialisiertes Multimedia Autorensystem zur Erstellung von Multimediaanwendungen, und anspruchsvoller komplexer Adventures in hoher Qualität.

Dank einer intuitiven Benutzeroberfläche, welche keine Programmierkenntnisse erfordert, lassen sich komplexe Programme in kürzester Zeit erstellen.

Es lassen sich insbesondere myst-like Adventures erstellen, also ähnlich dem sehr erfolgreichen Spiel Myst auf PC/Mac.

Der Spieler steuert seine Figur mittels Mausclick's durch die Landschaft, wobei die Figur des Spielers durch einen in die jeweilige Richtung zeigenden

Pfeil symbolisiert wird. Ebenso erfolgt die gesamte weitere Steuerung über die Maus, wie das Aufnehmen von Gegenständen, Betätigung von Schaltern, von Puzzles etc. Myst-like Adventures leben von der hohen Qualität der 3D Grafik, bestechen durch viele Animationen, Musik und passende Geräusche. Dementsprechend ist die Grafik nur hochauflösend mit 256 oder 32 Farben. Lowres (320x256) wird nicht unterstützt!

Features:

=====

- Programmerstellung mittels Mausklicks über eine intuitive Nutzeroberfläche
- interaktive Vorgehensweise, Grafiken/Anim's/Sound werden sofort angezeigt wie im fertigen Spiel.
- Spiele können schrittweise erstellt werden, späteres Hinzufügen/Ändern von Grafiken/Anim's/Sound/Spielablauf etc. jederzeit möglich. Verschiedene Programmierer können voneinander unabhängig einzelne Levels erstellen.
- Zahlreiche Funktionen sind fertig implementiert, können bei Bedarf angepasst werden: Spielstand speichern/laden; Inventory; Snapshot-Funktion (Sofortbildkamera) und Photoalbum; Requester für Hilfe, About, Inventar, Beenden usw.
- Unterstützung für Grafikkarten und AGA, alle Bildschirmauflösungen (Screenmode) ab 640x400. Zahlreiche Grafikkarten werden automatisch erkannt, der Spieler muss nichts konfigurieren.
- optional Soundkartenunterstützung (Toccata, Maestro, Melody)
- Spiele sind systemfreundlich, laufen 100% im Amigamultitasking
- Der Programmeditor ist lokalisiert für deutsch, englisch, italienisch, niederländisch, weitere Sprachen in Vorbereitung
- Sprechblasenhilfe und Amigaguide Hypertext Hilfe
- Spiele können ebenfalls lokalisiert werden (englisch + deutsch)
- Grafikformate IFF ILBM und IFF Adventureshop (Konvertierprogramm im Lieferumfang)
- Animationsformate IFF ILBM, AVI (opt. Quicktime)
- Soundformate 8SVX mono, MOD, MED & Maud Mono/Stereo.

System Anforderungen für ein mit Adventureshop erstelltes Spiel:

Minimal:

- Amiga 1200/4000, 2MB FAST frei,
- CD32 mit 2MB Fastram
- Alle Amigas, 68020+ und Grafikkarte, 4MB freier FAST-RAM

Empfohlen:

- 68030+, Zorro3 Grafikkarte, 6MB freier FAST-RAM, 4x CDROM

Veröffentlichung

=====

Die Release von Adventureshop 2.0 erfolgt Mitte 1997 als Shareware über das Aminet.

1.20 Copyright, Verteilung

AnimConverter V1.1

©1997 Eckhard Ludwig

Diese Software unterliegt der "Standard Amiga FD-Software Copyright Note" Sie ist FREeware wie definiert in Absatz 4a.
Für mehr Informationen lesen Sie bitte AFD-COPYRIGHT.

Die von diesem Programm benutzten
Bildbearbeitungs-Programme
sind eben-
falls als FREEWARE-Produkte veröffentlicht und unterliegen den Urheber-
rechten der einzelnen Autoren (Lesen Sie hierzu bitte die entsprechenden
Dokumentationen).

Amiga ist ein eingetragenes Warenzeichen der Escom AG Bochum.
Installer ist Copyright © 1991-96 ESCOM AG. All Rights Reserved
AmigaGuide ist Copyright © 1991-96 ESCOM AG.
AmiFlick ©1993 Garrick Meeker
BuildAnim ©1993 Christer Sundin
mpeg_encode ©1993 The Regents of the University of California
AmiXanim Amiga Port by Joop van de Wege
mp derived from the UNIX/X11 MPEG decoder version 2.0 by the
Berkeley Plateau Research Group. Author Michael van Elst.

In dieser Anleitung und in Programmtexten erwähnte Hard- und Software-
Bezeichnungen sind in den meisten Fällen geschützte Warenzeichen der
jeweiligen Firmen und nicht als solche kenntlich gemacht. Aus dem Fehlen
eines solchen Hinweises darf also nicht geschlossen werden, daß es sich um
einen freien Warennamen handelt.

1.21 Entwicklungsgeschichte

V1.1 -Design verbessert, größere Buttons
-Fenster wird jetzt automatisch zentriert.
-Tastaturkürzel für nahezu alle Funktionen, erkennbar am Unterstrich
in der Beschriftung, TAB wechselt Felder.
-Fehler: MPEG war auf 10000 Frames limitiert.
-Fehler: Mit abgeschalteter Suffixanpassung wurden keine Einzelbilder
konvertiert.
-Fehler: MPEG benötigt je nach Qualitätseinstellung min. 10 Frames
-Fehler: Für großformatige IFF-Anims reichte Buffer nicht, Tooltype
für BUFSIZE hinzugefügt.
-Fehler in der Anleitung: Bei Bildserien muss die Bildnummer als Suffix
angehängt sein.

1.22 Kontaktadresse

Für Anfragen und Fehlerhinweise können sie mich über die folgenden Wege
erreichen:

POSTWEG:

Eckhard Ludwig
Str.d.Befreiung 8
06128 Halle
Deutschland

E-MAIL:

Wenn möglich, sollten Sie mich per E-Mail kontaktieren.
Meine E-Mail-Adresse lautet:

Eckhard@top.east.de

1.23 Externe Programme

Die vom AnimConverter benutzten externen Bildbearbeitungsprogramme:

AmiXanim
mpeg_encode
mp.103
AmiFlick
AnimToBanim
BuildAnim