

Datei Menü

Öffnen...

Öffnet einen Datei-Requester, dort können Sie jedes beliebige Bild, oder jede beliebige Animation in MainActor laden, für die MainActor die entsprechenden Lademodule besitzt. Nach dem Laden erscheint das neue Projekt in der **Projektliste**.

Sie können auch mehrere Dateien gleichzeitig öffnen.

Schliessen

Entfernt das aktuelle **Projekt** aus der **Projektliste**. Der Speicher für das Projekt wird dann freigegeben. Dieser Punkt ist identisch mit dem Unterpunkt **Projekt entfernen** im **Projekt Menü**.

Speichern als...

Öffnet das Speicher Fenster. Die Option **Alle Bilder** im **Speicher Fenster** ist dann vorselektiert. Diese kann natürlich später noch verändert werden.

Alles schliessen

Schließt alle Projekte. Diese Option entfernt alle geladenen Projekte aus der **Projektliste**.

Beenden

Beendet MainActor.

Editieren Menü

In die Ablage kopieren

Kopiert das aktuelle Bild in die Zwischenablage.

Die Qualität des kopierten Bildes ist abhängig von der Farbtiefe Ihrer aktuellen Oberfläche. 16 / 24 bit Farbtiefe ergeben wesentlich bessere Ergebnisse als 8 bit, besonders unter Windows.

Selektieren

Sie haben drei Möglichkeiten, Bilder zu selektieren

Selektiere Alles

Selektiert alle Bilder aus der Bilderliste.

Selektiere Bereich...

Dies erlaubt Ihnen, einen gewissen Bilderbereich zu selektieren, zum Beispiel von Bild 10 bis Bild 50.

Selektiere Komprimierung...

Ermöglicht Ihnen, Bilder mit einer speziellen Komprimierungsart zu selektieren.
Beispiel: Angenommen Sie haben eine FLI Animation geladen. Sie können nun alle Bilder selektieren, die nach **CirBlack** komprimiert sind.

Deselektieren

Sie haben drei Möglichkeiten Bilder zu deselektieren:

Deselektiere Alles

Deselektiert alle Bilder aus der Bilderliste.

Deselektiere Bereich...

Dies erlaubt Ihnen, einen gewissen Bilderbereich zu deselektieren, zum Beispiel von Bild 10 bis Bild 50.

Deselektiere Komprimierung...

Ermöglicht Ihnen Bilder mit einer speziellen Komprimierungsart zu deselektieren. Beispiel: Angenommen Sie haben eine FLI Animation geladen. Sie können nun alle Bilder deselektieren, die nach **ClrBlack** komprimiert sind.

Invertieren

Invertiert den Status der Bilder in der **Bilderliste**.

Alle selektierten Bilder werden deselektiert, und die deselektierten Bilder werden selektiert.

Rexx editieren

Öffnet einen Editor zum Editieren des selektierten Rexx Skripts.

Rexx starten

Startet das selektierte Rexx Skript.

Zeige Rexx I/O

Öffnet das Rexx I/O Fenster. Dieses stellt die Ausgabe der Rexx Skripte dar.

Das Fenster wird automatisch geöffnet, wenn ein Rexx Skript von MainActor gestartet wird.

Video preview...

Öffnet das Video Preview Fenster.

Video aufnehmen...

Öffnet das **Video Capture Interface Fenster**. In diesem Fenster können Sie, falls Sie eine Video Capture Karte besitzen, Videos aufnehmen und direkt in MainActor einladen.

Projekt Menü

Projekt Info

Öffnet das Projekt Info Fenster, in dem alle Informationen über das aktuelle **Projekt** aufgelistet sind.

Globaler Zeitkode...

Öffnet ein Fenster zur Änderung der globalen Zeitkodes.

Einige Animationsformate, zum Beispiel FLI/FLC, erlauben nur einen Zeitkode für sämtliche Bilder der Animation. Dies bedeutet, daß alle Bilder die gleiche Wiedergabedauer besitzen. Diese Animationen haben für ein besseres Timing oftmals **Dummy** Frames eingebaut.

Falls Ihre Animation keinen globalen Zeitkode besitzt, oder einen Zeitkode für jedes einzelne Bild unterstützt, wird dieser Menüpunkt nicht einsetzbar. Falls die Animation jedoch einen Zeitkode für jedes Bild unterstützt, können Sie die Bilder, deren Zeitkode Sie verändern wollen, selektieren und dann im **Bilder Menü** unter dem Punt **Lokale Zeitkodes...** bearbeiten.

Daten buffern

Buffert die Daten des aktuellen **Projektes** im RAM. Dadurch erreichen Sie einen besseren Datendurchsatz und Ihre Animationen werden flüssiger abgespielt.

Falls dieser Menüpunkt ein Häkchen besitzt, wurden die Daten ins RAM geladen, anderenfalls wird das Projekt direkt von der Festplatte oder CD-Rom geladen. Letzteres ist voreingestellt.

Anmerkung:

Nicht alle Lademodule unterstützen das Buffern. Falls das entsprechende Lademodul dieses nicht unterstützt, wird dieser Menüpunkt nicht einsetzbar. Dies ist bei den meisten Bild-Lademodulen der Fall.

Projekt abspielen...

Spielt das aktuelle **Projekt** ab.

Projekt entfernen

Entfernt das aktuelle **Projekt** aus der **Projektliste**.

Dieser Menüpunkt ist mit **Schließen** aus dem **Datei Menü** identisch.

Bilder Menü

Bilder speichern...

Öffnet das **Speicher Fenster**. Die Option **Selektierte Bilder** ist vorselektiert.

Lokale Zeitkodes...

Öffnet ein Fenster zur Einstellung der lokalen Zeitkodes.

Diese Option ist nur einsetzbar, falls das Animationsformat Ihres **Projektes** einen Zeitcode pro Bild unterstützt, oder das Projekt eine Bilderliste ist.

Bilder anzeigen...

Zeigt das aktuelle Bild des **Projektes** an.

Bilder sortieren

Alle Bilder der **Bilderliste** werden nach der von Ihnen gewünschten Methode sortiert. Dieses Menü wird nur aktiviert, falls es sich bei Ihrem **Projekt** um eine Bilderliste handelt.

Animationen sind in aller Regel delta-kodiert und können deshalb nicht sortiert werden.

Sortiere nach Namen (Normal)

Die Bilder werden nach Ihrem Namen sortiert.

Sortiere nach Namen (Invers)

Die Bilder werden invers nach Ihrem Namen sortiert.

Sortiere nach Größe

Die Bilder werden nach ihrer Größe sortiert.

Die kleinsten Bilder stehen am Anfang, die Größeren am Ende der Liste.

Bilder entfernen

Entfernt die selektierten Bilder aus der **Bilderliste**.

Dieser Menüpunkt ist nur aktiv, falls es sich bei Ihrem Projekt um eine Bilderliste handelt. Sie können keine Bilder aus einer Animation entfernen.

Das Einstellungen Menü

Zeitkodes zeigen als

Ändert die Zeitcode-Einstellungen der **Bilderliste**. Ihnen stehen drei Menüpunkte zur Auswahl:

/1000 Sec

Diese Einstellungen zeigen den Zeitcode für jedes Bild in Millisekunden.

HH:MM:SS:MS

Die Zeitkodes werden als Abstand relativ zu dem Anfang des Projektes dargestellt. Die Darstellung erfolgt in Stunden, Minuten, Sekunden und Millisekunden. Der Kopf der Zeitcode Reihe stellt die Dauer des gesamten Projektes dar.

HH:MM:SS.FF

Im Gegensatz zu den ersten beiden Einstellungen basiert diese Darstellung auf einer **Bilder pro Sekunde** Basis. Der Zeitcode wird wieder als der Abstand zum Anfang angezeigt. Als erstes bestimmt MainActor den globalen "Bilder pro Sekunde" Wert. Dann stellt MainActor den Abstand basierend auf diesem Wert in Stunden, Minuten, Sekunden und dem Bild Abstand in dieser Sekunde dar. Der Bild Abstand liegt zwischen 0 (dem ersten Bild dieser Sekunde) und dem "Bilder pro Sekunde" Wert minus eins. Der Kopf der Zeitcode Reihe stellt die Dauer des gesamten Projektes dar.

Abspielen

Ändert die Abspielleinstellungen von MainActor / MainView. Diese Einstellungen werden von MainActor immer, und von MainView immer dann verwendet, solange in der Kommandozeile keine anderen Optionen übergeben werden.

Autostart

Falls diese Option angeklickt ist, wird das Projekt automatisch gestartet. Anderenfalls wartet MainActor, bis er ein Startkommando erhält.

Kontrolleiste

Gibt die Position der Kontrolleiste im Wiedergabefenster an.

Titelleiste

Gibt den Text an, der in der Titelleiste stehen soll. Entweder den Projektnamen, die aktuelle Bildnummer oder die aktuellen Bilder pro Sekunde.

Wiederholungen

Gibt an, wie oft die Projekte (nur solche ohne Sound) wiederholt werden sollen. Projekte mit Sound werden nur einmal wiederholt.

Lautstärke

Gibt die Lautstärke an, mit der das Projekt wiedergegeben wird.

Die nächsten Punkte gibt es nur in der Windows-Version von **MainActor** und definieren die Vollschirmeigenschaften von **DirectX**.

Gesamtschirm

Diese Option ermöglicht die Vollschirmwiedergabe.

Anpassen

Diese Option ist nur im Gesamtschirm Modus verfügbar. Falls dieser Punkt eingestellt wurde, vergrößert das DirectX System die Bilder auf volle Bildschirmgröße.

Bester Modus

Diese Option ist nur im Gesamtschirm Modus verfügbar. Falls dieser Punkt eingestellt wurde, versucht MainActor die besten Dimensionen für den Schirm zu finden.

Kontrolleiste

Ändert die Einstellungen der Kontrolleiste. Hier haben Sie zwei Punkte zur Auswahl:

Aktiv

Falls dieser Punkt aktiv ist, ist Ihre Kontrolleiste sichtbar.

Kontexthilfe

Falls dieser Punkt aktiv ist, erhalten Sie immer kleine Nachrichten, welche die Funktion der Buttons in der Kontrolleiste erklären. Um die Hilfe auszuschalten, deaktivieren Sie einfach diesen Menüpunkt.

Sprache

Ändert die Sprache von MainActor.

Es stehen Ihnen zur Verfügung:

Englisch

Wechselt die aktuellen Spracheinstellungen nach Englisch.

Deutsch

Wechselt die aktuellen Spracheinstellungen nach Deutsch.

Eigene Dateiselektion

Aktiviert den eigenen Dateiselektor.

Ist dieser Menüpunkt aktiv, so wird von MainActor ein eigener Dateiselektor zum Einladen von Projekten benutzt.

Mini Icons

Ändert die Größe der Icons in der **Bilderliste**. Durch die kleinere Darstellung der Icons finden mehr Bilder in der Bilderliste Platz.

Zeichensatz...

Öffnet das Zeichensatz-Auswahlfenster von MainActor.

In dem Auswahlfenster können Sie einen Zeichensatz auswählen, der in MainActor benutzt werden soll.

Das Hilfe Menü

Kontext Sensitive Hilfe

Aktiviert die kontext-sensitive Hilfe. Es wird die Hilfe für den nächsten selektierten Menü / Kontrolleistenknopf oder für das nächste selektierte Fenster angezeigt.

Über Kontext Hilfe

MainActor unterstützt kontext-sensitive Hilfe. Drücken Sie einfach über dem gewünschten Fenster-oder Menü die **F1** Taste, es wird dann der passende Hilfetext angezeigt.

Sie können auch explizit die kontext Hilfe aktivieren, indem Sie den Menüeintrag oder den Kontrolleistenknopf **Kontext Sensitive Hilfe** anwählen. Es wird dann Hilfe für den nächsten selektierten Menü / Kontrolleistenknopf oder für das nächste selektierte Fenster angezeigt.

MainActor Dokumentation

Zeigt die generelle Dokumentation von **MainActor** an.

MainActor Rexx Referenz

Zeigt die Referenz der MainActor Rexx Befehle an.

Rexx Einführung

Öffnet ein Dokument mit einer Einführung in die **Rexx** Programmierung.

Rexx Referenz

Öffnet ein Dokument mit einer Rexx Funktions-Referenz.

Hilfeindex

Zeigt den Index der Online-Hilfe von MainActor an.

Allgemeine Hilfe

Zeigt die allgemeine Hilfe für MainActor an.

Hilfe für Hilfefunktion

Zeigt eine Einführung in das Hilfesystem von MainActor.

Lade Module...

Öffnet ein Fenster zum Anzeigen der mitgelieferten Lademodule von MainActor. In dem geöffneten Fenster finden Sie auch weitere Informationen über die unterstützten Codecs der Module, Copyrights, Versionsnummern sowie die Autoren der Module.

Speicher Module...

Öffnet ein Fenster zum Anzeigen der mitgelieferten Speichermodule von MainActor. In dem geöffneten Fenster finden Sie auch weitere Informationen über die unterstützten Codecs der Module, Copyrights, Versionsnummern sowie die Autoren der Module.

Serien Nummer...

Nachdem Sie Ihre persönliche Registrationsnummer von uns erhalten haben, können Sie diese hier eingeben.

Release Notes

Zeigt die neusten Informationen über diese Version von MainActor an.

Produkt Info...

Zeigt die Versionsnummer von MainActor an.

Weitere Menüs

Speichere Animation/Bild/Sound als...

Diese pop-up Menüpunkte veranlassen MainActor, das **Speicher Fenster** mit dem gewünschten Speichermodul zu öffnen.

Weitere Fenster

Modul Information

Dieses Fenster zeigt eine Liste aller Lade- und Speichermodule, die in der aktuellen Version von **MainActor** integriert sind.

Jedes Modul unterstützt verschiedene Codecs. Die Codecs des selektierten Moduls sind in der **Codec-Liste** aufgeführt.

Der Autor, das Copyright und die Version des selektierten Moduls sind in der linken Hälfte des Fensters aufgeführt. Weiterhin stehen hier noch weitere Informationen über den Typ des Moduls zur Verfügung, wie zum Beispiel Animation oder Bild.

Selektiere Bereich

In diesem Fenster haben Sie die Möglichkeit, einen bestimmten Bereich in der **Bilderliste** zu selektieren. Geben Sie in das **Von** Feld das erste Bild, und in das **bis** Feld das letzte Bild ein, das Sie selektieren wollen.

Danach können Sie **OK** wählen, um die Selektion auszuführen, oder **Abbruch**, um abubrechen.

Selektiere Komprimierung

Das Komprimierung Selektion Fenster gibt Ihnen die Möglichkeit, Bilder in der **Bilderliste** zu selektieren, die eine spezielle Komprimierungsmethode haben.

Geben Sie das Komprimierungsformat an und wählen Sie **OK**, um die Operation auszuführen, oder **Abbruch**, um abubrechen.

Deselektiere Bereich

In diesem Fenster haben Sie die Möglichkeit einen bestimmten Bereich in der **Bilderliste** zu deselektieren.

Geben Sie das in das **Von** Feld das erste Bild, und in das **bis** Feld das letzte Bild ein das Sie deselektieren wollen.

Danach können Sie **OK** wählen, um die Deselektion auszuführen, oder **Abbruch**, um abubrechen.

Deselektiere Komprimierung

Das Komprimierung Deselektion Fenster gibt Ihnen die Möglichkeit Bilder in der **Bilderliste** zu deselektieren, die eine spezielle Komprimierungsmethode haben.

Geben Sie das Komprimierungsformat an, und wählen Sie **OK**, um die Operation auszuführen, oder **Abbruch**, um abubrechen.

Projekt Info

Das Projekt Info Fenster zeigt Ihnen weitere technische Informationen über das selektierte Projekt.

Name

Der Name des selektierten Projektes.

Format

Das Format des Projektes.

Breite

Die Breite des Projektes in Pixel.

Höhe

Die Höhe des Projektes in Pixel.

Bilder

Die Anzahl der Bilder des Projektes.

Loop Bilder

Anzahl der Loop Bilder des Projektes.

Durchschn. Bild Größe

Durchschnittliche Datengröße der Bilder in Bytes.

Durchsch. Sound Größe

Durchschnittliche Soundgröße der Bilder in Bytes.

Bits pro Sample

Anzahl der Bits pro Sample, in aller Regel 8 oder 16 Bits. Die Soundqualität steigt mit der Anzahl der Bits. Dieses Feld ist leer, wenn das Projekt keinen Sound enthält.

Samples pro Sekunde

Dieses Feld zeigt die Anzahl der Samples an, die pro Sekunde abgespielt werden. Je höher die Sample Rate, desto besser die Qualität. Dieses Feld ist leer, wenn das Projekt keinen Sound enthält.

Gesamt Projekt Größe

Gesamtgröße des Projektes in Bytes.

Farbraum

Gibt den benutzten Farbraum des Projektes an. Zum Beispiel **BGR3** bedeutet 24 bit Farbtiefe mit 3 Bytes, Blau, Grün und Rot, pro Pixel.

Lokale Zeitkodes

Dieses Fenster ermöglicht Ihnen, die lokalen Zeitkodes der selektierten Bilder zu verändern.

Der lokale Zeitkode ändert die Zeitkodes aller selektierten Bilder in der **Bilderliste**. Vergessen Sie bitte nicht, daß nur wenige Animationsformate einen Zeitkode *pro Bild* unterstützen. Zum Beispiel alle IFF-Anim Formate.

Der Zeitkode muß in Millisekunden angegeben werden.

Das Speicher Fenster

Das Speicher Fenster ist das Interface zu den Speichermodulen, die in der aktuellen Version von **MainActor** zur Verfügung stehen.

Sie können das Format, in dem Sie die Bilder speichern wollen, in der **Modul** Liste auswählen. Die meisten Module unterstützen mehrere Codecs, Sie können den gewünschten Codec in der **Codec** Liste selektieren.

Wenn Sie Bilder oder auch eine Animation speichern, können Sie die Breite und Höhe mit den **Breite** und **Höhe** Feldern angeben.

Sie können nun angeben, ob Sie alle Bilder des Projektes oder nur die selektierten Bilder in der **Bilderliste** speichern wollen. Wenn Sie alle Bilder speichern wollen, aktivieren Sie die **Alle Bilder** Option, ansonsten die **Selektierte Bilder** Option.

Das **Index** Feld wird nur von den Bild Modulen benutzt, dieses Feld bestimmt den Start Index welches an den Bild Namen angehängt wird. Diese Option ist sehr nützlich, wenn Sie die Bilder mehrerer Projekte in einer speziellen Reihenfolge in MainActor laden wollen. Speichern Sie einfach die Bilder mit dem gewünschten Index und **sortieren** Sie die Bilder nach dem Namen.

Sie können die Farbpalette die von MainActor für 8bit Projekte benutzt wird, editieren. Hierfür klicken Sie bitte auf den **Palette ...** Knopf. Die Palette wird erzeugt und der **Paletten Editor** wird geöffnet, indem Sie die Farbpalette editieren können. Der Editor ist nützlich wenn Sie die Palette editieren wollen, aber unverzichtbar wenn Sie eine bestimmte Farbe bestimmen wollen, um sie z.B. im **GIF** Speicher Modul als Transparent zu setzen. Mit dem Editor können Sie auch Paletten laden oder speichern. Obwohl Sie die Palette immer bearbeiten können, wird Sie nur von 8bit (256 Farben) Codecs benutzt.

Der **Optionen ...** Knopf öffnet **Das Speicher Optionen Fenster**, dieses erlaubt die Definition weiterer Speicheroptionen.

Sie können das Speichern starten, indem Sie den **Speichern ...** Knopf aktivieren. Wählen Sie den Namen des neuen Projektes im Dateiselektor aus, aber bitte beachten Sie, daß die Speicher Module den Namen ihres Dateiformates anhängen, wie zum Beispiel **".fli"**. Außerdem wird bei Bildformaten der Index des gespeicherten Bildes angehängt, wie **"0002.bmp"**. Sie können den Start Index mit dem **Index** Feld bestimmen.

Während des Speicherns können Sie mit **Abbruch** abbrechen. Abbrechen schließt das Fenster, sofern kein Speichervorgang aktiv ist.

Das Speicher Optionen Fenster

Das **Speicher Optionen** Fenster beinhaltet weitere spezielle Optionen, die vor dem Speichern angegeben werden können.

Pixel beim Skalieren interpolieren

Diese Option ist nur aktiv, wenn die Breite und Höhe des zu speichernden Projektes im Speicher Fenster geändert wurden. Wenn aktiv, aktiviert diese Option das Interpolieren der einzelnen Pixel beim Skalieren auf die neuen Bildwerte, dadurch wirkt das resultierende Bild nicht so grobpixelig.

Beim Reduzieren von Farben Fehlerverteilung anwenden

Wenn 8bit (256 Farben) Projekte gespeichert werden, aktiviert diese Option ein Fehlerverteilungsverfahren, welches den Fehler der Farbwerte über das ganze Bild verteilt. Diese Option ist sinnvoll, wenn "tiefe" 24 bit Projekte in 8bit umgewandelt werden. Das Verfahren reduziert dann die visuellen Artefakte der Farbreduzierung.

Aktivieren des **Modul Optionen ...** Knopfes öffnet das **Modul GUI Interface** Fenster des aktuellen Speicher Modules (nur wenn das Speicher Modul Optionen unterstützt).

Personalisierung

Geben Sie Ihre persönliche Seriennummer in das Eingabefeld ein, und wählen Sie danach **OK**. Falls Sie bisher keine Seriennummer haben, wählen Sie bitte **Abbrechen**.

Globaler Zeitkode

Dieses Fenster ermöglicht es Ihnen, den globalen Zeitkode Ihres **Projektes** zu ändern.

Der **globale Zeitkode** ändert den Zeitkode aller Bilder des Projektes zu dem Zeitkode, der im Fenster angegeben wurde. Diese Option ist für all die Animationen wichtig, die nur einen Zeitkode pro Animation (FLI/FLC) unterstützen. Diese Animationsformate verwenden oftmals sogenannte **Dummy Frames** zum timen.

Der Zeitkode muß in Millisekunden angegeben werden.

Das Wiederholungen Fenster

Geben Sie an, wie oft die Animation wiederholt werden soll. Dies funktioniert nur bei Animationen, die keinen Sound beinhalten.

Modul GUI Interface

Dieses Fenster ist das Interface zu den Optionen der einzelnen Module.

Die Beschreibung der Optionen der Module, können Sie in der Sektion **Die Module** in der **MainActor Dokumentation** finden.

Der Paletten Editor

Der Editor erlaubt es Ihnen, die aktuelle Palette anzusehen und zu editieren.

Die 256 Farbeinträge sind im oberen Bereich des Fensters sichtbar. Der aktuelle Farbeintrag wird rechts neben dem Text **Ausgewählte Farbe:** angezeigt. Die rot, grün und blau Werte der aktuellen Farbe werden in den genauso bezeichneten Feldern angezeigt, hier können Sie auch geändert werden.

Das Austauschen zweier Farben ist möglich, indem Sie die den Index der zu tauschenden Farbe in das Feld rechts neben dem **Tausch Farbe:** Text eingeben. Wenn Sie nun den **Tauschen** Knopf aktivieren wird die aktuelle Farbe und die Tausch Farbe ausgetauscht.

Sie können mit den einzelnen Menüpunkten des **Datei** Menüs die Farbpalette laden und speichern. Dies ermöglicht es Ihnen, Farbpaletten von anderen Programmen zu benutzen oder Farbpaletten von MainActor in andere Programme einzuladen.

Sie können die Änderungen mit **Ok** akzeptieren, mit **Abbruch** werden die Änderungen verworfen.

Das Video Capture Interface

Wenn Sie eine Video Capture Karte besitzen, also eine Karte zum Aufnehmen von Videos, können Sie mit diesem Fenster Video Daten aufnehmen und direkt in MainActor einladen.

Wenn Sie mehrere Karten besitzen, können Sie im Treiber Menü den Treiber der gewünschten Karten selektieren.

Das Optionen Menü ermöglicht es Ihnen, bestimmte Einstellungen für das Aufnehmen einzustellen. Die **Video Format ...**, **Video Quelle ...** und **Video Display ...** Menüpunkte öffnen bestimmte Konfigurationsfenster, die von dem Hersteller der Capture Karte zur Verfügung gestellt werden. Bitte benutzen Sie die Online Hilfe dieser Fenster zur weiteren Hilfe.

Der **Preview** Menüpunkt aktiviert den Preview (Voranzeige) Modus. Dieser Modus stellt das Video so dar, wie es später auch aufgenommen wird, es benutzt zum Beispiel die gleiche Bildrate, etc.

Der **Overlay** Modus (wenn er von Ihrer Karte unterstützt wird), benutzt einen spezifischen Video Modus Ihrer Karte zur Anzeige und hat nichts mit der Art der Videoaufnahme zu tun.

Der **Audio aufnehmen** Menüpunkt bestimmt, ob Audiodaten zusammen mit dem Video aufgenommen werden.

Die Aufnahme wird durch Betätigen des Aufnahmeknopfes gestartet. Sie können den Namen der zu erzeugenden Animation vor dem Aufnehmen bestimmen. Der **Bilder pro Sekunde** Knopf erlaubt es Ihnen, die Wiedergaberate des Videos zu bestimmen. Wenn Sie den **Preview** Modus benutzen, können Sie die Änderungen sofort sehen.

Nach dem Aufnehmen werden Sie gefragt, ob Sie die Animation direkt und sofort in MainActor einladen wollen.

Bitte achten Sie darauf, daß Sie eine Komprimierungsart für das Video angewählt haben, die von MainActor unterstützt wird. Dies kann mit dem **Video Format ...** Menüpunkt eingestellt werden. Wenn Sie Unterstützung für eine bestimmte Komprimierungsart für MainActor wünschen, teilen Sie dies bitte uns, und auch dem Hersteller der Karte mit.

Lautstärke

Bitte neue Lautstärke eingeben.

Die Eigene Dateiselektion

Der eigene Dateiauswahl Requestor, unter OS/2, bietet einige zusätzliche Funktionalitäten zum System Requestor.

Sie können die Laufwerke in der **Laufwerks Liste** und Dateien in der **Datei Liste** auswählen.

Das Selektieren des **Laden** Knopfes lädt die aktuell selektierten Dateien, das Selektieren von **Abbruch** verläßt den Requestor, ohne eine Datei zu laden.

Bitte benutzen Sie die Online Hilfe für die Funktionen der einzelnen Menüpunkte.

Die Laufwerks Liste

Die Laufwerksliste enthält die Laufwerke, die momentan auf Ihrem System zur Verfügung stehen. Beim Auswählen eines Laufwerks werden die Dateien und Verzeichnisse in der Datei Liste angezeigt. Das Doppel-Klicken eines Laufwerks stellt das Basis Verzeichnis dar. Das **Laufwerke** Menü ist als Pop-up Menu innerhalb der Laufwerksliste verfügbar.

Die Datei Liste

Die Datei Liste enthält die Dateien und Verzeichnisse des aktuellen Laufwerks, das Laufwerk kann in der **Laufwerks Liste** angewählt werden. Die Verzeichnisse werden oben in der Liste dargestellt, die Dateien unterhalb der Verzeichnisse.

Sie können in ein Verzeichnis gehen, indem Sie es doppel-klicken. Das Doppel-Klicken einer Datei lädt diese.

Das **Datei** Menü ist als Pop-up Menü innerhalb der Datei Liste verfügbar.

Das Laufwerks Menü

Das **Laufwerks** Menü stellt alle aktuellen Laufwerke in Ihrem System dar.

Neu Einladen aktualisiert die Liste, **Ende** beendet den Dateiselektor.

Das Datei Menü

Selektieren

Die Menüpunkte des **Selektieren** Menüs, selektieren entweder alle oder einen Teil der Dateien in der **Datei Liste**.

Selektiere Alle

Selektiert alle Dateien.

Selektiere bis

Selektiert alle Dateien bis zu der aktuellen Datei.

Selektiere von

Selektiert alle Dateien von der aktuellen Datei.

Deselektieren

Die Menüpunkte des **Deselektieren** Menüs, deselektieren entweder alle oder einen Teil der Dateien in der **Datei Liste**.

Deselektiere Alle

Deselektiert alle Dateien.

Deselektiere bis

Deselektiert alle Dateien bis zu der aktuellen Datei.

Deselektiere von

Deselektiert alle Dateien von der aktuellen Datei aus.

Lade Datei(en)

Lädt alle selektierten Dateien in der **Datei Liste**.

Info Links

Die Bilderliste

Die Bilderliste stellt alle Bilder des aktuellen **Projektes** dar.

Jedes Bild wird durch ein Symbol und mehrere Reihen von Informationen repräsentiert.

Wenn das Bild Teil einer Animation ist, werden Informationen über die Nummer des Bildes, dem Zeitcode, der Kompression und der Grösse des Bildes gezeigt. Wenn das Bild Audio Daten hat, wird eine kleine Note auf dem Symbol dargestellt, außerdem wird die Grösse der Audio Daten gezeigt. Wenn das Symbol des Bildes grau ist, ist das Bild ein Vollbild, ansonsten ist es ein Deltabild.

Wenn das Bild Teil einer Bilderliste ist, wird sein Name, Zeitcode, Kompression und Grösse dargestellt.

Sie können die Art, wie die Zeitcodes angezeigt werden, mit den Zeitcode Einstellungen verändern.

Jedes Bild hat sein eigenes Pop-up Menü. Das Bild wird durch Doppel-Klicken angezeigt.

Die Vorschau eines Bildes ist im **Vorschau Fenster** verfügbar.

Die Projektliste

Die **Projektliste** belegt das linke Drittel des Hauptfensters und zeigt alle geöffneten **Projekte**.

Die Bilder des markierten Projektes stehen in der **Bilderliste**.

Um ein Projekt abzuspielen genügt es, sein Icon doppelzuklicken. Das Klicken der rechten Maustaste in der Projektliste bewirkt, daß ein Pop-up Menü erscheint, welches mit dem **Datei Menü** identisch ist.

Das Vorschau Fenster

Das Vorschau Fenster stellt das aktuell selektierte Bild und seine Audio Daten dar (falls vorhanden).

Das dargestellte Bild ist mit der **Bilderliste** synchronisiert, sobald Sie ein anderes Bild in der Bilderliste selektieren, wird es in dem Vorschau Fenster dargestellt.

Sie können ausserdem das aktuelle Bild ändern, indem Sie den Regler unterhalb des Bildes verschieben. Die dargestellten Audio Daten sind exakt diejenigen, die zu diesem Bild assoziiert sind.

Das Drücken der rechten Maustaste öffnet ein Pop-Menü.

Projekt

Alle Projekte werden als Symbole in der **Projektliste** dargestellt.

Ein Projekt ist entweder eine Animation, ein oder mehrere Bilder oder ein Sound. Eine **Animation** oder ein **Sound** ist immer ein eigenständiges Projekt, und der Name des Projektes ist gleichzeitig der Name der Animation bzw. des Sounds.

Jedes Projekt hat ein eigenes Pop-up Menü, das mit dem Projektmenü identisch ist. Wenn Sie die **rechte Maustaste** in der Projektliste drücken, wird das Datei Menü als Pop-up Menü dargestellt.

Die Bilder werden in der **Bilderliste** angezeigt.

Allgemeine Hilfe

MainActor lädt, editiert, spielt und speichert / konvertiert nahezu alle Animationsformate und die gebräuchlichsten Bild- und Soundformate.

Dateien dieser Formate werden Projekte genannt, jedes geladene **Projekt** wird in der **Projektliste** dargestellt. Die Bilder des aktuellen Projektes werden in der **Bilderliste** angezeigt.

Eine Vorschau des aktuellen Bildes ist im **Vorschau Fenster** verfügbar.

Sie können ein neues **Projekt** mit dem Menüpunkt **Öffnen...** des **Datei** Menüs laden.

Die Größen der einzelnen Fenster können verändert werden, indem Sie einfach die Begrenzungen der Fenster verschieben.

Release Notes

Dies ist die erste offizielle Version von **MainActor**.

Wir haben seit der letzten Beta viele neue Funktionen eingebaut und unterstützen jetzt alle wichtigen Animationsformate, alle relevanten Bildformate für die Animationsverarbeitung und WAV Sounds.

Version 1.1 bietet jetzt auch eine komplette MPEG Unterstützung zum generieren und dekodieren von MPEG. Konvertieren Sie Ihre existierenden Animationen einfach nach MPEG, komplett mit Audio Unterstützung.

Wir hoffen jetzt ein Packet zu bieten, mit dem man nahezu alle Funktionen in der Animationsverarbeitung bewältigen kann.

Natürlich sind wir immer bemüht, MainActor zu verbessern. Sie werden also auch weiterhin regelmäßige Updates von MainActor zu sehen bekommen. Wir werden in Zukunft speziell die Editierfähigkeiten von MainActor noch weiter ausbauen, das lange erwartete Sequencer Zusatzpaket, mit seinen Überblendungen und Effekten, sollte hier Zeichen setzen. Aber natürlich arbeiten wir auch an anderer Funktionalität, zum Beispiel an einer komplett integrierten Skriptsprache mit der Sie das bearbeiten von Animationen automatisieren können. Aber auch vieles andere ist geplant. Neue Module sollten ebenfalls in fast jeder neuen Version enthalten sein.

Schon die jetzige Version von MainActor enthält einige Jahre an Entwicklungsarbeit. Wenn Sie MainActor regelmässig einsetzen, bitten wir Sie sich registrieren zu lassen. Damit gewährleisten Sie MainActor eine sichere Zukunft.

Wir sind Zuversichtlich alle Fehler der Beta Versionen behoben zu haben, sollten Ihnen trotzdem noch Fehler auffallen, bitte benachrichtigen Sie uns.

--

Markus Moenig

markusm@mainconcept.de

Ladefehler

Entweder ist ein Fehler beim Laden aufgetreten, oder Sie haben den Ladevorgang abgebrochen.

Fehler

Ein Fehler ist aufgetreten. Das Fenster zeigt die Fehlermeldung und die mögliche Ursache.

MainView

MainView ist der externe Abspieler von MainActor. Sie können ihn nutzen, um Animationen **abzuspielen**, ohne diese in MainActor zu laden, oder um Animationen aus anderen Programmen heraus zu starten.

MainView kann alle die Formate **abspielen**, für die MainActor die entsprechenden Lademodule hat. Das Speichern wird von MainView heraus nicht unterstützt.

Während des Ladens wird der Name des Projektes, die Höhe, Breite sowie auch sein Format angezeigt.

Nach dem Laden wird die Animation direkt angezeigt.

Registration

Falls Sie sich für **MainActor** entscheiden, werden wir Ihnen Ihre persönliche Seriennummer zukommen lassen, die für alle zukünftigen Versionen von MainActor (plattformübergreifend) gültig ist.

Zur Zeit ist **MainActor** für **OS/2** und **Windows 95 / NT 4.0** erhältlich.

Der Preis für **MainActor** beläuft sich auf 99,- DM (\$60), oder den gleichen Wert in der entsprechenden Währung Ihres Landes. Bitte keine ausl. Schecks, außer EuroSchecks. Wir akzeptieren Master/EuroCard und VISA.

Sie erreichen uns unter :

MainConcept, GbR Moenig/Zabel
Hermann-Heusch-Platz 3
D-52062 Aachen
Germany

Tel: +49-(0)241-4090444

FAX: +49-(0)241-4090445

BBS: +49-(0)241-4090446

Email: info@mainconcept.de

<http://www.mainconcept.de>

Bestellungen werden auch von BMT Micro (<http://www.bmtmicro.com>) entgegen genommen. In diesem Falle lesen Sie bitte die Datei **bmtmicro.txt** in diesem Archiv.

Online-Registrierung der Windows Version ist auch unter <http://www.buydirect.com> möglich.

Selektiere Alle

Selektiert alle Bilder in der **Bilderliste**.

Deselektiere Alle

Deselektiert alle Bilder in der **Bilderliste**.

Rexx I/O

Das Rexx I/O Fenster stellt den Ausgabetext der von MainActor gestarteten Rexx Skripte dar. Sie können den Text speichern, in die Zwischenablage kopieren etc.

Ausserdem können sie das aktuelle Skript stoppen, indem sie den **Rexx stoppen** Menüeintrag selektieren.

Kontext Sensitive Hilfe

Aktiviert die kontext-sensitive Hilfe. Es wird die Hilfe für den nächsten selektierten Menü / Kontrolleistenknopf oder für das nächste selektierte Fenster angezeigt.

Unnamed panel

