

Installation

MainActor benötigt noch weitere Software, um einwandfrei zu funktionieren:

- o Software für die Windows Version.
- o Software für die OS/2 Version.

Installation unter Windows

MainActor benötigt **DirectX** , vor allem **DirectDraw** und **DirectSound** , zum Abspielen der Animationen. Falls Sie Windows NT 4.0 oder Windows95 Release 2 benutzen, ist DirectX bereits installiert. Ansonsten können Sie sich die neueste DirectX Version von der Microsoft Homepage unter **<http://www.microsoft.com>** herunterladen.

In der Regel haben die Graphikkartenhersteller DirectX bereits in ihren Treiber-Paketen integriert.

Installation unter OS/2

Dieses Archiv enthält TIMER0.SYS und DIVE. Diese werden nicht automatisch installiert, und müssen daher von Hand installiert werden.

Bitte beachten Sie, daß diese Dateien unter dem Copyright von IBM stehen, und unter Absprache mit IBM Deutschland dem MainActor Paket beigelegt sind.

Installation von DIVE

DIVE wird von MainActor (OS/2 Version) benutzt, um Videos anzuzeigen. Das Archiv **dive.zip** beinhaltet die DIVE-betreffenden Dateien. Bitte kopieren Sie die ***.LUT** Dateien in das Verzeichnis, und die **dive.dll** in das Verzeichnis.

Vergewissern Sie sich, ob Sie nicht eine neue OS/2 Version installiert haben. Warp v4 hat DIVE bereits inbegriffen, und muß daher nicht ersetzt werden.

Installation von **TIMER0.SYS**

MainActor verwendet **TIMER0.SYS** um Audio und Video Sequenzen zu synchronisieren. Falls **TIMER0.SYS** nicht installiert ist, werden die Sequenzen nicht korrekt synchronisiert.

Um **TIMER0.SYS** zu installieren, extrahieren Sie bitte die Dateien des **timer0.zip** Archivs und installieren Sie diese mit dem "device driver installer (DDINSTAL)" utility. Vergessen Sie bitte nicht die "readonly" Attribute der ***.sys** Dateien mit: **attrib -r *.sys** zu verändern.

Vergewissern Sie sich auch, ob Sie nicht eine neuere OS/2 Version installiert haben, da Warp v4 bereits **TIMER0.SYS** enthält, und diese dann auch nicht ersetzt werden muß.

Einführung

MainActor ist ein Multimedia Paket, welches es Ihnen ermöglicht, Animationen, Bilder und Sounds jeglicher Formate einzuladen, zu editieren, abzuspielen und in die verschiedensten anderen Formate zu konvertieren.

MainActor beinhaltet Verarbeitungs- und Editierfunktionen, welche auch die Hauptmerkmale dieses Programms sind. MainActor bietet eine Rexx basierte Skript Sprache, mit der Sie alle Aspekte von MainActor automatisieren und ihren eigenen Bedürfnissen anpassen können.

MainView ist der externe Abspieler von **MainActor** . Er wird verwendet, falls man Animationen nur abspielen möchte, ohne sie in MainActor einladen zu müssen.

MainActor und **MainView** verwenden die gleichen Module für die verschiedenen Formate und sind dadurch erweiterbar und sehr flexibel.

Ein **Sequencer add-on** für **MainActor** ist bereits in Arbeit.

Plattformen

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

Wir hoffen, bald auch andere Plattformen zu unterstützen. Wir denken da an Systeme, für die es IBM's hervorragende VisualAge C++ Entwicklungsumgebung gibt, wie AIX, Solaris, HP-Unix etc.

MainActor verwendet immer die schnellsten Video und Audio playback Systeme, die die einzelnen Betriebssysteme zur Verfügung stellen, wie **DIVE** unter OS/2, und **DirectX** unter Windows 95 / NT 4.0.

Falls Sie sich für MainActor entscheiden und sich registrieren lassen, bekommen Sie automatisch eine plattformübergreifende Lizenz für alle Betriebssysteme, auf denen MainActor verfügbar ist.

Weitere Produkte

Zusätzliche Animations Produkte :

- o mainCODEC/2 für OS/2

MainCodec/2

mainCODEC/2 ist Teil von MainActor, wird aber als separates Archiv vertrieben.

Es beinhaltet die MainActor Module als MMPM/2 Codecs. Diese Codecs erlauben dem OS/2-internen Multimedia-System, die unterstützten Formate von MainActor mitzunutzen.

mainCODEC/2 kann von unseren Webseiten (<http://www.mainconcept.de>) oder per ftp unter [hobbes.nmsu.edu](ftp://hobbes.nmsu.edu) heruntergeladen werden.

MainActor

MainActor ist der Animationseditor des **MainActor** Paketes.

Sie können damit Animationen, Sounds und Bilder laden, für die **MainActor** die entsprechenden Lademodule besitzt. Diese können danach editiert werden, und als neue Animationen oder Bilder in jene Formate konvertiert bzw. gespeichert werden, für die **MainActor** die passenden Speichermodule enthält.

Die aktuell unterstützten Formate sind unter **Lade Module** und **Speicher Module** im **Hilfe Menü** einzusehen . Eine Liste der Eigenschaften dieser Module finden Sie unter [Die Module](#) .

MainActor beinhaltet detaillierte **Online Hilfe** . Für weitergehende Informationen werfen Sie doch bitte einen Blick in den [User Guide](#) .

Start Optionen

Sie können MainActor den Namen der zu ladenden Projekte übergeben.

Zum Beispiel: **mactr.exe gfx.mov pix.pcx** würde die Animation test.mov und das Bild art.pcx beim Start von MainActor laden.

Außerdem kann man MainActor den Namen eines Rexx-Skriptes übergeben, dieses Skript wird dann sofort ausgeführt. Beispielsweise **mactr.exe script.rex** würde das angegebene Skript direkt ausführen.

Häufig gestellte Fragen (FAQ)

Die am **häufigsten gestellten Fragen (FAQ)** sind in einem Dokument zusammengestellt. Diese können per E-Mail an: mafaq@mainconcept.de angefordert werden.

UserGuide

Der **User Guide** erklärt die Funktionalität von MainActor sowie das Vokabular, welches in der **Online Hilfe** verwendet wird.

Die Skript-Sprache

MainActor hat eine Rexx basierte Skriptsprache. Sie können Rexx-Skripts direkt von MainActor aus aufrufen und editieren oder starten.

Beispiel Skripte befinden sich im **Script** Verzeichnis.

Arbeiten mit Audiofiles

MainActor ist in der Lage, Sound direkt aus Animationen als Sound-Datei herauszuspeichern, z.B. mit den MPEG-Audio oder WAV Modulen.

Auch das konvertieren von Sound Dateien ist möglich, z.B. das konvertieren von WAV nach MPEG-Audio. Dies ist jedoch nur ein Nebeneffekt, die Sound Lademodule werden sehr nützlich sein, sobald der Sequencer für MainActor fertiggestellt ist.

Arbeiten mit Projekten

Ein Projekt ist entweder eine Animation, ein einzelnes oder eine Folge von Bildern oder ein Sound. Eine **Animation** oder ein **Sound** ist immer ein eigenständiges Projekt. Der Name des Projektes ist gleichzeitig der Name der Animation bzw. des Sounds.

Bilder werden etwas anders behandelt. Alle Bilder eines vorgegebenen Formates werden innerhalb eines Projektes zusammengefaßt. Der Name des Projektes ist der Formatname der Bilder, wie zum Beispiel **IFF** oder **JPEG**. So können Sie Bilder zu einer Gruppe zusammenfassen und in eine Animation konvertieren.

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

Projekte Laden

Es gibt verschiedene Möglichkeiten, Projekte in MainActor zu laden.

Unter **OS/2** haben wir einen eigenen **File-Requester** eingebaut, mit dem Sie sehr einfach eine beliebige Anzahl von Dateien einladen können, zum Beispiel ein ganzes Verzeichnis. Falls Sie den **File-Requester** des Systems benutzen wollen, müssen Sie jede Datei von Hand einlesen.

Unter Windows verwenden wir den systeminternen **File-Requester**, da dieser mächtig genug ist, eine beliebige Anzahl von Dateien sehr leicht einzuladen.

Per **drag and drop** können Sie die Icons der Dateien auf die Projektliste verschieben. Auf diese Weise können Sie auch eine unbegrenzte Anzahl von Dateien laden.

Bilderlisten können geladen werden, indem sie einfach ein beliebiges Bild in einer Liste laden, MainActor erkennt automatisch, daß dieses Bild Teil einer Liste ist und lädt die folgenden Bilder optional ein.

Projekte Abspielen

Doppelklicken Sie einfach mit der Maus das **Projekticon** , oder wählen Sie **Projekt abspielen** im **Projektmenü**.

Für weitere Hilfe konsultieren Sie bitte die Online-Hilfe.

Unter **Windows** haben Sie auch die Möglichkeit, Ihre Projekte im **Full-Screen Modus** anzuzeigen. Für vollständige Hilfe werfen Sie doch bitte einen Blick in die Online-Hilfe, drücken Sie dazu F1 im Darstellungs Fenster.

Projekte Löschen

Benutzen Sie **Projekt entfernen** im Projekt Menü, um ein Projekt zu löschen. Um alle geöffneten Projekte zu schließen, klicken Sie im Dateimenü auf **Alles schließen** .

Unter **OS/2** können Sie auch per **drag and drop** das Projekticon auf eines der Schreddersymbole verschieben.

Arbeiten mit Frames

Die Bilder des aktuellen Projektes sind in der Bilderliste aufgeführt. Man spricht von Frames, falls die Bilder Bestandteil einer Animation oder einer Bilderliste sind.

Falls das Frame Teil einer Bilderliste ist, können die Frames sortiert werden, einzelne Bilder gelöscht, oder ihre Position kann per drag and drop verändert werden. Dies ist aber nicht bei Animationen möglich, da die einzelnen Bilder voneinander abhängig sind.

Die Icons der Animationsframes zeigen an, ob es sich um ein Key Frame oder ein Delta Frame handelt. Bei Key Frames handelt es sich um Vollbilder, von denen die Delta Frames abhängig sind.

Bilder haben das **Bilder Menü** (als pop-up).

Key/Delta Frames

Alleinstehende Bilder, also Bilder, die ohne Hilfe anderer Bilder dekomprimiert werden können, heißen **Key Frames** .

Delta Frames benötigen andere Bilder, um dekomprimiert zu werden, meistens die vorherigen Bilder. Dies wird gemacht, um die Größe der Bilder in einer Animation so gering wie möglich zu halten. Es werden nur die Unterschiede zum vorherigen Bild gespeichert.

Animationsformate der ersten Generation (wie zum Beispiel **FLI, FLC, IFF-Anim**) haben meistens ein **Key Frame** und alle darauffolgenden Bilder sind **Delta Frames** . Die Formate der zweiten Generation, wie zum Beispiel **AVI und Quicktime** , haben in der Regel alle paar Sekunden ein Key Frame. Dies ermöglicht der playback Software, eine bestimmte Position innerhalb der Animation zu finden. So können einige Bilder übersprungen werden, falls das Dekomprimieren der Videodaten zu langsam sein sollte.

In MainActor zeigen die **grauen Frameicons** die **Key Frames** an, und die **Transparenten** die **Delta Frames**.

Selektieren von Bildern

Wenn Sie einzelne Bilder selektieren wollen, können Sie das ganz einfach mit der Maus, oder mit den Menüpunkten **Selektieren** und **Deselektieren** im Editier-Menü.

Anzeigen von Bildern

Ein Frame kann durch einfaches Doppelklicken oder durch Selektieren des Menüpunktes **Anzeigen** im **Bildermenü** angezeigt werden.

Bilder sortieren

Bilder können **von Hand** sortiert werden, oder **automatisch** anhand ihrer Größe oder ihres Namens. Um die Bilder **von Hand** zu sortieren, können Sie diese durch **drag and drop** an ihre neue Position verschieben (:hp7.nur OS/2:ehp7.).

Das Untermenü **Bilder sortieren** im Bildermenü sortiert die Frames automatisch nach **Größe** oder **Namen**.

Es ist nur möglich Bilder zu sortieren, falls diese nicht Bestandteil einer Animation sind.

Bilder entfernen

Sie können die markierten Bilder löschen, indem Sie **Bilder entfernen** im Menüpunkt Bilder anwählen, oder diese per drag and drop auf ein Schreddersymbol verschieben (**nur OS/2**).

Es ist nur möglich Bilder zu löschen, falls diese nicht Bestandteil einer Animation sind.

Arbeiten mit Zeitkodes

Jedes Frame einer Animation hat einen Zeitkode. Dieser zeigt an, wie lange ein Bild in einer Animation angezeigt wird. MainActor zeigt den Zeitkode in Millisekunden an, d.h. ein Zeitkode von 1000 würde bedeuten, daß das Bild genau eine Sekunde angezeigt wird.

Projekte können zwei verschiedene Zeitkodes haben:

Globale oder Lokale.

Bilder haben immer einen voreingestellten Zeitkode von einer Sekunde, dieser kann aber beliebig verändert werden.

Das konvertieren von Projekten mit verschiedenen Zeitkodes kann sehr schwierig sein. Werfen Sie doch einen Blick auf Verändern von Zeitkodes.

Globale Zeitkodes

Globale Zeitkodes unterstützen nur einen Zeitcode pro Animation. Das bedeutet, daß bei einer Veränderung eines Zeitkodes alle anderen mitverändert werden.

Diese Animationsformate, zum Beispiel AVI/FLI/FLC, fügen oft zusätzliche Frames in die Animation mit ein (aus Gründen des Timings). Dies sind **Dummy-Frames** und haben die Größe Null. Sie haben nur den Zweck, das letzte "reelle" Bild lange genug anzuzeigen.

Sie können das Anzeigeformat der Zeitkodes einer Animation unter **Einstellungen - Zeitkodes** verändern.

Lokale Zeitkodes

Lokale Zeitkodes können für jedes Bild einer Animation gesetzt werden und erlauben so unterschiedliche Zeitkodes für jedes einzelne Frame. Lokale Zeitkodes findet man in QuickTime und IFF-AnimX Animationsformaten. Sie können jedoch in MainActor die lokalen Zeitkodes von QuickTime-Animationen nicht verändern.

Bilder einer Bilderliste können jeweils einen eigenen Zeitcode zugeteilt bekommen - dieser Zeitcode wird aber nur temporär gesetzt (ist also beim erneuten Laden der Bilder nicht mehr vorhanden).

Sie können die lokalen Zeitkodes unter **Einstellungen - Zeitkodes** verändern.

Tips zum Speichern

Das Speichern von neuen Bildern oder Animationen ist sehr einfach. Sie können alle Bilder, oder nur ausgewählte Bilder aus der Bilderliste in das neue Format konvertieren.

Beim Speichern von Bildern nummeriert MainActor automatisch die neuen Bilder, wie zum Beispiel **"test0003.bmp"** . Der Startindex kann in MainActor eingestellt werden.

Es gibt jedoch noch einige Dinge, die Sie beachten sollten. Unter anderem, wie MainActor Zeitkodes konvertiert oder 8Bit Paletten bearbeitet .

8-Bit Farbpaletten

Falls Sie eine neue 8Bit (256 Farben) Animation speichern wollen, wird MainActor eine angepaßte Palette für die ganze Animation verwenden. Das heißt, daß nicht mehr die ursprüngliche Farbpalette gespeichert wird, sondern eine neue optimierte Palette für die neue Animation. Diese wird dann für alle Bilder der Animation verwendet.

Die Generierung der Farbpalette ist langsam, da MainActor zuerst alle Quellbilder für die Erstellung der Palette untersuchen muß.

Da Sie aber im Paletten Editor andere Farbpaletten einladen können, ist es auch möglich, zur Konvertierung andere Paletten zu nutzen.

Es ist auch möglich, die Farbpalette vor dem Speichern zu editieren.

Editieren von 8-Bit Paletten

Sie können **8Bit Paletten** vor dem Speichern mit dem Paletteneeditor editieren. Dies erweist sich oftmals als sehr nützlich, wenn man die Palette optimieren will. Das Editieren ist aber unumgänglich, wenn man eine spezielle Farbe bestimmen will, die mit dem GIF-Speicher Modul als transparent gesetzt werden soll, da MainActor die Palette optimiert und dadurch die Indizes der Farben verändert.

Mit dem **Farbeneditor** haben Sie immer die völlige Kontrolle über die Farbpaletten, die Sie in Ihren 8Bit Animationen oder Bildern speichern.

Der Paletteneeditor ermöglicht es **Farbpaletten**, die mit anderen Programmen (oder selbstverständlich mit MainActor) erstellt wurden, zu laden, zu editieren und beim Speichern von 8bit Projekten zu verwenden.

Zeitkode Konvertierung

Hin und wieder kann es beim **Konvertieren** von lokalen Zeitkode Animationen nach globalen Zeitkode Animationen zu Problemen kommen.

Das **Konvertieren** von globalen Zeitkode Animationen nach lokalen Zeitkode Animationen ist einfach, da MainActor jeden lokalen Zeitkode auf den globalen Zeitcodes des Quellprojektes setzen kann.

Leider funktioniert das nicht andersherum, da man nur den globalen Zeitkode auf einen lokalen Zeitkode des Quellprojektes setzen kann. MainActor versucht den besten globalen Zeitkode für das neue Projekt zu berechnen, und fügt notfalls **Dummy-Frames** ein.

Dies hört sich alles etwas kompliziert an, aber wir hoffen, daß MainActor diesen Job erledigt, ohne daß Sie etwas davon mitbekommen.

Falls Sie nicht mit dem Timing einer bestimmten Animation einverstanden sind, können Sie diese immer noch in einzelne Bilder splitten, und danach als Bilderliste laden. Nun können Sie die Zeitcodes selber bestimmen. Um **Dummy-Frames** in die Animation einzubinden, fügen Sie einfach das gleiche Bild einige male hintereinander in die Bilderliste ein.

Es wird in einer späteren Version von MainActor einen Sequenzer geben, mit dessen Hilfe diese Art von Arbeiten sehr vereinfacht wird.

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.

Start Optionen

MainView beinhaltet verschiedene Optionen für verschiedene Plattformen:

- o Start-Optionen für die Windows Version.
- o Start-Optionen für die OS/2 Version.

Windows Startoptionen

Sie können MainView starten, indem Sie auf das Icon klicken. Nach dem Start öffnet sich ein File-Requester, in den Sie das zu öffnende Objekt eingeben können. Alternativ dazu können Sie auch in der Kommandozeile den Namen eingeben.

Die Syntax für MainView ist: **mainview.exe [Optionen] Dateiname** .

Falls Sie keine Optionen in der Kommandozeile eingeben, wird MainView die globalen Einstellungen von MainActor übernehmen.

MainView unterstützt folgende Optionen in dieser Version:

-(c|cache)

Cache Data. Diese Option lädt vor dem Abspielen alle Daten der Animation in den RAM. Dies beschleunigt die Abspielgeschwindigkeit der Animation. Falls nicht genug Speicherplatz zur Verfügung steht, wird MainView die Animation direkt von CD/Festplatte starten.

-(v|volume) Nummer

Setzt die Lautstärke. Diese geht von 0-100. Voreingestellt ist 100.

-(tbl|toolbarlocation) Location

Setzt die Toolbar an die von Ihnen gewünschte Stelle. Folgende sind möglich: top, bottom, right, left, hidden, und floating.

-(das|disableautostart)

Diese Option unterbindet das automatische Starten von Animationen.

-(r|repeat) Nummer

Die Nummer zeigt an, wie oft die Animation wiederholt werden soll. Voreingestellt ist 1. Beachten Sie bitte, daß Animationen mit Sound nur einmal durchlaufen werden.

-(fs|fullscreen)

Startet die Full-Screen Wiedergabe.

-(sts|scaletoscreen)

Die Bilder des Projektes werden auf die volle Bildschirmgröße skaliert. Nur im Full-Screen-Modus verfügbar.

-(ubm|usebestmode)

Diese Option ermöglicht MainView nach dem besten Abspielmodus auf Ihrem System zu suchen. Nur im Full-Screen-Modus verfügbar.

Beispiel: **mainview -volume 80 -tbl bottom dino.mov** würde die Animation **dino.mov** mit einer Lautstärke von 80 abspielen, wobei die Toolbar im unteren Teil des Fensters zu sehen wäre.

OS/2-Startoptionen

Beim Starten von MainView wird ein File-Requester geöffnet. Andererseits können Sie auch in der Kommandozeile den Namen der zu öffnenden Animation eingeben.

Sie können auch das Icon der Animation per drag and drop auf das MainView Icon verschieben.

Die Syntax für MainView ist: **mainview.exe [Optionen] Dateiname** .

Falls Sie in der Kommandozeile keine Optionen angeben, benutzt MainView die globalen Einstellungen von MainActor.

In dieser Version unterstützt **MainView** folgende Optionen:

-(c|cache)

Cache Data. Diese Option bewirkt, daß vor dem Abspielen alle Daten der Animation in den Ram-Speicher geladen werden. Das beschleunigt die Abspielgeschwindigkeit, und ermöglicht so eine ruckfreie Wiedergabe. Falls nicht genug Speicher vorhanden ist, löscht MainView den bereits mit der Animation belegten Speicher, und spielt direkt von Festplatte bzw. von CD-Rom.

-(v|volume) nummer

Stellt die Lautstärke ein. Diese ist von 0-100 einstellbar. Voreingestellt ist 80.

-(tbl|toolbarlocation) location

Setzt die Toolbar an die von Ihnen gewünschte Position. Möglich sind: top, bottom, right, left, hidden und floating.

-(das|disableautostart)

Diese Option verhindert das automatische Starten der Animationen.

-(cfr|customfilerequester)

Diese Option bewirkt, daß MainActor den eigenen Filerequester statt des Systeminternen benützt. In der Voreinstellung ist diese Option ausgeschaltet.

-(r|repeat) nummer

Die Nummer gibt an, wie oft die Animation wiedergegeben werden soll. Voreingestellt ist 1.

Beispiel: **mainview -volume 80 -tbl bottom dino.mov** würde die Animation dino.mov mit einer Lautstärke von 80 abspielen, wobei die Toolbar im unteren Teil des Fenster zu sehen wäre.

Die Module

MainActor unterstützt verschiedenste Module und Codecs. In zukünftigen Versionen von MainActor werden noch einige neue Module hinzukommen.

- o Lade Module
- o Speicher Module

Lademodule

Die aktuellen Lademodule sind:

- o AVI
- o BMP
- o DL
- o FLC/FLI
- o GIF
- o GIF-Anim
- o IFF
- o IFF-Anim3/5/7/8/J
- o JPEG
- o MPEG
- o MPEG-Audio
- o PCX
- o Quicktime
- o WAV

AVI

Typ:

Animation (Sound unterstützt)

Codecs:

- o Cinepak
- o Intel Indeo v2.1 / v3.1 / v3.2 / v4.1 / v5.0 / Raw (nur Windows). v2.1 bis v3.2 und Raw werden auch unter OS/2 unterstützt.
- o Microsoft RLE
- o Microsoft Video 1
- o Motion JPEG
- o Ultimotion
- o Unkomprimiert

Anmerkung:

- o AVI verwendet globale Zeitcodes.
- o Bitte informieren Sie uns, falls Sie einer AVI-Animation begegnen, die von MainActor nicht korrekt abgespielt wird, oder die einen Codec verwendet, der nicht von MainActor unterstützt wird.

BMP

Typ:
Bild

Codecs:

- o RunLength Encoding
- o Unkomprimiert

Anmerkung:
Keine

DL

Typ:

Animation

Codec:

- o Type 1 (Ungetestet)
- o Type 2

Anmerkung:

- o Type 1 und 2 DL Animationen sind immer unkomprimiert.
- o Type 3 Animationen werden nicht unterstützt (wir haben bisher auch noch keine gesehen).

FLI/FLC

Typ:

Animation

Codecs:

- o ByteRun
- o Byte LineCoding
- o Clear Screen
- o Unkomprimiert
- o Word LineCoding (nur FLC)

Anmerkung:

- o FLI / FLC Animations sind auf 256 Farben begrenzt.
- o FLI unterstützt nur eine Auflösung von 320 * 200.
- o FLI / FLC verwenden globale Zeitkodes.

GIF

Typ:
Bild

Codecs:

- o GIF-LZW

Anmerkung:

- o GIF unterstützt nur 256 Farben.
- o Die LZW Codierung/Decodierung ist offiziell von UniSys lizenziert.

GIF-Anim

Typ:

Animation

Codecs:

- o GIF-LZW

Anmerkung:

- o GIF-Anim unterstützt lokale Zeitkodes.
- o GIF unterstützt nur 256 Farben.
- o Die LZW Codierung/Decodierung ist offiziell von UniSys lizenziert.

IFF

Typ:
Bild

Codecs:

- o ByteRun Encoding

Anmerkung:
Unterstützt HAM6/8 und EHB.

IFF-Anim 3/5/7/8/J

Typ:

Animation

Codecs:

- o ByteRun Encoding
- o Verschiedene LONG und WORD delta Codecs.

Anmerkung:

- o Unterstützt HAM6/8 und EHB.
- o Unterstützt lokale Zeitcodes.

JPEG

Typ:
Bild

Codecs:

- o JPEG

Anmerkung:
Basiert auf dem Source Code der Independent JPEG group.

MPEG

Typ:

Animation

Codecs:

- o MPEG-I
- o MPEG-II
- o Audio Layer I/II/III

Anmerkung:

- o MainActor sollte jede MPEG Datei unterstützen, sollten sie Probleme mit einer MPEG Datei haben, kontaktieren Sie uns bitte.

MPEG-Audio

Typ:

Sound

Codecs:

- o MPEG Audio Layer I/II/III

Anmerkung:

Die Audio Datei wird in Sekunden zerlegt, um eine bessere Selektionsmöglichkeit zu haben.

PCX

Typ:
Bild

Codecs:

- o RunLength Encoding

Anmerkung:
Keine

Quicktime

Typ:

Animation (Sound unterstützt)

Codecs:

- o Apple Animation
- o Apple Graphics
- o Cinepak
- o Intel Indeo v2.1 / v3.1 / v3.2
- o Motion JPEG

Anmerkung:

- o Quicktime unterstützt lokale Zeitcodes.
- o Bitte informieren Sie uns, falls Sie einer Quicktime-Animation begegnen, die MainActor nicht korrekt abspielt, oder die einen Codec benutzt, die MainActor nicht unterstützt.

WAV

Typ:

Sound

Codecs:

- o Pulse Code Modulation

Anmerkung:

Keine

Speichermodule

Zur Zeit werden folgende Speichermodule von MainActor unterstützt:

- o AVI
- o BMP
- o FLC/FLI
- o GIF / GIF-Anim
- o JPEG
- o MPEG-I
- o MPEG-I/II
- o MPEG-Audio
- o Video Data
- o Quicktime
- o WAV

AVI

Typ:

Animation (Sound unterstützt)

Codecs:

- o Cinepak (Nur Windows)
- o Intel Indeo v3.1 (OS/2) / v3.2 (Windows) / v4.1 (Windows) / v5.0 (Windows)
- o Microsoft RLE
- o Software Motion JPEG
- o Hardware Motion JPEG (Nur Windows)
- o Ultimotion (Nur OS/2)
- o Unkomprimiert

Optionen:

Software Motion JPEG Quality

Definiert die JPEG Komprimierungs Qualität für den Motion JPEG Codec.

General Quality

Die Qualität der Komprimierung für das Multimedia Subsystem. (**MMPM/2 für OS/2** und **ICM für Windows**). -1 ist die voreingestellte Qualität des Codecs. Dieser Wert bestimmt die Qualität aller in das System eingebundenen Codecs, wie Cinepak, Intel Indeo, Hardware Motion JPEG

Key Frame Rate

Die Key Frame Rate des System Codecs. 1 bedeutet, daß jedes Bild ein Key Frame ist. 2 bedeutet, daß jedes zweite Bild ein Key Frame ist, usw... . -1 ist voreingestellt und benutzt die interne Voreinstellung des Codecs.

Anmerkung:

- o Animationen, die mit MainActor generiert wurden, sind auf fast allen Plattformen bereits getestet, wie zum Beispiel Windows 3.1 / Win95 / WinNT / OS/2 und ActiveMOVIE.

BMP

Typ:
Bild

Codecs:

- o Unkomprimiert
- o RunLength Encoded

Optionen:
keine

Anmerkung:
keine

FLI/FLC

Typ:

Animation

Codecs:

- o ByteRun
- o Byte LineCoding (FLI Only)
- o Word LineCoding (FLC Only)

Optionen:

None

Anmerkung:

- o FLI / FLC animations are limited to 256 colors.
- o FLI only supports resolutions of 320 * 200.
- o FLI / FLC use global Zeitkodes.

GIF / GIF-ANIM

Typ:

Bild / Animation

Codecs:

- o GIF-LZW

Optionen:

Interlace

Erlaubt Interlace Kompression.

Background Index

Identifiziert den Farbindex der Hintergrundfarbe.

Transparent Index

Zeigt den Farbindex an, welcher transparent angezeigt werden soll (z.B daß der Hintergrund transparent ist)

Netscape Loop

(GIF-Anim Only) Gibt an, wie oft die Animation im Netscape, oder Microsoft Browser wiederholt werden soll.

Anmerkung:

- o GIF unterstützt nur 256 Farben.
- o Das GIF-Anim Speichermodul unterstützt lokale Zeitcodes, d.h. es ist möglich, AVI oder Quicktime Animationen nach GIF-Anim zu konvertieren, ohne Timing-Informationen zu verlieren.
- o Die LZW Dekomprimierung/Komprimierung ist von UniSys lizenziert.

JPEG

Typ:
Bild

Codecs:

- o JPEG

Optionen:

Compression Quality

Gibt die Qualität der Kompression an (1-100). Wobei 100 immer noch "lossy", also nicht verlustfrei ist.

Anmerkung:

Basiert auf dem Source Code der Independent JPEG group.

Video Data

Type:

Bild

Codecs:

- o Video binary

Options:

keine

Notes:

Splittet die komprimierten Videodaten von Animationen. Dies ist nützlich, um Einzelbilder aus den Animationen heraus zu speichern. Motion JPEG in AVI und Quicktime-Animationen beinhalten Einzelbilder. Mit diesem Speichermodul können Sie diese Einzelbilder direkt herausspeichern, ohne diese dekomprimieren zu müssen.

MPEG-I

Typ:

Animation

Codecs:

- o MPEG-I NTSC (30 fps)
- o MPEG-I PAL (25 fps)
- o MPEG-I FILM (24 fps)

Optionen:

MPEG-I Bits per Second

Definiert die Bitrate des generierten MPEG-I Streams.

Scale to default MPEG dimensions

Wenn aktiviert, skaliert diese Option das Video immer auf die normalen MPEG Dimensionen, 352 * 240 für NTSC und 352 * 288 für PAL.

Audio Bitrate

Definiert die Audio Bitrate.

Audio Sampling Rate

Die Sampling Rate der resultierenden Audio Datei kann mit dieser Option selektiert werden. Sollte sich die Sampling Rate von der Sampling Rate des Quell-Projektes unterscheiden, werden die Audio Daten automatisch gewandelt.

Audio Checksums (error protection)

Wenn diese Option aktiviert ist, werden Checksummen innerhalb der Audio Datei generiert. Diese garantieren ein fehlerfreies Abspielen.

Ignore audio (save video only)

Diese Option bewirkt das MainActornudie Video-Daten des Quellprojektes benutzt. Die Audiodaten werden also nicht gespeichert. Nützlich, wenn Sie nur an den Videodaten einer Animation interessiert sind.

Anmerkung:

- o Dieses Modul basiert auf source code der Stanford University Portable Video Research Group.

MPEG-I/II

Typ:

Animation

Codecs:

- o MPEG-I PAL (25 fps)
- o MPEG-I NTSC (30 fps)
- o MPEG-II PAL (25 fps)
- o MPEG-II NTSC (30 fps)

Optionen:

MPEG-I Bits per Second

Definiert die Bitrate des generierten MPEG-I Streams.

MPEG-II Bits per Second

Definiert die Bitrate des generierten MPEG-II Streams.

Interlaced

Diese Option aktiviert den Interlace-Modus. Animationen werden dann aus Feldern (Fields) statt aus Frames bestehen. Zwei Fields sind jeweils ein Frame.

Top Field

Diese Option kann nur eins oder null enthalten, und ist nur gültig, falls der Interlace-Modus aktiviert ist. Es definiert das Feld, welches als erstes komprimiert wird. Entweder die erste (0), oder die zweite(1) Zeile jedes Bildes.

Audio Bitrate

Definiert die Audio Bitrate.

Audio Sampling Rate

Die Sampling Rate der resultierenden Audio Datei kann mit dieser Option selektiert werden. Sollte sich die Sampling Rate von der Sampling Rate des Quell-Projektes unterscheiden, werden die Audio Daten automatisch gewandelt.

Audio Checksums (error protection)

Wenn diese Option aktiviert ist, werden Checksummen innerhalb der Audio Datei generiert. Diese garantieren ein fehlerfreies Abspielen.

Anmerkung:

- o Keine.

MPEG-Audio

Typ:

Sound

Codecs:

- o MPEG Audio Layer II

Optionen:

Audio Bitrate

Die Bitrate der resultierenden Audio Datei kann mit dieser Option eingestellt werden.

Audio Sampling Rate

Die Sampling Rate der resultierenden Audio Datei kann mit dieser Option selektiert werden. Sollte sich die Sampling Rate von der Sampling Rate des Quell-Projektes unterscheiden, werden die Audio Daten automatisch gewandelt.

Audio Checksums (error protection)

Wenn diese Option aktiviert ist, werden Checksummen innerhalb der Audio Datei generiert. Diese garantieren ein fehlerfreies Abspielen.

Anmerkung:

- o Keine.

QuickTime

Typ:

Animation (Sound unterstützt)

Codecs:

- o Cinepak (nur Windows)
- o Intel Indeo v3.1 (OS/2) / v3.2 (Windows) / v4.1 (Windows)
- o Motion JPEG
- o Unkomprimiert

Optionen:

Software Motion JPEG Quality

Definiert die JPEG Komprimierungs Qualität für den Motion JPEG Codec.

General Quality

Die Qualität der Komprimierung für das Multimedia Subsystem. (**MMPM/2 für OS/2** und **ICM für Windows**). -1 ist die voreingestellte Qualität des Codecs. Dieser Wert bestimmt die Qualität aller in das System eingebundenen Codecs, wie Cinepak, Intel Indeo, Hardware Motion JPEG

Key Frame Rate

Die Key Frame Rate des System Codecs. 1 bedeutet, daß jedes Bild ein Key Frame ist. 2 bedeutet, daß jedes zweite Bild ein Key Frame ist, usw... . -1 ist voreingestellt und benutzt die interne Voreinstellung des Codecs.

Ignore audio (save video only)

Diese Option bewirkt das MainActornudie Video-Daten des Quellprojektes benutzt. Die Audiodaten werden also nicht gespeichert. Nützlich, wenn Sie nur an den Videodaten einer Animation interessiert sind.

Anmerkung:

- o MainActor generierte Quicktime Animationen wurden auf Kompatibilität auf verschiedenen Plattformen, wie zum Beispiel Quicktime für Windows, ActiveMOVIE und MacOS getestet.

WAV

Typ:

Sound

Codecs:

- o Pulse Code Modulation

Optionen:

keine

Anmerkung:

Benutzen Sie dieses Modul, um Audio aus den Animationen heraus zu splitten.

Verschiedenes

Verschiedene Themen:

- o Danksagung
- o Registrierung
- o Entwicklung von Modulen
- o Mailing Listen

Danksagung

Wir danken folgenden Personen:

- o Mark Podlipec. Einige der AVI und QuickTime Dekodierer die in MainActor integriert sind, basieren auf seiner Arbeit.
- o Der Independent JPEG Group für Ihren JPEG source.
- o Der MPEG Software Simulation Group für Ihren MPEG Source auf dem das MPEG-I/II Modul basiert.
- o Der Stanford University Portable Video Research Group für Ihren MPEG source auf dem das MPEG-I Speicher Modul basiert.
- o IBM für die geniale VisualAge C++ Entwicklungsumgebung.
- o Norbert Bogenrieder für das Artwork und die Icons.

Registrierung

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.

Entwicklung von Modulen

Wenn Sie Interesse daran haben eigene Module für MainActor zu schreiben, laden sie bitte das Entwicklerpaket für MainActor von unserer Webseite.

Dieses Paket erlaubt es Ihnen, lizenzfrei eigene Lade-und Speichermodule in allen möglichen Formaten zu schreiben.

Mailing Listen

Wir haben Mailing-Listen für jede MainActor Version. Falls Sie Interesse an unseren Produkten haben sollten, empfehlen wir Ihnen sich für eine der Mailing-Listen anzumelden. So bekommen Sie immer die neuesten Informationen über MainActor.

- o [Windows Mailing Liste.](#)
- o [OS/2 Mailing Liste.](#)

Wir haben außerdem eine Mailing-Liste in der alle neuen Versionen von MainActor angekündigt werden. Zum Anmelden schicken sie bitte eine eMail an steward@mainconcept.de :

SUBSCRIBE announce-MainActor <your email address>

Nimmt sie in die Mailing-Liste auf.

UNSUBSCRIBE announce-MainActor <your email address>

Löscht sie von der Mailing-Liste.

Sie können die FAQ-Textdatei (Häufig gestellte Fragen) zu MainActor unter Einsendung einer eMail an mafaq@mainconcept.de erhalten.

Windows Mailing Liste

Um auf die Mailing Liste aufgenommen zu werden, schicken Sie bitte eine eMail an:
steward@mainconcept.de .

In der Nachricht werden folgende Kommandos unterstützt:

SUBSCRIBE win-MainActor <Ihre eMail Adresse>

Nimmt Sie in die Mailing Liste auf.

UNSUBSCRIBE win-MainActor <Ihre eMail Adresse>

Löscht Sie von der Mailing Liste.

LISTS

Schickt Ihnen eine Liste aller verfügbaren Mailing-Listen auf unserem Server.

HELP

Schickt Ihnen eine Übersicht aller zur Verfügung stehenden Kommandos auf dem Server.

OS/2 Mailing Liste

Um in die Mailing Liste aufgenommen zu werden, schicken Sie bitte eine eMail an:
steward@mainconcept.de .

In der Nachricht werden folgende Kommandos unterstützt:

SUBSCRIBE os2-MainActor <Ihre eMail Adresse>

Nimmt Sie in die Mailing Liste auf.

UNSUBSCRIBE os2-MainActor <Ihre eMail Adresse>

Löscht Sie von der Mailing Liste.

LISTS

Schickt Ihnen eine Liste aller verfügbaren Mailing-Listen auf unserem Server.

HELP

Schickt Ihnen eine Übersicht aller zur Verfügung stehenden Kommandos auf dem Server.

Geschichte

Die aktuelle Version von MainActor hat bereits einige ältere Versionen abgelöst. In dieser Sektion finden Sie die genauen Beschreibungen der Änderungen der letzten Versionen.

- o [MainActor v1.10](#)
- o [MainActor v1.5](#)
- o [MainActor v1.65](#)

Version 1.5

Generelle Verbesserungen:

- o Rexx ist nun die Skript Sprache von MainActor. Viele MainActor spezifische Befehle wurden eingebaut, sie können jetzt jeden Aspekt von MainActor automatisieren oder nach eigenen Bedürfnissen programmieren.
- o Neue MPEG-I Speicher Funktionalität.
- o Kosmetische Änderungen der Oberfläche.
- o Viele bugfixes und speedups.

OS/2 spezifische Verbesserungen :

- o Keine.

Windows spezifische Verbesserungen:

- o Neuer AVI Kompressor: Hardware Motion JPEG. Wenn sie Motion JPEG besitzen, können sie mit diesem Codec direkt in ein Hardware taugliches Format konvertieren.
- o Neues Kontext-Sensitives Hilfesystem.

Version 1.61

Generelle Verbesserungen:

- o Neue BMP, PNG und PPM/PGM/PBM Bild Lade/Speichermodule. Sowie ein neues MacPICT Speichermodul.
- o Mehrere Bugfixes im MPEG Lademodul.

OS/2 spezifische Verbesserungen :

- o Keine.

Windows spezifische Verbesserungen:

- o Es war nicht möglich externe DOS Kommandos von einem REXX Script aufzurufen, dies wurde behoben.

Version 1.65

Generelle Verbesserungen:

- o Fehlerkorrektur des AVI Lademodules. Manche AVIs hatten Probleme mit der Video/Audio Synchronisation.
- o Fehlerkorrektur des MPEG-Audio Lademodules. Dieser erkannte .exe und .tif Dateien als MPEG-Audio Dateien.

OS/2 spezifische Verbesserungen :

- o Keine.

Windows spezifische Verbesserungen:

- o Einige Verbesserungen des Capture Fensters. Fast alle Funktionen haben jetzt Hotkeys, das aufnehmen von Einzelbildern wurde ebenfalls integriert.

