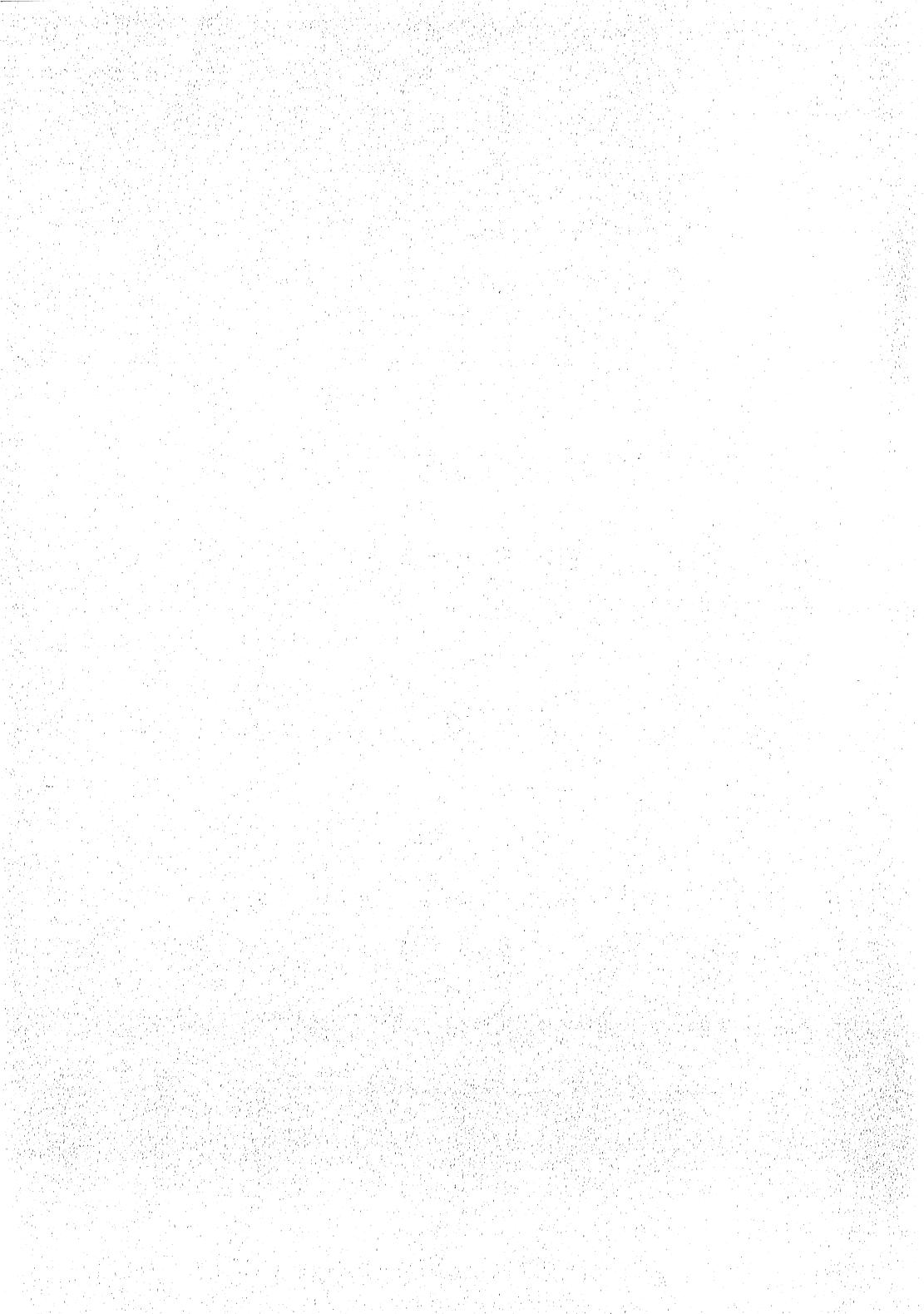


VIDEOFUX

II

© Scanntronik 1988

**Scanntronik**
Mugrauer GmbH
Parkstr.38 8011 Zorneding



VIDEOFOX II

**Das Werkzeug
für kreative Video-Fans**

Von Hans Haberl

(C) 1991 by

SCANNTRONIK

Mugrauer GmbH

Parkstraße 38, 8011 Zorneding

Lieber User,

Videofox II bietet Ihnen noch mehr Möglichkeiten zum Erstellen von Filmtiteln, Vor- und Abspännen oder Animationen. Freie Programmierbarkeit von Tafel- und Effektabfolge und die Einbindung beliebig großer Grafiken, auch in Farbe, sind sicherlich die wichtigsten Neuerungen gegenüber dem Videofox I. Doch auch einige weniger spektakuläre Details wie zum Beispiel die Möglichkeit, Teile aus verschiedenen Titeln zusammenzuladen (Merge) machen die Arbeit mit dem Videofox II komfortabler.

Falls Sie Videofox II als Update erworben haben und folglich Videofox (I) schon kennen, brauchen Sie nur noch die vorliegende Anleitung durchzulesen, um alle neuen Fähigkeiten des Programmes kennenzulernen.

Falls Sie Videofox II als Komplettpaket erworben haben, so bekommen Sie neben dieser Anleitung noch die eigentliche Videofox-Anleitung sowie das Zeichenprogramm Eddison samt Anleitung. Sie sollten dann zunächst die Videofox-Anleitung durcharbeiten, um grundsätzlich mit dem Programm vertraut zu werden. Lesen Sie aber auch das folgende Kapitel über einige grundsätzliche Unterschiede des Videofox II gegenüber Videofox I.

Videofox II zweigeteilt

Wegen des größeren Speicherplatzbedarfes mußte Videofox II in zwei Programmteile zerlegt werden: VIDEOFOX ist das eigentliche Titelprogramm, welches die Titel ablaufen läßt. EDITVIDEO ist der Editor zur Eingabe und Bearbeitung der Tafeln. Jedes der beiden Programme kann für sich geladen und gestartet werden, wobei auch die automatische Demonstration mit folgenden Befehlen funktioniert:

LOAD"VIDEOFOX",8
RUN1

Daneben gibt es die Möglichkeit, ohne Datenverlust direkt von einem in das andere Programm zu wechseln: Von EDITVIDEO kommen Sie durch Anklicken des "GO"-Icons oder durch Eingabe von RUN (SHIFT und RUN/STOP) in den VIDEOFOX. Umgekehrt geht's mit dem "Edit"-Icon oder durch Eingabe von "E". Es wird dann das jeweils andere Programm von Diskette geladen und gestartet. Sollte das gewünschte Programm nicht gefunden werden, so fordert Videofox II dazu auf, die Programmdiskette einzulegen.

Neben den beiden in der Videofox-Anleitung beschriebenen Menüleisten gibt es im VIDEOFOX eine dritte, die sich selbst erklärt: Neben dem Durchblättern der Tafeln mittels Pfeil-Icons (entsprechende Tastaturbefehle: CRSR) können Sie dort Titelfiles Laden (C=L), Speichern (C=S), den Editor (E) oder Sequenzeditor (S) aufrufen und schließlich über das "GO"-Icon oder RUN ins Effektmenü gelangen.

Sollten Sie eines der Programme versehentlich oder per Reset verlassen haben, so können Sie sowohl VIDEOFOX als auch EDITVIDEO durch Eingabe von SYS2077 ohne Datenverlust wieder starten. Da allerdings das Betriebssystem des C64 bei einem Neustart einige Speicherzellen überschreibt, kann es passieren, daß eine der Tafeln etwas beschädigt wird.

Als Videofox-Neuling stellen Sie bitte den Sequenzeditor sowie Effekt Nummer 0 noch zurück und nehmen nun die Videofox-Anleitung zur Hand, in der die grundsätzliche Bedienung des Programmes erklärt wird. Für die 'alten Hasen' kommen wir nun zu den neuen Fähigkeiten des Videofox II.

Merge, der Video-Mischer

Sicherlich haben Sie sich schon mal gewünscht, Tafeln aus verschiedenen Titelfiles zu übernehmen. Dies ist jetzt mit dem Merge-Befehl möglich: Geben Sie einfach beim Laden anstelle des RETURN zur Anwahl eines Files ein "M" (für Merge = Mischen) ein, so wird das File an die bereits im Speicher vorhandenen Tafeln angefügt.

Natürlich können nur so viele Tafeln geladen werden wie im Speicher des C64 Platz haben. Dabei nutzt der Merge-Befehl den Speicher sowieso bis zum letzten Byte aus. Dies kann sich unter bestimmten Umständen dadurch bemerkbar machen, daß EDITVIDEO einen gewünschten Eingriff an einer Tafel nach einem Merge-Befehl mit der Meldung "Speicherüberlauf" quittiert, obwohl durch den Eingriff der Platzbedarf nicht wachsen würde. Der Editor hat dann einfach keinen Platz mehr, um sich zu röhren.

Um einzelne Tafeln aus einem anderen File zu laden, gehen Sie am besten folgendermaßen vor: Laden Sie das betreffende File und löschen Sie alle Tafeln bis auf jene, die Sie übernehmen wollen. Diese speichern Sie wieder ab, laden dann Ihr bereits begonnenes Werk und fügen an dieses die neuen Tafeln mittels Merge an. Oder Sie fügen nach dem Löschen ihr begonnenes Werk an die im Speicher verbliebenen Tafeln an.

Übrigens: Videofox II ist natürlich aufwärts-kompatibel zu Videofox I. Videotitel, die mit dem Videofox I erstellt wurden, können also in den Videofox II geladen werden und laufen, bis auf einige Effekte, auch gleich ab. Umgekehrt funktioniert es allerdings nicht, Titel des Videofox II werden vom Videofox I nicht korrekt geladen.

Die große Freiheit: Sequenzen

Das Tor zu fast allen neuen Möglichkeiten des Videofox II heißt: Sequenz. Damit ist eine Folge von Befehlen gemeint, ein kleines Programm also, das die Abfolge von Tafeln, Effekten und anderen Parametern definiert. Am besten sehen Sie sich eine Sequenz an: Laden Sie einen Videotitel von der Diskette, zum Beispiel TITLE1.V, in den VIDEOFOX und klicken Sie den Menüpunkt "Sequenz" an oder geben "S" ein.

Sie befinden sich nun im Sequenz-Editor, einem einfachen Texteditor zur Eingabe und Bearbeitung der Sequenz. Mit CRSR auf/ab bewegen Sie den Cursor zeilenweise aufwärts oder abwärts, mit CRSR links/rechts waagrecht innerhalb einer Zeile. Es geht dabei nur soweit nach rechts, wie bereits Zeichen in einer Zeile eingegeben wurden. Mit INS und DEL werden einzelne Zeichen eingefügt oder gelöscht, CLR löscht eine ganze Zeile.

Die einzelnen Befehle innerhalb der Sequenz bestehen aus einem Buchstaben oder Symbol gefolgt von einem Argument, das meist aus einer Zahl oder einem Zahlenbereich besteht. Es ist egal, wieviele Befehle in einer Zeile stehen und ob die Befehle durch ein oder mehrere Leerzeichen getrennt sind oder unmittelbar aneinanderkleben. Letzteres sollte man allein schon der Übersichtlichkeit wegen vermeiden.

Mit F1 gelangen Sie aus dem Sequenzeditor in das Effektmenü, das allerdings, wie wir gleich sehen werden, gar nicht mehr zur Einstellung der Effekte benötigt wird. Als Effektnummer trägt Videofox selbständig eine 0 ein, ein Platzhalter für die Sequenz. Wollen Sie den Videotitel wieder mit einem einheitlichen Effekt ablaufen lassen, so geben Sie einfach dessen Nummer ein. Es ist nicht nötig, die Sequenz im Sequenzeditor zu löschen!

Die einfachen Befehle: T,E,G,W,()

Sehen wir uns nun die Befehle im einzelnen an. Der wichtigste Befehl ist der Tafel-Befehl "T". Eine Erklärung erübrigts sich, denn es dürfte einsichtig sein, daß dieser Befehl die Nummer einer Tafel angibt, die auf dem Bildschirm erscheinen soll.

Mit welchem Effekt und welcher Geschwindigkeit eine Tafel erscheint und wie lange sie stehen bleibt, wird vorher mit den Befehlen "E" (Effekt), "G" (Geschwindigkeit) und "W" (Wartezeit) angegeben. Dies sind die gleichen Parameter, die auch im Effekt-Menü angegeben werden konnten, nur daß sie dort für den ganzen Ablauf galten, während sie in einer Sequenz beliebig oft umdefiniert werden können. Das Effektmenü brauchen Sie nur noch für die Startverzögerung und den Endlos-Umlauf. Doch auch die übrigen Parameter können Sie nach wie vor im Effektmenü einstellen, sofern diese in der Sequenz nicht definiert werden.

Zu beachten ist, daß E, G und W immer erst für den folgenden T-Befehl gelten. Beispiel:

E5 G3 T1 E7 T2

Tafel 1 erscheint mit Effekt 5, Tafel 2 mit Effekt 7. Geschwindigkeit 3 gilt für beide Tafeln.

Für kleine Animationen innerhalb eines Titels ist es erforderlich, eine bestimmte Folge mehrmals hintereinander ablaufen zu lassen. Dies ermöglichen die Klammern, die eine Art FOR-NEXT-Schleife darstellen. Alles, was innerhalb der Klammern steht, wird sooft abgearbeitet, wie es die Zahl hinter der ersten Klammer angibt. Beispiel für eine typische 'Hin-und-Her-Folge':

E1 (30 T4 T5 T6 T5)

Viel Grafik und Farbe

Videofox II bietet Ihnen die Möglichkeit, nicht nur Kleingrafiken, sondern komplette Grafikbildschirme im Hires- oder Multicolour-Format in Ihre Videotitel einzubauen. Dabei kann ein beliebiger Teil des Bildschirmes für die Grafik reserviert werden, während im restlichen Teil der Titel in gewohnter Weise abläuft.

Hires-Grafiken müssen im (unkomprimierten) Hi-Eddi- oder (komprimierten) Eddison-Bildschirmformat vorliegen, welches auch von anderen Scanntronik-Programmen wie Superscanner, Printfox oder Pagefox verwendet wird. Dabei werden grundsätzlich die Farbinformationen mitgeladen, sofern vorhanden. Sie müssen also bei Eddison und anderen Scanntronik-Programmen die Farben bereits vor dem Abspeichern so einstellen, wie sie später auf dem Bildschirm erscheinen sollen.

Multicolour-Grafiken müssen im Koala-Painter-Format, dem gebräuchlichsten Format für Multicolour-Grafiken, vorliegen. Es wird unter anderem von Amica Paint oder vom Scanntronik-Digitizer unterstützt. Letzterer ist auch in der Lage, die gängigsten Formate zu konvertieren, ebenso wie der mit der Scanntronik-Maus gelieferte Cheeseprinter.

Grafiken brauchen sehr viel Speicherplatz, weshalb sie während des Titelablaufes von Diskette nachgeladen werden müssen. Dies nimmt, zumindest ohne Floppyspeeder, etwas Zeit in Anspruch. Wenn Sie ein Pagefox-Modul besitzen, lässt sich dies vermeiden. Dazu später mehr.

Kommen wir nun zu dem Befehl, mit dem eine Grafik nachgeladen und der Grafik-Bereich auf dem Bildschirm definiert wird. Er lautet "L" für Load, gefolgt vom Filenamen und dem Zeilenbereich, in dem die Grafik sichtbar sein soll. Beispiel:

L"BILD1.BS",1-15

Dieser Befehl lädt die Grafik "BILD1.BS" und stellt sie bei der nächsten Überblendung in den Zeilen 1 bis 15 dar. Insgesamt besteht der Bildschirm aus 24 Zeilen, die von 1 bis 24 durchgezählt werden. In obigem Beispiel belegt die Grafik die oberen zwei Drittel des Bildschirmes, während das untere Drittel für Text frei bleibt. Folglich muß in den Tafeln, die zugleich mit der Grafik angezeigt werden sollen, der Text im unteren Bildschirmdrittel stehen, damit er sichtbar ist.

Die Grafik wird unsichtbar geladen und erscheint erst mit der folgenden Überblendung, also mit dem nächsten T-Befehl. Solange die Grafik sichtbar ist, einschließlich der Ein- und Ausblendung der Grafik, sind nur die Effekte ab Nummer 5 zulässig. Die Effekte 1 bis 4 sind nicht zur Darstellung von Grafiken in der Lage. Bei Anwahl einer der ersten vier Effekte würde die Grafik sofort gelöscht oder gar nicht erst geladen, wenn einer dieser Effekte bereits aktiv ist.

Während bei Hires-Grafiken die Überblendung zwischen Grafik und Texttafel oder sogar direkt von einer Grafik in eine andere problemlos funktioniert, gibt es bei Multicolour-Grafiken Einschränkungen. So kann es während des Überblendvorganges zu Geflimmer, Darstellungs- und Farbfehlern kommen, die entstehen, weil der Grafik-controller des C64 nicht in der Lage ist, verschiedene Darstellungsgsmodi in einer Zeile zu mischen.

Deshalb sollte man direkte Überblendungen von Multicolour-Grafiken durch eine Texttafel dazwischen vermeiden und zum Ein- und Ausblenden der Grafiken zeilenweise ablaufende Effekte verwenden. Speziell dafür vorgesehen sind die Effekte 20 bis 26.

Pagefox als Reservespeicher

Wie schon angedeutet, kann das Pagefox-Modul das Laden vereinfachen. Dazu dient der Preload-Befehl, der im Sequenzeditor mit F3 aufgerufen wird. Dieser Befehl lädt alle Grafiken einer Sequenz bereits vor dem Titelablauf in den Speicher des Pagefox-Moduls, von wo sie Videofox während des Titelablaufes sehr schnell holen kann.

Natürlich können nur so viele Grafiken geladen werden, wie im Modul Platz haben. Da eine Multicolour-Grafik 10 KByte lang ist und das Modul 32 KByte zur Verfügung stellt, passen theoretisch nur drei volle Grafiken hinein. Der Preload-Befehl speichert jedoch nur jenen Teil, der später auch tatsächlich auf dem Bildschirm erscheinen soll. So bringt man anstelle von drei vollen Grafiken beispielsweise sechs halbe unter. Passen dennoch nicht alle Grafiken ins Modul, so werden die verbleibenden weiterhin beim Titelablauf von Diskette geladen.

Die Grafiken im Modul bleiben erhalten und brauchen deshalb nicht vor jedem Titelablauf neu geladen werden. Ein neuerliches Laden ist freilich erforderlich, wenn neue Grafiken in die Sequenz aufgenommen wurden oder bei vorhandenen Grafiken der darzustellende Bereich vergrößert wurde.

Bildschirm scheibchenweise

Bleibt noch die Frage, wie man eine Grafik wieder verschwinden lässt. Das tut der Befehl "R", durch den der Bildschirm rückgesetzt und bei der folgenden Überblendung wieder für Text genutzt wird.

Ohne Argument verwendet setzt der Befehl den ganzen Bildschirm zurück. Durch Angabe eines Zeilenbereiches lässt sich der Bildschirm scheibchenweise zurücksetzen. Dazu ein Beispiel:

L"BILD.BS",1-24 T2 R16-24 T2

Zunächst wird der ganze Bildschirm als Grafik definiert. In diesem Fall könnte man übrigens die Bereichsangabe 1-24 weglassen, denn Videofox nimmt bei fehlender Bereichsangabe immer den ganzen Bildschirm, wie auch bei "R". Mit dem ersten "T2" erscheint die Grafik bildschirmfüllend, von Tafel 2 selbst ist überhaupt noch nichts zu sehen. Tafel 2 dient gewissermaßen als 'Dummy', denn ein T-Befehl ist nötig, um die Grafik auf den Bildschirm zu holen. Danach wird das untere Drittel des Bildschirmes für Text freigegeben und mit dem zweiten "T2" belegt.

Durch scheibchenweises Rücksetzen kann man reizvolle Effekte erzielen, zum Beispiel indem man bei jeder Überblendung der Grafik ein Stück abzwackt oder die Grafik zerteilt und in der Mitte einen Bereich für Text freigibt.

Eine Umkehrung ist nicht möglich: Zeilen, die einmal rückgesetzt wurden, lassen sich nicht wieder mit Grafik füllen, außer natürlich durch erneutes Laden einer Grafik.

Dennoch gibt es einen Befehl zum Fixieren von Zeilenbereichen, der jedoch nicht auf Grafiken, sondern auf Text-Tafeln wirkt. Der Befehl lautet "F" wie Fixieren, und sein Argument ist ein Zeilenbereich wie beim L-Befehl. Beispiel:

F1-8 F16-24

Diese beiden Befehle fixieren das obere und untere Bildschirmsdrittel und lassen in der Mitte einen Bereich für andere Texttafeln frei. Sinn und Zweck des ganzen: Die fixierten Bereiche können Bildteile enthalten, die auf allen folgenden Tafeln erscheinen sollen, zum Beispiel einen Rahmen. Außerdem lässt sich auf diese Art die Begrenzung bezüglich des Füllgrades einer Tafel umgehen (Viertel-Belegung) und es können mehrere Farben gleichzeitig dargestellt werden, da jede Tafel andere Farben haben kann. Am besten sehen Sie sich die Beispiele auf der Diskette genau an, um die Anwendungsmöglichkeiten dieses und der anderen Befehle auszuloten.

Für den F-Befehl gilt ebenso wie für den L-Befehl die Beschränkung auf die Effekte ab Nummer 5. Auch das Rücksetzen der fixierten Zeilen erfolgt wie "L", nämlich mit dem R-Befehl.

Die Effekte im Überblick

- 0 Sequenz
- 1 Tafeln Anzeigen
- 2 Scrolling
- 3 Walzen
- 4 Bauchtanz
- 5 Überblenden
- 6 Überblenden, Farbe gegenläufig
- 7 Regenbogen
- 8 Ein Stückchen Regenbogen
- 9 Regenbogen durch die Maske
- 10 Scheibenwischer
- 11 Doppelter Scheibenwischer
- 12 Wunderkamm
- 13 Squash
- 14 Reißverschluß
- 15 Slalom
- 16 Spirale
- 17 Crazy
- 18 Strip-Tease
- 19 Schach
- 20 Öffnen
- 21 Schließen
- 22 Jojo
- 23 Gegenverkehr
- 24 Drei Wege
- 25 Vierbahning
- 26 Zyklisch Effekte 20-25
- 27 Zyklisch Effekte 5-25

Effekt 1 ist besonders schnell und daher für Animationen geeignet. Effekte 2-4 sind nicht farbig, es bleiben die Farben der ersten Tafel stehen. Effekte 5-27 sind für die Verwendung mit Grafiken und F-Befehl geeignet. Effekte 20-26 speziell für das Ein- und Ausblenden von Multicolour-Grafiken.

