

VIDEO DAC 18

Manuale per l'utente

NEWTRONIC
TECHNOLOGIES

VIDEO PRESS
MULTIMEDIA

luta compatibilità con tutti i programmi di grafica Amiga, occupando uno spazio molto ridotto di memoria sia su disco che in RAM.

UTILIZZARE VIDEO DAC 18

Se sono stati effettuati tutti i collegamenti, possiamo finalmente utilizzare VIDEO DAC 18: accendete il Computer e il monitor e caricate il programma VIDEO DAC 18. Entro pochi secondi apparirà il menu principale di VIDEO DAC 18.

Esso si divide in 2 parti:

PROJECT:

LOAD

Permette di caricare in memoria un'immagine a 24 bit o un'immagine DAC.

SAVE

Permette di salvare su disco un'immagine in formato DAC

SHOW

Converte in formato DAC un'immagine a 24 bit e la visualizza.

ABOUT

Ritorna le informazioni sulla versione del programma.

QUIT

Esce dal programma

SCRIPTS:

PICTURE:

Permette l'accesso al menù per la creazione di scripts per la conversioni di singole immagini a 24 BIT in formato DAC.

ANIM:

Permette l'accesso al menù per la creazione di scripts per la conversione di singole immagini a 24 BIT ad animazioni in formato DAC.

Caricare una singola immagine

Cliccare col mouse sul Gadget LOAD, quindi tramite il File Requester, (Per l'utilizzo del file requester vedere il capitolo FILE REQUESTER) scegliere l'immagine a 24 bit da convertire: è consigliabile che l'immagine di partenza abbia una risoluzione orizzontale uguale a 320 o 384 pixel. **Caricando un'immagine, i dati relativi all'immagine precedentemente in memoria vengono completamente distrutti.** Cliccando su OK, l'immagine viene caricata in memoria.

Convertire una singola immagine

Dopo aver caricato un'immagine, premendo sul gadget SHOW, l'immagine viene convertita in formato DAC 18 e visualizzata su video. Se l'immagine sullo schermo presenta imperfezioni, vedere il capitolo TARATURA DI VIDEO DAC 18.

Salvare una singola immagine

Premete il pulsante del mouse per tornare al menu di partenza, quindi cliccate sul gadget SAVE, e tramite il File Requester, scegliete una directory per la destinazione ed un nome per l'immagine appena convertita; Premete su OK per confermare.

Uso degli script file

Gli script file, sono stati creati sia per convertire le immagini in modo automatico che per

creare stupende animazioni a 262.144 colori partendo da immagini a 24 bit.

PICTURE SCRIPTS

Aggiungere un elemento allo script

Cliccate su PICTURE per accedere al menu SCRIPT.

Agite sul gadget ADD, in modo da abilitare il gadget filename: all'interno di esso va inserito il path completo ed il nome del file da convertire: è conveniente utilizzare il File Requester, raggiungibile tramite il gadget contrassegnato dal punto interrogativo "?".

Scelto il file da convertire, premendo su return si passa ai gadgets FRAME; essi vengono utilizzati quando esistono una serie di immagine con lo stesso nome, ma con un suffisso numerico progressivo.

Ad esempio avendo una serie di immagini così chiamate:

WORK:Immagini/Anima.001

WORK:Immagini/Anima.002

...

...

WORK:Immagini/Anima.011

All'interno va inserito:

FILENAME	FROM	TO
Work:Immagini/Anima	1	11

Eliminare un elemento dallo script

Selezionare l'elemento da cancellare nella finestra filename, cliccandovi sopra con il mouse: l'elemento dovrebbe apparire nel riquadro di edit. Premere ora su DEL per cancellare.

Selezionare la directory destinazione

Dopo aver inserito tutti i nomi dei file da convertire, occorre inserire il nome della directory che conterrà i file convertiti nel gadget DESTINATION.

Salvare o caricare uno script

Possiamo salvare o caricare uno script già esistente tramite i gadgets SAVE e LOAD. Cliccando su l'icona di uno SCRIPT, viene caricato automaticamente il programma VIDEO_DAC_18 ed il relativo SCRIPT.

Eeguire uno script

Una volta che si è sicuri che tutti gli elementi sono corretti si può dare il via alla conversione delle immagini tramite il gadget GO!

In qualunque momento il lavoro può essere fermato grazie al gadget ABORT.

ANIM SCRIPTS

Aggiungere un elemento allo script

Cliccate su ANIM per accedere al menu SCRIPT.

Agite sul gadget ADD, in modo da abilitare il gadget filename: all'interno di esso va inserito il path completo ed il nome del file da convertire: è conveniente utilizzare il File Requester, raggiungibile tramite il gadget contrassegnato dal punto interrogativo "?".

Scelto il file da convertire, premendo su return si passa ai gadgets FRAME. Essi vengono utilizzati quando esistono una serie di immagini con lo stesso nome, ma con un suffisso numerico progressivo.

Ad esempio avendo una serie di immagini così chiamate:

WORK:Immagini/Anima.001

WORK:Immagini/Anima.002

...

...

WORK:Immagini/Anima.011

All'interno va inserito:

FILENAME	FROM	TO
Work:Immagini/Anima	1	11

Eliminare un elemento dallo script

Selezionare l'elemento da cancellare nella finestra filename, cliccandovi sopra con il mouse: l'elemento dovrebbe apparire nel riquadro di edit. Premere ora su DEL per cancellare.

Selezionare la directory destinazione

Dopo aver inserito tutti i nomi dei file da convertire, occorre inserire nel gadget DESTINATION il nome della directory e del file che conterrà i dati convertiti nel format Standard ANIM.

Salvare o caricare uno script

Possiamo salvare o caricare uno script già esistente tramite i gadgets SAVE e LOAD. Cliccando su l'icona di uno SCRIPT, viene caricato automaticamente il PROGRAMMA VIDEO_DAC_18 ed il relativo SCRIPT.

Eseguire uno script

Una volta che si è sicuri che tutti gli elementi sono corretti si può dare il via alla conversione delle immagini tramite il gadget GO!. In qualunque momento il lavoro può essere fermato grazie al gadget ABORT.

IL FILE REQUESTER

Il File Requester è una speciale "interfaccia" che permette di scorrere comodamente il contenuto di qualunque directory presente su disco. È composto da una finestra ove vengono visualizzati sia i file e directory che i device disponibili.

Agendo sul gadget DISK, la finestra visualizzerà in nero i DEVICES disponibili, mentre in bianco tutti gli ASSIGNS. Se trovandosi in questa condizione, viene inserito o tolto un dischetto, la lista dei DEVICES, viene automaticamente modificata.

Cliccando su di un DEVICE, visualizzeremo i file contenuti nella directory principale del suddetto DEVICE, rispettivamente in nero i vari FILES ed in Bianco le DIRECTORY. Cliccando su di un ASSIGN, visualizzeremo i file contenuti nella directory assegnata a quell ASSIGN, rispettivamente in nero i vari FILES ed in Bianco le eventuali DIRECTORY.

Il comando PARENT viene utilizzato per risalire alla directory precedente.

Tramite il CANCEL viene abortita l'operazione, mentre con OK, viene confermata la scelta del FILE. Il Doppio Click sul nome di un file, equivale al comando OK.

TARATURA DI VIDEO DAC 18

VIDEO DAC 18 ha sul coperchio superiore 2 potenziometri che vengono utilizzati per la taratura: Caricate un'immagine dimostrativa dal disco, quindi premete su SHOW: sul monitor verrà visualizzata l'immagine a 262.144 colori. Se l'immagine appare molto confusa, allora ruotate il potenziometro più vicino al computer, sino ad ottenere la migliore definizione dell'immagine; ruotate quindi il secondo potenziometro per una regolazione più fine della nitidezza.

L'interruttore viene utilizzato per abilitare 'accendere' la scheda grafica in modo Hardware; con il potenziometro tirato verso il computer, la scheda sarà sempre abilitata.

VIDEO DAC 18 Parametri

VIDEO DAC 18 accetta da shell questi parametri:

?	per ottenere l'elenco dei parametri
H	per ottenere l'elenco dei parametri + dettagliato
-i	per avere lo schermo in interlace
ScriptName	per caricare uno script automaticamente.

Da WorkBench accetta:

INTERLACE=ON/OFF per selezionare lo schermo in interlace.

DACDISPLAY

Dacdisplay è un programma utilizzato per visualizzare le immagini in formato DAC: viene chiamato automaticamente se si clicca sull'icona di un'immagine DAC.

DACDISPLAY Parametri

DACDISPLAY accetta da shell questi parametri:

?	per ottenere l'elenco dei parametri
H	per ottenere l'elenco dei parametri + dettagliato
filename	per visualizzare un'immagine.
nessun par.	Abilita il File Request per la scelta del file.