DLGViewer 1.2
(c) by Dragonling 2007

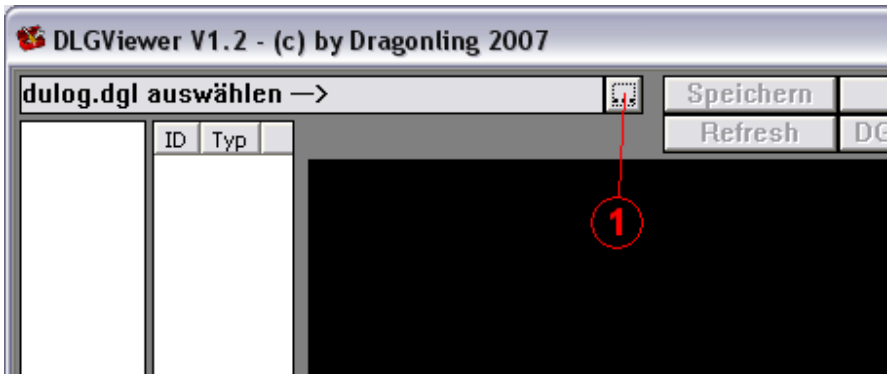
Vorwort:
Dieses Programm soll dazu dienen, Bilder aus den DULOG-Datendateien auszulesen und zu ersetzen. Hauptsächlich soll es helfen, defekte Grafiken durch korrigierte Bilder zu ersetzen.
Als zusätzliches Feature können auch Sounds, die in den DULOG-Datendateien abgelegt sind, angehört werden.

Hinweis:
Dieses Programm ist ein rein privates Programm und wird weder von Olaf Patzenhauer (Entwickler Fate2, Biing2) noch von Holger Gehrmann (Entwickler DULOG) unterstützt oder supported.

Bevor Grafiken ersetzt werden, sollte der Inhalt des Ordners \Data\ gesichert werden, da das Programm keine Sicherungskopien der geänderten Dateien anlegt.

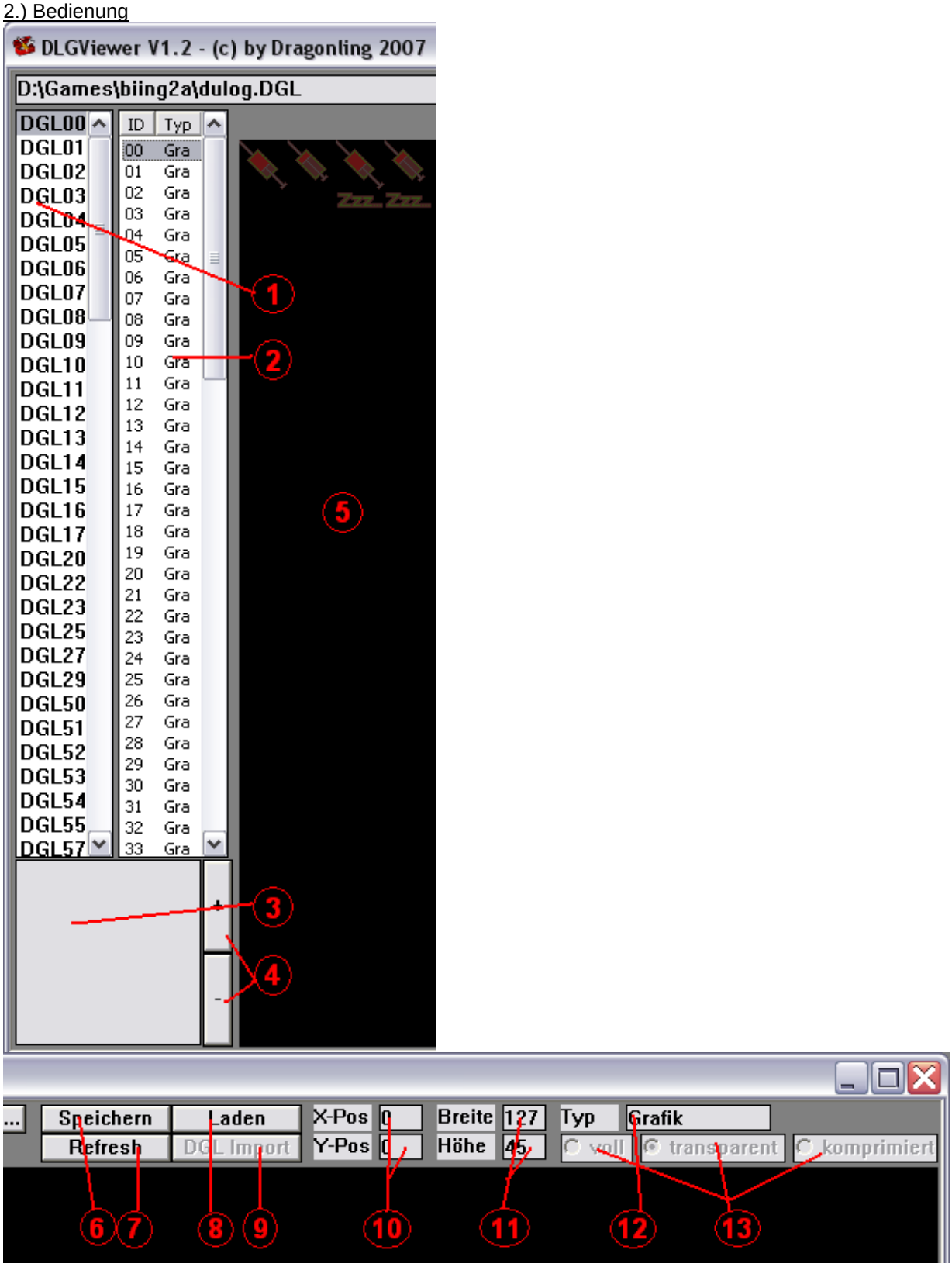
1.) Programmstart und Konfiguration
Das Programm kann überall abgelegt werden, aber zur Vereinfachung wird empfohlen, es im Fate2/Biing2-Verzeichnis abzulegen.

Nach dem Programmstart meldet sich das Programm mit einem größtenteils leeren Bildschirm. Um das Programm verwenden zu können, muss über den Button, der in „1“ markiert ist, eine DULOG-Konfigurationsdatei (i.d.R. "Dulog.dgl") geladen werden.



Nach dem Laden der DULOG-Konfigurationsdatei werden automatisch alle notwendigen Parameter ermittelt, um Zugriff auf die DULOG-Datendateien zu erhalten.

2.) Bedienung



1) Liste der DULOG-Datendateien. Durch Auswahl eines Eintrages wird die ausgewählte Datei geöffnet.
2) Liste der Einträge in der ausgewählten DULOG-Datendatei. Diese Liste besteht aus den 2 Spalten „ID“ und „Typ“. Die ID repräsentiert den Index innerhalb der Datendatei und die Spalte „Typ“ zeigt an, ob es sich bei dem Eintrag um eine Grafik „Gra“ oder einen Sound „Sou“ handelt. Die Auswahl eines Elementes führt im Fall einer Grafik zur Darstellung und im Fall eines Sounds zur einmaligen Ausgabe.
3) Ein Lupe, die den Bereich um die Maus vergrößert darstellt. Dient später beim Import von Grafiken zum positionieren der Grafik.

4) Zwei Buttons, mit deren Hilfe der Zoomfaktor im Bereich von 1x bis 10x eingestellt werden kann. Der Standardwert nach Programmstart ist 4x.
5) In diesem Bereich wird die unter „2“ ausgewählte Grafik angezeigt.
6) Mit diesem Button wird die angezeigte Grafik in eine Grafikdatei exportiert. Als Exportformat wird bisher nur BMP unterstützt. Die Grafik wird ausgehend vom Ort der geladenen DULOG-Konfigurationsdatei im Unterordner „\Export“ (wird automatisch erstellt) abgelegt. Der Dateiname lautet „GraXXYY.bmp“, wobei „XX“ durch die Nummer der DGL-Datei, und „YY“ durch den Index innerhalb der DGL-Datei ersetzt wird.
7) Der Button „Refresh“ dient zum einen dazu, eine Grafik erneut zu laden und anzuzeigen bzw. eine Sound erneut abzuspielen, zum anderen dient der Button auch dazu einen Import abzubrechen.
8) Mit diesem Button kann eine Grafik (bisher wird nur das Format BMP unterstützt) in den Anzeigebereich des DGLViewers geladen werden. Wenn ein Grafik geladen wird, erscheint ein Rahmen im Anzeigebereich, die geladene Grafik wird an der linken oberen Ecke des Rahmen ausgerichtet und der Button „DGL Import“ wird freigeschaltet. Dieser Rahmen repräsentiert die Außenkanten der ursprünglichen Grafik. Die geladene Grafik kann mit der Maus verschoben werden, um sie in die gewünschte Lage zu bringen.
9) Wenn dieser Button geklickt wird, dann wird die Grafik, die sich innerhalb des Rahmens im Anzeigebereich befindet, in die DGL-Datendatei geschrieben. Alles was sich unter und außerhalb des Rahmens befindet, wird ignoriert. Der Import kann ja nach Rechnerleistung, Grafikgröße und –typ und DULOG-Dateigröße zwischen 1 und 10 Sekunden dauern. Sobald der Import abgeschlossen ist, verschwindet der Rahmen und der Button „DGL Import“ wird wieder gesperrt..
10) Diese beiden Felder zeigen die linke obere Ecke, an der die Grafik in der DGL-Datei registriert ist.
11) Diese beiden Felder zeigen die Größe der Grafik an.
12) In diesem Feld wird angezeigt, ob der unter „2“ ausgewählte Eintrag eine „Grafik“ oder ein „Sound“ ist.
13) Diese drei Radiobuttons zeigen an, ob eine Grafik vom Typ „volle Darstellung“, „transparente Darstellung“ oder „komprimierte, transparente Darstellung“ ist. Wenn eine Grafik über „Laden“ in den Anzeigebereich geladen wurde, werden diese drei Radiobuttons freigeschaltet und können vor dem Import noch verändert werden.

<u>Die drei Grafiktypen</u>

- „voll“: Diese Bilder werden so wie sie sind vom DULOG angezeigt
- „transparent“: Für diese Bilder gilt das gleiche, wie für „voll“ Grafiken, mit dem Unterschied, das alle Pixel mit dem RGB-Wert 0 (schwarz) durchsichtig sind.
- „komprimiert“: Für diese Bilder gilt das gleiche, wie für „transparente“ Grafiken, mit dem Unterschied, das zu extra komprimiert in den DGL-Dateien abgelegt sind. Allerdings lohnt sich diese Option nur, wenn die Grafik große zusammenhängende Flächen mit dem RGB-Wert 0 hat. Je öfter sich transparente und nicht-transparente Pixel ablösen, umso geringer wird der Platzgewinn.