



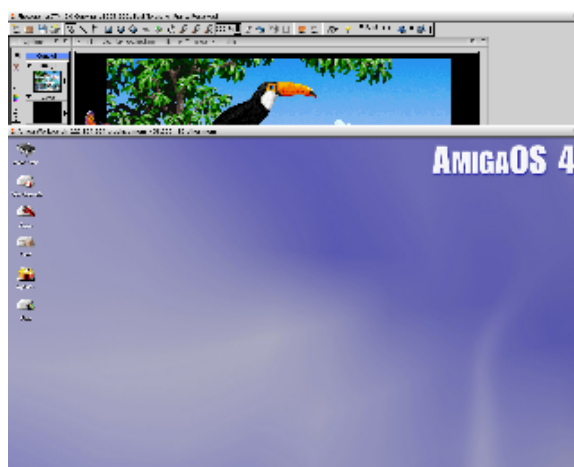
Update4 - Erste Eindrücke

Donnerstag, 9. Februar und AmigaOS4 ist auf dem Weg zur Vollendung. Hyperion hat das vierte Update der Pre-Release Version herausgebracht und wir testeten es! Diese Version wird als ISO-Image bereitgestellt und daher ist die Installation ein Komplett-Paket. Man startet den Computer von CD und danach installiert man diese. Falls man die Festplatte vorher noch partitionieren will, kann man sich vorher noch den Artikel auf IntuitionBase zur Einrichtung der Festplatte ansehen ([SFS Walkthrough](#)).

Nach der Installation bootet OS4 nach einem Neustart recht schmerzlos durch. In diesem Artikel möchte ich einige meiner ersten Eindrücke mit dem Update 4 wiedergeben, sowie den JIT Emulator Petunia testen.

Was ist neu in Update 4?

Eine der schwierigsten Entscheidungen nach der Installation des bevorzugten Betriebssystems ist, was zuerst ausprobieren? Ich persönlich entschied mich den Bildschirm zu ziehen. Das ist ein nettes Feature, das den Amiga seit den 80er Jahren begleitet hat. Es erlaubt einem, den Bildschirminhalt an der Titelleiste zu greifen und herunter zu ziehen, um zu sehen, was andere Programme im Hintergrund so machen. Gut, in Worten ist das nicht so gut beschreibbar. Das herunterziehen eines Bildschirms in AmigaOS4 ist so flüssig wie es immer war. Nicht schlecht, wenn man bedenkt, daß wir hier einen Bildschirm mit 32 Bit Farbtiefe ziehen. Ein kurzer Druck auf die Schlüssel-Taste ('qualifier key') Rechts-Shift oder den mittleren Mausknopf und der Bildschirm läßt sich nicht nur vertikal, sondern in alle Richtungen bewegen. Ein extrem hilfreiches Feature ist, daß man nun auch zwischen zwei verschiedenen Bildschirmen "Drag & Drop" nutzen kann. Man öffnet auf einem Screen ein Dateiauswahl-Fenster, zieht den Bildschirm herunter und zieht ein Icon von der Workbench in das offene Fenster; siehe da, die Datei ist ausgewählt.



Nach dem ersten Umsehen in der neuen Installation, entschied ich mich, meine alten Einstellungen von der Sicherheitskopie zu holen, kopierte die Schriftarten zurück und begann einige PNG-Icons herüberzuholen (nachdem ich das neueste Powericons vom OS4Depot installiert hatte). An dieser Stelle erhielt ich den ersten "Grim Reaper" (der AmigaOS4 Absturz-Anzeige). Diesen spezielle Absturz hatte ich schonmal und könnte am Commodity RAWBInfo liegen. Gelegentlich, wenn man ein PNG-Icon auf RAWBInfo zieht um ein altes Icon zu ersetzen, erscheint der Reaper. Ein Klick auf "Continue" im Grim Reaper und das System läuft weiter, ohne Nachwirkungen. Der Reaper erschien nicht mehr und die Ersetzung des Icons lief weiter.

Die Shortcut-Junkies da draußen dürfte interessieren, daß ich beim aufräumen meiner Icons neue Shortcuts zum aufräumen der Icons im Menu "Fenster/Inhalt aufräumen" gesehen habe. Rechte-Amiga-Taste + 6, 7, 8 & 9 räumen jeweils auf nach Name, Datum, Größe und Art. Genauso wie die "Inhalt auflisten" Optionen, durch die Shortcuts Rechte-Amiga + 1, 2, 3, 4 & 5 erreichbar sind und den Fensterinhalt als Icons oder nach Namen, Datum, Größe und Art auflisten. Danke Leute.

Zurück zu einigen der anderen Verzeichnisse, wovon ich ein ganz besonderes fand, als ich in Toold/Commodities vorbeischaute. Es befindet sich dort ein guter alter Freund in Form eines CrossDOS-Icons. Willkommen zuhause. Ich habe es bisher nicht genutzt, aber ich denke, einige von euch freuen sich, davon zu hören.

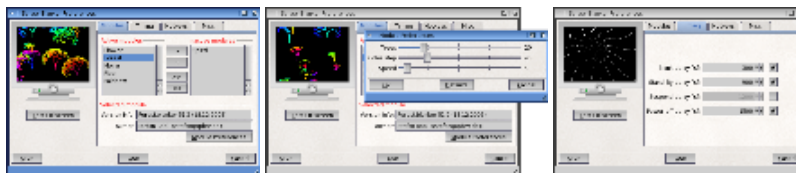
AmigaInput. Das ist der neue AmigaOS4-native Spielgeräte Manager. Sowohl eine Vielzahl von Joypads wie

auch analoge und digitale Joysticks werden unterstützt, AmigaInput hat eine Emulation für die lowlevel.library. Das bedeutet, daß alte Classic-Amiga Software, welche zB. ein CD32-Joypad nutzte, durch AmigaInput dazu bewegt wird auch die neuere Geräte zu akzeptieren. Hervorragend, um alte Classic-Amiga Spiele mittels E-UAE zu spielen. Während ich schreibe, habe ich noch keine AmigaOS4-native Software, die AmigaInput direkt nutzt, aber diese wird in Kürze folgen.

SYS:Prefs

Im "Prefs" Verzeichnis sind einige neue Funktionen hinzugekommen. Einige davon sind:

- **Input:** Die Mausgeschwindigkeit hat einen größeren Einstellungsbereich. Die Standard-Geschwindigkeit wird als "1:1" bezeichnet. Erhöht man die Geschwindigkeit um je eine Stufe, erhält man 3:2, dann 2:1, 3:1 und 4:1. Sehr nützlich für Mäuse mit kleiner Auflösung, die sonst recht langsam wären. Genauso geht es umgekehrt, 2:3, 1:2, 1:3 und 1:4. Richtig, hinunter bis zu einem Viertel der Geschwindigkeit. Es sollte jetzt also für jeden Geschmack eine Einstellung dabei sein.
- **Picasso96:** Nicht direkt ein neues Feature, aber an diesem Punkt bemerkte ich einige zusätzliche Bildschirmauflösungen und ich hatte nichtmal welche von Hand konfigurieren müssen. Sie waren nicht in meiner Picasso96 Bildschrimodi-Liste, aber wie erschienen definitiv in der Liste der möglichen Auflösungen. Seit Update 4 kann man die Auflösung direkt am Icons in DEVS:Monitors/ einstellen. Fügt man eine Zeile wie "MODE=1280x1024@75" in den Tooltypes ein, macht AmigaOS4 den Rest. Hat man sich erstmal an diese Modelines gewöhnt, stellt sich heraus, daß es sehr simpel und effektiv in der Anwendung ist.
- **Screen Blanker:** Zuerst habe ich es garnicht bemerkt, daß dort ein ScreenBlanker Icon ist, bis ich darauf klickte. Ich erwartete nur das übliche ScreenBlanker-Fenster zu sehen, bis ich ein völlig neues Fenster erblickte.



Und ein sehr schönes, dazu. Ein neuer modularer Bildschirmschoner. Klickt man auf 'Moduleinstellungen' erhält man, wie zu erwarten, ein Einstellungs-Fenster zu dem jeweiligen Modul. Auch sehr nett ist, daß man die gemachten Änderungen sofort im Preview sehen kann. Spricht, man braucht nicht mehr den Knopf 'Vollbild-Test' zu klicken, um zu sehen, wie sich die Änderungen auswirken werden. Trotzdem, wenn man es im Vollbild sehen möchte, braucht man das Einstellungs-Fenster nicht vorher zu schließen, man kann einfach den 'Test'-Knopf anklicken.

Aber das war noch nicht alles. Nicht jeder mag Bildschirmschoner und das Hyperion-Team hat auch daran gedacht!

Eingebaute DPMS-Unterstützung, die auch funktioniert. Leider konnte ich die Stand-By und Power-Off Funktionen nicht testen, aber Suspend funktionierte problemlos. Es gibt sogar eine Option, die Maus im Stand-By zu ignorieren, damit versehentliche Stöße gegen die Maus nicht den Bildschirm wieder einschalten. Es gibt sogar HotKeys mitsamt einem "Lernen"-Knopf für jede der Funktionen. Alles was wir jetzt noch brauchen, sind einige Bildschirmschoner-Künstler da draußen, die uns neue Module programmieren.

Petunia

Ok, das ist kein ausführliches Review, aber ich habe versprochen, einige Anwendungen mit Petunia zu testen.

Erste Reaktion? Dieses Teil ist SCHNELL. So einfach ist das. Petunia läßt einige der alten Programme wieder modern aussehen. Zusammen mit einem Kompatibilitäts-Einsteller, welcher es erlaubt, Problemfälle hinzuzufügen, die konventionell emuliert werden müssen, erscheint Petunia als eine ernsthafte, wie auch transparente eingebundene Emulation.

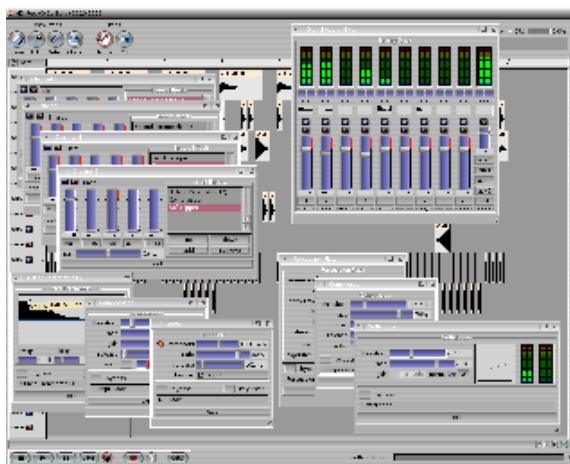
Photogenics 5: Ein sehr prozessorlastiges Grafikprogramm, das selbst den schnellsten Classic-Amiga in die Knie gezwungen hat. Das versteht man nur, wenn man es selbst gesehen hat. Auf einem Classic-Amiga kann man ein 1024x768er-Bild nehmen, einen Layer mit der höchsten Stufe von "Gaussian Blur" (29.5) einstellen und sich dann erstmal in Ruhe einen Kaffee holen gehen. Nicht so mit Petunia. In weniger als 15 Sekunden ist man fertig. Man kann sogar die Einstellungen hoch- und runterfahren, einige Sekunden Zeit geben und die Änderungen fast sofort sehen. Das ist Qualität!

Unnötig hinzuzufügen, daß die meisten anderen Effekte weniger prozessorlastig als "Gaussian Blur" sind und deshalb die meisten nahe an Echtzeit sind, wenn man sie auf einen kompletten Layer anwendet oder auf einem Layer selbst zeichnet.



Als nächstes, **HD-Rec**: ich persönlich warte auf einen voll funktionsfähigen Sequencer für OS4. Bars&Pipes hat schon eine Menge, die dafür spricht. Bisher kroch HD-Rec auf OS4 so vor sich hin, wegen des 68k-Interpreters aus dem Update 3, vorher lief es nicht richtig: HD-Rec zeigte immer 100% Prozessorauslastung, selbst wenn das Programm gerade nicht arbeitete. Fügt man zwei Effekte zu einem Track hinzu, kratzte das Programm ab. Man konnte einfach keine (68k) Realtime-Effekte hinzufügen.

Dieses Bild mit Update 4 demonstriert nun sechs Realtime-Effekte im gleichzeitigen Betrieb (sechs weitere laufen noch, aber ich habe auf dem Bildschirm keinen Platz um sie alle zu zeigen). Nun siehe in der oberen rechten Ecke des Bildschirms: "0% CPU usage". 12 Effekte und sie belasten nichtmal merklich die CPU. Das einzige Mal, als die CPU-Auslastung sichtbar wurde, war als ich den Balken vor und zurück gezogen habe und gleichzeitig den Effekt geändert habe, WÄHREND der Track abgespielt wurde. Selbst dann war der höchste Wert, den ich gesehen habe, um die 34% und sobald ich die Einstellungen hatte, wie ich sie wollte, ging die Auslastung sofort wieder zurück. Ich habe sogar eine Meldung von HD-Rec erhalten, daß man keine weiteren Effekte mehr hinzufügen könnte - Zeit dieses Limit ein wenig auszudehnen, denke ich.

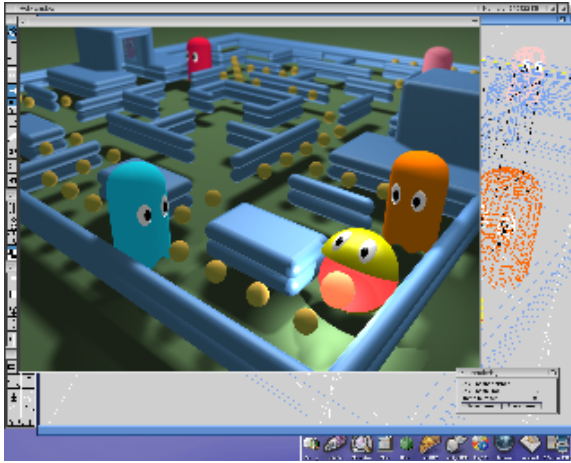


Nur um sicherzugehen, daß ich nichts falsch machte, fügte ich mehr Realtime-Effekte hinzu, bis die CPU ausgelastet war und mein Track stoppte. Ein besonderer Prozessorkiller ist der 10-Band-Equalizer. Nicht vergessen, daß das alles emuliert wird. Dies sind keine PPC-nativen Effekte. HD-Rec sollte eigentlich garnicht mehr laufen können.

Übrigens: Petunia (gemeint ist eher HD-Rec, Annahme des Übersetzers) IST wirklich ein phantastisches Stück Software. Wenn jemand da draußen auch nur ansatzweise interessiert daran ist, auf dem Amiga Musik zu machen, hat diese Software meine Empfehlung.

Schließlich **Cinema4D**: Dieses hatte Probleme mit Update 3, also war ich sehr interessiert, ob sich die Stabilität von Cinema4D mit dem Update 4 verbessert hat. Einige von euch haben sicher das PackMan-Bild auf Cinema4D bereits gesehen. Es ist schon etwas alt, aber ich finde, es ist eine schöne Szene, um das Rendern zu testen. Das Original brauchte 1:30:15 zum Rendern auf meinem Amiga1200 mit Blizzard 1260/50MHz. Zeit genug, um zu verschwinden und ein Spiel zu spielen.

Mit Petunia? 15 Minuten. Und zwar mit dem "Depth of Field" Filter (Focusing) und 8x8 Anti-Aliasing auf Ecken&Farben. Technisch gesehen ist das eine Menge Anti-Aliasing. Aus Interesse versuchte ich ohne Anti-Aliasing zu rendern, da dieses am meisten Zeit beim Rendern benötigt, und die gleiche Auflösung wurde in nur zwei Minuten gerendert. Diese leibhaftige Szene hier. Vier Lichtquellen, zwei davon mit einem harten Schatten, eine davon mit einem weichen Schatten. Nur um es mal auszuprobieren, eine kleine Reflektion und nochmal der "Depth Field": zwei Minuten.



Nochmal: diese Tests wurden in Emulation auf einem 800MHz G4 gemacht.

@Rachy

Das Team und Du haben einen hervorragender Job abgeliefert. Exzellente Arbeit... Wirklich!

Auf den ersten Eindruck muß ich sagen, daß Update 4 ein atemberaubendes Stück Arbeit ist. Es scheint, daß jedes Update nicht nur ein paar neue Bits sind, es ist ein großer Sprung in der Performance. Warp3D ist ein weiterer. Vorerst ohne die technischen Details, Wipeout 2097 läuft nun mit 50 FPS in einer Auflösung von 1280x1024. Ein Haufen Pixel, viel 3D. Das Betriebssystem ist noch nichtmal fertig, das ist nur die Spitze des Eisbergs und es gibt noch reichlich mehr, was von Hyperion kommen wird.

So, ich bin dann weg um noch ein paar Bildschirme durch die Gegend zu ziehen.

Autor: Russell "FuZion" Glover.

Redigiert von Jonathan GiGa Haddock

Übersetzer: Philippe Bourdin.

Published : 14th March 2006

©2004-2011 IntuitionBase