

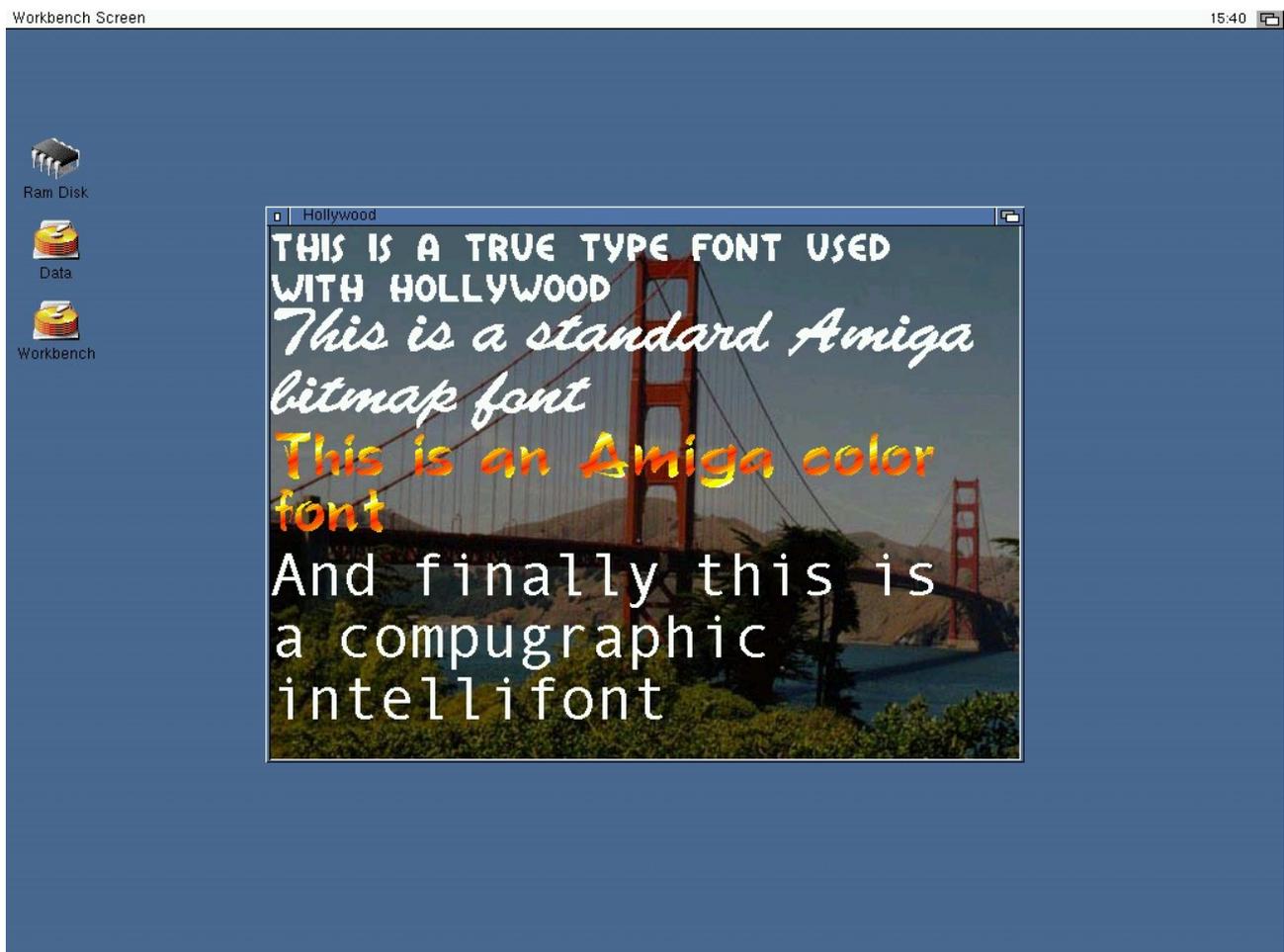
Neues von der Traumfabrik

Copyright Christoph Gutjahr, lizenziert unter der GNU Free Documentation License
Ursprünglich veröffentlicht in Amiga Plus 05/2004

Der Multimedia-Newcomer "Hollywood" macht mächtig von sich reden – zahlreiche Updates und Erweiterungen wurden seit der Einführung des Produkts veröffentlicht. Wir haben uns die neueste Version genauer angesehen.

Seit die ursprüngliche Hollywood-Version im November 2002 auf den Markt kam, erschienen bereits zwei größere Updates, es gibt inzwischen Portierungen für MorphOS und WarpOS, ein Plugin namens "Malibu" sorgt für Scala-Kompatibilität und seit Kurzem ist jetzt auch der "Hollywood Designer" auf dem Markt.

Während in den Online-Foren regelmäßig Begeisterung ausbricht, dass endlich wieder eine vielversprechende Multimedia-Anwendung für den Amiga erhältlich ist und auch noch stetig weiterentwickelt wird, scheinen sich jedoch viele Anwender nicht ganz darüber im Klaren zu sein, was Hollywood nun genau darstellt – eine Programmiersprache, ein Präsentationsprogramm oder ein Game Construction Kit?



Font-Salat: Hollywood unterstützt diverse Zeichensatz-Typen

Das Programmpaket besteht bisher aus drei Teilen: Das vom Hersteller als "Multimedia-Authoring System" beworbene "Hollywood", das bereits erwähnte Plugin "Malibu" sowie der graphische Editor "Hollywood Designer".

Hollywood

Hollywood ist im Grunde eine sehr einfach zu erlernende Programmiersprache: Sie schreiben ein kurzes Programm mit einem Texteditor Ihrer Wahl und Hollywood erstellt daraus eine ausführbare Datei. Verglichen mit anderen Programmiersprachen ist Hollywood sehr einsteigerfreundlich: Sie müssen sich nie mit der Programmierung des Betriebssystems, mit Dateiformaten oder Hardwareabhängigkeiten "herumschlagen" – das erledigt Hollywood für Sie.

Dazu kommen noch eine einfache Syntax und eingängige, "sprechende" Befehlsnamen. Der Befehl `DisplayBGPic()` zeigt beispielsweise ein Hintergrundbild an, sie müssen ihm nur noch mitteilen welches.

Eine weitere Besonderheit von Hollywood sind die zahlreichen fest eingebauten Effekte: Sie wollen eine Grafik nicht einfach nur anzeigen, sondern in sie hineinzoomen, sie von links in den Bildschirm hineinschieben oder sie von oben nach unten "abrollen"? Kein Problem, ein einziger Befehl erledigt das für Sie.

```
/*
** Hollywood Demo-Programm: Bild + Text anzeigen
*/

/* Unser Programm benötigt mindestens Hollywood 1.5 */

%HOLLYWOOD = 1/5

/* Graphische Objekte, die in die ausführbare Datei
   gelinkt werden sollen */

%BGPIC(1) = "background.jpg"

/* Hier beginnt das eigentliche Programm */

%CODE

DisplayBGPic(1)
SetMargins(20,380)
SetFont("Helvetica.font",24)
SetFontColor(#RED)
Print("Hallo Welt!")
Print("\n\nSo zeigen Sie mit Hollywood Texte und Grafiken an!")
WaitLeftMouse()
```

Ein kurzes Beispielprogramm

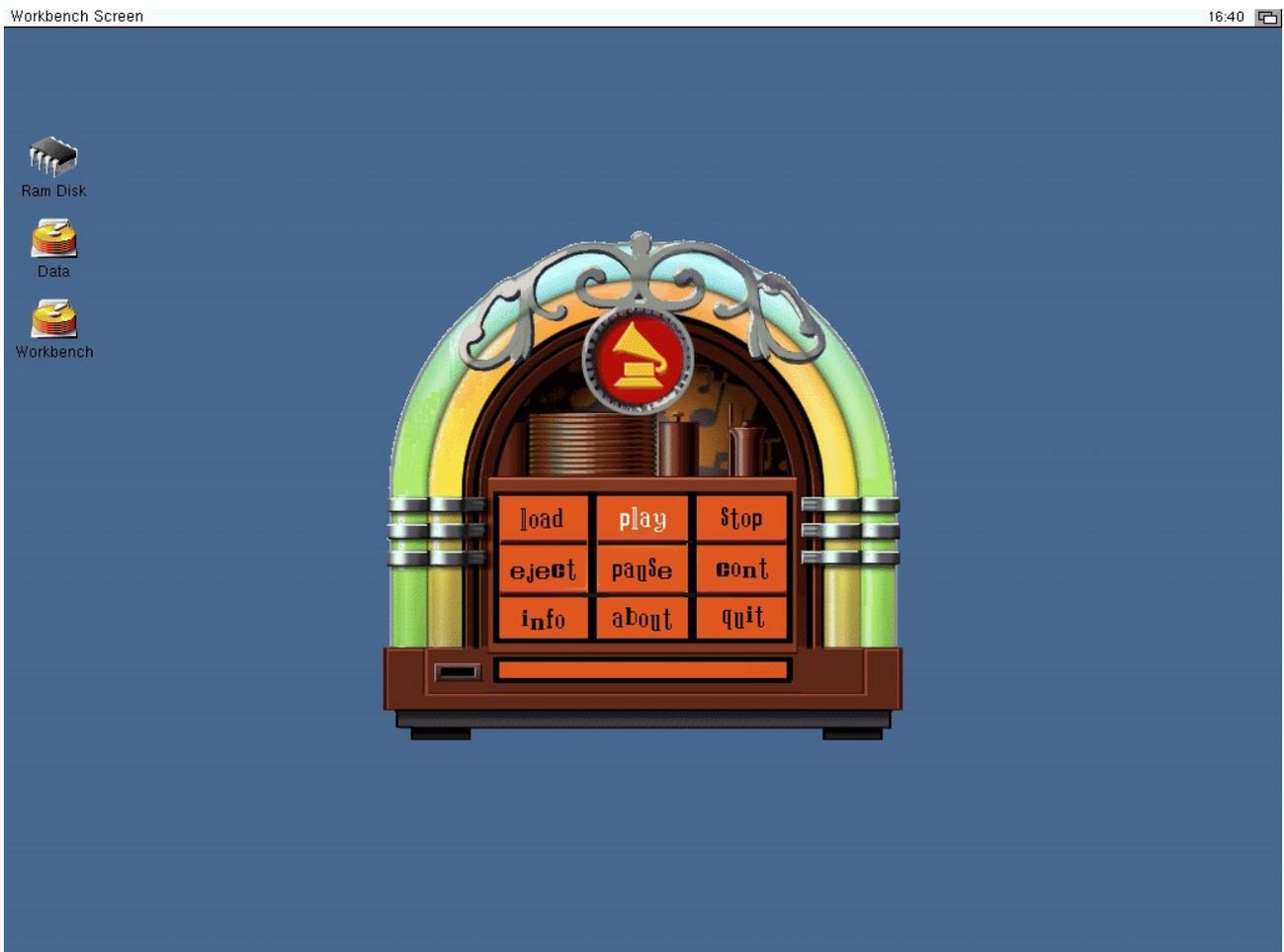
Jede Hollywood-"Anwendung" öffnet zunächst ein Fenster in einer von Ihnen vorgegebenen Größe, die auch nachträglich noch geändert werden kann. Dieses Fenster kann wahlweise auf der Workbench oder einem eigenen Bildschirm, mit oder ohne Fensterrahmen und sogar mit transparentem Hintergrund geöffnet werden. Innerhalb dieses Fenster können sie nun praktisch uneingeschränkt schalten und walten.

Die erste Hollywood-Version hatte bereits einen beeindruckenden Funktionsumfang: Zeichenfunk-

tionen, zahlreiche graphische Effekte, einfache Handhabung von Bildern und die Unterstützung für Sound-Samples und Musikstücke laden zum Herumexperimentieren geradezu ein und liefern auch ohne große Einarbeitungszeit schnell Resultate.

Mit dem kostenpflichtigen Update auf Version 1.5 wurden dann "Layer" eingeführt, also voneinander unabhängige Ebenen. Dieses bereits aus diversen Bildverarbeitungsprogrammen bekannte Prinzip ermöglicht es Ihnen, graphische Objekte unabhängig vom Hintergrund zu bewegen bzw. zu animieren – quasi Hollywoods Equivalent zu den guten alten "Sprites": Jedes neue Objekt residiert auf einer eigenen "Ebene" und kann nach Herzenslust manipuliert oder bewegt werden, ohne dass die anderen Ebenen davon betroffen wären.

Zusätzlich brachte dieses Update mehr als 50 neue Überblendeffekte, Joystick-Unterstützung sowie zahlreiche Optimierungen und kleinere Verbesserungen bzw. Fehlerkorrekturen mit. Auch MorphOS wird vorbildlich unterstützt: Es gibt eine PPC-native Version des Hollywood-Compilers, außerdem können Sie auch unter AmigaOS Hollywood-Anwendungen für MorphOS compilieren (dasselbe geht natürlich auch in umgekehrter Richtung).



Eine Jukbox auf der Workbench? Kein Problem für Hollywood

Seit kurzem steht jetzt das Update auf Version 1.9 zur Verfügung. Bahnbrechende Neuerungen gib es dieses mal zwar nicht zu vermelden – aber wieder wurden zahlreiche kleine Änderungen und Verbesserungen eingeführt. Besitzer eines PPC-Amigas werden sich sicher über die WarpOS-Unterstützung freuen, die die Berechnung einiger Prozessor-intensiver Effekte deutlich beschleunigt.

Die Leistungsfähigkeit des Compilers und die einfache Programmierung bringen aber auch Nachteile mit sich: Sie werden zwar nie mit Betriebssystem-Eigenheiten belästigt, können aber andererseits

auch nicht auf die Ressourcen des Betriebssystems zugreifen – beispielsweise ist es nicht möglich, Elemente der graphischen Benutzeroberfläche von AmigaOS in ihren eigenen Programmen zu verwenden.

Zum Zweiten ist Hollywood recht anspruchsvoll, was die vorhandenen Ressourcen angeht: Der Hersteller empfiehlt eine 68040 CPU, manche Funktionen (beispielsweise das Scrollen von Texten und Bildern) machen aber erst ab einem 68060 oder unter einem PPC-Betriebssystem wirklich Sinn. Außerdem sollte Ihr Amiga mindestens 32 MB Arbeitsspeicher besitzen, da Hollywood intern grundsätzlich alle Grafiken in 24Bit-Bilder konvertiert. Beides ist dem Autor allerdings kaum anzulasten – im Gegenteil, das Programm wird stetig weiter optimiert – irgendwann stößt 10 Jahre alte Hardware einfach in ihre Grenzen.

Die Programmiersprache selbst beherrscht leider noch keine Ausdrücke – erschwerend kommt hinzu, dass selbst mathematische Operatoren nur in Form eines Funktionsaufrufs dargestellt werden können. Das führt dazu, dass ein einfaches Konstrukt wie

$$a=2*b+1$$

in Hollywood folgendermaßen notiert werden muss:

```
a=b
a=MUL ( a , 2 )
a=ADD ( a , 1 )
```

Das erfüllt zwar den selben Zweck – aber in einer Sprache, die sich vor allem an Neulinge oder "Programmiermuffel" wendet, sollten solche Ungetüme nichts zu suchen haben. Immerhin hat der Autor für die kommende Version 2.0 bereits Abhilfe angekündigt.

Auch mehrdimensionale Felder bzw. Arrays sind noch nicht implementiert, was Sie bei ambitionierten Projekten gelegentlich zu einigen Klammern zwingen könnte.

Dem eigentlich sehr gut gelungenen Handbuch, welches auch in einer deutschen Version vorliegt, würden einige kurze "Tutorials" sehr gut zu Gesicht stehen. Zwar gibt es eine kurze Einführung, die den Aufbau eines Hollywood-Programms erläutert und diverse Fachbegriffe erklärt, aber für die ersten eigenen Projekte ist man dann auf das Studium der (zahlreichen) mitgelieferten Beispielprogramme angewiesen.

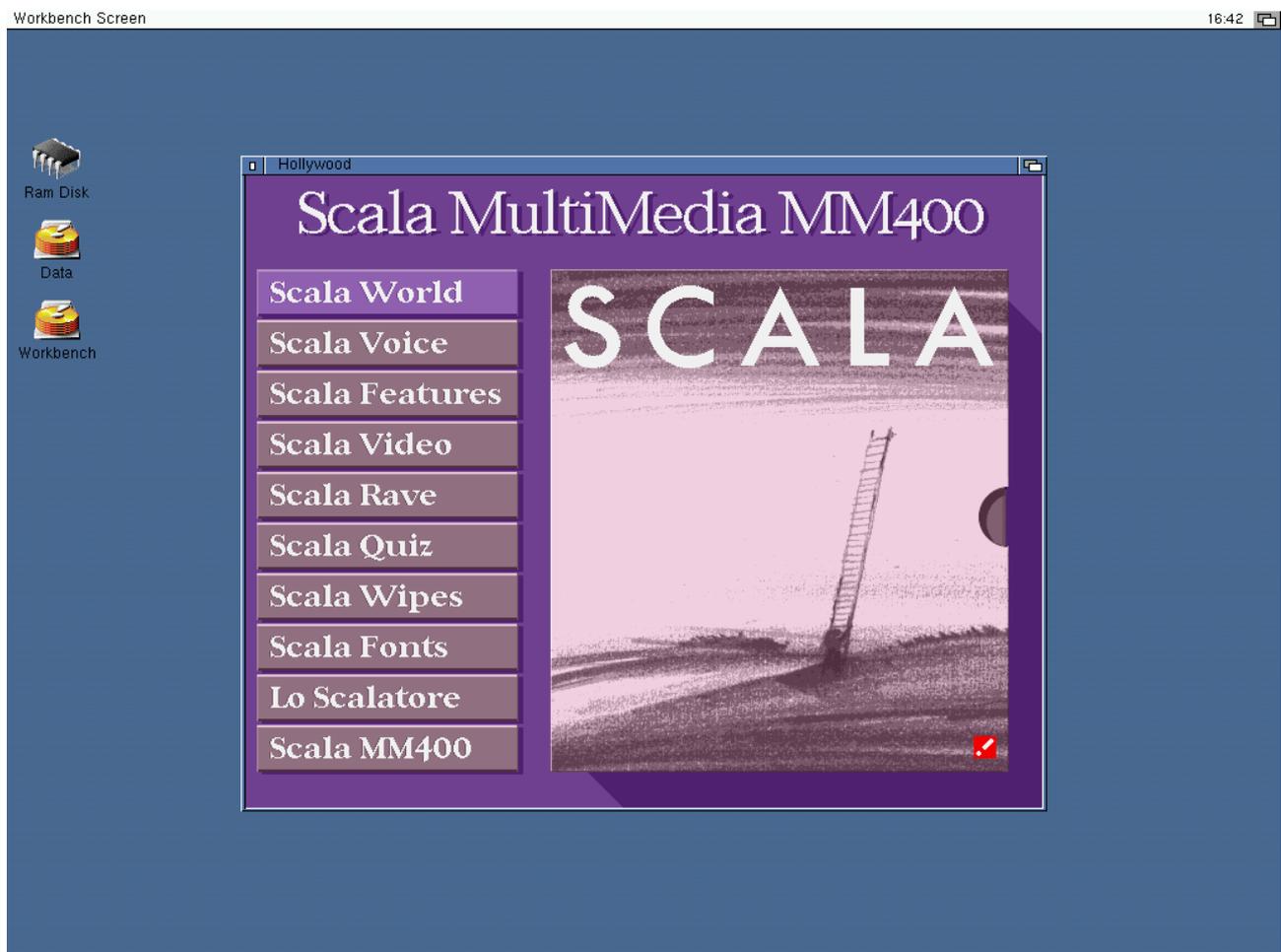
Fazit: Der Hollywood-Compiler stellt ein ungewöhnliches aber sehr mächtiges Werkzeug dar – irgendwo zwischen einer echten Programmiersprache und einem Multimedia-Bausatz für Anfänger angesiedelt, ermöglicht er den einfachen Einstieg in die Programmierung moderner Hardware. Wem bisher die Motivation gefehlt hat, sich in eine echte Programmiersprache einzuarbeiten, der sollte sich den Neuling mal genauer ansehen.

Für die Zukunft würden wir uns noch die Unterstützung weiterer Plattformen wie Windows oder MacOS wünschen: Spätestens mit dem Erscheinen des "Hollywood-Designers" (s.u.) wird immer öfter die Situation eintreten, dass Sie Ihre Kreationen auch einem Amiga-fremden Publikum zugänglich machen wollen bzw. müssen – die Möglichkeit mit Hollywood Windows-Anwendungen zu erstellen, würde Ihr Zielpublikum drastisch vergrößern.

Malibu

Auch die Präsentationen des Multimedia-Veteranen "Scala" sind eigentlich nur kleine, in einer Text-

datei gespeicherte Programme – da lag der Gedanke nahe, dem Hollywood-Compiler auch die Scala-eigene Skriptsprache beizubringen. Und genau für diesen Zweck wurde das separat erhältliche Plugin "Malibu" entwickelt: Nach der Installation dieser Erweiterung ist Hollywood in der Lage, Ihre Scala-Präsentationen zu compilieren.



Scala-Präsentation auf einem RTG-Bildschirm: Malibu macht's möglich

Die Vorteile liegen klar auf der Hand: Im Gegensatz zu seinem Urhahnen bietet Hollywood Unterstützung für moderne Hardware. Scala weiß nichts von Grafik- oder Soundkarten, dementsprechend waren die mit dem Programm erstellten Präsentationen auf modernen Amigas bisher nur eingeschränkt bzw. gar nicht nutzbar.

Über das Plugin gibt es eigentlich nicht viel zu sagen – außer dass es seinen Zweck vorbildlich erfüllt. Wir haben es mit einer ganzen Reihe von Scala-Präsentationen gefüttert, darunter einige "Monster" mit mehr als 200 Kilobyte Skriptgröße – Probleme sind uns keine aufgefallen. Auch interaktive Präsentationen oder mit Scala erstellte Ausgaben des französischen Disk-Mags "Obligement" schluckte Malibu anstandslos.

Nur in zwei Fällen ist eventuell etwas Handarbeit nötig: Malibu emuliert nicht alle von Scalas Überblend-Effekten ("Wipes"). Wenn das Plugin auf einen nicht emulierten Effekt stößt, wird eine andere Überblendung benutzt – entweder eine zufällig ausgewählte oder der vom Anwender festgelegte "Default-Wipe".

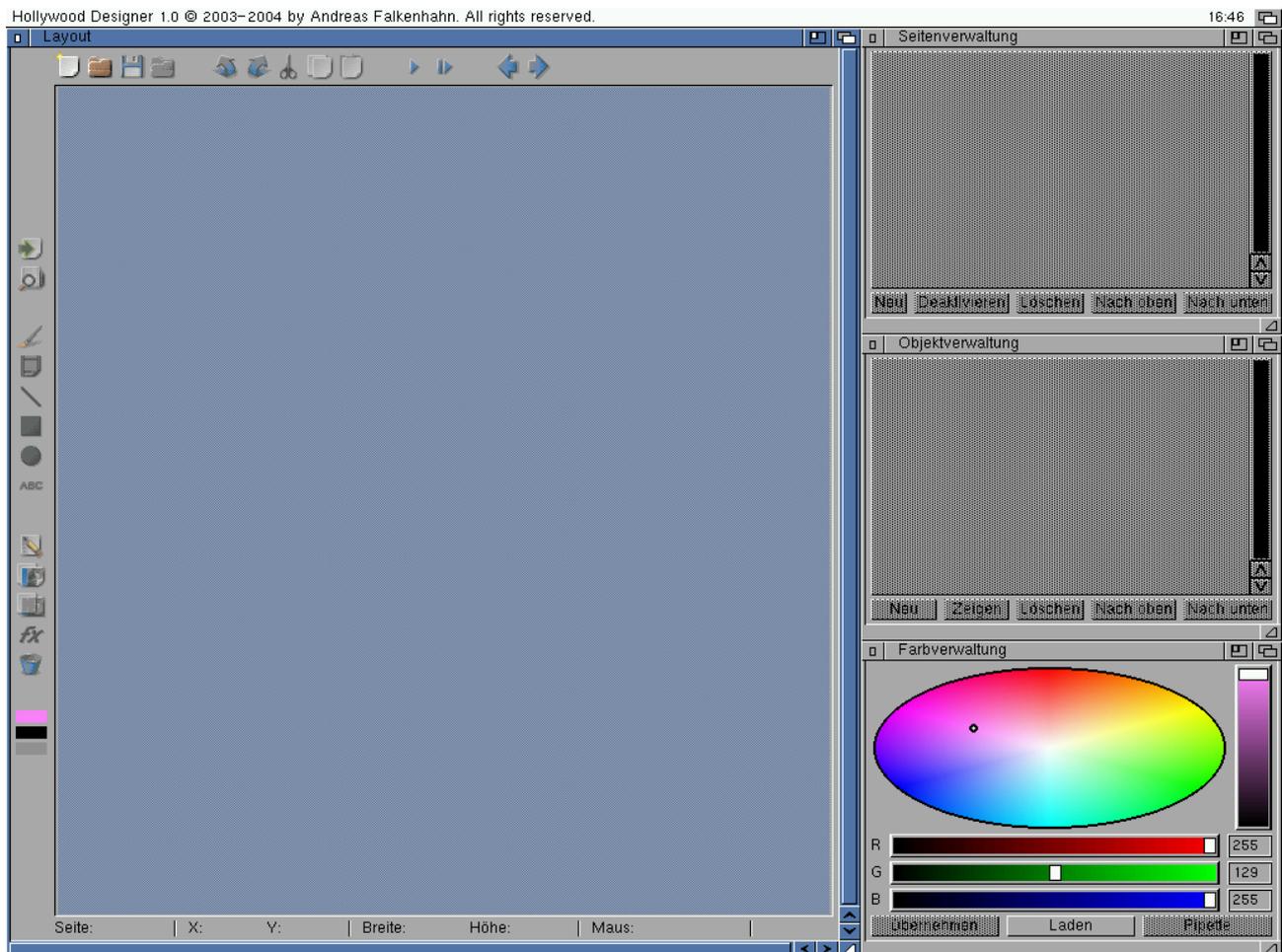
Wenn eine Scala-Präsentation die Bildschirmauflösung ändert, beispielsweise von "Hires-Interlaced" nach "Hires", muss Hollywood ebenfalls die Größe seines Ausgabefenster ändern. Das sieht etwas holprig aus und sollte möglichst vermieden werden. Malibu kann man hier allerdings keinen

Vorwurf machen – es gibt nichts, was das Plugin dagegen tun könnte.

Kurz gesagt: Malibu ist eine sehr elegante Lösung für ein ganz spezifisches Problem. Wenn Sie Ihre Scala-Präsentationen auf moderner Hardware abspielen möchten, führt an der Kombination aus Hollywood und Malibu kein Weg vorbei.

Hollywood Designer

Schon bald nach der Veröffentlichung von Hollywood wurde der Ruf nach einer graphischen Benutzeroberfläche laut. Eine Programmiersprache, egal wie einfach sie zu erlernen ist, ist eben nicht Jedermanns Sache. Hinzu kommt, dass bei bestimmten Aufgaben die Benutzung eines Texteditors einfach keinen Sinn macht – wer will schon eine kurze Diashow mit einem Texteditor "programmieren"?



Das Hauptfenster des Hollywood Designers

Hier kommt der seit kurzem erhältliche "Hollywood Designer" ins Spiel. Im ersten Moment ist man versucht, von einer "graphischen Benutzeroberfläche für Hollywood" zu sprechen, allerdings würde man dem Programm damit nicht gerecht: Der Designer ist ein waschechtes Präsentationsprogramm, das Hollywood für das Abspielen seiner Präsentationen benutzt.

Hollywood selbst kann deutlich mehr als "nur" Präsentationen zu erstellen – mit dem Packet wurden bereits Bildschirmschoner, graphische Taschenrechner und kleine Spiele entwickelt. Natürlich wäre es möglich gewesen, ein "Baukasten-System" zu entwickeln, das alle Möglichkeiten der Programmiersprache für Maus-Fetischisten zugänglich macht – schon bei Commodores berühmten "AmigaVision" konnte man aus graphischen Symbolen eine Art Programmablaufplan zusammen-

stellen. Angesichts der Einsteigerfreundlichkeit der eigentlichen Programmiersprache und dem dringenden Bedarf für ein gutes Präsentationsprogramm ist die Entscheidung des Autors jedoch absolut zu begrüßen.

Schon beim ersten Programmstart wird deutlich, wo der Autor das Programm positionieren will: Das Bildschirm-Layout erinnert stark an PowerPoint und die Aufteilung eines Projekts in einzelne Seiten, auf denen dann Grafik- und Textobjekte nach Belieben ein- und ausgeblendet werden können, kennen wir schon vom guten alten Scala.

Nach dem Start präsentiert Ihnen der Designer vier Fenster: Im "Layout"-Fenster sehen sie eine statische Repräsentation der aktuellen Seite. Hier können Sie in bester "What you see is what you get"-Manier Texte und Bilder positionieren oder einfache graphische Objekte (Linien, Kreise, Quadrate u.ä.) zeichnen.

Die "Seitenverwaltung" bietet Ihnen eine Übersicht über die einzelnen Seiten Ihres Projekts. Hier werden neue Seiten hinzugefügt oder entfernt und die Reihenfolge festgelegt, in der die Seiten angezeigt werden. Außerdem wird hier für jede Projektseite festgelegt, wie lange sie angezeigt wird, mit welchem Effekt sie eingeblendet wird und ob sie musikalisch untermalt wird.

In der "Objektverwaltung" sind alle graphischen Objekte der aktuellen Seite noch einmal zusammengefasst. Während das Layout-Fenster hauptsächlich für die Kontrolle der visuellen Aspekte der einzelnen Objekte gedacht ist, werden in der Objektverwaltung ähnlich wie in der Seitenverwaltung zahlreiche andere Eigenschaften übersichtlich dargestellt.

Das letzte Fenster ist schließlich die "Farbverwaltung": Die hier ausgewählte Farbe wird für neue, von Ihnen erstellte Objekte (Texte, Linien, Kreise etc.) benutzt.

Der Funktionsumfang des Designers lässt schon in dieser ersten Version wenig zu wünschen übrig, die Möglichkeiten von Hollywood werden hier sehr gut ausgereizt. Für jede Seite und jedes Objekt lassen sich zahlreiche Eigenschaften festlegen: Wie soll es ein- bzw. ausgeblendet werden, wie lange soll es angezeigt werden, soll es akustisch unterlegt werden oder einen Schatten werfen – es gibt nichts was Sie nicht beeinflussen könnten.

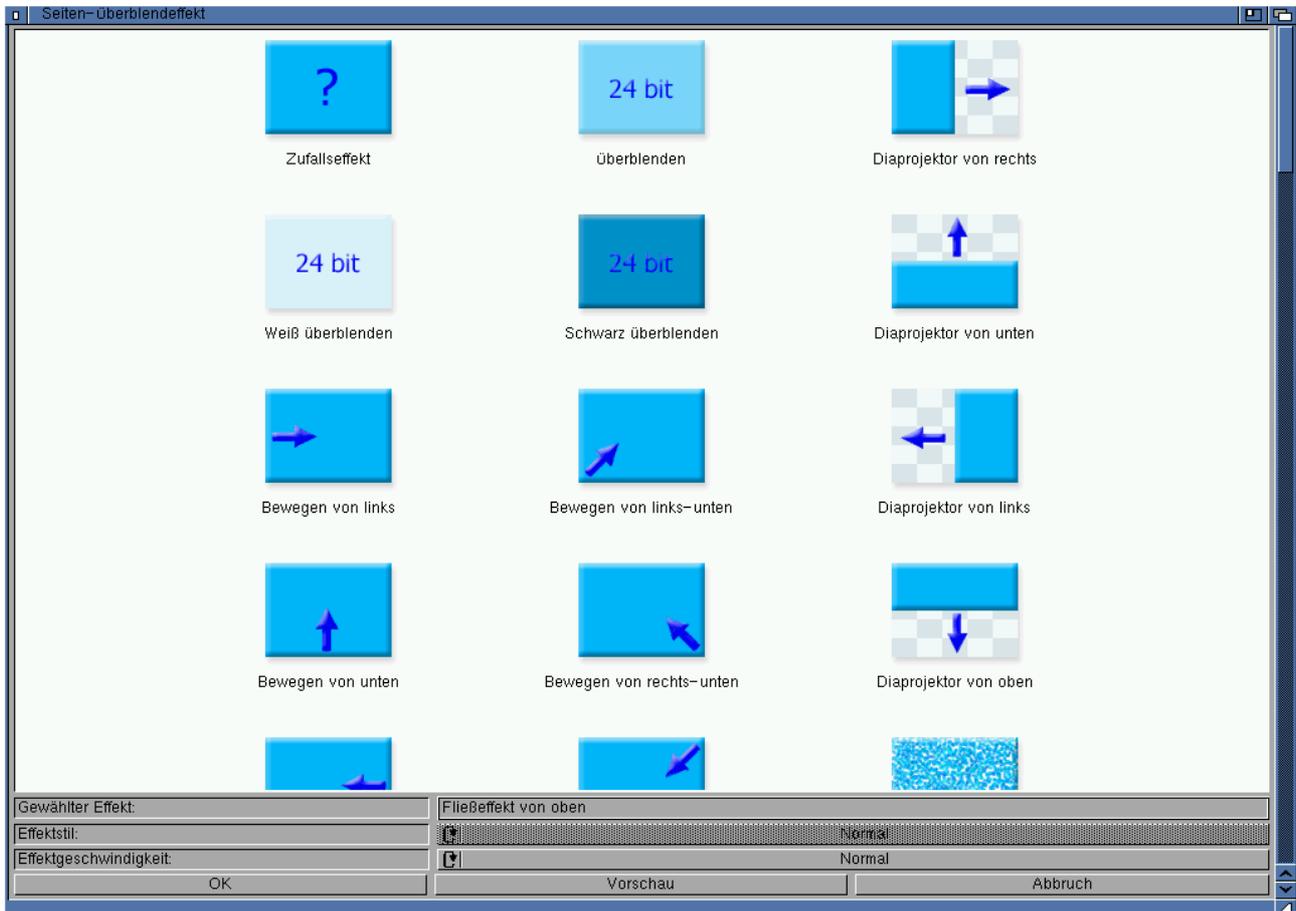
Bei der Anzeige eines Objekts können auch Hollywood-, ARexx- oder DOS-Befehle ausgeführt werden, was Spielraum für weitere Experimente bietet. Objekte können auch auf den Mauszeiger oder Mausklicks reagieren – fahren Sie mit dem Mauszeiger über einen Text oder eine Grafik um das Objekt verschwinden zu lassen, neue Objekte anzeigen zu lassen oder externe Programme aufzurufen.

Die gebotenen Möglichkeiten wissen also zu gefallen – stellt sich noch die Frage, ob auch die Bedienung des Programms überzeugen kann. Schließlich hat Scala die Messlatte in diesem Bereich sehr hoch gelegt.

Das grundlegende Konzept des Designers ist stimmig. Die Seiten- und Objektverwaltung sind ständig auf dem Bildschirm präsent und geben einen Überblick über das gesamte Projekt bzw. die aktuelle Seite. Das Layout-Fenster, in dem der größte Teil der Arbeit erledigt wird, ist übersichtlich aufgebaut und stellt die wichtigsten Funktionen in Form von Piktogrammen zur Verfügung.

In allen Fenstern sind kontextsensitive Popup-Menüs verfügbar, die die Änderung der wichtigsten Parameter ohne den Umweg über die Titelseite erlauben. Der Designer kopiert automatisch alle zu einem Projekt gehörenden Dateien in das Projektverzeichnis und assistiert Ihnen mit übersichtlichen Dialogen bei der Verwaltung der Projektdateien oder der globalen Eigenschaften des Projekts.

Dennoch fallen nach einer gewissen Einarbeitungszeit kleinere Unstimmigkeiten auf, die den guten Eindruck etwas trüben: Der Dialog zur Auswahl eines Überblend-Effekts listet die Effekte beispielsweise in Form von kleinen Piktogrammen auf – eigentlich sehr loblich, da der gewünschte Effekt so viel leichter aufzufinden ist.



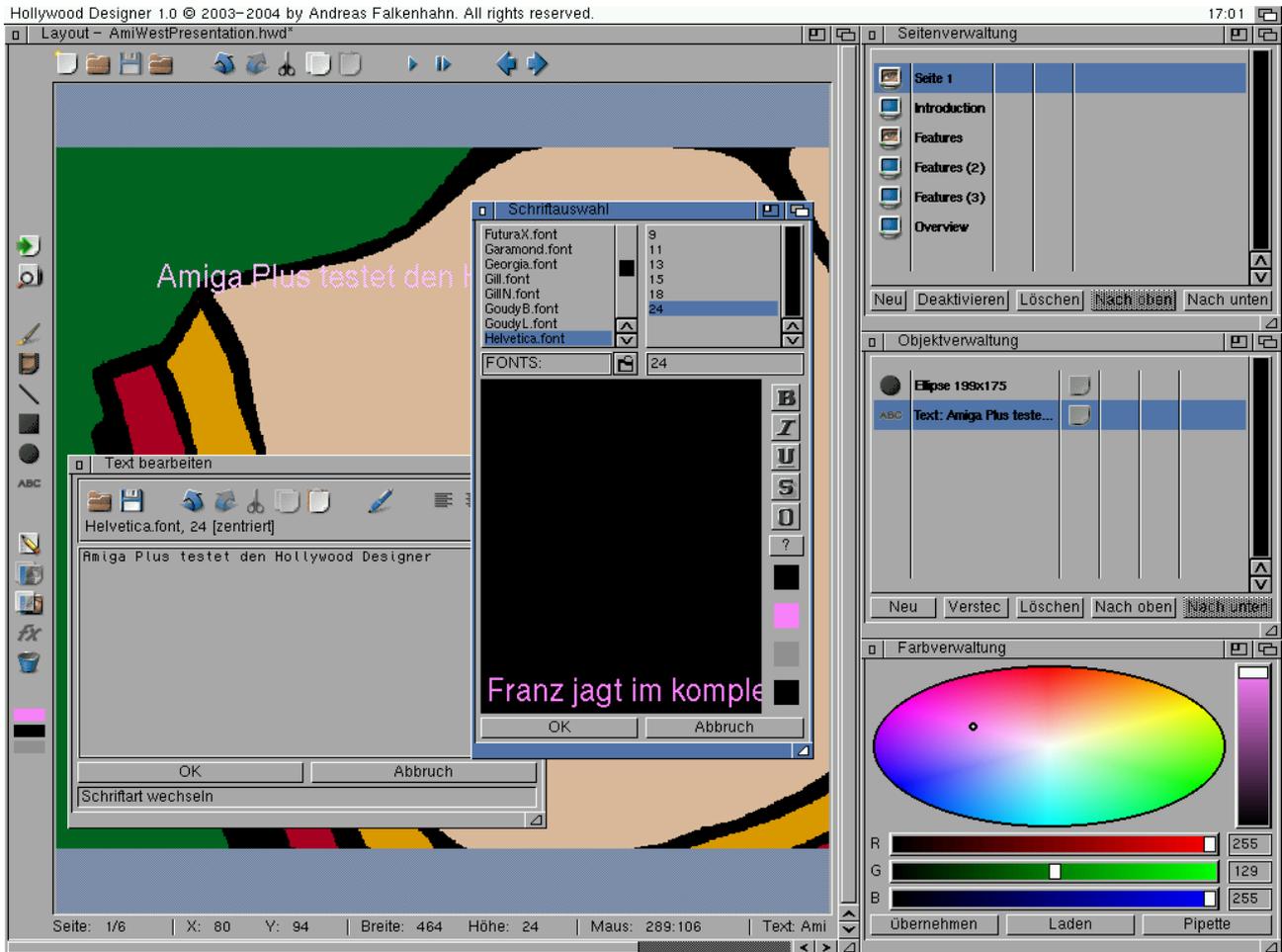
Wenig ergonomisch: Auswahl eines Überblend-Effekts

Allerdings wird hier reichlich Platz verschwendet, da unabhängig von Ihrer Bildschirmauflösung immer nur drei Effekte nebeneinander angezeigt werden – bei insgesamt 75 verfügbaren Effekten werden Sie also reichlich Gebrauch vom entsprechenden Rollbalken machen müssen. Ein Effekt wird mit der Maus angewählt, Doppelklicks ignoriert das Programm aber beflissentlich – Sie haben erst den Effekt anzuwählen und dann den Dialog mit "Ok" zu beenden. Außerdem wird der gewählte Effekt noch nicht einmal in irgendeiner Form hervorgehoben, stattdessen wird nur sein Name am unteren Bildschirmrand angezeigt.

In der Seiten- bzw. Objektverwaltung haben Doppelklicks die unterschiedlichsten Effekte: Manchmal schalten sie eine Option an oder aus, beim Einschalten der Option müssen dann in einem separaten Dialog noch verschiedene Eigenschaften festgelegt werden. In anderen Fällen erzeugt ein Doppelklick immer eine Dialogbox, in der die Funktion konfiguriert oder ausgeschaltet wird. In der "FX"-Spalte in der Objektverwaltung schaltet ein Doppelklick dagegen zwischen drei Optionen hin und her, während die entsprechende Dialogbox für die Parametereinstellungen nur über ein Pop-up-Menü erreichbar ist. Ergonomie-Preise sind mit derartig babylonischem Wirrwarr nicht zu gewinnen. Dass ein ärgerlicher Fehler in einer MUI-Klasse Sie manchmal zu wahren Doppelklick-Orgien zwingt kommt erschwerend hinzu, auch wenn das natürlich nicht dem Designer bzw. dessen Autor anzulasten ist.

An anderen Stellen vermisst man wiederum kleine Hilfsmittel, die dem Anwender in vergleichbaren

Produkten bei der mühseligen Kleinarbeit unter die Arme greifen: Beispielsweise erstellt Scala auf Wunsch gleich reihenweise Projektseiten mit ein und demselben Hintergrund, auch ganze Diashows sind mit wenigen Mausklicks fertiggestellt. Beim Designer ist hier Handarbeit angesagt – leider verfügt das Programm auch nicht über einen ARexx-Port, dadurch ist dem Anwender auch die Möglichkeit verwehrt, sich derartige Assistenten selbst zu erstellen.



Das Hauptfenster des Designers während der Arbeit an einem Projekt

In der Kategorie "intuitive Bedienung" muss der Designer also noch deutlich zulegen, bevor er es mit Referenzprodukten wie Scala aufnehmen kann – aber schließlich hat auch die Mutter aller Präsentationsprogramme einige Jahre bzw. Versionsprünge gebraucht, um den hohen Standard zu erreichen, der das Programm berühmt gemacht hat.

Mit dem Hollywood Designer wird eine seit langem klaffende Lücke im Software-Angebot für AmigaOS geschlossen – endlich steht wieder ein mächtiges Präsentationsprogramm zur Verfügung. Die Software beeindruckt mit einem gut durchdachten Konzept, der konsequenten Unterstützung für moderne Hardware und ihrem mächtigen Funktionsumfang. Auch wenn bei der Arbeit mit dem Programm hin und wieder deutlich wird, dass man es hier mit Version 1.0 zu tun hat – beeindruckende Resultate sind bereits jetzt zu erzielen.

Fazit

Der Support von Seiten des Autors ist vorbildlich, das Preis-Leistungsverhältnis bei allen getesteten Produkten gut bis sehr gut und die regelmäßigen Updates sprechen für sich (Versionen für AmigaOS 4 sind bereits angekündigt) – wir sind zuversichtlich, dass auch die verbleibenden Mängel bald der Vergangenheit angehören.

Alle Produkte arbeiten stabil und zuverlässig – während des gesamten Testzeitraums gab es nur einen durch den Designer verursachten Absturz (dessen Ursache inzwischen behoben ist). Ihr Amiga sollte mindesten über einen 68040 Prozessor und 32 MB Speicher verfügen, speziell für den Designer gilt jedoch: Je mehr Speicher, desto besser.

Leider hat der Autor in der Vergangenheit schlechte Erfahrungen mit Raubkopierern gemacht und stellt deshalb keine Demo-Versionen seiner Software zur Verfügung. Vielleicht haben Sie ja die Gelegenheit, sich Hollywood oder den Designer auf einer Messe oder einem Anwendertreffen vorführen zu lassen – es lohnt sich.