

**ElasticDreams**

**COLLABORATORS**

	<i>TITLE :</i> ElasticDreams		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY		August 25, 2022	

**REVISION HISTORY**

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

# Contents

<b>1</b>	<b>ElasticDreams</b>	<b>1</b>
1.1	ElasticDreams Professional	1
1.2	Willkommen bei ElasticDreams	3
1.3	Was kann ElasticDreams alles	4
1.4	Systemvoraussetzungen	6
1.5	Installieren von ElasticDreams	7
1.6	Einführung in ElasticDreams	7
1.7	Die Tastaturkürzel für ElasticDreams	8
1.8	Elastic Tastaturkürzel	9
1.9	Composer Tastaturkürzel	9
1.10	Manager Tastaturkürzel	9
1.11	Composer Part	10
1.12	Manager Part	12
1.13	Elastic Part	15
1.14	Bildbearbeitungsfunktionen	18
1.15	3DLOOK Bildbearbeitungsmodule	20
1.16	AND Bildbearbeitungsmodule	20
1.17	ANTIQUÉ Bildbearbeitungsmodule	21
1.18	CLEAR_BLUE Bildbearbeitungsmodule	22
1.19	CLEAR_GREEN Bildbearbeitungsmodule	22
1.20	CLEAR_RED Bildbearbeitungsmodule	23
1.21	COLOR_TO_GRAY Bildbearbeitungsmodule	23
1.22	CROP_IMAGE Bildbearbeitungsmodule	23
1.23	DEINTERLACE Bildbearbeitungsmodule	24
1.24	DYNAMIC_RANGE Bildbearbeitungsmodule	24
1.25	EMBOSS Bildbearbeitungsmodule	25
1.26	EOR Bildbearbeitungsmodule	26
1.27	FLIP_X Bildbearbeitungsmodule	27
1.28	FLIP_Y Bildbearbeitungsmodule	27
1.29	FREE_RGB Bildbearbeitungsmodule	27

---

---

1.30 HALVE Bildbearbeitungsmodul	28
1.31 HIGHLIGHTS Bildbearbeitungsmodul	28
1.32 HISTOGRAM Bildbearbeitungsmodul	29
1.33 IMAGE_BORDER Bildbearbeitungsmodul	29
1.34 INTERLACE Bildbearbeitungsmodul	29
1.35 LINEART Bildbearbeitungsmodul	30
1.36 LOWLIGHTS Bildbearbeitungsmodul	30
1.37 MAXIMUM Bildbearbeitungsmodul	30
1.38 MEDIAN Bildbearbeitungsmodul	31
1.39 MINIMUM Bildbearbeitungsmodul	31
1.40 MIRROR Bildbearbeitungsmodul	31
1.41 MONOCHROME Bildbearbeitungsmodul	32
1.42 MOSAIC Bildbearbeitungsmodul	32
1.43 MOTIONBLUR Bildbearbeitungsmodul	33
1.44 NEGATIVE Bildbearbeitungsmodul	33
1.45 NEWBRIGHT Bildbearbeitungsmodul	33
1.46 OR Bildbearbeitungsmodul	34
1.47 REPLACE_COLOR Bildbearbeitungsmodul	35
1.48 SHARPEN Bildbearbeitungsmodul	36
1.49 SHIFT_HUE Bildbearbeitungsmodul	36
1.50 SHIFT_RGB Bildbearbeitungsmodul	36
1.51 SOLARIZE Bildbearbeitungsmodul	37
1.52 HSV Bildbearbeitungsmodul	37
1.53 Rotate Bildbearbeitungsmodul	37
1.54 Tile Bildbearbeitungsmodul	37
1.55 TileBrick Bildbearbeitungsmodul	38
1.56 Twirl Bildbearbeitungsmodul	38
1.57 RGBAdjust Bilderbearbeitungsmodul	38
1.58 Scale Bildbearbeitungsmodul	38
1.59 Turn Bildbearbeitungsmodul	39
1.60 Whirl	39
1.61 Anzeigemodul	39
1.62 Anzeigemodul ECS	40
1.63 Anzeigemodul AGA	40
1.64 Anzeigemodul CYBER	41
1.65 Anzeigemodul RETINA	42
1.66 Anzeigemodul PICASSO	43
1.67 Anzeigemodul WINDOW	44
1.68 Mitgelieferte Werkzeuge	44

---

---

1.69 Fragen und Antworten . . . . .	47
1.70 Erklärung gebräuchlicher Fachbegriffe . . . . .	49
1.71 ElasticDreams registrieren . . . . .	51
1.72 UpDates von ElasticDreams . . . . .	53
1.73 Support . . . . .	53
1.74 Danke Leute . . . . .	55
1.75 Copyright und Garantie . . . . .	55

---

# Chapter 1

## ElasticDreams

### 1.1 ElasticDreams Professional

ElasticDreams

Benutzerdokumentation  
ElasticDreams

© Copyright 1997-1998, MotionStudios

Vorweg...

Vorwort  
Willkommen

Produktübersicht  
Was kann ElasticDreams alles

Systemanforderungen  
Läuft ElasticDreams mit meinem System

Installation  
Wie wird ElasticDreams installiert

Bedienung...

Einführung  
Zum besseren Verständnis

Tastaturkürzel  
Verwendete Kürzel

ElasticDreams Module...

---

Elastic  
Der Elastic Part

Composer  
Der Composer Part

Manager  
Der Manager Part

Externe Programme...

Bildbearbeitungsfunktionen  
Effekte ohne Ende ;)

Anzeigemodule  
Welches Anzeigemodule für meinen Rechner

Werkzeuge  
Mitgelieferte Tools

Wissenwertes...

Fragen und Antworten  
Antworten auf die meisten Fragen

Fachbegriffe  
Erklärung der Fachbegriffe

Sonstiges...

Registration  
Einiges zum Thema Registrieren

Updates  
Immer auf den neusten Stand

Support  
Hier bekommen Sie Hilfe

Danksagungen  
An alle Mithelfer

Rechtliches...

---

Lizenz  
Copyright und Garantie

## 1.2 Willkommen bei ElasticDreams

Willkommen  
=====

Willkommen bei ElasticDreams  
-----

Herzlichen Glückwunsch!

Sie haben sich für ein Produkt entschieden, das sich in mehrerer Hinsicht von anderen Produkten positiv abhebt. ElasticDreams wurde für den professionellen Einsatz konzipiert und besticht durch einfache Bedienung und hohe Verarbeitungsgeschwindigkeit. Darüber hinaus wurde auch sehr auf die Darstellungsqualität der Bilder geachtet, was bei einem Programm wie diesem besonders wichtig ist.

Verantwortlich für ElasticDreams  
-----

Programmierung: Ingo Kleefeld

Handbuch: Ingo Kleefeld

Handbuchüberarbeitung: Michael Garlich

Englische Übersetzung: Michael Garlich

Die Informationen in diesem Produkt werden ohne Rücksicht auf einem eventuellen Patentschutz veröffentlicht.

Warennamen werden ohne Gewährleistung der freien Verwendbarkeit benutzt.

Bei der Zusammenstellung von Texten und Abbildungen wurde mit größter Sorgfalt vorgegangen. Trotzdem können Fehler nicht vollständig ausgeschlossen werden.

Herausgeber und Autoren können für fehlerhafte Angaben und deren Folgen weder eine juristische Verantwortung noch irgendeine Haftung übernehmen.

Warenzeichen

---

-----  
GIF ist eingetragenes Warenzeichen von CompuServe Inc.

PCX ist eingetragenes Warenzeichen der ZSoft Corporation

VLab ist eingetragenes Warenzeichen von MacroSystem

AMIGA ist eingetragenes Warenzeichen der Firma Amiga International

Alle anderen in dieser Anleitung erwähnten Produkte sind Warenzeichen der zugehörigen Firmen.

### 1.3 Was kann ElasticDreams alles

ElasticDreams  
=====

Das erste Realtime Morphing Programm für den Amiga. Dank moderner Programmierertechnik ist es jetzt möglich, Verfremdungen direkt am Bild vorzunehmen, ohne lange auf das Ergebnis zu warten. Frei nach dem Motto: WYSIWYG (What you see is what you get). Und das Alles mit einer unglaublichen Geschwindigkeit, daß Sie ins Träumen kommen.

Ideal zur Aufbesserung Ihre Heimvideos, zum Beispiel für Hochzeiten, Geburtstage oder für ein anderes Jubiläum. Lassen Sie Ihrer Fantasie freien Lauf und Ihre nächste Party wird ein Knüller.

Dank der innovativen Oberfläche, macht das Arbeiten auch noch nach Stunden Spaß. Vergessen Sie die Zeit und kommen Sie ins Reich der Träume, wo Fantasie und Kreativität Ihr Werkzeug sind.

Technisches  
-----

ElasticDreams ist in drei Teilen aufgeteilt. Im Composer-Part können zwei Bilder miteinander Verschmolzen werden. Hier werden Mama und Papa zu einem ganz neuen Begriff. Gentechnik ist OUT, ElasticDreams ist IN.

Der Elastic-Part bringt die volle Leistung des Programms zur Geltung, hier können Sie ohne Hemmungen auf die Menschheit losgelassen werden. Verformen, verfremden, spezielle Effekte lassen Ihre besten Freunde in einem neuen Licht erscheinen. Erstellen Sie ganze Filmsequenzen. Sämtliche Bilder und Animationen können Sie in andere Programme übernehmen und weiterbearbeiten oder direkt abspielen.

Als letztes im Bund ist der Manager-Part, wo Sie sämtliche Einstellungen des Programms vornehmen.

---

## Features:

-----

- Innovative Oberfläche, einfache Erlernbarkeit
- beste Qualität durch 24Bit (16.8 Millionen Farben) Bearbeitung
- Über 50 verschiedene Grafikformate werden erkannt, darunter die wichtigsten wie IFF, IFFDEEP, JPEG, PHOTOCOD usw.
- Die Bilder können in 11 verschiedenen Grafikformaten gespeichert werden, wie IFF, JPEG, IFFDEEP, YUV usw.
- Die erstellten Filmstrips können als Einzelbilder oder als IFF-ANIM5-Format gespeichert werden. Es wird auch ein spezielles ElasticDreams-Format angeboten.
- direkte ScanQuix Unterstützung
- DataType Unterstützung für zukünftige Grafikformate
- bester Ausdruck durch direkte TurboPrint Unterstützung (24Bit support)
- automatische Bewegungsunschärfe (MotionBlur) einstellbar
- spezielle Weichzeichnungs-routinen für optimale Ergebnisse der Bilder und Animationen
- Online-Help
- MC680x0 und PowerPC Version auf CD enthalten
- 14 spezielle Effekte für den Elastic-Part, wie Wellen, Whirl, Rotate, Sculpture, Squeeze, Jitter usw.
- und noch eine Menge mehr

Preis: 149.- DM

Technische Hotline für registrierte Anwender  
Motion Studios  
Wildermuthplatz 3  
D-28211 Bremen

Tel. : 0421/249966  
Fax. : 0421/249556  
BBS : 0421/438829  
Email : MotionStudios@mail.netwave.de  
WWW : www.TitanComputer.de

Hotline-Zeiten  
Mo. - Fr. 16.30-18.00 Uhr

Distribution durch

-----

Titan Computer  
Mahndorfer Heerstr. 80a  
28307 Bremen

Tel. : 0421/48 16 20  
Fax : 0421/48 16 20  
BBS : 0421/438829

Öffnungszeiten:

Mo.-Fr. 10.00-13.00 und 15.00-19.30 Uhr  
Sa. 10.00-14.30 Uhr

---

## 1.4 Systemvoraussetzungen

Systemvoraussetzungen

=====

Bevor Sie die Arbeit mit ElasticDreams aufnehmen, sollten Sie darauf achten, daß Ihr System die Mindestvoraussetzungen zum ordnungsgemäßen Betrieb erfüllt.

Erforderliche Hardware

-----

Für den Betrieb von ElasticDreams wird ein AMIGA-Computer mit Festplatte und mindestens Kickstart3.0 vorausgesetzt sowie ein Turboboard mit mindestens einer 68030 CPU.

Sie sollten über eine ausreichend große Festplatte verfügen, mindestens 20MB freier Speicherplatz sollte vorhanden sein.

Beim RAM-Speicher gilt die Regel: "Je mehr, desto besser". Der tatsächlich benötigte Speicherbedarf hängt von der individuellen Nutzung durch den Anwender ab.

Mindestens sind aber 8 (in Worten ACHT) MB FREIES FASTRAM erforderlich, Chip-Ram können Sie nicht dazuzählen, da es extrem langsam ist und von Elastic Dreams zum Anzeigen der Grafiken verwendet wird, sofern Sie keine Grafikkarte besitzen.

Folgendes Beispiel erläutert die Zusammenhänge:

- Ein Bild mit der Größe 800 \* 600 in 24Bit (16,8 Mio. Farben) benötigt 1,440,000 Bytes Speicher (ca. 1,37 MBytes).
- Ein weiteres Beispiel: ein Bild mit der Größe 1280 \* 1024 in 24Bit benötigt 3,932,160 Bytes (ca. 3,75 MBytes).

Wie Sie sehen, benötigt jedes Bild verschieden große Speicherblöcke. Aber für den durchschnittlichen Anwender werden in der Regel 8 MB-Fastram und 2 MB-Chipram genügen. Empfohlen werden aber mind. 16 MB-Fastram und 2 MB-Chipram, damit Sie auch mit anderen Programmen gleichzeitig arbeiten können. Die volle Leistung erhalten Sie ab 32MB und einer 68060 oder PowerPC CPU, zusammen mit einer schnellen Grafikkarte.

Eine Grafikkarte wird empfohlen, ist aber zum Arbeiten mit ElasticDreams nicht unbedingt notwendig.

Erforderliche Software

-----

Zum Betrieb von ElasticDreams benötigen Sie die Workbench 3.0 oder eine höhere Version. Bei Verwendung von früheren Versionen kann es zu Fehlern oder Systemabstürzen kommen, was in der Regel auch mit Datenverlust verbunden ist.

Amigarechner mit älterer Systemsoftware lassen sich durch ein Hard/Softwareupgrade aufrüsten; wenden Sie sich dafür an einen Systemfachhändler in Ihrer Umgebung.

---

## 1.5 Installieren von ElasticDreams

Installieren von ElasticDreams

=====

Zur Festplatteninstallation von ElasticDreams gehen Sie wie folgt vor:

- Starten Sie Ihren AMIGA, falls nicht schon geschehen.
- Nach dem Erscheinen der Workbench legen Sie die ElasticDreams CD in Ihr CD-Rom Laufwerk und die ElasticDreams Diskette (falls vorhanden) in Ihr Diskettelaufwerk. Nach Erscheinen des Disk-Icons, öffnen Sie das Fenster mit einem Doppelklick auf das Icon.
- Nun sehen Sie den Inhalt der ElasticDreams-CD, unter anderem auch das Icon mit der Bezeichnung "ElasticDreams\_Install", welches Sie ebenfalls mit einem Doppelklick starten.
- Nun erscheint das Installer-Fenster, hier werden Sie nach dem Verzeichnis gefragt, in das Sie ElasticDreams installieren möchten. ElasticDreams erstellt in diesem Verzeichnis eine Schublade mit dem Namen "ElasticDreams".
- Belassen Sie die Einstellungen in Ihrem jetzigen Zustand.
- Klicken Sie nun auf den OK-Knopf.
- Die Installation wird nun automatisch vorgenommen.
- Nach Beendigung der Installation können Sie ElasticDreams ohne weitere Umwege durch einen Doppelklick auf das ElasticDreams-Icon starten.

Viel Spaß!

## 1.6 Einführung in ElasticDreams

Einführung

=====

Hier erfahren Sie, welche Grundlagen im Umgang mit dem Amiga-Computer von Ihnen beherrscht werden müssen, um mit ElasticDreams erfolgreich arbeiten zu können.

Bevor Sie sich in die Arbeit stürzen...

-----

Wir setzen voraus, daß Sie sich mit dem Amiga auskennen und außerdem:

- Sich auf der Workbench zurechtfinden.

---

- Die grundlegenden Mausfunktionen, d.h. Klicken, zweimaliges (doppel) Klicken, Drücken und Ziehen beherrschen.
- Sich auf dem Bildschirm / den Fenstern, auch unter Verwendung der Rollbalken, bewegen können.
- Funktionen aus Menü/Dialogfeldern anwählen können.

Falls Sie diese Techniken noch nicht beherrschen, sollten Sie sich mit der Dokumentation Ihres Amiga-Computers vertraut machen.

Wie Sie sich selbst aus der Patsche helfen  
-----

Falls Sie während der Arbeit mit ElasticDreams auf Probleme stoßen, ziehen Sie bitte zuerst dieses Handbuch zu Rate. Überlegen Sie kurz, wie es zu Ihrem Problem kam und welche Funktionen nicht so arbeiten, wie Sie es erwartet haben. Schlagen Sie die entsprechenden Stellen kurz in diesem Handbuch nach. Das Inhaltsverzeichnis wird Sie bei diesem Vorhaben unterstützen. War dieses Unterfangen nicht erfolgreich, so vergewissern Sie sich, ob nicht ein Programm, das parallel zu ElasticDreams seine Arbeit verrichtet (vielleicht ein Grafikprogramm oder beliebige andere Software), eine Fehlfunktion auslöste.

Erst wenn Sie überzeugt sind, einem Mangel, oder gar einer Fehlfunktion von ElasticDreams entdeckt zu haben, nehmen Sie Kontakt mit unserem technischen Kundendienst auf.

Bedenken Sie, daß Sie sich vor Inanspruchnahme des technischen Kundendienstes registrieren lassen müssen

## 1.7 Die Tastaturkürzel für ElasticDreams

Die Tastaturkürzel für ElasticDreams

=====

Elastic  
Elastic Tastaturkürzel

Composer  
Composer Tastaturkürzel

Manager  
Manager Tastaturkürzel

## 1.8 Elastic Tastaturkürzel

- F1 - Laden eines Bildes mittels des Universal-Lademodule
- F2 - Laden eines Bildes mittels des DataTypes-Lademodule
- F3 - Einlesen eines Bildes mittels ScanQuix
- F5 - Importieren des Composer Bildes in den Elastic-Part
- F6 - Speichern eines Bildes im IFF-ILBM-Format
- F7 - Speichern eines Bildes im IFF-DEEP-Format
- F8 - Speichern eines Bildes im JPEG-Format
- HELP - Aufruf der Anleitung

## 1.9 Composer Tastaturkürzel

- F1 - Laden eines Bildes mittels des Universal-Lademodule
- F2 - Laden eines Bildes mittels des DataTypes-Lademodule
- F3 - Einlesen eines Bildes mittels ScanQuix
- F5 - Importieren des Elastic Bildes in den Composer-Part
- F6 - Speichern eines Bildes im IFF-ILBM-Format
- F7 - Speichern eines Bildes im IFF-DEEP-Format
- F8 - Speichern eines Bildes im JPEG-Format
- HELP - Aufruf der Anleitung

Wichtig!

Bei den Funktionstaster F1 - F3 ist wichtig, an welcher Position der Mauszeiger steht! An Hand der Mausposition geben Sie an, welches Bild ersetzt werden soll. Steht der Mauszeiger auf der linken Hälfte des Bildschirms, dann wird das Bild in das linke Fenster geladen. Steht der Mauszeiger auf der rechten Bildhälfte, dann wird das Bild in das rechte Fenster geladen.

## 1.10 Manager Tastaturkürzel

- F10 - Es wird ein zusätzlichen Einstellungsfenster geöffnet, wo Sie folgende Einstellungen vornehmen können.
-

**JPEG-Qualität:**

Beim Speichern von JPEG-Bildern gibt dieser Wert die Qualität des Bildes an. Je höher der Wert, desto besser ist die Qualität!

**Nach Vorgabe:**

Geben Sie hier die Breite und Höhe, der von Ihnen gewünschte Bildgröße an, die später beim Speichern der Bilder verwendet werden soll.

**Saver:**

Hier geben Sie das Grafikformat des Bildes an, das beim Speichern verwendet werden soll.

HELP - Aufruf der Anleitung

## 1.11 Composer Part

**Composer**

=====

In diesem Part erhalten Sie die Möglichkeit, zwei verschiedene Bilder zu verschmelzen. Das hört sich zwar nicht besonders an, aber in Wirklichkeit können Sie faszinierende Bilder erstellen. Am Besten schauen Sie sich mal die mitgelieferten Bilder mal an, um zu sehen, was alles möglich ist.

Die beiden kleinen Fenster beinhalten die Ausgangsbilder und in der Mitte natürlich das Resultat Ihrer Fantasie.

Nun möchten wir Ihnen die verschiedenen Knöpfe erklären.

Die kleineren Fenster zuerst.

-----

In den kleinen Fenstern können Sie sogenannte Referenzpunkte angeben, die beim Malen im Hauptfenster bestimmen, welche Bildausschnitte Sie kopieren möchten. Zum Stetzen eines Referenzpunktes, klicken Sie einmal mit der linken Maustaste auf den entsprechenden Punkt.

Hier haben wir den "Laden"-Knopf, wo Sie Ihre Bilder laden können. Mit den ründlichen Knöpfe (mit den Pfeilen) können Sie die Bilder spiegeln, jeweils um die Horizontale- oder Vertikale-Achse. Mit dem Pfeil-Knopf, der zur Bildmitte zeigt, können Sie das Bild in das Hauptfenster legen. Mit den Pfeil-Knopf, der von der Bildmitte weg zeigt, legen Sie das Bild im Hauptfenster in das kleinere Fenster.

Das hört sich zwar etwas kompliziert an, aber in Wirklichkeit ist das alles durch die Knöpfe selbst erklärt und durch etwas Spielerei leicht zu erlernen.

Speichern (Knopf vom Hauptfenster)

=====

---

Mit diesem Knopf können Sie jeder Zeit das Bild speichern.

Malen, Glätten, Schmieren und Bewegen

=====  
Mit den nächsten vier Knöpfe können Sie im Hauptfenster auf das Bild Einfluß nehmen. Dabei wird nicht direkt in das Bild gemalt, sondern auf einen Layer, der praktisch über dem Bild liegt. Dies wird Ihnen sicher schon bekannt sein aus Programmen wie Photogenics oder Arteffekt. Dadurch ist es möglich, sämtliche Änderungen jederzeit wieder rückgängig zu machen. Also bedenken Sie, das die folgenden Funktionen immer nur auf dem Layer Einfluß haben und nicht direkt auf das Bild selber. Erst, wenn einen neuen Referenzpunkt anwählen, das Bild speichern, den Composer verlassen oder zwischen den Bildern kopieren wird der Layer auf das Bild angewendet und kann nicht mehr rückgängig gemacht werden.

Malen

=====

Wenn dieser Knopf gewählt wurde, können Sie im Hauptfenster die gewünschten Bildausschnitte aus den Nebenfensern kopieren. Je nach Einstellung im Malen-Schieberegler können Sie bestimmen, wie weich oder hart die Übergänge sein sollen, bzw., ob Sie das zuvor Gemalte wieder rückgängig machen möchten.

Funktion des Schieberegler

-----

ganz links : das Gemalte wird wieder rückgängig gemacht (hart)  
mitte links : das Gemalte wird wieder rückgängig gemacht (weich)  
mitte : Sie malen mit ganz weichen Übergängen.  
mitte rechts: Sie malen mit mittelharten Übergängen  
ganz rechts : Sie malen mit harten Übergängen

Glätten

=====

Mit dieser Funktionen können Sie die Übergänge zwischen den beiden Bildern glätten.

Schmieren

=====

Mit dieser Funktion schmieren Sie das zuvor Gemalte. Diese Funktion kennen Sie aus Programmen wie DPaint, PPaint usw. nur das nicht das gesammte Bild, sondern nur der zuvor gemalte Ausschnitt geschmiert wird.

Bewegen

=====

Falls Sie mit der Position des Gemalten nicht zufrieden sind, erhalten

---

Sie hiermit die Möglichkeit, das Gemalte (den Layer) nach belieben zu verschieben.

Transparent (links unten)  
=====

Mit diesem Schieberegler können Sie angeben, wie hart oder weich die Übergänge sein sollen.

Pixelgröße (Unten links)  
=====

Geben Sie hier an, mit welcher Pixelgröße Sie arbeiten möchten. Ein kleiner Pinsel für feine Arbeiten und größere Pinsel für gröbere Arbeiten. Wählen Sie den für Sie am besten geeigneten Pinsel.

Zu letzt noch die drei Knöpfe am untere Bildschirm. Mit diesem Knöpfen gelangen Sie zum Einen in die anderen Programm-Parts: Elastic und Manager und zum Anderen mit dem Fragezeichen in diese Anleitung.

## 1.12 Manager Part

Manager Part  
=====

Im Manager-Part nehmen Sie sämtlich Einstellungen von ElasticDreams vor. Oder lassen Ihre Animation berechnen bzw. können Sie Ihre erstellten Bilder ausdrucken.

Eigentlich benötigt man keine Erklärung für diesem Part, da alles selbsterklärend ist;)

Zuerst möchte wir darauf hinweisen, daß Sie mit der Funktionstaste F10 noch weitere Einstellungen vornehmen können!!

Es öffnet sich ein Fenster, wo Sie folgende Einstellungen vornehmen können.

JPEG-Qualität  
-----

Beim Speichern von JPEG-Bildern gibt dieser Wert die Qualität des Bildes an. Je höher der Wert, desto besser ist die Qualität!

Nach Vorgabe  
-----

Geben Sie hier die Breite und Höhe, der von Ihnen gewünschte Bildgröße an, die später

---

beim Speichern der Bilder verwendet werden soll.

Saver

-----

Hier geben Sie das Grafikformat des Bildes an, das beim Speichern verwendet werden soll.

Und nun zu den weiteren Einstellungen.

Hintergrund Compose

=====

Geben Sie hier Ihren bevorzugten Hintergrund für den Composer an. Es stehen Ihnen verschieden Hintergrund Bilder zur Verfügung, darunter z.B. Holz oder Feuer, die Ihre Kreativität anspornen sollen.

Hintergrund Elastic

=====

Geben Sie hier Ihren bevorzugten Hintergrund für den Elastic-Part an. Auch hier gilt das gleiche wie oben erwähnt.

Druckoptionen

=====

Hier sehen Sie das Bild, daß Sie drucken können. Es werden die Drucker-Einstellungen von der Workbench übernommen.

Wenn Sie im Besitz von TurboPrint sind, erhalten Sie die Möglichkeit Bilder direkt über TurboPrint zu drucken, was die Qualität der Bilder erheblich steigert! Dabei werden die 24Bit (16.7 Mil. Farben) direkt an TurboPrint übergeben und nicht über die Workbench!

Also besteht hier auch die Möglichkeit von Fotoqualität!

Mit den "Drucken"-Knopf starten Sie den Druckvorgang.

Qualität

=====

Hier geben Sie die Qualität (Pixelauflösung) der Bilder an. Dabei möchte wir Sie darauf hinweisen, daß eine hohe Auflösung der Bilder auch sehr viel Speicher erfordert!!

Gering: 320\* 320 Pixel

Gut : 640\* 640 Pixel

Hoch : 1280\*1280 Pixel

---

nach Vorgabe: hier können Sie Ihre gewünschte Ausgangsgröße angeben.

Beachten Sie das in der Auslösung "Hoch" bis zu 20MB Fastram benötigt werden können!! Aber an Hand der momentanen Preise der Speichermodule wird das also kein Hindernis sein.

Wir möchten Sie darauf hinweisen, daß das Endergebnis Ihre Bilder immer abhängig vom Eingangsbild ist. Die Geschwindigkeit von ElasticDreams ist unabhängig von der Bildgröße, also sollten Sie, wenn genügend Speicher vorhanden ist, immer Bilder mit einer hohen Auflösung verwenden. Die Verarbeitungsgeschwindigkeit bleibt immer gleich!!

#### MotionBlur

-----

Diese Funktion wird nur für den Elastic-Part benötigt und bietet Ihnen die Möglichkeit zwischen den Bildern eine sogenannte Bewegungsunschärfe zu berechnen. Dadurch werden die Übergänge noch weicher.

#### Weichzeichnen

-----

Auch diese Funktion ist nur für den Elastic-Part. Hiermit können Sie Bilder, die eine geringe Bildauflösung aufweisen nochmals verbessern. Dieser Funktion benötigt aber die vierfache Datenmenge, als das normale Bild, wirkt sich aber sehr positive auf das Endergebnis aus. Also wenn Sie über genügend Speicher verfügen, dann sollte diese Funktion immer verwendet werden.

#### Ausgabeformat

=====

Hier können Sie die von Ihnen erstellten Animation speichern. Dazu bietet Ihnen ElasticDreams folgende Funktionen.

#### ED-Animation

-----

Dieses Format ist ein spezielles ElasticDreams Format, was Ihnen die Möglichkeit bietet, die Animation zu einem späteren Zeitpunkt wieder einzuladen und weiter zu bearbeiten.

#### Einzelbilder

-----

Die Animation wird als Einzelbilder gespeichert. Diese Bilder können Sie dann in anderen Programmen weiter verwendet werden, wie z.B. VLab-Motion oder AdPro usw.  
Die Daten werden in 24Bit (16.8 Mil. Farben) gespeichert. Es wird das von Ihnen angegebene Grafikformat verwendet.

---

ILBM-Animation

-----

Hier handelt es sich um das bekannte Anim5-Format, daß von den meisten Programmen erkannt und abgespielt wird. Sie können so Ihre Animationen in Programmen wie Scala oder DPaint usw. abspielen.

Mit den "Save"-Knopf starten Sie die Animationsberechnung.

Zu letzt noch die drei Knöpfe am unteren Bildschirm. Mit diesem Knöpfen gelangen Sie zum Einen in die anderen Programm-Parts: Composer und Elastic und zum Anderen mit dem Fragezeichen in diese Anleitung.

## 1.13 Elastic Part

Elastic Part

=====

Dieser Programm-Part ist das Herzstück von ElasticDreams. Hier entwerfen Sie Ihre Meisterwerke.

Frei nach dem Motto: WYSIWYG (What you see is what you get) Was Du siehst, ist was Du bekommst.

Folgende Funktionen stehen Ihnen zur Verfügung:

=====

Auf der linken Seite befindet sich die Funktionsleiste, die für die Bearbeitung des Bildes zuständig sind.

Funktionen

=====

Schmierer, Schieben und Wischen

-----

Mit diesen Funktionen können Sie das Bild verfremden.

Am Besten testen Sie diese Funktionen selber aus, da es sehr schwer ist, diese Funktionen zu beschreiben.

Spiegeln

-----

Wenn diese Funktion eingeschaltet ist, wird beim Verändern des Bildes gleichzeitig die Mausposition gespiegelt und die Veränderung auch auf der gegenüberliegenden Position angewendet.

Widerrufen

-----

Mit dieser Funktion können Sie bereits veränderte Bildausschnitte wieder rückgängig machen, dabei wird nicht das ganze Bild wieder zurückgesetzt, sondern nur der Teil, der unter dem Mauszeiger steht.

Zurücksetzen

-----

Hiermit wird das gesamte Bild auf die zuletzt gewählte Position zurückgesetzt.

Pixelgröße (Unten links)

=====

Geben Sie hier an, mit welcher Pixelgröße Sie arbeiten möchten. Ein kleiner Pinsel für feine Arbeiten und größere Pinsel für gröbere Arbeiten. Wählen Sie den für Sie am besten geeigneten Pinsel.

Laden und Speichern (über dem Bild)

=====

Hier können Sie entweder Bilder laden, die Sie gerne verfremden möchten oder aber auch speichern. Wenn Sie ein Bild laden werden Sie vorher gefragt, ob ElasticDreams das Bild vorbehandeln soll. Das bedeutet, daß eine Weichzeichnen-Funktion über das Bild gelegt wird. Dies wirkt sich allerdings bei mehrmaligen benutzen sehr nachteilig aus, das Bild wirkt dann zu verschwommen. Sie sollten deshalb diese Funktion nur bei großen Bildern mit guter Auflösung anwenden und dann auch nur einmal.

Play (rechts unten)

=====

Wenn Sie mindestens zwei Bilder in der TimeBase vorhanden sind, dann können Sie mit diesem Knopf die Animation abspielen.

Schieberegler (neben Play)

=====

Hier geben Sie an, wieviele Bilder zwischen den einzelnen, in der TimeBase abgelegten, Bilder berechnet werden soll.

TimeBase (unter dem Bild)

=====

In der TimeBase können Sie sämtliche Veränderungen, die Sie am Bild vorgenommen haben, abgelegt werden. Die TimeBase ist für die spätere Animationserstellung zuständig. ElasticDreams berechnet dann sämtliche zwischen Sequenzen der einzelnen Bilder in der TimeBase.

Mit den Pfeilen links und rechts neben der TimeBase können Sie sich die gesamte Liste der TimeBase anschauen. Sie können bis zu 256 Bilder in die TimeBase legen.

Es ist nicht unbedingt erforderlich, daß Sie ein Bild neben dem anderen legen, es ist auch möglich mehrere Bilder in der TimeBase freizulassen. Dadurch haben Sie später die Möglichkeit noch weitere Veränderungen an den Bildern vorzunehmen und dann an die gewünschte Stelle zu legen, ohne die gesamte Liste zu verschieben.

Die Pfeile um das Minibild herum

-----

oben links : Das Bild wird in die TimeBase gelegt

oben rechts: Das Bild wird von der TimeBase in das Fenster gelegt.

unten : Das Bild in der TimeBase wird gelöscht.

Laden und Speichern (unter der TimeBase)

=====

Hier können Sie vorhandene Film-Script in die Time-Base laden bzw. speichern. Die Film-Scripts können für alle Bilder verwendet werden.

Wenn Sie eine ElasticDreams-Animation (ED-Anim) laden möchten, dann wird auch das verwendete Bild geändert!

Effekte (rechts)

=====

Hier sehen Sie eine Liste mit Effekten, die Sie direkt auf das Bilder anwenden können. Dabei wird immer der Effekt benutzt, der Rot hervorgehoben ist.

Bedenken Sie, daß für die Effekte eine FPU benötigt wird!!

Schieberegler (unten rechts)

=====

Mit diesem Schieberegler geben Sie an, inwieweit der gewählte Effekt sich auf das Bild auswirkt.

Zu letzt noch die drei Knöpfe am unterem Bildschirmrand. Mit diesen Knöpfen gelangen Sie zum Einen in die anderen Programm-Parts: Composer und Manager und zum Anderen mit dem Fragezeichen in diese Anleitung.

---

## 1.14 Bildbearbeitungsfunktionen

### Bildbearbeitungsfunktionen

=====

ElasticDreams liefert Ihnen eine ganze Reihe von leistungsstarken Bildbearbeitungsfunktionen, die es Ihnen ermöglichen das Bild in verschiedenster Art und Weise zu manipulieren.

Diese Bildbearbeitungsfunktionen können Sie mit dem externen Programm FXStudio verwenden, das sich im Tool-Verzeichnis befindet.

Durch Optimierung der Bildbearbeitungsfunktionen erhalten Sie sehr hohe Verarbeitungsgeschwindigkeiten, was zu kurzen Wartezeiten führt. Ebenso erhalten Sie hier volle PowerPC-Unterstützung.

Hier eine Liste der zur Zeit verfügbaren Funktionen, weitere Module werden später, je nach Umfang der Funktionen, entweder auf dem Aminet erscheinen oder können zum Selbstkostenpreis bei uns bezogen werden. Spezielle Funktionen werden Optional erhältlich sein. Siehe auch Zukunft!

3DLOOK

AND

ANTIQUUE

CLEAR\_BLUE

CLEAR\_GREEN

CLEAR\_RED

COLOR\_TO\_GRAY

CROP\_IMAGE

DEINTERLACE

DYNAMIC\_RANGE

EMBOSS

EOR

FLIP\_X

---

FLIP\_Y  
FREE\_RGB  
HALVE  
HIGHLIGHTS  
HISTOGRAM  
IMAGE\_BORDER  
INTERLACE  
LINEART  
LOWLIGHTS  
MAXIMUM  
MEDIAN  
MINIMUM  
MIRROR  
MONOCHROME  
MOSAIC  
MOTIONBLUR  
NEGATIVE  
NEGBRIGHT  
OR  
REPLACE\_COLOR  
SHARPEN  
SHIFT\_HUE  
SHIFT\_RGB  
SOLARIZE  
TURN  
HSV  
RGB Adjust  
ROTATE  
SCALE

---

```
TILE
                                TILE_Brick
TWIRL                            WHIRL
```

## 1.15 3DLOOK Bildbearbeitungsmodule

```
3DLOOK
=====
```

Der 3DLOOK Operator ist eine Variante des LINEART Operators. Nur wird hierbei nicht mit einem neuen Speicherbereich gearbeitet. Dadurch entsteht eine Art von 3D-Effekt (Schatten). Vor allem bei selbstgemalten Bildern wirkt dieser Operator.

Bei gescannten Bildern oder von Videoquellen wirkt der Operator nicht sonderlich, da zuviel Rauschen im Bild vorhanden ist.

```
Einstellungen
=====
```

Diese Funktion benötigt keine Einstellungen.

## 1.16 AND Bildbearbeitungsmodule

```
AND (UND)
===
```

Der AND Operator ist eine logische Mathematische Funktion. Wer schonmal programmiert hat, weiß was gemeint ist. Für die anderen ein kleines Beispiel.

Wir wählen eine Farbe zwischen 0-255. Sagen wir mal 255. Diese Farbe wird durch unseren AND Operator mit der Zahl 85 gefiltert.

Diese Zahlen werden in die Binärform gewandelt.

---

Mit dieser Tabelle können wir unsere Zahl in den BinärCode wandeln. Die Zahlen werden einfach addiert.

```

1 => %00000001
2 => %00000010
4 => %00000100
8 => %00001000
16 => %00010000
32 => %00100000
64 => %01000000
128 => %10000000

```

Daraus ergibt sich folgendes,

```

255 => %11111111
& 85 => %01010101      & steht für AND (UND)
-----
%01010101 => 85
=====

```

Wie Sie sehen, werden nur da 1sen gesetzt, wo auch in der ersten "UND" zweiten Zeile eine 1 steht.

Noch ein kleines Beispiel:

```

141 => %10001101
& 240 => %11110000
-----
%10000000 => 128
=====

```

Einstellungen  
=====

Ermöglicht die Eingabe der drei Grundtöne (Rot, Grün und Blau) in dem Bereich von 0 bis 255, womit die Farben des Bildes

gefiltert werden.

```

ROT      von 0 bis 255
GRÜN    von 0 bis 255
BLAU    von 0 bis 255

```

Siehe auch

```

OR
,
EOR

```

## 1.17 ANTIQUE Bildbearbeitungsmodule

ANTIQUÉ  
=====

Mit dieser Funktion färben Sie Ihr Bild mit einer gelbliche

---

Farbe ein, dadurch wirkt das Bild vergilbt also ANTIK.

Einstellungen  
=====

Diese Funktion benötigt keine Einstellungen.

## 1.18 CLEAR\_BLUE Bildbearbeitungsmodule

CLEAR\_BLUE  
=====

Diese Funktion filtert die gesamte Blautöne aus dem Bild. Das hat zur Folge, daß z.B. die Farbe Weiß in die Farbe Gelb umgewandelt wird.

Einstellungen  
=====

Diese Funktion benötigt keine Einstellungen.

Siehe auch

CLEAR\_GREEN  
,  
CLEAR\_RED

## 1.19 CLEAR\_GREEN Bildbearbeitungsmodule

CLEAR\_GREEN  
=====

Diese Funktion filtert die gesamte Grüntöne aus dem Bild. Das hat zur Folge, daß z.B. die Farbe Weiß in die Farbe Violet umgewandelt wird.

Einstellungen  
=====

Diese Funktion benötigt keine Einstellungen.

Siehe auch

CLEAR\_BLUE  
,  
CLEAR\_RED

---

## 1.20 CLEAR\_RED Bildbearbeitungsmodul

CLEAR\_RED  
=====

Diese Funktion filtert die gesamte Rottöne aus dem Bild. Das hat zur Folge, daß z.B. die Farbe Weiß in die Farbe Türkis umgewandelt wird.

Einstellungen  
=====

Diese Funktion benötigt keine Einstellungen.

Siehe auch

CLEAR\_GREEN  
,  
CLEAR\_BLUE

## 1.21 COLOR\_TO\_GRAY Bildbearbeitungsmodul

COLOR\_TO\_GRAY  
=====

Ermöglicht das Konvertieren eines Farbbildes in ein Graustufenbild.

Einstellungen  
=====

Diese Funktion benötigt keine Einstellungen.

## 1.22 CROP\_IMAGE Bildbearbeitungsmodul

CROP\_IMAGE  
=====

Mit dieser Funktion können Sie einen bestimmten Bildausschnitt aus Ihrem Bild schneiden. Um zum Beispiel den wichtigen Teil eines Bildes auszuschneiden und gesondert zu speichern.

Einstellungen  
=====

Hier müssen mehrere Einstellungen vorgenommen werden. Durch Angabe der Koordinaten im Bild erhalten Sie den gewünschten Bildausschnitt.

---

OFFSET X

-----

Wieviele Bildpunkte von der linken Seite aus übersprungen werden sollen.

OFFSET Y

-----

Wieviele Bildpunkte von der oberen Seite aus übersprungen werden sollen.

BREITE

-----

Gibt die Breite des ausgeschnittenen Bildes an.

HÖHE

-----

Gibt die Höhe des ausgeschnittenen Bildes an.

## 1.23 DEINTERLACE Bildbearbeitungsmodul

DEINTERLACE

=====

Wenn Sie mit Bildern arbeiten, die im Interlace Format gespeichert sind (z.B. VLab-Digi), erlaubt Ihnen diese Funktion das Trennen der beiden Halbbilder. Im oberen Bereich des Bildes werden alle geraden Zeilen dargestellt und in der unteren Hälfte werden alle ungeraden Zeilen dargestellt. In Verbindung mit dem Operator CROP\_IMAGE können Sie jetzt das gewünschte Halbbild einzeln speichern oder weiter bearbeiten.

Den Vorteil beim Arbeiten mit Halbbildern ist, daß eine Video-Sequence wesentlich Weicher beim Abspielen ist.

Einstellungen

=====

Diese Funktion benötigt keine Einstellungen.

Siehe auch

INTERLACE

## 1.24 DYNAMIC\_RANGE Bildbearbeitungsmodul

DYNAMIC\_RANGE

=====

---

Die Funktion überprüft das Bild, ob die gesamte Farbpalette benutzt wird, und erlaubt Ihnen dann das Ausdennen oder Zusammenstauchen der Farben in den Angegebenen Bereich.

Wenn Sie z.B. ein Bild haben, das nur einen Farbbereich von 0 bis 220 besitzt, haben Sie jetzt die Möglichkeit, das gesamte Farbspektrum zu benutzen, in dem Sie jetzt einen Bereich von 0 bis 255 wählen, durch wird das Bild auch heller.

Einstellungen  
=====

Angabe des neuen Farbbereiches

MIN  
---

Gibt die kleinste Zahl des Farbbereichs an. (min. 0)

MAX  
---

Gibt die größte Zahl des Farbbereichs an. (max. 255)

## 1.25 EMOSS Bildbearbeitungsmodule

EMOSS  
=====

Mit dieser Funktion sieht Ihr Bild aus, als wäre es in Stein gemeiselt. Man sollte vorher oder nachher noch den Operator COLOR\_TO\_GRAY benutzen, dadurch wird der Effekt nochmals hervorgehoben.

Einstellungen  
=====

Hier können Sie Angeben, ob das Bild nach Innen oder nach Außen gemeiselt werden soll. Der unterschied darin besteht nur darin, das die helle Farbe entweder auf der linken oder rechten Seite ist.

INNEN  
-----

Die hellen Farben sind Links.

AUSSEN  
-----

Die hellen Farben sind Rechts.

---

## 1.26 EOR Bildbearbeitungsmodulare

```

                                EOR
====

Einstellungen
=====

Ermöglicht die Eingabe der drei Grundtöne (Rot, Grün und Blau)
in dem Bereich von 0 bis 255, womit die Farben des Bildes
gefiltert werden.

    ROT    von 0 bis 255
    GRÜN   von 0 bis 255
    BLAU   von 0 bis 255

```

Der EOR Operator ist eine logische Mathematische Funktion. Wer schonmal programmiert hat, weiß was gemeint ist. Für die anderen ein kleines Beispiel.

Wir wählen eine Farbe zwischen 0-255. Sagen wir mal 255. Diese Farbe wird durch unseren EOR Operator mit der Zahl 85 gefiltert.

Diese Zahlen werden in die Binärform gewandelt.

Mit dieser Tabelle können wir unsere Zahl in den BinärCode wandeln. Die Zahlen werden einfach addiert.

```

1 => %00000001
2 => %00000010
4 => %00000100
8 => %00001000
16 => %00010000
32 => %00100000
64 => %01000000
128 => %10000000

```

Daraus ergibt sich folgendes,

```

    255 => %11111111
EOR  85 => %01010101
-----
        %10101010 => 170
=====

```

Wie Sie sehen, werden nur da 1sen gesetzt, wo in der ersten Zeile 0 und in der zweiten Zeile eine 1 steht. Oder wo in der ersten Zeile 1 und in der zweiten Zeile eine 0 steht.

Noch ein kleines Beispiel:

```

    141 => %10001101
EOR 240 => %11110000
-----

```

```
%011111101 => 125
=====
```

Siehe auch

```
AND
,
OR
```

## 1.27 FLIP\_X Bildbearbeitungsmodule

```
FLIP_X
=====
```

Mit dieser Funktion können Sie das gesamte Bild von Links nach Rechts drehen. Man könnte auch sagen, das Bild wird gespiegelt, nur das dabei nichts verloren geht.

```
Einstellungen
=====
```

Diese Funktion benötigt keine Einstellungen.

Siehe auch

```
FLIP_Y
```

## 1.28 FLIP\_Y Bildbearbeitungsmodule

```
FLIP_Y
=====
```

Genau wie bei FLIP\_X nur wird hier das gesamte Bild von Oben nach Unten gedreht.

```
Einstellungen
=====
```

Diese Funktion benötigt keine Einstellungen.

Siehe auch

```
FLIP_X
```

## 1.29 FREE\_RGB Bildbearbeitungsmodule

---

FREE\_RGB  
=====

Hiermit können Sie den Speicher für das Bild wieder freigeben.

Einstellungen  
=====

Diese Funktion benötigt keine Einstellungen.

### 1.30 HALVE Bildbearbeitungsmodul

HALVE  
=====

Mit dieser Funktion halbieren Sie das Bild um die X- und Y-Achse. Dabei wird eine BiInterpolation vorgenommen, dadurch wird die Qualität des Bildes aufrecht erhalten.

Diese Funktion ist erheblich schneller als der SCALE Operator.

Einstellungen  
=====

Diese Funktion benötigt keine Einstellungen.

Siehe auch SCALE

### 1.31 HIGHLIGHTS Bildbearbeitungsmodul

HIGHLIGHTS  
=====

Mit Highlights heben Sie die hellen Teile des Bildes hervor. Alle Punkte, die dunkler sind als mittelgrau werden zu Schwarz.

Einstellungen  
=====

Diese Funktion benötigt keine Einstellungen.

Siehe auch

LOWLIGHTS

---

## 1.32 HISTOGRAM Bildbearbeitungsmodule

HISTOGRAM  
=====

Hierbei handelt es sich nicht um eine Bildbearbeitungsfunktion. Mit dieser Funktion können Sie die Anteile der Grundtöne Rot, Grün und Blau des Bildes darstellen. Dabei wird ein Fenster geöffnet, wo die Grundtöne getrennt Grafisch dargestellt werden.

Oben werden die Rotfarben angezeigt.  
In der Mitte werden die Grünfarben angezeigt.  
Unten werden die Blaufarben angezeigt.

Einstellungen  
=====

Diese Funktion benötigt keine Einstellungen.

## 1.33 IMAGE\_BORDER Bildbearbeitungsmodule

IMAGE\_BORDER  
=====

## 1.34 INTERLACE Bildbearbeitungsmodule

INTERLACE  
=====

Mit dieser Funktion können Sie zwei Halbbilder wieder zu einem Interlace Bild zurück wandeln.

Zu beachten bei dieser Funktion ist, daß die beiden Halbbilder in einem Bild vereint wurden, wobei im oberen Bereich alle geraden Zeilen und im unteren Bereich des Bildes alle ungeraden Zeilen vorhanden sind.

Einstellungen  
=====

Diese Funktion benötigt keine Einstellungen.

Siehe auch

DEINTERLACE

---

## 1.35 LINEART Bildbearbeitungsmodulare

LINEART (Umrißzeichnung)  
=====

Diese Funktion sucht nach Kanten im Bild und hebt Sie hervor. Alles andere wird eliminiert, dadurch erhalten Sie eine Umrißzeichnung des Bildes. Wenn danach oder davor noch der Operator COLOR\_TO\_GRAY benutzt wird, erhalten Sie eine Umrißzeichnung, die mit Bleistift gezeichnet wurde.

Einstellungen  
=====

Diese Funktion benötigt keine Einstellungen.

## 1.36 LOWLIGHTS Bildbearbeitungsmodulare

LOWLIGHTS  
=====

Mit Lowlights heben Sie die dunklen Teile des Bildes hervor. Alle Punkte, die heller sind als mittelgrau werden zu Schwarz.

Einstellungen  
=====

Diese Funktion benötigt keine Einstellungen.

Siehe auch

HIGHLIGHTS

## 1.37 MAXIMUM Bildbearbeitungsmodulare

MAXIMUM  
=====

Setzt einen Punkt auf die Werte der hellsten Rot, Grün und Blau Werte der benachbarten 8 Punkte. Dadurch werden heller Punkte zu größere Flächen und das Bild hellt sich auf.

Einstellungen  
=====

Diese Funktion benötigt keine Einstellungen.

Siehe auch

---

MEDIAN  
,  
MINIMUM

### 1.38 MEDIAN Bildbearbeitungsmodule

=====  
MEDIAN

Berechnet den Mittelwert eines Punktes und seiner 8 benachbarten Punkte.

Einstellungen  
=====

Diese Funktion benötigt keine Einstellungen.

Siehe auch

MINIMUM  
,  
MAXIMUM

### 1.39 MINIMUM Bildbearbeitungsmodule

=====  
MINIMUM

Setzt einen Punkt auf die Werte der dunkelsten Rot, Grün und Blau Werte der benachbarten 8 Punkte. Dadurch werden dunklere Punkte zu größere Flächen und das Bild dunkelt sich ab.

Einstellungen  
=====

Diese Funktion benötigt keine Einstellungen.

Siehe auch

MAXIMUM  
,  
MEDIAN

### 1.40 MIRROR Bildbearbeitungsmodule

MIRROR (Spiegeln)  
=====

Ermöglicht das Spiegeln einer vorher gewählten Hälfte.

---

Einstellungen  
=====

Es stehen 4 Bildhälften zur Verfügung.

LINKS Die linke Hälfte des Bildes wird auf die rechte Hälfte des Bildes gespiegelt.

RECHTS Die rechte Hälfte des Bildes wird auf die linke Hälfte des Bildes gespiegelt.

OBEN Die obere Hälfte des Bildes wird auf die untere Hälfte des Bildes gespiegelt.

UNTEN Die untere Hälfte des Bildes wird auf die obere Hälfte des Bildes gespiegelt.

## 1.41 MONOCHROME Bildbearbeitungsmodule

MONOCHROME  
=====

Das Bild wird durch einen Filter in ein 2 Farben Bild konvertiert. Hierbei sind nur die Farben Schwarz und Weiß möglich. Alle Farben die heller als Mittelgrau sind werden zu Weiß und alle anderen werden zu Schwarz.

Einstellungen  
=====

Diese Funktion benötigt keine Einstellungen

## 1.42 MOSAIC Bildbearbeitungsmodule

MOSAIC  
=====

Das Bild wird mit dieser Funktion grobkörniger, dadurch wird das Bild nur noch Schemenhaft. Im Fernsehen wird dieser Möglichkeit oft benutzt um einen bestimmten Teil des Bildes unkenntlich zu machen.

Einstellungen  
=====

Geben Sie hier die Breite und Höhe der Pikmente an. Je Größer der Wert, desto größer und damit unkennlicher wird das Bild.

---

## 1.43 MOTIONBLUR Bildbearbeitungsmodule

MOTIONBLUR  
=====

Mit dieser Funktion haben Sie die Möglichkeit nachträglich Bewegungsunschärfe in Ihrem Bild zubekommen, dabei können Sie auch angeben in welche Richtung und mit welcher Geschwindigkeit das Objekt sich bewegt.

Einstellungen  
=====

LÄNGE      Je höher der Wert angegeben wird, desto höher scheint die Geschwindigkeit des Objekt zu sein. Daraus ergibt aber auch eine hohe Rechleistung, was zu einer Kaffee Pause führen könnte;)

Winkel      Gibt an, in welche Richtung das Objekt sich bewegt.

## 1.44 NEGATIVE Bildbearbeitungsmodule

NEGATIVE  
=====

Bekannt aus dem Photo Labor, haben Sie jetzt die Möglichkeit mit dieser Funktion den selben Effekt mit Ihren Bilder zu erhalten. Dabei werden die Farben mit ihrem jeweiligen gegenstück getauscht. Also aus Weiß wird Schwarz, aus Gelb wird Blau usw.

Einstellungen  
=====

Diese Funktion benötigt keine Einstellungen

Siehe auch

NEGBRIGHT

## 1.45 NEWBRIGHT Bildbearbeitungsmodule

NEGBRIGHT  
=====

Wie auch schon NEGATIVE wird mit dieser Funktion ein Wert mit seiner Complimentär Farbe getauscht, nur wird hierbei nur die Helligkeit verändert und die Farbe wird beibehalten. Also aus Hellrot wird Dunkelrot und aus Dunkelgrau wird Hellgrau usw.

---

Einstellungen  
 =====

Diese Funktion benötigt keine Einstellungen

Siehe auch

NEGATIVE

## 1.46 OR Bildbearbeitungsmodule

OR (ODER)

==

Einstellungen  
 =====

Ermöglicht die Eingabe der drei Grundtöne (Rot, Grün und Blau) in dem Bereich von 0 bis 255, womit die Farben des Bildes gefiltert werden.

ROT von 0 bis 255  
 GRÜN von 0 bis 255  
 BLAU von 0 bis 255

Der EOR Operator ist eine logische Mathematische Funktion. Wer schonmal programmiert hat, weiß was gemeint ist. Für die anderen ein kleines Beispiel.

Wir wählen ein Farbe zwischen 0-255. Sagen wir mal 255. Diese Farben wird durch unseren OR Operator mit der Zahl 85 gefiltert.

Diese Zahlen werden in die Binärform gewandelt.

Mit dieser Tabelle können wir unsere Zahl in den BinärCode wandeln. Die Zahlen werden einfach addiert.

1 => %00000001  
 2 => %00000010  
 4 => %00000100  
 8 => %00001000  
 16 => %00010000  
 32 => %00100000  
 64 => %01000000  
 128 => %10000000

Daraus ergibt sich folgendes,

255 => %11111111  
 OR 85 => %01010101  
 -----  
 %11111111 => 255

=====

Wie Sie sehen, werden nur da 1sen gesetzt, wo in der ersten Zeile "ODER" in der zweiten Zeile eine 1 steht. Und wenn in der ersten und zweiten Zeile eine 1 steht.

Noch ein kleines Beispiel:

```

141 => %10001101
OR 240 => %11110000
-----
%11111101 => 253
=====

```

Siehe auch

```

AND
,
EOR

```

## 1.47 REPLACE\_COLOR Bildbearbeitungsmodule

REPLACE\_COLOR  
=====

Ermöglicht das Austausch einer bestimmten oder eines Farbbereichs mit Angegebenen Farbe. Mit dieser Funktion können Sie Farben Ausmaskieren und das Bild dann später als Maske verwenden.

Einstellungen  
=====

LOOK FOR (Suchen nach)

Hier geben Sie die Rot-, Grün und Blauanteile an, die Ausgetauscht werden sollen. Werte zwischen 0 und 255 besagen, daß nur dieser Wert gesucht werden soll. Falls Sie -1 für eine der 3 Farbanteile angeben, wird der gesamte Bereich des Farbanteils geändert.

Z.B.

```

ROT   = 0
GRÜN  = 110
BLAU  = -1

```

Es werden alle Farben geändert, wo der Rotanteil immer 0, der Grünanteil immer 110 und der Blauanteil zwischen 0 und 255 ist.

REPLACE WITH (Ersetzen mit)

Hier geben Sie an mit welcher Farbe die gefunden ersetzt werden sollen. Dabei sind wieder Werte zwischen 0 und 255 erlaubt. Wird hier -1 benutzt, dann wird dieser

Farbanteil nicht verändert.

## 1.48 SHARPEN Bildbearbeitungsmodule

SHARPEN  
=====

Mit diese Funktion werden im Bild vorhandene Kanten verstärkt. Dadurch werden die Kanten nochmehr hervorgehoben.

Einstellungen  
=====

Diese Funktion benötigt keine Einstellungen

## 1.49 SHIFT\_HUE Bildbearbeitungsmodule

SHIFT\_HUE  
=====

Mit dieser Funktioner erhalten Sie die Möglichkeit die Farben eines Bildes um einen bestimmten Winkel im Farbspektrum zu verschieben. Dabei wird die Helligkeit und die Sättigung der Farbe beibehalten.

Einstellungen  
=====

WINKEL      Hier sind Werte zwischen  $0^{\circ}$  und  $359^{\circ}$  erlaubt, um den die Farbe verschoben werden soll. ←

## 1.50 SHIFT\_RGB Bildbearbeitungsmodule

SHIFT\_RGB  
=====

Diese Funktion ermöglicht das Tauschen der einzelnen Farbanteile Rot, Grün und Blau. Hier stehen Ihnen mehrere Einstellungen zur Verfügung.

Einstellung  
=====

Hier können Sie Angeben welche Farbtöne untereinander ausgetausch werden sollen. Zur Wahl stehen:

RGB -> RBG

---

```
RGB -> GBR
RGB -> GRB
RGB -> BGR
RGB -> BRG
```

## 1.51 SOLARIZE Bildbearbeitungsmodul

```
SOLARIZE
=====
```

Simuliert einen fotografischen Trick, wobei das ein Negativ vor der Entwicklung nochmals dem Licht ausgesetzt wird, dadurch werden die dunklen Farben verstärkt und die helleren invertiert.

```
Einstellungen
=====
```

Diese Funktion benötigt keine Einstellungen

## 1.52 HSV Bildbearbeitungsmodul

```
HSV-ADJUST
=====
```

Mit dieser Funktion erhalten Sie die Möglichkeit die Farben eines Bildes um einen bestimmten Winkel im Farbspektrum zu verschieben. Oder die Helligkeit und die Sättigung der Farbe zu manipulieren.

Die Bilder erhalten einen ganz neuen Charakter.

## 1.53 Rotate Bildbearbeitungsmodul

```
Rotate
=====
```

Mit dieser Bearbeitungsfunktion können Sie ein Bild um einem beliebigen Winkel drehen. Darüberhinaus geben Sie noch den Punkt im Bild an, um den das Bild gedreht werden soll. Beim Drehen um den Mittelpunkt können Sie die Knöpfe CenterX und CenterY benutzen, die den Mittelpunkt des Bildes berechnen.

## 1.54 Tile Bildbearbeitungsmodul

---

Tile  
=====

Das Bild wird in einer Vielzahl von kleinen Kacheln dargestellt, dabei wird das Bild in einer von Ihnen angegebenen Größe verkleinert und dann entsprechend oft in das Originalbild kopiert.

Es macht den Eindruck, als ob man Mauer mit Steinen gebaut hätte.

## 1.55 TileBrick Bildbearbeitungsmodul

TileBrick  
=====

Diese Funktion entspricht der Bildbearbeitungsfunktion "TILE", außer das TileBrick die Steine in jeder Zeile um die halbe Breite verschiebt.

## 1.56 Twirl Bildbearbeitungsmodul

Twirl  
=====

Die Bildbearbeitungsfunktion "Twirl" dreht das Bild, wie ein Strudel. Dabei wirkt der Effekt von der Mitte nach Außen, wobei Außen der größte Effekt auftritt.

Probieren Sie einfach ein paar Einstellungen aus, um die Möglichkeiten dieser Bildbearbeitungsfunktion zu verstehen.

## 1.57 RGBAdjust Bilderbearbeitungsmodul

RGBAdjust  
=====

Mit dieser Funktion können Sie ganz leicht die Farben des Bildes verändern. Das bei geben Sie die Rot-, Grün- und Blau-Wert an, die jeweils hinzu addiert oder abgezogen werden. Dabei erhalten Sie mit negativen Werten dunklere Bilder und mit positiven Werte entsprechend hellere Bilder.

## 1.58 Scale Bildbearbeitungsmodul

---

Scale  
=====

Wenn Sie ein Bild vergrößern oder verkleinern möchten, dann ist diese Funktion genau richtig. Geben Sie einfach die Größe in Punkte an oder geben Sie die Angabe in Prozent an, mit der das Bild bearbeitet werden soll.

## 1.59 Turn Bildbearbeitungsmodul

Turn  
=====

Im Gegensatz zu Rotate(Drehen), können Sie mit dieser Funktion da Bild um  $90\text{degree}$ ,  $180\text{degree}$  oder  $270\text{degree}$  Grad drehen.  $\leftrightarrow$   
Diese Funktion ist um etliches Schneller als Rotate.

## 1.60 Whirl

Whirl  
=====

Diese Bildbearbeitungsfunktion arbeitet genau wie die "Twirl" Funktion, aber dabei wirkt der Effekt von Außen nach Innen, wobei in der Mitte der Größte Effekt entsteht.

Es entstehen beeindruckene Bilder, die einen immer wieder Erstaunen.

## 1.61 Anzeigemodule

Anzeigemodule  
=====

Wählen Sie bitte das jeweils für Sie optimale Anzeigemodule aus. Achten Sie dabei, welchen Computer Sie verwenden oder welche Grafikkarte. Bei Wahl eines falschen Anzeigemodule wird eine Fehlermeldung beim Versuch, ein Bild anzuzeigen, ausgegeben.

ECS  
Für alle älteren Rechner (A500, A2000 ...)

AGA

Für A1200/4000 und neuer Modelle

CYBERGFX

Für Grafikkarten mit Cybergrafik

PICASSO

Für Picasso Grafikkarten

RETINA

Für Retina Grafikkarten

GRAFFITI Für Graffiti Grafikkarten

WINDOW

Für das Anzeigen im Fenster

## 1.62 Anzeigemodule ECS

ECS Anzeigemodule

=====

Dieses Anzeigemodule ist für alle Rechner die noch keine Grafikkarte oder das AGA-System benutzen. Also für die Computer A500, A600, A1000, A2000, A2500 und A3000. Natürlich können alle AGA-Benutzer auch die ECS Anzeigemodule benutzen.

Es sind 4 verschiedenen ECS Anzeigemodule vorhanden. Zwei für die Darstellung in 16 Graustufen und zwei für die Darstellung im HAM6 Modus. Bei der Qualität gibt es keine Unterschiede, der Unterschied zwischen den jeweiligen Version liegt einzig und allein in der Geschwindigkeit.

Die ECS-Anzeigemodule mit der Endung "FAST" (SCHNELL) beinhalten eine optimierte Routine, die direkt in die Hardware des Amigas schreibt. Die anderen beide Module sind dafür Systemkomform und sollten auf alle Computer mit AMIGA Betriebssystem laufen.

## 1.63 Anzeigemodule AGA

AGA Anzeigemodule

=====

Dieses Anzeigemodule ist für alle Rechner die AGA-System benutzen.

---

Also für die Computer A1200, A4000.

Bei Verwendung von Grafikkarten können auch ECS-Systeme die AGA-Anzeigemodule verwenden, je nach Grafikkarte und Software auch den HAM-Modus.

Es sind 6 verschiedenen AGA Anzeigemodule vorhanden.

#### AGA\_HAM

Das Bild wird mit bis zu ca. 262.000 Farben angezeigt. Dieses Anzeigemodule ist eine Systemkomforme variante und sollte auf allen Computersystemen mit dem AMIGA Betriebssystem laufen.

#### AGA\_HAM\_FAST

Das Bild wird mit bis zu ca. 262.000 Farben angezeigt. Dieses Anzeigemodule schreibt die Grafikdaten direkt in die Hardware des Amigas.

#### AGA\_HAM\_C2P

Das Bild wird mit bis zu ca. 262.000 Farben angezeigt. Dieses Anzeigemodule beinhaltet eine hochoptimierte Konvertierungsroutine, die die Daten direkt in die Amiga Hardware schreibt.

#### AGA\_GREY

Das Bild wird mit 256 Graustufen angezeigt. Dieses Anzeigemodule wird ein Systemkomforme variante und sollte auf allen Computersystemen mit dem AMIGA Betriebssystem laufen.

#### AGA\_GREY\_FAST

Das Bild wird mit 256 Graustufen angezeigt. Dieses Anzeigemodule schreibt die Grafikdaten direkt in die Hardware des Amigas.

#### AGA\_GREY\_C2P

Das Bild wird mit 256 Graustufen angezeigt. Dieses Anzeigemodule beinhaltet eine hochoptimierte Konvertierungsroutine, die die Daten direkt in die Amiga Hardware schreibt.

## 1.64 Anzeigemodule CYBER

### CYBER Anzeigemodule

=====

Für alle Grafikkarten, die mit der Software Cybergrafik zusammen arbeiten. Erlaubt die Darstellung in 16 und 24BIT (HighColor und TrueColor) bzw. 65536 und 16.8 Mil. Farben. Die Darstellung in Graustufen ist selbverständlich auch möglich.

#### CYBER\_GREY

Das Bild wird mit 256 Graustufen auf einer Grafikkarte

angezeigt.

Dieses Anzeigemodule ist eine Systemkomforme variante und sollte auf allen Computersystemen mit dem AMIGA Betriebssystem laufen.

#### CYBER\_GREY\_FAST

Das Bild wird mit 256 Graustufen auf einer Grafikkarte angezeigt.

Dieses Anzeigemodule schreibt die Grafikdaten direkt in den Speicher der Grafikkarte und ist somit um ein vielfaches schneller.

#### CYBER\_16BIT

Das Bild wird mit 65536 Farben auf einer Grafikkarte angezeigt.

Die meisten Grafikkarten können im gegensatz zum 24Bit Mode bei dieser Farbtiefe meist eine höhere Auflösung darstellen, wobei die Qualität des Bilder nur gering leidet.

Dieses Anzeigemodule ist eine Systemkomforme variante und sollte auf allen Computersystemen mit dem AMIGA Betriebssystem laufen.

#### CYBER\_16BIT\_FAST

Das Bild wird mit 65536 Farben auf einer Grafikkarte angezeigt.

Dieses Anzeigemodule schreibt die Grafikdaten direkt in den Speicher der Grafikkarte und ist somit um ein vielfaches schneller.

#### CYBER\_24BIT

Das Bild wird mit 16.8 Mil. Farben auf einer Grafikkarte angezeigt.

Mit diesem Module werden sämtliche Farben wunderschön Angezeigt. Diese Modus lohnt sich aber nur bei Bilder, die auch in 24Bit gespeichert sind. Bilder mit weniger Farben können auch mit der 16Bit Version angezeigt werden, dabei können meist auch höhere Auflösung dargestellt werden.

Dieses Anzeigemodule ist eine Systemkomforme variante und sollte auf allen Computersystemen mit dem AMIGA Betriebssystem laufen.

#### CYBER\_24BIT\_FAST

Das Bild wird mit 16.8 Mil. Farben auf einer Grafikkarte angezeigt.

Dieses Anzeigemodule schreibt die Grafikdaten direkt in den Speicher der Grafikkarte und ist somit um ein vielfaches schneller.

## 1.65 Anzeigemodule RETINA

RETINA Anzeigemodule

=====

Für die Retina Z3 BLT Grafikkarte. Erlaubt die Darstellung

---

in 16 und 24BIT (HighColor und TrueColor) bzw. 65536 und 16.8 Mil. Farben. Die Darstellung in Graustufen ist selbverständlich auch möglich.

#### RETINA\_GREY

Das Bild wird mit 256 Graustufen auf einer Grafikkarte angezeigt.

Dieses Anzeigemodule ist eine Systemkomforme variante und sollte auf allen Computersystemen mit dem AMIGA Betriebssystem laufen.

#### RETINA\_16BIT

Das Bild wird mit 65536 Farben auf einer Grafikkarte angezeigt.

Die meisten Grafikkarten können im gegensatz zum 24Bit Mode bei dieser Farbtiefe meist eine höhere Auflösung darstellen, wobei die Qualität des Bilder nur gering leidet.

Dieses Anzeigemodule ist eine Systemkomforme variante und sollte auf allen Computersystemen mit dem AMIGA Betriebssystem laufen.

#### RETINA\_24BIT

Das Bild wird mit 16.8 Mil. Farben auf einer Grafikkarte angezeigt.

Mit diesem Module werden sämtliche Farben wunderschön Angezeigt. Diese Modus lohnt sich aber nur bei Bilder, die auch in 24Bit gespeichert sind. Bilder mit weniger Farben können auch mit der 16Bit Version angezeigt werden, dabei können meist auch höhere Auflösung dargestellt werden.

Dieses Anzeigemodule ist eine Systemkomforme variante und sollte auf allen Computersystemen mit dem AMIGA Betriebssystem laufen.

Zur Zeit liegt keine "FAST" (SCHNELL) Version vor, da wir aber der Meinung sind, daß es endlich eine Einheitliche Grafikkartensoftware geben sollte, werden wir nur noch Grafikkarten mit Cybergrafiks unterstützen.

## 1.66 Anzeigemodule PICASSO

#### PICASSO Anzeigemodule

=====

Für die PicassoII Grafikkarte. Erlaubt die Darstellung in 16 und 24BIT (HighColor und TrueColor) bzw. 65536 und 16.8 Mil. Farben. Die Darstellung in Graustufen ist selbverständlich auch möglich.

#### PICASSO\_GREY

Das Bild wird mit 256 Graustufen auf einer Grafikkarte angezeigt.

---

#### PICASSO\_16BIT

Das Bild wird mit 65536 Farben auf einer Grafikkarte angezeigt.

Die meisten Grafikkarten können im gegensatz zum 24Bit Mode bei dieser Farbtiefe meist eine höhere Auflösung darstellen, wobei die Qualität des Bilder nur gering leidet.

#### PICASSO\_24BIT

Das Bild wird mit 16.8 Mil. Farben auf einer Grafikkarte angezeigt.

Mit diesem Module werden sämtliche Farben wunderschön Angezeigt. Diese Modus lohnt sich aber nur bei Bilder, die auch in 24Bit gespeichert sind. Bilder mit weniger Farben können auch mit der 16Bit Version angezeigt werden, dabei können meist auch höhere Auflösung dargestellt werden.

Zur Zeit liegt keine "FAST" (SCHNELL) Version vor, da wir aber der Meinung sind, daß es endlich eine Einheitliche Grafikkartensoftware geben sollte, werden wir nur noch Grafikkarten mit Cybergrafiks unterstützen.

## 1.67 Anzeigemodule WINDOW

### WINDOW Anzeigemodule

=====

Das Window Anzeigemodule öffnet ein Fenster auf den ElasticDreams Bildschirm, wo dann das Bild im angezeigt wird. Dabei ist die Anzahl der Farben bzw. Graustufen abhängig von der Bildschirm Einstellung.

Das Window Anzeigemodule unterstützt auch die CyberGFX Modi, wie 16 und 24BIT. So können Sie die Bilder auf dem ElasticDreams Bildschirm in 24BIT (16.8 Mil. Farben) in einem Fenster öffnen.

Die gröÙe des Fensters kann vergrößert oder verkleinert werden, bei Verkleinerung können Sie durch ziehen der Balken (am linken und unteren Rand) das Bild hin und her bewegen.

## 1.68 Mitgelieferte Werkzeuge

### Werkzeuge

=====

Zu ElasticDreams gehören auch einige zusätzliche Werkzeuge, die Ihnen das Arbeiten mit Bilder und Animationen erleichtern sollen.

---

## FX Studio

=====

Ein externes Bildbearbeitungsprogramm, das es Ihnen erlaubt, beliebige Bilder zu Laden und zu Manipulieren um sie dann wieder in ein beliebiges Grafikformat zu Speichern.

Beim Start des Programm öffnet sich eine Oberfläche, die in mehreren Bereichen unterteilt ist.

Im oberen Bereich wird der Name und die Größe des geladenen Bildes angezeigt. Darunter sind vier Listen mit den verschiedenen Modulen. Im unteren Bereich stehen die Aktivitäten, die im Moment ablaufen, sowie eine Statusanzeige.

Mit einen Doppelklick wird das jeweilige Module aktiviert.

## Convert Studio

=====

Ein nützlichen Werkzeug, um Bilder in ein anderes Grafikformat zu konvertieren. Wird diese Programm aus z.B. DirOpus gestartet, können Sie einzelne Bilder oder sogar ganze Verzeichnisse in ein bestimmtes Grafikformat konvertieren.

## Starten über CLI

-----

Beim Start von einer SHELL oder vom CLI können Sie folgende Parameter übergeben.

LOADER/K SAVER/K QUALITY/N FROM/K TO/K

## LOADER

-----

Falls Sie ein bestimmtes Grafikformat laden möchten, können Sie hiermit den Namen des Lademodules angeben.

Grundeinstellung = "UNIVERSAL"

## SAVER

-----

Hier geben Sie das Grafikformat an, das Sie speichern möchten.

Grundeinstellung = "JPEG"

## QUALITY

-----

Falls das Speichermodule "JPEG" ist, können Sie auch noch die gewünschte Qualität des Bildes angeben. 1 steht für schlecht und geht bis zu 100, was für beste Qualität steht.

Grundeinstellung = "80"

## FROM

-----

Geben Sie hier den Pfad und den Namen des Bildes an. Wird kein

---

Name angegeben öffnet sich eine Dateiauswahlbox, wo Sie dann den Pfad und den Namen angeben müssen.

TO  
--

Geben Sie hier das Zielverzeichnis an, wo Sie das Bild speichern möchten. Wird kein Name angegeben öffnet sich eine Dateiauswahlbox, wo Sie das Zielverzeichnis wählen können.

Beispiel

-----

```
ConvertStudio LOADER=UNIVERSAL SAVER=JPEG QUALITY=50 FROM=Work:Bilder/Bild1 TO=Ram ↔  
:Test
```

Achtung!

-----

Wenn Leerzeichen (Space) im Pfad oder im Namen vorkommen, müssen Anführungszeichen gesetzt werden.

Beispiel

-----

```
ConvertStudio FROM="Work:Bilder/Bild 1" TO="Ram:Test Nr.1"
```

Starten über WB

-----

Wird das Tool über die Workbench gestartet, können Sie über die Dateiauswahlbox das gewünschte Bild laden und dann wieder Speicher. Grundeinstellung für LOADER=UNIVERSAL, SAVER=JPEG und für QUALITY=80

View Studio

=====

Mit diesem Programm können Sie Bilder anzeigen. Wird dieses Tool z.B. aus DirOpus gestartet, können Sie alle gewählten Bilder als DiaShow nacheinander Anzeigen lassen.

Starten über CLI

-----

Beim Start von einer SHELL oder vom CLI können Sie folgende Parameter übergeben.

```
LOADER/K VIEWER/K /F
```

LOADER

-----

Falls Sie ein bestimmtes Grafikformat laden möchten, können Sie hiermit den Namen des Lademodules angeben.

---

Grundeinstellung = "UNIVERSAL"

VIEWER

-----

Geben Sie hier das für Sie geeignete Anzeigemodule an.  
Grundeinstellung = "ECS\_GREY"

Außerdem müssen Sie noch den Pfad und den Namen des Bildes angeben, daß Sie anzeigen möchten.

Beispiel

-----

ViewStudio LOADER=UNIVERSAL VIEWER=CYBER\_16BIT\_FAST Work:Bilder/Bild1

Achtung!

-----

Wenn Leerzeichen (Space) im Pfad oder im Namen vorkommen, müssen Anführungszeichen gesetzt werden.

Beispiel

-----

ViewStudio LOADER=UNIVERSAL VIEWER=CYBER\_16BIT\_FAST "Work:Bilder/Bild 1"

ViewTek

=====

Dieses allgemein Bekannte Anzeigeprogramm ermöglicht Ihnen das Anzeigen von IFF-ANIM5,7,8 Animationen. Hierfür gibt es eine Vielzahl von Einstellungsmöglichkeiten, die Sie am Besten aus der Dokumentation "Viewtek.guide".

## 1.69 Fragen und Antworten

Fragen und Antworten

=====

Falls Schwierigkeiten mit ElasticDreams auftreten sollten, dann ist dieser Abschnitt genau das Richtige für Sie. Hier sollen eventuelle Probleme, die unter gewissen Umständen auftreten, beschrieben werden. Die Fragen, die wahrscheinlich am häufigsten auftreten, werden wir versuchen mittels Frage und Antwort zu beantworten.

Frage:

Wieso kann ich mein Bild "XY" nicht laden?

Antwort:

Das Bildformat wird zur Zeit noch nicht unterstützt. Wenn Sie uns das Bild, mit Angabe um welches Format es sich handelt, schicken, dann werden wir uns bemühen, ein Lademodule für

dieses Format zu erstellen. Unsere Anschrift finden Sie an verschiedenen Stellen in dieser Anleitung.

Versuchen Sie das Bild doch mittels DataType zu Laden, welcher mit der Funktionstaste F2 aufgerufen wird.

Sie versuchen ein riesiges Bild einzuladen für das Sie nicht genügend Speicher haben. 8 MB reichen nur für kleine Bilder.

Frage:

Wieso ist Elastic Dreams so langsam auf meinem Rechner?

Antwort:

Vermutlich benutzen Sie leider immernoch eine 68030 CPU, da können Sie keine Wunder erwarten. Bei den günstigen Preisen für schneller Turbo-boards sollten Sie ENDLICH zugreifen.

Frage:

Warum funktionieren bei mir die zusätzlich Bildbearbeitungsmodule nicht?

Antwort:

Einige von ihnen benötigen eine FPU (mathematischer Coprozessor) vielleicht haben Sie nur eine LC (d.h. ohne FPU) Variante Ihres 040er oder 060ers.

Frage:

Wenn ich Elastic Dreams installieren will bekomme ich immer die Fehlermeldung "Konnte Installer nicht finden".

Antwort:

Ihre Bootpartition ist NICHT richtig installiert. Das Programm Installer muß sich auf Ihrer Bootpart. im Verzeichnis Utilities befinden. Das Programm Installer befindet sich auf Ihrem Betriebssystem Diskset ↔ auf der Diskette "Install 3.1" (Wählen Sie "Inhalt alles anzeigen")

Frage:

Wenn ich Elastic Dreams installieren will bekomme ich die Meldung "Error ins Script blabla can't compile script".

Antwort:

Sie verwenden den alten und fehlerhaften Installer, Sie müssen ↔ mindestens Version 43.3 haben (zu finden auf den Aminet CD's).

Frage:

Wenn ich ElasticDreams starten will bekomme ich immer die Fehlermeldung "Konnte Programm ElasticDreams nicht finden"

---

Antwort:

Sie haben eine falsche Registriernummer eingegeben oder Ihre persönlichen Registrierdaten sind unvollständig gewesen. ODER Sie benutzen eine Raubkopie, in diesem Fall melden Sie sich sofort bei uns und holen sich Ihre Tracht Prügel ab. Sowas tut man doch nicht, böser Junge Du.

## 1.70 Erklärung gebräuchlicher Fachbegriffe

Erklärung gebräuchlicher Fachbegriffe

Autoscroll

Automatisches Weiterbewegen eines Bildschirms, wenn der Mauszeiger den Rand des sichtbaren Bereichs erreicht.

Argument

Angeben von Parametern für ein folgendes Programm oder einen Befehl in der Befehlszeile.

Button

siehe Knopf

Chip-Ram

Dies ist ein spezieller Teil des RAM-Arbeitsspeichers für Bild- und Tondaten, auf die die Amiga-Spezialchips Zugriff haben. Dieser Speicher wird auch als Grafikspeicher bezeichnet.

Cursor

Pfeiltasten

Disk

Ein allgemeiner Datenträger für die Speicherung von Computerdaten.

Dithering

Erzeugen der Illusion einer Farbe durch ein aus anderen Farben zusammengesetztes Muster. So kann zum Beispiel die Farbe Violett aus benachbarten roten und blauen Bildpunkten "gemischt" werden.

FAST-RAM

Allgemeiner Speicher, der für Programme und Daten verwendet wird.

Filename

Name einer Datei auf einem Datenträger

### Fragmentierung

Dies bezeichnet die ungleichmäßig Verteilung von Daten auf einer Disk, was dazu führt, daß der Computer die Informationen an verschiedenen Stellen suchen muß. Kann auch im Arbeitsspeicher vorkommen, so daß kein größerer zusammenhängender Speicherbereich mehr reserviert werden kann und ein Neustart nötig wird.

### GetFile

Ein Button oder Symbol, was eine Dateiauswahlbox öffnet.

### Interaktive

Beim Durchsuchen von Bildern, wird für jedes Bild die Einstellung neu angegeben.

### Knopf

Bezeichnung für Bereiche auf dem Bildschirm, über die durch anklicken mittels Maus Aktionen eingeleitet oder bestätigt werden.

auch: Button, Schaltfläche

### Konvertieren

Ein Bild wird verändert.

### Pfad

Ein Pfad beinhaltet die Namen des Laufwerks, des Verzeichnisses und der Unterverzeichnisse, die die Position einer Datei definieren.

### Preferences

In den Preferences werden sämtliche Einstellungen des Programms gemacht.

### RAM

Arbeitsspeicher (FAST- & CHIP-MEM)

### Schaltfläche

siehe Knopf

### Selektiert

Angewählt

### Stamp

Auch als Thumbnail (Daumenabdruck) bekannt. Eine Miniaturausgabe eines Bildes.

### String

Ein Stück Text, das wie eine Einheit behandelt wird.

### Verzeichnis

Dies ist ein Abschnitt im Dateisystem des Computers, der dazu dient, Dateien und andere Verzeichnisse (Unterverzeichnisse) organisiert aufzunehmen. Verzeichnisse werden in der Workbench als Schubladen-Piktogramme dargestellt.

### View

---

## Anzeigen

### Virtuellen Speicher

Eine Möglichkeit den vorhandenen Speicher des Computers durch anlegen einer Auslagerungsdatei auf der Festplatte zu erweitern. Dem System wird Festplattenspeicher als Arbeitsspeicher zur Verfügung gestellt, dadurch erhalten Sie die Möglichkeit mit mehr Speicher zu arbeiten, aber die Geschwindigkeit wird durch den ständigen Zugriff auf die Festplatte verlangsamt.

### Wildcard

Jokerzeichen, kann an Stelle von beliebigen Buchstabenfolgen eingesetzt werden.

### Drag&Drop

Nach Anklicken von Drag&Drop ist es möglich, bilder mit der Maus anzuklicken und sie an beliebiger Stelle Fallen zulassen.

## 1.71 ElasticDreams registrieren

Lassen Sie sich registrieren!

Füllen Sie die beigelegte Registrationskarte aus und schicken Sie sie an uns zurück. Auf diese Weise erhalten Sie Anspruch auf den technischen Kundendienst. Sie benötigen die Seriennummer, wenn Sie den technischen Kundendienst anrufen. Sie finden die Seriennummer im Programm unter den Menü-Punkt "über...", sowie auf der Rückseite Ihrer Installations CD.

Gleichzeitig bieten wir Ihnen die Möglichkeit, sich -ONLINE- registrieren zu lassen.

Besuchen Sie unsere HomePage.

[www.TitanComputer.de](http://www.TitanComputer.de)

NAME: \_\_\_\_\_

ADRESSE: \_\_\_\_\_

PLZ: \_\_\_\_\_ ORT: \_\_\_\_\_

TEL.: \_\_\_\_\_ FAX: \_\_\_\_\_

Email: \_\_\_\_\_

ElasticDreams Version: \_\_\_\_\_ Registrierungs Nr.: \_\_\_\_\_

Kaufdatum: \_\_\_\_\_ Händler: \_\_\_\_\_

AMIGA Computer: \_\_\_\_\_ Speicher: \_\_\_\_\_

---

Grafikkarte: \_\_\_\_\_ Speicher: \_\_\_\_\_

Festplatte: \_\_\_\_\_ Speicher: \_\_\_\_\_

Was gefällt Ihnen nicht an ElasticDreams?:

---

---

---

---

Was gefällt Ihnen besonders an ElasticDreams?:

---

---

---

---

Was für Funktionen möchten Sie in späteren Updates sehen:

---

---

---

---

Für welche Art von Produkten interessieren Sie sich noch:

---

---

---

---

Was für Amiga-Magazine lesen Sie:

---

---

---

---

## 1.72 UpDates von ElasticDreams

UpDates  
=====

Alle registrierten Benutzer von ElasticDreams werden bei eventuellen Neuerungen immer schriftlich Benachrichtigt. Alle anderen können sich über eventuelle Update in den verschiedenen AMIGA-Magazine informieren.

Wir werden auch versuchen bei kleineren UpDates, diese auch auf dem AmiNet zu veröffentlichen. Dadurch können Sie immer schnell über verschiedene Netze oder über die AmiNet-CD an UpDates von ElasticDreams bekommen.

Bei größeren UpDates werden Demo-Versionen ins AmiNet gelegt.

## 1.73 Support

Support  
=====

Wie Sie Sich selbst aus der Patsche helfen  
-----

Falls Sie während der Arbeit mit ElasticDreams auf Probleme stoßen, ziehen Sie bitte zuerst diese Anleitung zu Rate. Überlegen Sie kurz, wie es zu Ihrem Problem kam und welche Funktionen nicht so arbeiten, wie Sie es erwartet haben. Schlagen Sie die entsprechenden Stellen kurz in dieser Anleitung nach. Das Inhaltsverzeichnis und der Index werden Sie bei diesem Vorhaben unterstützen. War dieses Unterfangen nicht erfolgreich, so vergewissern Sie sich, ob nicht ein Programm, das parallel zu ElasticDreams seine Arbeit verrichtet (vielleicht ein Grafikprogramm oder beliebige andere Software), eine Fehlfunktion auslöste.

Erst, wenn Sie überzeugt sind einem Mangel, oder gar einer Fehlfunktion von ElasticDreams zum Opfer gefallen zu sein, nehmen Sie Kontakt mit dem technischen Kundendienst auf.

Bedenken Sie, daß ihr ElasticDreams registriert werden muß, bevor Sie die Hilfe des technischen Kundendienstes in Anspruch nehmen können.

Wenn Sie jetzt immer noch nicht weiter kommen, rufen Sie unsere Hotline an, wir werden dann versuchen Ihnen bei der Behebung des Fehlers zu helfen.

---

Titan Computer  
-----

Tel: 0421/481620

Fax: 0421/481620

MotionStudios  
-----

Tel: 0421/249966

Fax: 0421/249556

email: MotionStudios@mail.netwave.de

Bedenken Sie, daß die EMail Adresse wohl die billigste Variante sein wird. Und Sie die Möglichkeit haben, meterlange Brief zu schreiben;-)

Wo sollen Bugreports und Wünsche nach Features hingeschickt werden  
-----

Wenn Sie Schwierigkeiten, Fehler oder weitere Wünsche haben, dann wenden Sie sich doch direkt an den Programmierer. Er wird versuchen so schnell wie nur möglich Ihnen bei der Suche nach der Löschung zu helfen.

Natürlich sind wir an Ihre Wünschen zur Weiterentwicklung an ElasticDreams interessiert. Schreiben Sie uns ausführlich, was Sie noch vermissen oder was noch besser gemacht werden könnte.

Wir möchten Sie hiermit auch auf unsere HomePage hinweisen, wo es auch möglich ist UpDates zu bekommen.  
Schauen Sie doch einfach mal rein:

[www.TitanComputer.de](http://www.TitanComputer.de)

MotionStudios  
Wildermuthplatz 3

28211 Bremen

oder

email: MotionStudios@mail.netwave.de  
oder Kleefeld@TitanComputer.de

---

## 1.74 Danke Leute

An dieser Stelle, möchten wir uns an alle wenden, die uns bei der Entwicklung von ElasticDreams geholfen und unterstützt haben.

Vielen herzlichen Dank an....  
=====

Die Betatester  
-----

Michael Siegel, Axel Deising, Michael Schwiedop, Michael Garlich  
Jens "The Eagle" Mudder, genannt Mulder (Ja, ja die Wahrheit ist irgendwo da ↔  
draußen)

Die Leute haben mir keine Ruhe gelassen bis auch (hoffentlich)  
der letzte Fehler raus war und ist.

Ein paar Grafiken  
-----

Andreas Hagedorn

Er hat die Oberfläche von ElasticDreams entworfen,  
sowie das ElasticDreams Logo.

## 1.75 Copyright und Garantie

Copyright und andere rechtliche Dinge  
=====

Copyright:

Copyright (c) 1997-1998 by MotionStudios

MotionStudios behält sich das Recht vor, jederzeit und ohne vorherige Ankündigung Verbesserungen und Änderungen an dem hier beschriebenen Produkt vorzunehmen.

Das vorliegende Handbuch und die darin beschriebene Software unterliegen dem Urheberrecht. Alle Rechte bleiben vorbehalten. Das Handbuch darf weder ganz noch auszugsweise kopiert, vervielfältigt, in andere Sprachen übersetzt oder in elektronische oder maschinenlesbare Form gebracht werden. Es sei denn, es wurde vorher die ausdrückliche, schriftliche Genehmigung von MotionStudios, Wildermuthplatz 3, D-28211 Bremen, eingeholt.

**EinzelbenutzerLizenz:**

Mit dem Erwerb dieser ElasticDreams Version erhalten Sie eine Einzelbenutzerlizenz, d.h. nur eine Person darf gleichzeitig mit diesem Programm arbeiten. Ebenso darf dieses Programm nur auf einem einzigen Rechner installiert sein, auch eine nur Sicherheitskopie auf einem anderen Rechner ist nicht erlaubt.

**Keine Garantie:**

MotionStudios übernimmt keinerlei Verantwortung, weder ausdrücklicher noch stillschweigender Art, in Bezug auf dieses Anleitung, seine Qualität oder Verwendbarkeit oder seine Eignung für einem bestimmten Zweck, die Anleitung wird "in der vorliegenden Form" geliefert.

ElasticDreams wurde mit großer Sorgfalt entwickelt und getestet. Jedoch haften die Autoren nicht für irgendwelche Schäden, die direkt oder indirekt durch die Benutzung von ElasticDreams entstehen.

Die Files und die dazugehörige Dokumentation, alle Zusatzprogramme und Beispiele werden so wie sie sind zur Verfügung gestellt und können jederzeit ohne besondere Bekanntmachung geändert werden. Es wird keine Garantie direkter oder indirekter Art übernommen. Dies betrifft auch die korrekte Funktionweise aller im Paket enthaltenen Programme. Sie benutzen dieses Programm auf eigene Gefahr.

**Raubkopien:**

Das leidliche Thema auf dem Amiga, leider haben die meisten User aus der Softwareflaute der vergangenen 2 Jahren nichts gelernt. Es wird in einem Umfang raubkopiert, der alles bisherige sprengt. Machen Sie sich bitte klar, daß Sie dadurch nicht nur uns schweren Schaden zufügen, sondern vorallem sich selbst. Denn, wenn die Verkaufszahlen nicht befriedigend sind, werden wir die Produktion von Software für den Amiga endgültig einstellen. Elastic Dreams wurde in einem Zeitraum von über einen Jahr entwickelt. Ich glaube, daß auch Sie nicht damit einverstanden wären, wenn Sie für ein Jahr harte Arbeit keinen Penny Lohn sehen. Niemand zwingt Sie diese Software zu kaufen, es gibt DemoverSIONen, die es erlauben dieses Programm, vor dem Kauf, auf Herz und Nieren zu testen.

In diesem Sinne, möge der Amiga noch lange leben, denn

ONLY AMIGA MAKES IT POSSIBLE !!!!!!!

und hiermit bedankt sich das komplette TitanComputer Team bei allen ehrlichen AmigaUsern, die die Zeichen der Zeit verstanden haben.....

---