

T_MT

Manfred Tremmel

Copyright © 1994 by MT Graphic & Design

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> T_MT		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY	Manfred Tremmel	August 24, 2022	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	T_MT	1
1.1	Sonstige Informationen	1
1.2	Das MT Graphic & Design Studio!	2
1.3	allgemein	2
1.4	ausstattung	3
1.5	formate	3
1.6	angebot	4
1.7	scans	5
1.8	Graustufen oder Farbdruk in bis zu 720 x 720 DPI	5
1.9	warps	6
1.10	morphs	6
1.11	konvertierungen	7
1.12	perspektive	7
1.13	wassereffekte	8
1.14	sphere	8
1.15	diskettenpreise	9
1.16	versandkosten	9
1.17	Die ultimative Bildbearbeitungsadresse	10
1.18	MT und die Umwelt	10
1.19	So berechne ich die Bildgröße	11
1.20	Andere (nicht AMIGA) Computersysteme	11
1.21	copyright	12

Chapter 1

T_MT

1.1 Sonstige Informationen

Diese Übersicht über die Time Disketten habe ich auf Basis der
ASCII ←

Files von A.P.S.-electronic-, dem Herausgeber der Time-Serie erstellt.
Da das ständige hin und her in den Textfiles bei zunehmender Größe der
Serie immer schwieriger wurde, und selbst mit der Suchfunktion eines
Texteditors bzw. einer Textverarbeitung es nicht immer einfach ist,
das gewünschte Programm in der neusten Version zu finden, habe ich mir
gedacht, das muß doch komfortabler gehen. Was dabei rauskam, lesen Sie
gerade.

Ich hoffe mit diesem AMIGA-Guide Text und dem Enthaltenen INDEX sollte
es in Zukunft etwas einfacher fallen und schneller gehen, die gesuch-
ten Daten zu finden.

Wenn Sie Anmerkungen, fehlende Versionsnummern oder Zeit genug um eine
Index nach Programmarten (Animationsprogramme, Bildbearbeitungen, ...)
zu erstellen haben, dann wenden Sie sich bitte an mich:

MT Graphic & Design
Manfred Tremmel

Marschalkstr. 20

84419 Schwindegg

Tel. ISDN: 08082/91110

Ein herzliches Dankeschön möchte ich hier an alle anderen Beteiligten
richten, da wären:

A.P.S -electronic-
Alex Lange
Sonnenborstel 31

31634 Steimbke

für die Time-Diskettenserie, ohne die meine Time.guide wohl nicht all-
zuviel Sinn machen würde, außerdem bedanke ich mich für die Inhalts-
ASCII-files, die das komplette austesten eines jeden Programms unnötig

machen (sonst würde die Time.guide jetzt wohl bis ca. Time 50 gehen).

Karl-Heinz Kirchhoff
Chemnitzer Str. 17

40627 Düsseldorf

Für den Spiele-Index, den ich nur noch meiner Neustrukturierung anpassen brauchte.

1.2 Das MT Graphic & Design Studio!

Von irgendwas muß der Mensch ja leben, also hier noch ein bisserl
Wer-
bung für mein Grafikstudio: ←

- *
Allgemeine Informationen
 - *
Hard- und Softwareausstattung
 - .

- *
Angebot
mit Preisen und Infos.

- *
Meine Adresse
, hier können Sie bestellen.

- *
Andere Computersysteme
, die noch unterstützt werden.

- *
MT und die Umwelt
 - *
Copyright
 - , damit es keine Probleme gibt.

1.3 allgemein

Das MT Graphic & Design Studio wurde am 1.5.1993 gegründet. Seit
der Grün-
dung hat sich das Studio vom reinen Scanservice zu einem universellen
Bildbe- und Verarbeitungsunternehmen gewandelt. Verwendet wird hierfür die
AMIGA-Plattform, die trotz aller Spötter und Unkenrufe die derzeit besten
Möglichkeiten in diesem Bereich bietet.
Die großen Filmstudios haben dies längst begriffen und setzten für Kino-
und Fernsehproduktionen seit langem auf dieses Computersystem. In Filmen
wie "Jurassic Park" oder "High Crusade" oder Fernsehproduktionen wie etwa
"seaQuest", "Star Trek Deep Space Nine" oder "Babylon 5" spielte der AMIGA ←

eine entscheidende Rolle. Zu verdanken haben wir das unter anderem der Firma ASDG, die für Ihre Bildbearbeitungssoftware nicht nur am AMIGA-Markt Preise wie "Video-Software des Jahres" oder "Award for best Image Processing Program" erhielt, sondern auch mit dem Fernseh-Oscar, dem "Emmy-Award für besondere Leistungen für die Filmindustrie" ausgezeichnet wurde. Mit dieser herausragenden Software arbeitet auch mein Studio. Sie bietet bestmögliche Qualität und effizientes arbeiten, was Ihnen wiederum günstige

Preise
bei professionellen Ergebnissen garantiert.

1.4 ausstattung

Verwendete Hardware:

- Commodore AMIGA 2000 OS 3.1
- Commodore A2630 Turbokarte 68030/68882 28.33 MHz, 4 MB
- DKB DKB 2632 Speichererweiterung 8 MB bestückt
- NEC MultiSync 3D (Wechselfrequenz Monitor)
- MacroSystem Retina 24Bit Grafikkarte 4MB
- FSE CHS-50Q2 Festplatte
- EPSON GT-8000 Scanner (50-800 DPI, 1-24/27 Bit, DIN A4)
- EPSON Stylus Color (720 DPI fotorealistischer A4 Drucker!)
- CHINON HD-Floppy
- arXon arXon-Switchbox V2.1 (automatischer ParPort-Umsch.)
- bsc ISDN-Master II

Verwendete Software:

- ASDG Art Department Professional (V2.5.0)
- ASDG Morph Plus (V1.2.1)
- ASDG EPSON Scanner Controller (für ADPro)
- MacroSystem XI-Paint 3.0
- Tecsoft Images TVPaint 2.0
- Electronic Arts DeluxePaint IV (V4.6 AGA)
- DIGITA Inter. WordWorth 3.0b
- MT Graphic & D. MT-Rechnung

1.5 formate

- IFF-ILBM: AMIGA-Standardformat für Bilder, einziges Bildformat, das AMIGAspezifische Farbtiefen wie HAM6, HAM8 und EHB ohne vorheriges Umrechnen unterstützt.
- IFF-ANIM: AMIGA-Standardformat für Animationen, unterstützt in den Kompressionsmethoden OPT5, OPT7 und OPT8. Unterstützt AMIGAspezifische Farbtiefen (HAM6, HAM8 und EHB, sowie 2-8 Bit).
- Icon: AMIGA-Standardformat für Icons (Workbench-Icons: #?.info).
- RACE: Spezielles stark komprimierendes Animationsformat für die Grafikkarte Retina (Z2 und/oder BLT Z3), verlustbehaftet.
- HAME: Spezielles Bildformat für die gleichnamige Grafikkarte.
- DV21: Bildformat, das bei älteren Versionen von Digi-View verwendet wurde, hat keine praktische Bedeutung mehr. Kann nur gelesen werden.
- Mand2000: Bilder die von dem Fraktalprogramm Mand2000 erstellt werden,

enthalten neben dem eigentlichen Bild weitere Daten, die wesentlich weichere Farbübergänge ermöglichen und damit die Bildqualität stark steigern. Kann nur gelesen werden.

RGBN/RGB8: Von Turbo-Silver oder Imagine erzeugtes Bildformat.

QRT: Vom DKB Ray Tracer erzeugtes Bildformat.

SCULPT: Vom Sculpt Ray Tracer erzeugtes Bildformat.

XIPaint: Format, das von den Malprogrammen TruePaint, VDPaint und XIPaint verwendet wird (unkomprimiert, aber schnell).

BMP: Windows-Standardformat für Bilder.

ICO: Windows-Standardformat für Icon. Kann nur gelesen werden.

DPIIE: Format für Bilder mit 256 Farben von DeluxePaint auf PC's.

GIF: Weit verbreitetes Bildformat im PC und Mac Bereich, erlaubt nur maximal 256 Farben, gute Kompression!

FLI/FLC: Animationsformate, die von den Programmen Autodesk, Inc.s 3D Studio und Animator Pro verwendet werden.

JPEG: Stark komprimierendes Bildformat, das inzwischen auf allen modernen Computern und PC's Verwendung findet.

MACPaint: Schwarz-Weis-Format vom MAC. Kann nur gelesen werden.

YUVN: Verbreitetes Format im professionellen Videobereich. Kann nur gelesen werden.

PCX: Auch ein auf dem PC übliches Format (von GIF + BMP weitestgehend verdrängt)

PPM: Bildformat aus der UNIX-Welt.

PostScript: Druckersprache. Kann nur geschrieben werden.

DEEP: 32 Bit Format, das sehr schnell gelesen und geschrieben werden kann.

DELTA: Ähnlich wie JPEG stark komprimierendes (verlustbehaftetes) Bildformat (32 Bit Farbtiefe).

TGA: Kompression ähnlich dem DEEP Format (32 Bit Farbtiefe), gilt auf einigen Systemen als Standard.

RENDITION: Bildformat, das z. B. von Caligari verwendet wird (32 Bit Farbtiefe).

1.6 angebot

Angebot:

Ich scanne in jeder Auflösung und Farbtiefe. Durch die genialen Farbmischalgorithmen von ADPro wirken Bilder selbst mit wenigen Farben sehr realistisch. Die Bilder können auf AMIGA oder PC formatierten Disketten ausgeliefert werden. Siehe auch andere Computersysteme .

Verschiedene

Bildformate
sind erhältlich.

Preise:

Scans

Ausdruck

Warps

Morphs

Konvertierungen

Perspektive

Wassereffekte

Sphere

Alle Preise verstehen sich zuzüglich

Disketten-

und

Versandkosten

Andere Bild- und Sequenzbearbeitungen, die hier nicht aufgelistet wurden, sind sicherlich auch möglich, ein kurzer

Anruf

lohnt sich sicher!

Oder wollen Sie die Sache erst mal durchrechnen ?

1.7 scans

	Fotos	gedruckte Vorlagen	Fotos ab 10 B. *	Gedrucktes ab 10 B. *
in Farbe (bis 24 Bit)	3,--	4,--	2,--	3,--
in Graustufen (bis 8 Bit)	2,--	3,--	1,--	2,--
Schwarz-Weiß (monochrom)	1,--	1,--	0,50	0,50

Erläuterungen:

Fotos:

darunter fallen Fotografien, Zeichnung und andere Bilder, die nicht gerastert sind.

gedruckte Vorlagen/Gedrucktes:

alle anderen Vorlagen (z.B. Zeitungsausschnitte oder Postkarten)

* ab 10 B.:

ab 10 Bildern deren Vorlagengröße, als auch die Ausgabeformate identisch sind, z.B. 10 Farbfotos mit je 9 x 13 cm ausgegeben als 640 x 512 Bildpunkte (Auflösung) mit 256 Farben versehene IFF-Bilder kosten nur 2,-- je Stück.

1.8 Graustufen oder Farbdruck in bis zu 720 x 720 DPI

	Farbe	Graustufen/SW
Druck auf Normalpapier 360 dpi	5,--	4,--
Druck auf Spezialpapier 360 dpi	5,50	4,50
Druck auf Spezialpapier 720 dpi	10,--	8,--
Druck auf Folie 360 dpi	7,--	6,--

1.9 warps

	StillWarps	Warps/ ↔
	AnimWarps	
einfache Änderungen		
- kleines Bild (< 250000 Pixel)	2,-- je Bild	5,-- je Bild
- mittleres Bild (< 500000 Pixel)	2,50 je Bild	5,50 je Bild
- großes Bild (>= 500000 Pixel)	4,-- je Bild	7,-- je Bild
mittlere Änderungen		
- kleines Bild (< 250000 Pixel)	4,-- je Bild	10,-- je Bild
- mittleres Bild (< 500000 Pixel)	4,50 je Bild	10,50 je Bild
- großes Bild (>= 500000 Pixel)	6,-- je Bild	12,-- je Bild
Komplexe Änderungen		
- kleines Bild (< 250000 Pixel)	8,-- je Bild	20,-- je Bild
- mittleres Bild (< 500000 Pixel)	8,50 je Bild	20,50 je Bild
- großes Bild (>= 500000 Pixel)	10,-- je Bild	22,-- je Bild

Bildgröße berechnen

Erklärungen:

Warps: Sind Verzerrungen, damit können Sie z. B. Ihrem Chef die Nase und Ohren lang ziehen, oder das Ergebnis einer Schönheitsoperation (Brustvergrößerung, Nasenkorrektur, ...) bereits im Voraus bewundern. Wollten Sie nicht schon immer mal sehen, wie Sie mit einer runden Knollennase aussehen würden?

StillWarps: Siehe Warps. Der Unterschied besteht darin, daß nicht nur das Endbild berechnet wird, sondern auch beliebig viele Zwischenstufen, so daß eine animierbare Bildsequenz entsteht.

AnimWarps: Siehe StillWarps. Jedoch wird als Ausgang kein einzelnes Bild, sondern eine Bildsequenz benutzt. So läßt sich beispielsweise verwirklichen, daß dem Möbelpacker beim tragen seiner Last die Arme tatsächlich immer länger werden.

1.10 morphs

	StillMorph	AnimMorph ↔
einfache Änderungen		
- kleines Bild (< 250000 Pixel)	3,-- je Bild	6,-- je Bild
- mittleres Bild (< 500000 Pixel)	3,50 je Bild	6,50 je Bild
- großes Bild (>= 500000 Pixel)	5,-- je Bild	8,-- je Bild
mittlere Änderungen		
- kleines Bild (< 250000 Pixel)	5,-- je Bild	11,-- je Bild
- mittleres Bild (< 500000 Pixel)	5,50 je Bild	11,50 je Bild

- großes Bild (>= 500000 Pixel)		7,-- je Bild		13,-- je Bild	
-----+					
komplexe Änderungen					
- kleines Bild (< 250000 Pixel)		9,-- je Bild		21,-- je Bild	
- mittleres Bild (< 500000 Pixel)		9,50 je Bild		21,50 je Bild	
- großes Bild (>= 500000 Pixel)		11,-- je Bild		23,-- je Bild	
-----+					

Bildgröße berechnen

Erklärungen:

Morph: Metamorphose = Umwandlung eines Gegenstandes in einen anderen, bekannt aus dem Werbefernsehen.

StillMorph: Ausgangs- und Endgegenstand sind Bilder, zwischen denen ein fließender Übergang erzeugt wird.

AnimMorph: Ausgangs- und Endobjekt stellt eine Bildsequenz dar. Dies ermöglicht beispielsweise den Übergang von einem laufendem Hund in eine laufende Katze (während der Bewegung).

1.11 konvertierungen

Formatkonvertierungen (z.B. IFF -> GIF)

-> Auch Animationen siehe

Formate

Farbtiefenkonvertierungen (z.B. 32 -> 16 Farben)

Scalieren (800x600 -> 320x200 Bildpunkte) je 0,50 DM

Bildverfremdung

Emboss (wie in Stein gemeißelt)

Fresco (Fresco)

OilPaint (wirkt wie ein Ölgemälde)

LineArt (Kohlezeichnung)

Antique (leicht vergilbtes Bild) je 1,00 DM

1.12 perspektive

| Einzelbild | Animation ↔

-----+					
- kleines Bild (< 250000 Pixel)		2,-- je Bild		1,00 je Bild	
- mittleres Bild (< 500000 Pixel)		2,50 je Bild		1,50 je Bild	
- großes Bild (>= 500000 Pixel)		4,-- je Bild		2,-- je Bild	
-----+					

Bildgröße berechnen

Einzelbild: Ein Einzelbild perspektivisch drehen.

Animation: Einzelbild oder Bildsequenz (eventuell mit abweichender Rückseite - ebenfalls Einzelbild oder Bildsequenz) frei im Raum drehbar mit Start- und Endpunkt (mehrere Zwischenpunkte möglich).

1.13 wassereffekte

Ripple:

	Einzelbild	Animation
- kleines Bild (< 250000 Pixel)	2,-- je Bild	1,00 je Bild
- mittleres Bild (< 500000 Pixel)	2,50 je Bild	1,50 je Bild
- großes Bild (>= 500000 Pixel)	4,-- je Bild	2,-- je Bild

Bildgröße berechnen

Ripple:

Einzelbild: Sieht aus, als würde 1, 2, ... Tropfen in das (aus flüssigem Material bestehende) Bild fallen, inklusive Interferenzmustern.

Animation: Wie Einzelbild: Einzelbild oder Bildsequenz, in die Tropfen fallen, mit an- und abschwellenden Wellenbergen.

Refract:

	Einzelbild	Animation
- kleines Bild (< 250000 Pixel)	3,-- je Bild	2,00 je Bild
- mittleres Bild (< 500000 Pixel)	3,50 je Bild	2,50 je Bild
- großes Bild (>= 500000 Pixel)	5,-- je Bild	4,-- je Bild

Bildgröße berechnen

Refract:

Einzelbild: Freidefinierbare Wellenbewegungen, die über das Bild wandern.

Animation: Einzelbild oder Bildsequenz, über die Wellen hinwegziehen.

Twirl:

	Einzelbild	Animation
einfache Änderungen		
- kleines Bild (< 250000 Pixel)	3,-- je Bild	2,00 je Bild
- mittleres Bild (< 500000 Pixel)	3,50 je Bild	2,50 je Bild
- großes Bild (>= 500000 Pixel)	5,-- je Bild	4,-- je Bild

Bildgröße berechnen

Twirl:

Einzelbild: Strudeleffekt.

Animation: Wie Einzelbild: Einzelbild oder Bildsequenz, der sich in sich verdreht.

1.14 sphere

Sphere:

	Einzelbild	Animation
--	------------	-----------

- kleines Bild (< 250000 Pixel)		2,-- je Bild		1,00 je Bild	
- mittleres Bild (< 500000 Pixel)		2,50 je Bild		1,50 je Bild	
- großes Bild (>= 500000 Pixel)		4,-- je Bild		2,-- je Bild	

Bildgröße berechnen

Sphere:

Einzelbild: Projektion eines Bildes auf einen gewölbten Gegenstand, bis hin zur Kugel.

Animation: Wie Einzelbild: Einzelbild oder Bildsequenz, welche sich vom Bild zur Kugel wandelt, eventuell mit Drehung..

1.15 diskettenpreise

Diskettenpreise:

		3,5" (8,9cm) DD		3,5" (8,9cm) HD	
--	--	-----------------	--	-----------------	--

Refreshed-Disketten

		0,60 je Disk		1,00 je Disk	
NoName-Disketten		0,80 je Disk		1,30 je Disk	
Markendisketten		1,60 je Disk		2,50 je Disk	

Die Disketten können im AMIGA Format (DD: OFS 836 KByte oder FFS 880 KByte und HD: FFS 1760 KByte) oder im PC Format (DD: 720 KByte, HD: 1440 KByte) formatiert werden. Siehe auch

andere Computersysteme

1.16 versandkosten

	Päckchen	Nachnahme	12,00 DM
Paket	Nachnahme	15,00 DM	
Päckchen	Vorkasse	6,00 DM	
Paket	Vorkasse	9,00 DM	
Brief 1 Disk	Vorkasse	2,50 DM	
Brief 2-3 D.	Vorkasse	3,50 DM	
ISDN-Versand *	je Tel.einheit	0,30 DM	

(ich schick es auch gern in ne Mailbox)

ACHTUNG: * Die Gerüchte, daß es bei der TELEKOM Leute gibt, die wirklich arbeiten, haben sich bestätigt! ISDN-Versand ist also endlich verfügbar. Wenn Sie noch Fragen haben,

rufen

Sie einfach an.

- * Zu den Telefeinheiten beim ISDN-Versand kommen noch die Kosten für die Rücksendung der Vorlagen und der Rechnung, dafür sparen Sie sich die Diskettenkosten.

1.17 Die ultimative Bildbearbeitungsadresse

MT Graphic & Design
Manfred Tremmel
Marschalkstr. 20

84419 Schwindegg

Telefon: 08082/91110 (neu, ISDN)

Für alle, die Ihrer DemoDisk nicht mehr trauen (veraltete Preise), können auch gerne auf meine Preis-Info-Line unter:

Telefon: 08082/91113

zurückgreifen.

1.18 MT und die Umwelt

Refreshed-Disketten:

Hierbei handelt es sich um Disketten alter Programmversionen, die sich noch in den Lagern der Softwarehersteller befinden, gelöscht und wieder verkauft werden. Eine gute Lösung, denn anstatt die Disketten wie sonst üblich zu schreddern und zu minderwertigen Kunststoffprodukten zu downcyclen, wird hier durch die Wiederverwendung die Produktion neuer Disketten (Energieverbrauch) und der Müll der geschredderten Disketten vermieden. Besonders Microsoft, Lotus und Central Point sind hier sehr engagiert. Da die Softwarehäuser eine sehr strenge Wareneingangskontrolle haben, hat man es bei Refreshed-Disketten mit Qualitätsware zu tun, die natürlich weitaus günstiger ist, als neue Markendisketten (siehe auch

Diskettenpreise

).

Zusätzlich unterstützen Sie die Organisation Oro Verde (Stiftung zur Rettung des Tropenwälder) mit 5% des Einkaufspreises.

Drucker:

Der EPSON Stylus Color, mit dem ich Bilder und Texte (z.B. Rechnungen) drucke, besitzt eine Piezo-Druckkopf, der im Gegensatz zu Bubble-Jet-Köpfen nicht bei jedem Tintenwechsel verworfen werden muß, was natürlich die Umwelt entlastet. Leere Tintentanks werden an den Epson-Händler zurückgegeben und erneut gefüllt, was weiteren Abfall vermeidet.

Desweiteren erfüllt er, wie alle meine Neuanschaffungen, die Normen der EPA ("Environmental Protection Agency" -> EnergyStar), verbraucht also nur dann Energie, wenn es nötig ist. Wenn er gerade mal nicht druckt, schaltet er in den StandBy-Modus, in dem er kaum mehr Strom braucht.

Verbrauchsmaterial:

Für Papier (Rechnungen), sowie für Versandverpackungen werden wiederverwendete (recycelte) Produkte verwendet.

1.19 So berechne ich die Bildgröße

Die Bildgröße errechnen Sie indem Sie die horizontale und die vertikale Auflösung multiplizieren (z.B. 640 x 512 Bildpunkte (Hires Interlace): $640 \times 512 = 327680$ Pixel, ist damit ein mittelgroßes Bild, 320 x 512 Bildpunkte (Lores Interlace): $320 \times 512 = 163840$ Pixel, womit diese Bilder zum kleinen Format zählen).

Die Preisunterschiede bei unterschiedlichen Bildgrößen ergeben sich durch den unterschiedlich hohen Rechenaufwand, der damit verbunden ist.

bis 250000 Pixel -> kleines Bild
 bis 500000 Pixel -> mittelgroßes Bild
 Über 500000 Pixel -> großes Bild

Wenn Sie selbst mal einige Berechnungen ausprobieren wollen, starten Sie einfach den Taschenrechner

1.20 Andere (nicht AMIGA) Computersysteme

Neben dem Commodore AMIGA werden auch andere Computersysteme ←
 von meinem
 Scan Service unterstützt, da wären:

IBM-PC und Kompatible:

Alle gängigen

Bildformate
 auf PC-Seite werden unterstützt, ebenso die

Diskettenformate

(3.5 Zoll Diskettenlaufwerk vorausgesetzt). Eine neue DemoDisk für Windows ist inzwischen für 6,00 (HD-Diskette) lieferbar.

Apple Macintosh:

Alle Macs, die PC-Disketten und eines der
 Bildformate
 lesen können,
 sind mir herzlich willkommen.

Atari ST, TT oder Falcon:

Die PC- und Atari

Diskettenformate
 bei DD-Disketten sind identisch, es

ist also nur noch eine Frage des

Bildformats

, besitzen Sie ein Programm,

welches eines der beschriebenen verarbeiten kann, dann bestellen Sie am besten noch heute.

Alle weiteren Systeme: (z.B. Archimedes, Unix)

Siehe Macintosh!

Sie sehen, mein Grafikstudio ist bestens für alle gängigen Computersysteme gerüstet, empfehlen Sie mich also nicht nur an Ihre Freunde/Bekannte/Ver-

wandte/Arbeitskollegen mit AMIGA weiter, sondern auch an alle Leute mit anderen Systemen.

1.21 copyright

Das Copyright für diese Time.guide liegt bei mir ©1994 by MT Graphic & Design. Jedoch können Sie sie jederzeit weiterkopieren, solange sie vollständig ist (Freeware).

Auf von mir erzeugte Bilder oder Sequenzen erhebe ich kein Copyright, ich behalte mir keine Kopien zurück und gebe Sie auch sonst an niemanden weiter (es sei denn, dies wird vom Auftraggeber ausdrücklich gewünscht).

Um das Copyright der Vorlagen für Scans oder zur Nachbearbeitung Eingesandter Bilder müssen Sie sich selbst kümmern. Aufgrund mangelnder Informationen über diese Bilder läßt sich die rechtliche Lage in den meisten Fällen von mir nicht mehr klären, deshalb lehne ich jede Verantwortung für eventuelle Copyrightverletzungen ab.

Warenzeichen

Amiga und AmigaGuide sind eingetragene Warenzeichen von Commodore-Amiga Inc., USA.

Andere Warenzeichen dienen nur zur Identifikation von Produkten, und können auch ohne ausdrücklichen Hinweis geschützt sein.