

PM

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> PM		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY		November 2, 2024	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	PM	1
1.1	Picture Manager Dokumentation	1
1.2	copyrights	1
1.3	produkt	2
1.4	demo	4
1.5	start	5
1.6	programm	5
1.7	00	6
1.8	01	9
1.9	02	11
1.10	03	11
1.11	04	12
1.12	05	12
1.13	katalog	13
1.14	10	13
1.15	11	14
1.16	12	16
1.17	13	17
1.18	14	17
1.19	15	17
1.20	16	18
1.21	17	19
1.22	18	19
1.23	19	20
1.24	eintrag	20
1.25	20	21
1.26	21	21
1.27	22	24
1.28	23	24
1.29	24	25

1.30 extras	26
1.31 30	26
1.32 31	27
1.33 32	27
1.34 33	28
1.35 34	29
1.36 35	29
1.37 blaettern	30
1.38 popup	31
1.39 p1	31
1.40 p2	32
1.41 p3	32
1.42 p4	32
1.43 p5	32
1.44 p6	33
1.45 p7	34
1.46 p8	35
1.47 bild	35
1.48 tastatur	37
1.49 tips	39
1.50 t1	39
1.51 t2	40
1.52 t3	41
1.53 t4	42
1.54 t5	42
1.55 grafikarten	43

Chapter 1

PM

1.1 Picture Manager Dokumentation

Picture Manager V2.0b DEMOVERSION

Visuelle Grafik- und Animationsdatenbank

© 1994-95 by Jürgen Schäfer / IrseeSoft
Alle Rechte vorbehalten.

Benötigt Kickstart V2.04. oder höher sowie 2 MB RAM

Die Vollversion des Picture Managers ist im Fachhandel oder direkt
bei IrseeSoft, Meinrad-Spiess-Platz 2, D-87660 Irsee erhältlich.

Hinweise und Copyrights
Produktübersicht
Einschränkungen der Demoversion
Installation und Schnellstart
Das Menü <Programm>
Das Menü <Katalog>
Das Menü <Einträge>
Das Menü <Extras>
Das Menü <Blättern>
Das POP UP Menü
Die Bildbearbeitung
Tastatursteuerung
Tips und Techn. Programminfo
Hinweise zu Grafikkarten

1.2 copyrights

Diese Programmversion ist nicht FREeware.

Diese Demoversion des Picture Managers darf jedoch unter folgenden Voraussetzungen verbreitet / kopiert werden:

- 1.) Es müssen alle vorhandenen Dateien weitergegeben werden. Diese dürfen in keiner Weise verändert werden!
- 2.) Für die Weitergabe der Software darf kein Geld verlangt werden. Einzige Ausnahme sind Kopiergebühren, welche in Höhe von bis zu 5.- DM berechnet werden dürfen.
- 3.) Kommerziellen Programmen / Produkten darf das Programm nur mit schriftlicher Genehmigung des Autors beigelegt werden.
- 4.) Jegliche kommerzielle Nutzung der Demoversion ist nicht gestattet.

Die Verbreitung auf CD-ROMS, Datennetzen und Mailboxen ist nur mit schriftlicher Genehmigung von J. Schäfer bzw. Irsee Soft gestattet.

ALLE TEILE (c) 1995 by J. Schäfer / IrseeSoft
Alle Rechte vorbehalten

Einige genannte Namen oder Produkte können Copyrights und Warenzeichen anderer Firmen sein.

Das Programm wird geliefert "WIE ES IST" ohne jeglich Garantie auf Zweck, Funktionsfähigkeit, Lauffähigkeit auf ihrem Computersystem etc..

Für Schäden, die durch die Benutzung der Software entstehen, wird keinerlei Haftung übernommen.

1.3 produkt

Allgemeines zum Picture Manager

=====

Beim Picture Manager handelt es sich um eine visuelle Datenbank für Bitmapgrafiken und IFF-Animationen. Da diese Grafiken bzw. Animationen verkleinert in Form von sogenannten Thumbnails am Bildschirm dargestellt werden, hat der Benutzer eine optimale Übersicht über alle auf

Festplatten, CD-ROMS etc. vorhandenen Grafikfiles und kann auf diese direkt durch Mausklick zugreifen bzw. die Grafiken direkt in externe Programme wie DPAINT, PPaint und ADPro exportieren.

Es folgt eine Aufzählung der wichtigsten Features:

- * Durchsucht ganze Verzeichnisse und rekursiv auch ganze Festplatten, Wechselplatten, CD-ROMS etc. nach Bitmapgrafiken und IFF-Animationen.
 - * Katalogisierung von IFF, IFF24, GIF, JPEG-Grafiken sowie IFF-Animationen (OPT5, OPT7 und Opt8).
 - * Einlesen von Kontaktabzugsdateien der Kodak Photo CD.
 - * Darstellung von bis zu 80 Thumbnails pro Bildschirmseite, je nach verwendetem Bildschirmmodus.
Die Darstellung dieser Thumbnails ist in zwei wählbaren Größen sowohl in Graustufen, als auch in Farbe möglich. Die farbige Darstellung benötigt jedoch das AGA-Chipset oder eine entsprechende Grafikkarte.
 - * Unterstützungen von Auflösungen bis 1280x1024 Pixel bei Grafikkarten.
 - * Anzeigen von Grafiken auch auf der OPALVISION-Karte oder unter EGS in True-Colour möglich.
 - * Anzeige der Grafiken auf beliebigen Grafikkarten mit Hilfe externer Bildanzeigerprogramme (Viewer).
 - * Anzeigen und Katalogisieren von IFF24BIT-, PCD-, JPEG-, GIF- und allen IFF-Grafiken (bis 256 Farben) auch ohne AGA-Chipset möglich!!!
 - * Freie Wahl des Bildschirmmodus durch Screenmode-Requester.
 - * Abspielen von IFF-Animationen (Opt5, Opt7 und Opt8). Bei Speicherknappheit werden diese auch direkt von Festplatte abgespielt.
 - * direkte Schnittstelle zu DPaintIV, Personal Paint und ADPro.
 - * direkte Schnittstelle zum Druckmanager von TurboPrint Professional 3.x!!!
 - * vielfältige Katalogdruckfunktionen: sowohl in Tabellenform, als auch grafisch.
 - * Direkte Ausdruckmöglichkeit von IFF, GIF, PCD und JPEG Grafiken. Die Größe des Ausdrucks sowie frei definierbare Bildschirmausschnitte können vom Benutzer gewählt werden.
 - * Bildbearbeitungsfunktionen für IFF-Grafiken:
-

- Helligkeits- und Kontraständerungen
- Gammakorrektur
- Änderung der Rot- Grün- und Blauanteile
- Konvertierung zu Graustufenbildern
- Negativeffekt
- diverse Solarisations- und Farbverfremdungseffekte

- * Umfangreiche Sortier- und Suchfunktionen.
- * Systemkonforme Benutzeroberfläche und Requester.
- * Läuft auch unter NTSC.
- * Online Hilfe

und vieles, vieles mehr.....

Hardwareanforderungen:

Amiga mit mind. 2 MB RAM, OS 2.04 oder höher, Festplatte.

Empfohlen wird 2 MB FAST RAM sowie 1 MB CHIP RAM um alle Funktionen vollständig nutzen zu können (wie DPaintIV etc.). Ein schnellerer Prozessor verkürzt die Konvertierungszeiten der Grafiken zu Thumbnails.

1.4 demo

EINSCHRÄNKUNGEN DER DEMOVERSION

=====

Der Demoversion liegen einige Beispielkataloge mit den dazugehörigen Grafiken bei. Die Beispielkataloge können sie beliebig verändern, und auch neue Grafiken darin aufnehmen. Jedoch sind die Anzahl der Einträge bei dieser Demoversion auf 70 pro Beispielkatalog beschränkt. Außerdem können Sie keine neuen Kataloge anlegen, bzw. die vorhandenen Demokataloge duplizieren, umbenennen und löschen. Beim Erfassen neuer Grafiken ist nur die Funktion "ausgewählte Files" erlaubt. Das Durchsuchen ganzer Verzeichnisse nach Grafiken und danach das automatische Erfassen ist nur mit der Vollversion möglich. Die Funktion für die Photo-CD sind auch gesperrt.

Prinzipiell sind alle Programmfunktionen möglich, nur beschränken sich diese auf die beiliegenden Demokataloge.

Bei der Vollversion können sie beliebig viele Kataloge mit 999 Einträgen pro Katalog verwalten. Auch können sie dann ganze Verzeichnisse und rekursiv auch ganze Datenträger nach Grafiken durchsuchen und die

gefundenen Grafiken automatisch vom Programm erfassen lassen. Auch das Einlesen von Kontaktabszugsdateien von Photo-Cd's ist möglich.

1.5 start

INSTALLATION und PROGRAMMSTART

=====

INSTALLIEREN SIE DAS PROGRAMM NICHT IN DIE RAMDISK. PICTURE MANAGER WIRD SONST NICHT STARTEN (FEHLER: Zu wenig freier Speicher) !!!!!!!

Kopieren Sie die Schublade PicManager mit allen enthaltenen Files und Schubladen auf ihre Festplatte. Vor dem Programmstart muss zuerst das Programm MakeAssign gestartet werden. Alternativ können sie jedoch auch folgende Zeile in ihre User-Startup Datei einfügen:

```
assign PIC_MANAGER: "platte:PicManager/"
```

wobei "platte:" der namen des Festplattenverzeichnis ist, in welchem sich die Schublade "PicManager" befindet.

(z.B. assign PIC_MANAGER: "work:progs/PicManager", falls sich die PicManager-Schublade im Verzeichnis "Progs" der WORK:-Platte befindet).

Das Programm starten sie nun einfach durch Doppelklick auf das PicManager_DEMO-Icon.

SCHNELLSTART

=====

Das Programm starten sie einfach durch Doppelklick des PicManager_Demo Piktogramms in der Schublade PicManager. In dem erscheinenden Screenmoderequester (benötigt Workbench 2.1) wählen sie einen geeigneten Bildschirmmodus aus. Sollten sie die Workbench in der Version 2.04 besitzen, startet das Programm automatisch im Hires Laced Modus.

Wählen sie nach Programmstart die Funktion "KATALOG/LADEN" um einen der beiliegenden Beispielkataloge zu laden. Das Programm können sie nun einfach durch "LEARNING BY DOING" kennenlernen. Zum Beispiel erreichen sie die bildspezifischen Funktionen (Grafik zeigen, Bildbearbeitung etc.), indem sie einfach ein beliebiges Thumbnail einmal mit der linken Maustaste anklicken. In der ONLINE-Hilfe finden sie alle Programmfunktionen kurz erklärt.

Und nun, viel Spaß beim Ausprobieren.....

1.6 programm

Das Pulldown-Menü <PROGRAMM>

Einstellungen
Display
Farbpalette
Bildschirmmodus
Über
Beenden

1.7 00

PROGRAMM/EINSTELLUNGEN
=====

Die folgenden Funktionen erlauben Änderungen diverser Programmeinstellungen. Diese werden bei jedem Programmstart von der Konfigurationsdatei geladen. Sollten Einstellungen geändert werden, muß natürlich die aktuelle Konfiguration mit der Funktion SPEICHERN gesichert werden, damit die geänderten Einstellungen beim nächsten Programmstart aktiv sind. Die Bildschirmfarben können jedoch direkt im Menü BILDSCHIRMFABREN in die Konfigurationsdatei gespeichert werden.

Anzeigen:

Öffnet ein Fenster und zeigt die aktuellen Einstellungen für den Datenpfad, DPaintIV, PPaint, ADPro, aktive Graustufenpalette, Bildschirmfarben etc. an.

Datenpfad:

Diese Funktion definiert den Pfad, in welchem das Programm Picture Manager nach Katalogen sucht, bzw. neue Kataloge anlegt. Es erscheint ein Pfadrequester, mit dessen Hilfe der Datenpfad eingestellt werden kann. Standardmäßig ist PIC_MANAGER:KATALOGE/ eingestellt.

Diese Funktion ist vor allem Besitzern von Wechselplattenlaufwerken zu empfehlen, um die oft doch recht umfangreichen Katalogdateien auf ein Wechselmedium zu speichern. Die normalerweise schnellere interne Festplatte wird dadurch mit diesen Daten nicht aufgefüllt, und der Speicherplatz kann für wichtigere Dinge verwendet werden.

Bildschirmfarben:

Es erscheint ein Palettenrequester, mit dessen Hilfe man die 4 Bildschirmfarben ändern und den eigenen Wünschen anpassen kann. Dies geschieht durch Schieberegler, mit denen man die R-G-B-Anteile einer jeden Farbe ändern kann.

Die Buttons haben dabei folgende Funktion:

- Speichern : Speichert die aktuellen Bildschirmfarben in die Konfigurationsdatei und beendet den Palettenrequester.
- Default : Setzt die Bildschirmfarben auf Defaultwerte (Grau, schwarz, weiß, blau).
- Benutzen : Benutzt die aktuellen Bildschirmfarben und beendet den Palettenrequester.
- Abbrechen : Beendet den Palettenrequester und stellt die Bildschirmfarben wieder her, welche vor Aufruf der Funktion aktiv waren.

Graustufenpalette:

Es erscheint ein Palettenrequester, mit dessen Hilfe man die Graustufenpaletten (siehe Funktion COLORIEREN) nach eigenen Wünschen ändern und speichern kann. Die Farbnummern 0 bis 3 (Bildschirmfarben) sind jedoch gesperrt und können nur mit der Funktion BILDSCHIRMFARBEN geändert werden. Mit den Schiebereglern kann der R-G-B-Anteil einer jeden Farbe (außer den Bildschirmfarben) geändert werden.

Die Buttons haben dabei folgende Funktion:

- Palette laden : Lädt die eingestellte Graustufenpalette (--> Cycle Gadget).
- Palette speichern: Speichert die aktuelle Graustufenpalette unter dem eingestellten Namen (--> Cycle-Gadget) ab.
- Verlauf : Erzeugt einen Farbverlauf von der aktuellen Farbe zu einer Zielfarbe (diese wird nach Auswahl der Funktion VERLAUF angeklickt).
- Kopieren : Kopiert die aktuelle Farbe in eine zu wählende Zielfarbe.
- Tauschen : Tauscht die aktuelle Farbe mit einer zu wählenden Zielfarbe.

DPaint IV / Personal Paint / ADPro:

Es erscheint ein Filerequester, mit dessen Hilfe man das ausführbare Programm DPaintIV / Personal Paint / ADPro auswählt. Dies ist wichtig, damit Picture Manager weiß, wie diese Programme gestartet werden können. Mit einer falschen Einstellung können diese Funktionen im POP-UP Menü nicht benutzt werden. Die Defaulteinstellung DPAINTIV:DPAINT / PPAINT:PPAINT / ADPRO:ADPRO muß bei korrekter Installation von DPaintIV, Personal Paint und ADPro nicht geändert werden.

Laden:

Lädt die in der Konfigurationsdatei gespeicherten Einstellungen.

Speichern:

Speichert die aktuellen Einstellungen in die Konfigurationsdatei.

Default:

Setzt die aktuellen Einstellungen auf folgende Defaulteinstellungen:

- Datenpfad : PIC_MANAGER:KATALOGE
- DPaintIV : DPAINTIV:DPaint
- PPaint : PPAINT:PPaint
- ADPro : ADPRO:ADPRO
- Graustufen : Grau 1
- Bildschirmfarben : grau,schwarz,weiß,blau
- Splitscreen: aktiv
- P-Check : aktiv
- Photo-CD : Laufwerk cd0:, Größe: 384x256 Pixel

Farbfilter Splitscreen:

Durch deaktivieren der Funktion "Farbfilter Splitscreen" kann die gleichzeitige Darstellung von Grafik und Farbfiltermenü bei der Farbfilterfunktion unterbunden werden. Dies ist bei manchen Grafikkarten notwendig, da diese meist nicht zwei überlagerte Screens auf dem Bildschirm darstellen können. Probieren sie dies eventuell aus, ob ihre Grafikkarte zwei Bildschirme gleichzeitig darstellen kann. Ist die Funktion "Farbfilter Splitscreen" deaktiviert, wird das Farbfiltermenü auf dem Hauptbildschirm dargestellt. Wählen sie "Grafik zeigen", um die Grafik am Bildschirm anzusehen.

Printer Check:

Mit Hilfe dieser Funktion kann die Abfrage der Parallelschnittstelle des Druckers vor dem Ausdruck abgeschaltet werden. Dies ist bei Netzwerkdruckern oder Schnittstellenkarten notwendig. Ist ihr Drucker an der Parallelschnittstelle ihres Amigas angeschlossen, sollten sie den Printer Check immer aktiv lassen.

Photo-CD:

Diese Funktion erlaubt die Konfiguration für das Erfassen und Anzeigen von Grafiken einer Photo-CD. Folgende Einstellungen sind darin möglich:

- * CD-Rom Laufwerk: Tragen sie hier den Namen ihres CD-Rom

Laufwerkes ein (z.B. "cd0", "cd1:" ...)

- * Größe : Mit dieser Funktion können sie die Größe der Grafik einstellen, wie sie beim Anzeigen auf dem Bildschirm dargestellt werden soll. Möglich sind:

192x128, 384x256 und 768x512 Pixel
- * OK : Benutzt die geänderten Einstellungen. Um diese dauerhaft in der Konfigurationsdatei zu speichern, verwenden sie die Funktion EINSTELLUNGEN/SPEICHERN.
- * Abbrechen : Beendet das Menü, ohne geänderte Einstellungen zu übernehmen.

1.8 01

PROGRAMM/DISPLAY =====

Diese Funktion ermöglicht die Ausgabe von Grafiken (Zeigen/Diashow) auf diversen Grafikkarten, falls die Farbtiefe mit dem vorhandenen Chipset nicht darstellbar ist. Es ist somit eine True-Colour Darstellung von 24BIT und JPEG-Grafiken möglich. Auch GIF-Grafiken werden in 256 Farben dargestellt, falls der Amiga kein AGA-Chipset besitzt.

Sollten Ihrer Grafikkarte spezielle Bildanzeigeprogramme für GIF, JPEG oder IFF beiliegen, so verwenden sie bitte diese mit Hilfe der Funktion "externe Bildanzeiger".

Folgende Einstellungen sind zur Zeit möglich:

- * AMIGA : Alle Grafiken werden mit dem Amiga dargestellt. Kann die Farbtiefe der Grafik nicht dargestellt werden, erfolgt eine qualitativ minderwertigere Ausgabe in HAM bzw. HAM8.
- * OPALVISION: Grafiken werden, sofern Sie mit dem Amiga nicht dargestellt werden können auf der OPALVISION Grafikkarte dargestellt. Besitzer eines Amigas mit AGA-Chipset müssen dabei jedoch unbedingt die Funktion MODUS ÜBERNEHMEN im Preferences Programm IControl deaktivieren, da es sonst zu Programmabstürzen kommen kann.
- * EGS: Die Grafiken werden, sofern Sie mit dem Amiga nicht dargestellt werden können auf einer EGS-fähigen Grafikkarte dargestellt. Hierzu muß jedoch ein EGS-Grafiksystem auf dem Amiga korrekt installiert sein.

Externe Bildanzeiger:

Mit Hilfe dieser Funktion können sie Bildanzeigeprogramme (Viewer) einbinden, die das Anzeigen von Grafiken (nicht bei der Diashow!) übernehmen. Sie haben somit sehr einfach die Möglichkeit, Grafiken in 24BIT auf ihrer Grafikkarte darzustellen. Außerdem arbeiten die Bildanzeigeprogramme, welche speziell für Grafikkarten zugeschnitten sind oft sehr schneller und effektiver, als die internen Anzeiger des Picture Managers.

Um externe Bildanzeiger (sog. Viewers) im Picture Manager benutzen zu können, müssen sie zuerst die gewünschten Programme (z.B. Showiff, Showgif und Showjpeg bei der Picasso) unbedingt in die Schublade "Viewers" des Picture Manager-Verzeichnisses kopieren. Außerdem muß sichergestellt sein, daß sich das Bildanzeigeprogramm über das CLI, mit dem Namen der Grafik als Übergabeparameter, starten läßt.

Nun starten sie den Picture Manager, und rufen die Funktion "Display/externe Bildanzeiger" auf.

Sie haben nun die Möglichkeit, für jedes Grafikformat ein externes Bildanzeigeprogramm zu definieren. Dazu gehen sie wie folgt vor:

- 1.) Klicken sie einmal im Listviewgadget "Grafikformat" auf das Fileformat (IFF, GIF etc.), welches eine neue Einstellung erhalten soll.
- 2.) Wählen sie mit der Maus im Listviewgadget "Anzeiger" den gewünschten externen Bildanzeiger (oder INTERN für internen Anzeiger) aus.
- 3.) Falls sie einen externen Bildanzeiger angewählt haben, erscheint im Texteingabefeld "Befehlszeile" der Name des Bildanzeigeprogrammes mit dem Zusatz FILE\$. FILE\$ ist ein Platzhalter, statt dessen beim Aufruf des Bildanzeigers der Name der Grafik eingesetzt wird. Nach FILE\$ können noch CLI-Optionen für den Bildanzeiger angegeben werden. Bei dem Programm SHOWIFF der Picasso könnte eine Befehlszeile wie folgt aussehen:

```
SHOWIFF FILE$ RESOLUTION=1024
```

Nach korrekter Eingabe der Befehlszeile muss die Eingabe unbedingt mit RETURN bestätigt werden!!

- 4.) Verfahren sie für die anderen Grafikformate äquivalent.

Die Funktionen im einzelnen:

- Speichern: Speichert die aktuellen Einstellungen ab. Diese sind damit nach jedem Programmstart verfügbar.
- Laden: Lädt die in der Konfigurationsdatei gespeicherten

Einstellungen.

- Benutzen: Benutzt die aktuellen Einstellungen, ohne diese abzuspeichern. Beim Verlassen des Programms gehen diese jedoch verloren.
- Auflisten: Listet die aktuellen Einstellungen der Bildanzeiger in einem Fenster auf.
- Abbrechen: Beendet die Funktion, ohne eventuell geänderte Einstellungen zu übernehmen.

1.9 02

PROGRAMM/FARBPALETTE

=====

Bei Farbkatalogen hat der Benutzer die Möglichkeit, eine eigene Farbpalette seinen eigenen Wünschen anzupassen und abzuspeichern. Dies ist im Menü EXTRAS/TOOLS/FARBFILTER möglich. Mit der Funktion FARBPALETTE kann zwischen der Defaultpalette und der eigenen USER-Palette gewechselt werden.

1.10 03

PROGRAMM/BILDSCHIRMMODUS

=====

- Auswählen

Es erscheint ein Screenmoderequester, mit dessen Hilfe man den aktuellen Bildschirmmodus (z.B. von DBLPAL nach NTSC) ändern kann. Bei dieser Funktion wird jedoch immer zur ersten Katalogseite zurückgeblättert, da sich die Anzahl der Thumbnails pro Seite je nach Screenmode ändern können!!! Sollte die Autostart-Funktion aktiv sein, wird der neugewählte Bildschirmmodus beim nächsten Programmstart automatisch verwendet.

Zu empfehlen sind folgende Screenmodes (lesen Sie hierzu auch das Kapitel Hinweise/Tips):

- PAL:HighRes Interlaced bzw. DBLPAL:HighRes flimmerfrei
- NTSC: HighRes Interlaced bzw. DBLNTSC:HighRes flimmerfrei
- EURO72:Productivity
- MULTISCAN:Productivity
- Bildschirmmodi von Grafikkarten (Picasso, Retina etc.)

- Autostart

Sollten Sie diese Funktion aktivieren (durch ein Häkchen markiert), wird der aktuelle Bildschirmmodus in die Datei AUTOSTART.PREFS des Programmverzeichnis geschrieben. Beim nächsten Programmstart

erscheint nun kein Screenmode-Requester, und das Programm startet automatisch in dem Modus, welcher in der AUTOSTART.PREFS-Datei gespeichert ist.

Wird die Autostart-Funktion wieder deaktiviert, erscheint beim nächsten Programmstart wieder der bekannte Screenmode-Requester, welcher dem Benutzer die freie Wahl des Bildschirmmodus erlaubt.

HINWEISE: Sollte Die Datei AUTOSTART.PREFS fehlerhafte oder
----- unsinnige Daten zum Screenmode enthalten, wird
das Programm u.U. nicht starten, da der Screen
auf Grund falscher Daten nicht geöffnet werden kann.

Es erscheint in solch einem Falle eine Fehlermeldung:

FEHLER 55: Bildschirm kann nicht geöffnet werden!
ERRORCODE: xxx

Löschen sie in solch einem Falle die Datei
AUTOSTART.PREFS im Programmverzeichnis. Sollte
das Programm nun gestartet werden, erscheint
wieder der Screenmoderquester um einen Bildschirm-
modus auszuwählen.

1.11 04

PROGRAMM/ÜBER
=====

Es erscheint ein Fenster, in welchem folgende Informationen angezeigt werden:

- Programmversion
- freier zusammenhängender CHIP-Memory
- freier zusammenhängender FAST-Memory
- freier Festplattenplatz in der Datenpartition
- vorhandener Prozessor
- Betriebssystemversion
- Chipset (AGA, ECS oder Original)
- Aktueller Bidschirmmodus (PAL:HIRES, PICASSO:800x600 etc.)
- Copyrightinformation

1.12 05

PROGRAMM/BEENDEN
=====

Beendet das Programm Picture Manager. Sollte die RAMDISK
beim "Beenden" aktiv sein, so wird der Katalog von dieser gelöscht.
Eventuelle Änderungen können dadurch verloren gehen. Wählen Sie
bei aktiver RAMDISK deshalb die Funktion RAMDISK --> KATALOG, falls

eventuelle Änderungen am Katalog in der RAMDISK gesichert werden sollen.

1.13 katalog

Das Pulldown-Menü <KATALOG>

Laden
Erweitern
Neu
Löschen
Umbenennen
Kopieren
Prüfen
Optimieren
Aktualisieren
Drucken

1.14 10

KATALOG/LADEN

=====

Nach Auswahl dieser Funktion erscheint ein Laderequester, welcher alle im Datenverzeichnis vorhandenen Kataloge auflistet. Die Buttons haben dabei folgende Funktion:

- Laden : Lädt den ausgewählten Katalog (alternativ kann ein Katalog auch durch Doppelklick auf den Katalognamen geladen werden!).
- Drucken : Gibt eine Liste der vorhandenen Kataloge auf einem Drucker aus.
- Anhängen : Hängt den ausgewählten Katalog an den Aktuellen an.
- Abbrechen: Beendet den Requester, ohne einen Katalog zu laden.

Hinweise:

- * Sollte kein AGA-Chipset (bzw. eine entsprechende Grafikkarte) vorhanden sein, können farbige Kataloge nicht geladen werden. Diese werden im Laderequester auch nicht angezeigt.
- * Um farbige Kataloge auf einer Grafikkarte benutzen zu können, muss beim Programmstart ein Bildschirmmodus der Grafikkarte ausgewählt werden. In der Regel ist hierfür OS3.0 oder höher erforderlich (siehe auch Kapitel "Grafikkarten").

* Die Funktion Anhängen ist nur möglich, falls

- 1.) Vor Aufruf der Funktion LADEN ein Katalog aktiv war
- 2.) Beide Kataloge vom gleichen TYP sind
- 3.) Beide Kataloge mind. 1 Eintrag besitzen

* Bei aktiver RAMDISK ist nur die Funktion ANHÄNGEN möglich.

1.15 11

KATALOG/ERWEITERN

=====

Diese Funktion erweitert den aktuellen Katalog um eine / mehrere Bitmap-Grafiken. Folgende Grafikformate werden katalogisiert:

- IFF (einschließlich EHB, HAM, HAM8) bis zu einer Farbtiefe von 8 BIT
- IFF-Animationen (Opt5, Opt7 und Opt8)
- IFF 24 BIT
- GIF 87a
- JPEG
- Kontaktabzugsdateien einer Photo-CD

Hinweis: Beim Katalogisieren mehrerer Grafiken aus dem sog. LOGFILE kann der Vorgang mit Hilfe des ABBRECHEN-Buttons beendet werden. Alle noch zu katalogisierenden Grafikfiles können dann später mit Hilfe der Funktion LOGFILE EINLESEN weiter katalogisiert werden. Während ein Grafikfile katalogisiert wird, zeigt ein Fenster Informationen (Größe, Anzahl der Farben etc.) über dieses an.

Während des Katalogisierens wird der Hauptbildschirm geschlossen. Dies spart kostbaren CHIP-Memory, der u.U. beim Laden der Grafiken dringend benötigt wird. Es erscheint dafür ein Info-Window, welches den Status der Katalogisieren-Funktion ausgibt.

Die Funktionen im einzelnen:

=====

ausgewählte Files:

Mit Hilfe eines Dateiauswahlrequesters, wählt man das File an, welches katalogisiert werden soll. Handelt es sich dabei um kein Grafikfile, kehrt das Programm zum Hauptscreen zurück.

ganzes Verzeichnis:

Mit Hilfe eines Pfadrequesters wählt man ein Verzeichnis aus,

welches nach Bitmapgrafiken durchsucht werden soll. Alle gefundenen Grafiken werden in einem sog. LOGFILE gespeichert. Das daraufhin erscheinende LOGFILE-Menü erlaubt dann die Katalogisierung aller gefundenen Grafiken. Die Funktionen des LOGFILE-Menüs sind weiter unten genau beschrieben.

Verzeichnis samt Unterverzeichnisse:

Diese Funktion entspricht der Funktion 'GANZES VERZEICHNIS' mit dem Unterschied, daß auch sämtliche Unterverzeichnisse des ausgewählten Verzeichnisses rekursiv nach Grafiken durchsucht werden. Mit dieser Funktion ist es somit möglich, ganze Festplattenpartitionen bzw. CD-ROMS nach Bitmapgrafiken zu untersuchen. Auch diese Funktion schreibt alle gefundenen Grafiken in ein sog. LOGFILE (--> das LOGFILE-MENÜ). Mit Hilfe des erscheinenden LOGFILE-Menüs können die Grafiken dann katalogisiert werden.

Inhalt des Logfiles einlesen:

Falls ein LOGFILE vorhanden ist, kann mit dieser Funktion der Inhalt des Logfiles eingelesen und die darin enthaltenen katalogisiert werden können.

Das Logfile-Menü:

=====

Das LOGFILE-Menü bietet einige nützliche Funktionen zur Katalogisierung der Grafiken. Diese sind im einzelnen:

- Katalogisieren: Katalogisiert alle im Logfile enthaltenen Grafiken.
- Aktualisieren : Entfernt alle Grafiken aus dem Logfile, welche im aktuellen Katalog schon vorhanden sind. Damit lassen sich doppelte Einträge sehr einfach vermeiden.
- Sortieren : Die Einträge im Logfile werden alphabetisch aufsteigend sortiert. Diese Funktion sollte immer vor dem Katalogisieren aufgerufen werden.
- Information : Zeigt Information über das ausgewählte Grafikfile an (Typ, Größe, Farbtiefe etc.)
- Entfernen : Entfernt die angeklickte Grafikdatei aus dem LOGFILE. Eine Sortierung des Logfiles nach dem Entfernen von Files ist ratsam.
- File löschen : Löscht das Logfile.
- Drucken : Gibt den Inhalt des Logfiles auf einem

Drucker aus.

- Zeigen : Zeigt die entsprechende Grafik an. Diese Funktion kann auch durch Doppelklick auf den entsprechenden Namen erfolgen.

Hinweis : mit dem Schließsymbol (oder der ESC-Taste) wird das
----- LOGFILEMENÜ beendet. Die Daten gehen jedoch nicht
verloren. Mit der Funktion LOGFILE EINLESEN kann
das Logfile jederzeit wieder eingelesen und der
Inhalt katalogisiert werden.

Kontaktabzug Photo-CD:

Diese Funktion liest Kontaktabzugsdateien einer Photo-CD ein.
Konfigurieren die das Programm vorher mit der Funktion
PROGRAMM/EINSTELLUNGEN/PHOTO-CD. Es erscheint ein
Auswahlfenster, mit dessen Hilfe sie durch Eingabe von
Start- und Endbild auch Teile eine Photo-CD erfassen können.

1.16 12

KATALOG/NEU

=====

Mit dieser Funktion kann ein neuer Katalog angelegt werden. In den
Texteingabefeldern wird ein Katalogname sowie optional eine Katalog-
beschreibung eingegeben. Die Eingabe ist unbedingt mit RETURN
zu bestätigen. Mit dem Cycle-Gadget wählt man einen Katalogtyp aus.

Folgende Katalogtypen/Thumbnailgrößen stehen zur Auswahl:

- Graustufen, Thumbnailgröße 120 x 96 Pixel
- Graustufen, Thumbnailgröße 144 x 112 Pixel
- Farbe , Thumbnailgröße 120 x 96 Pixel
- Farbe , Thumbnailgröße 144 x 112 Pixel

Der OK-Button legt den neuen Katalog an (falls nicht schon
vorhanden), der ABBRECHEN-Button beendet die Funktion, ohne
einen neuen Katalog anzulegen.

Hinweise:

- * farbige Kataloge sind nur mit AGA-CHIPSET oder
Grafikkarte möglich.
- * Der Katalogname muß den Dateinamenskonventionen des

AMIGA-DOS entsprechen (er darf kein ":" bzw. "/" enthalten).

- * Der Katalogname ist auf 20 Zeichen, die Katalogbeschreibung auf 40 Zeichen begrenzt.
- * Bei aktiver Ramdisk ist diese Funktion gesperrt.

1.17 13

KATALOG/LÖSCHEN

=====

Löscht den aktuellen Katalog von der Festplatte. Es werden alle Katalogfiles (.image, .index, .cat) unwiederruflich von der Festplatte gelöscht. Vor dem Löschen erfolgt jedoch eine Sicherheitsabfrage, ob der Katalog wirklich entfernt werden soll. Nachdem der Katalog gelöscht wurde, ist kein Katalog mehr aktiv. Es muß daher wieder ein Katalog geladen bzw. ein neuer angelegt werden.

Hinweis: Bei aktiver Ramdisk ist diese Funktion nicht möglich.

1.18 14

KATALOG/UMBENENNEN

=====

Mit dieser Funktion kann der Katalogname des aktuellen Kataloges geändert werden. Auch die Eingabe einer neuen Katalogbeschreibung ist möglich. Sollte jedoch ein Katalog mit dem neuen Namen schon existieren, ist ein Umbenennen nicht möglich.

Hinweis: Bei aktiver Ramdisk ist diese Funktion gesperrt.

1.19 15

KATALOG/KOPIEREN

=====

Diese Funktion kopiert den aktuellen Katalog. Es erscheint ein Menü, mit Hilfe dessen man einen Katalognamen sowie optional eine Katalogbeschreibung des neuen Kataloges angibt. Nach Anklicken des OK-Buttons wird ein Duplikat des aktuellen Kataloges erstellt.

Hinweis: Bei aktiver Ramdisk ist diese Funktion gesperrt.

1.20 16

KATALOG/PRÜFEN

=====

Diese Funktion prüft den Katalog auf diverse Kriterien. Nach Ausführen der Funktion erscheint ein Textanzeigemenü, welches Aufschluß über den Zustand des Kataloges gibt. Dieser Prüfbericht kann auch auf einem angeschlossenen Drucker ausgegeben werden.

* Datenintegrität der Katalogdateien

Normalerweise dürfen die Katalogdateien nicht weniger Datensätze enthalten, als der Katalog Einträge besitzt. Falls jedoch auf Grund von Festplattenfehlern etc. die .index- bzw. die .image-Datei weniger Datensätze enthält als der Katalog Einträge besitzt, versucht die Prüfen-Funktion, die Katalogdateien wieder zu restaurieren. Dabei können jedoch einige Einträge verloren gehen. In dem erscheinenden Prüfbericht wird eine Nachricht über den Zustand der Katalogdateien ausgegeben.

* zuviel belegter Speicherplatz im Datenpfad

Es wird geprüft, ob die Katalogdateien mehr Speicherplatz belegen, als anhand der Katalogeinträge benötigt wird. Siehe hierzu auch die Funktion OPTIMIEREN.

* doppelt vorhandene Einträge

Falls Grafiken doppelt katalogisiert wurden, werden diese im Prüfbericht angezeigt. Mit Hilfe der Funktion EINTRÄGE/SUCHEN können die doppelten Einträge gesucht und danach aus dem Katalog entfernt werden (--> siehe hierzu die Funktionen EINTRÄGE/SUCHEN und EINTRÄGE/GEFUNDENE...)

* geänderte Grafiken

Die Funktion überprüft, ob Grafiken nach dem Katalogisieren verändert worden sind. Werden solche Einträge gefunden, zeigt die Prüfliste die Einträge an. Mit Hilfe der Funktion AKTUALISIEREN besteht die Möglichkeit, diese Grafiken automatisch neu zu katalogisieren.

* das Vorhandensein aller katalogisierten Grafiken/Animationen

Es wird geprüft, ob alle katalogisierten Grafiken noch auf dem Datenträger vorhanden sind. Nicht mehr vorhandene Grafiken werden im Prüfbericht angezeigt. Mit Hilfe der Funktion AKTUALISIEREN können diese Einträge dann aus dem Katalog entfernt werden.

1.21 17

KATALOG/OPTIMIEREN

=====

Diese Funktion schreibt alle Datensätze des Kataloges in neuer bzw. optimierter Reihenfolge. Dabei erfolgt eine Optimierung des Kataloges (siehe auch Funktion PRÜFEN) in Bezug auf folgende Kriterien:

- * Zugriffsgeschwindigkeit auf die einzelnen Datensätze

Bei einer vorangegangenen Sortierung können die Zugriffszeiten auf die einzelnen Datensätze einen sehr langsamen Bildschirmaufbau bei der Darstellung der Piktogramme bewirken. Auch andere Funktionen, die auf die Datensätze zugreifen, können verlangsamt werden. Nach Ausführung der Funktion OPTIMIEREN liegen die Datensätze in aufsteigender und sortierter Reihenfolge in den Katalogdateien vor, entsprechend der aktuell eingestellten Sortierreihenfolge.

- * zuviel belegter Speicherplatz im Datenpfad

Da beim Löschen von Datensätzen der entsprechende Eintrag nur aus dem Inhaltsverzeichnis des Kataloges, nicht aber aus den Katalogdateien entfernt wird, sind die Daten physisch noch in den Katalogdateien vorhanden. So kann es vorkommen, daß die Katalogdateien auf der Festplatte mehr Speicherplatz belegen als benötigt wird (siehe Funktion PRÜFEN). Dieser Speicherplatz wird nach Ausführen der Funktion OPTIMIEREN wieder freigegeben.

1.22 18

KATALOG/AKTUALISIEREN

=====

Mit Hilfe dieser Funktion können folgende Veränderungen am aktuellen Katalog vorgenommen werden:

- * Entfernen von nicht mehr vorhandenen Grafiken

Sollten die Grafikfiles katalogisierter Grafiken nicht mehr auf dem Datenträger vorhanden sein, werden diese Einträge aus dem Katalog entfernt. Es ist jedoch zu beachten, daß auch das fehlen eines Datenträgers (nicht eingelegte CD-ROM, Diskette etc.)

diese Einträge entfernt. Dazu erscheint jedoch ein Requester, der in Form einer Sicherheitsabfrage eine Bestätigung zum Entfernen der Einträge verlangt.
(siehe auch Funktion PRÜFEN)

* Geänderte Grafiken neu katalogisieren

Sollten Grafiken nach dem Katalogisieren geändert worden sein, werden all diese Einträge automatisch neu katalogisiert.
(siehe auch Funktion PRÜFEN)

Hinweis: Sollten nicht mehr vorhandene Grafiken nach Ausführen der AKTUALISIEREN-Funktion aus dem Katalog entfernt worden sein, sollte die Funktion OPTIMIEREN angewandt werden, damit evtl. zuviel belegter Speicherplatz der Katalogdateien wieder freigegeben wird und die Zugriffszeiten auf die Datensätze bei einer eventuell aktivierten Sortierreihenfolge beschleunigt werden.

1.23 19

KATALOG/DRUCKEN

=====

Es wird der Katalog in grafischer Form mit den dazugehörigen Thumbnails auf einem grafikfähigen Drucker ausgegeben. Es erscheint ein Menü, mit Hilfe dessen auch Teile des Kataloges durch Angabe von Start- und Endseite ausgedruckt werden können. Beim Ausdruck werden immer, je nach Katalogtyp, 40 bzw. 24 Einträge pro Blatt ausgegeben.
Diese Form des Katalogausdruckes führt jedoch nur auf hochwertigen Druckern (Laserdrucker, Tintenstrahldrucker) zu guten Ergebnissen. Mit diversen erhältlichen Druckerutilities (wie z.B. Turbo Print) kann die Ausgabequalität noch erheblich verbessert werden.
Auf langsamen Druckern (Tintenstrahler etc.) kann jedoch einige Zeit vergehen, um mehrere Seiten auf einem Drucker auszugeben.

Hervorragende Ergebnisse wurden mit Lasedruckern erzielt.

1.24 eintrag

Das Pulldown-Menü <EINTRÄGE>

Sortieren
Suchen
Auflisten

Markierte
Gesuchte

1.25 20

EINTRÄGE/SORTIEREN
=====

Diese Funktion erlaubt eine aufsteigende Sortierung der Katalogeinträge in Bezug auf die verschiedensten Kriterien.

Folgende Sortierkriterien werden angeboten:

- * nach Bildname
- * nach Speicherpfad
- * nach Speicherpfad + Bildname
- * Dateigröße
- * Bildschirmmodus
- * Erstellungsdatum
- * Farbtiefe
- * Stichwort 1
- * Stichwort 2

Die Funktion keine Sortierung hebt jegliche Sortierung wieder auf. Der Zugriff auf die einzelnen Datensätze erfolgt wieder in der Reihenfolge, wie die Datensätze in den Katalogdazeilen vorliegen.

HINWEIS: Da sich die Zugriffszeiten auf die einzelnen Datensätze ----- nach einer Sortierung extrem verlangsamen können, sollte die Funktion OPTIMIEREN bei einer dauerhaft gewünschten Sortierung angewandt werden.

Sollte ein Sortierung angewählt sein, wird diese aktuelle Sortierung nach jeder Katalogveränderung (Löschen von Einträgen etc.) immer wieder neu durchgeführt. Dies geschieht so lange, bis der Katalog OPTIMIERT wird, oder die Sortierung wieder aufgehoben wird.

1.26 21

KATALOG/SUCHEN
=====

Mit Hilfe der folgenden Funktionen können bestimmte Einträge im Katalog gesucht und danach mit den Funktionen EINTRÄGE/GESUCHTE... manipuliert und weiterverarbeitet werden.

Der Bildname im Hauptbildschirm wird bei gefundenen Einträgen als

schwarze Schrift auf blauem Grund dargestellt. Sollte der Eintrag zusätzlich markiert sein, wird der Bildname als weiße Schrift auf schwarzem Grund dargestellt. So hat man auch beim Blättern im Katalog visuell die Kontrolle, ob Einträge gefunden oder markiert sind.

* Suchmuster -----

Dies ist die mächtigste Suchfunktion. Sie erlaubt die Definition beliebiger Suchmuster, von denen bis zu drei logisch miteinander verknüpft werden können. Bei der Definition eines Suchmusters geht man wie folgt vor:

Zuerst wählt man mit Hilfe des LISTVIEW-Gadgets den Bereich aus, nachdem gesucht werden soll (Bildname, Fartiefe, Grafiktyp etc.). Danach wird durch Anklicken des entsprechenden Buttons ein Vergleichsoperator ausgewählt. Nun kann man im Texteingabefeld "Suchtext" den zu suchenden Text eingeben. Dabei ist folgendes zu beachten:

-> Beim "=" Operator ist auch die Eingabe von sog. Wildcards bei der Suche möglich. Diese Wildcars (Beschreibung siehe weiter unten) werden jedoch nicht bei numerischen Eingaben (Dateigröße, Datum etc.) akzeptiert.

-> Bei Eingabe eines Datums ist folgendes Format einzuhalten: TT/MM/JJJJ

Nach erfolgreicher Eingabe des Suchtextes kann man entweder mit der Suche beginnen, oder mit einem der Verknüpfungsoperatoren eine weiteres Suchmuster hinzufügen. Bis zu drei Suchmuster können logisch miteinander verknüpft werden.

Wildcards: Die Suchtextteingabe beim "=" Operator ist auch
----- mit sogenannten Wildcards möglich. Dabei sind
folgende Möglichkeiten gegeben:

--> ?SUCHTEXT : Es werden alle Einträge gefunden,
die "SUCHTEXT" als Teilzeichenfolge
enthalten.

--> SUCHTEXT? : Es werden alle Einträge gefunden,
die mit "SUCHTEXT" beginnen.

Die Buttons im unteren Teil des Window haben folgende Funktionen:

SUCHEN: Sucht Einträge anhand eines zuvor definierten
 Suchmusters. Zuvor gefundene Einträge gehen
 durch eine neue Suche jedoch verloren!!!!
NEU : Löscht das eingegebene Suchmuster und erlaubt
 Neueingabe eines Suchmusters.
ABBRECHEN: Beendet das Menü, ohne eine Suche druchzuführen.

-> Beispiele einiger Suchmuster:

=====

```
a)          BILDNAME=FANTASY?
                                AND
          TIEFE=6
                                AND
          PFAD=WORK:?
                                AND
```

Sucht alle Grafiken, deren Name mit Fantasy beginnt und deren Farbtiefe 6 Bitplanes beträgt. Außerdem müssen die Grafiken auf der Festplatte WORK: gespeichert sein.

```

b)          TIEFE=4
                                AND
          FRAMES>1
                                AND
          GRAFIKTYP=IFF

```

Sucht alle IFF-Animationen mit einer Farbtiefe von 4 Bitplanes.

```
c)          GRAFIKTYP=GIF                      OR
          GRAFIKTYP=JPEG
```

Sucht alle Grafiken vom Typ GIF oder JPEG.

```
d)          BILDNAME>F
                                AND
          DATUM>10/05/1994
                                AND
          BREITE>=640
```

Sucht alle Grafiken, deren Name größer als F ist und deren Erstellungsdatum nach dem 10.5.94 liegt. Die Breite muß größer gleich 640 Pixel sein.

- * doppelte Einträge

Es werden alle doppelt katalogisierten Einträge im Katalog gesucht.

- * fehlende Grafiken

Es werden alle Einträge gesucht, deren Grafikfiles auf dem Datenträger nicht mehr vorhanden sind.

HINWEIS: Bei einer Suche gehen zuvor gefundene Einträge verloren!!!
=====

1.27 22

EINTRÄGE/AUFLISTEN =====

Listet alle Katalogeinträge in Tabellenform am Bildschirm auf. Diese können mit der DRUCKEN-Funktion auch auf einem Drucker ausgegeben werden.

Der Benutzer hat die Auswahl zwischen einzeiliger, zweizeiliger, dreizeiliger und vierzeiliger Textausgabe. Es erscheint hierzu ein Requester, mit Hilfe dessen man das Ausgabeformat bestimmen kann.

Folgende Grafikinformationen werden für jede katalogisierte Grafik angezeigt:

- * einzeilige Ausgabe : Dateiname, Grafiktyp (IFF, ANIM, GIF etc.)
 Breite und Höhe (in Pixel)
 Farbtiefe (Bitplanes)
- * zweizeilige Ausgabe: Dateiname, Speicherpfad, Grafiktyp
 Dateigröße in Bytes
 Breite und Höhe (in Pixel)
 Farbtiefe (Bitplanes)
- * dreizeilige Ausgabe: Dateiname, Speicherpfad, Grafiktyp
 Dateigröße in Bytes
 Breite und Höhe (in Pixel)
 Farbtiefe (Bitplanes)
 Bildschirmmodus (HIRES, LACED, HAM etc.)
 Erstellungsdatum und Zeit
- * vierzeilige Ausgabe: alle Informationen der dreizeiligen
 Ausgabe jedoch zusätzlich Stichwort 1
 und Stichwort 2.

1.28 23

EINTRÄGE/MARKIERTE =====

Diese Funktionen erlauben das Anzeigen und Weiterverarbeiten von markierten Einträgen. Die einzelnen Funktionen sind identisch mit denen der gefundenen Einträge.

Eine genaue Beschreibung ist im Kapitel EINTRÄGE/GESUCHTE zu finden.

1.29 24

EINTRÄGE/GESUCHTE

=====

Diese Funktionen erlauben das Anzeigen und Weiterverarbeiten zuvor gefundener Einträge. Es folgt eine Beschreibung der einzelnen Funktionen:

- * Anzeigen: Zeigt alle gefundenen Einträge in einem Window
----- an. Diese werden als kleine Tabelle in einem sog. LISTVIEW-Gadget angezeigt. Jeder Eintrag kann darin mit der Maus angeklickt werden, um sämtliche Grafikinformationen sowie das entsprechende Thumbnail am Bildschirm anzuzeigen. Folgende zusätzliche Funktionen stehen dabei zur Verfügung:
 - Zeigen: Zeigt die entsprechende Grafik am am Bildschirm an.
 - Entfernen: Entfernt den Eintrag aus der Menge der gefundenen Einträge.
 - Liste drucken: Druckt alle gefundenen Einträge als Tabelle (nur Bildname und Speicherpfad) auf einem Drucker aus.
 - Abbrechen: Schließt das Window und kehrt zum Hauptbildschirm zurück.
 - * Auflisten: Zeigt alle gefundenen Einträge als Tabellenform am
----- Bildschirm an. Die Tabelle kann auch auf einem Drucker ausgegeben werden. Der Benutzer hat die Auswahl zwischen verschiedenen Ausgabeformaten (siehe hierzu das Kapitel EINTRÄGE/AUFLISTEN).
 - * Entfernen: Entfernt alle gefundenen Einträge aus dem Katalog.

 - * Löschen: Entfernt alle gefundenen Einträge aus dem Katalog
----- und löscht zusätzlich die dazugehörigen Grafikfiles.

VORSICHT: ALLE GRAFIKFILES GEHEN DADURCH UNWIEDERBRINGLICH VERLOREN.
 - * Zurücksetzen: Die Menge aller gefundenen Grafiken wird zurückgesetzt,
----- d.h. es muß eine neue Suche gestartet werden, um bestimmte Einträge zu suchen.
 - * Umkehren: Der Zustand aller gefundenen Einträge wird umgekehrt.
-

- Einträge, die zuvor als gefunden deklarisiert waren, sind nun nicht gefunden und umgekehrt.
- * Diashow: Erzeugt eine Diashow aus allen gefundenen Grafiken.
----- Es erscheint ein Menü, in welchem die Art der Diashow (Pause zwischen den einzelnen Grafiken, Abspielreihenfolge etc.) definiert werden kann.
- * Exportieren: Exportiert alle gefundenen Einträge in einen neuen
----- Katalog. Es erscheint ein Menü zur Eingabe des Katalognamens sowie einer Beschreibung des neu zu generierenden Kataloges, in welchen die Einträge kopiert werden sollen.

1.30 extras

Das Pulldown-Menü <Extras>

Colorieren
Diashow
Screendump
Tools
IFF-Seiten
RAMDISK

1.31 30

EXTRAS/COLORIEREN
=====

Erlaubt die Wahl der Farbpalette bei einer Graustufendarstellung der Thumbnails. Man hat damit die Möglichkeit, die Piktogramme statt mit Graustufen auch in anderen Farbtönen darzustellen.

Hinweis:

- * Die einzelnen Farbpaletten können im Menü EINSTELLUNGEN/GRAUSTUFEN editiert, geändert und gespeichert werden.
- * Beim Programmstart wird die in der Konfigurationsdatei eingestellte Graustufenpalette geladen.
- * Die aktive Einfärbung ist durch ein Häkchen im Pull-Down-Menü markiert.
- * Mit Hilfe der Funktion EXTRAS/TOOLS/FARBFILTER kann die

aktuelle Graustufenpalette geändert (Kontrast, Helligkeit, Gamma etc.) und unter dem Namen 'USER2' abgespeichert werden.

- * Bei farbigen Katalogen ist diese Funktion gesperrt.

1.32 31

EXTRAS/DIASHOW

=====

Spielt alle katalogisierten Grafiken in Form einer Diashow ab. Es erscheint ein Menü, welches die Eingabe folgender Abspielparameter erlaubt:

- Wiederholungen: Mit diesem Schieberegler wird angegeben, wie oft alle Grafiken des Kataloges abgespielt werden sollen, bis die Diashow automatisch beendet wird. Eine Eingabe von 0 spielt die Diashow endlos ab.
- Pause: Definiert die Pause (in Sekunden), bis die nächste Grafik geladen wird.
- Reihenfolge: Die Grafiken des Kataloges können vorwärts, rückwärts oder in zufälliger Reihenfolge (RANDOM) abgespielt werden. Sollte RANDOM gewählt sein, wird die Diashow immer endlos abgespielt!!

Hinweis:

- * Sollte es sich bei der Grafik um eine Animation handeln, so wird diese einmal mit maximaler Geschwindigkeit abgespielt, bis das nächste Bild geladen wird.
- * Durch Drücken der linken Maustaste kann die Diashow vorzeitig abgebrochen werden. Es ist dabei jedoch zu beachten, daß die Maustaste so lange gedrückt gehalten wird, bis der Hauptbildschirm wieder zu sehen ist.

1.33 32

EXTRAS/SCREENDUMP

=====

Ermöglicht die Ausgabe des aktuellen Screens auf einen Drucker

oder das Abspeichern als IFF-Grafik. Somit kann eine Thumbnailseite schnell abgespeichert bzw. ausgedruckt werden.

IFF-Grafik: Abspeichern des aktuellen Screens als IFF-Grafik. Mit
----- Hilfe eines Filerequesters wird der Speicherpfad
sowie der Dateiname angegeben.

Drucker: Gibt den aktuellen Screen auf einem grafikfähigen Drucker
----- aus. Es erscheint ein Druckmenü, in dem man die Größe
des Ausdruckes (in cm) sowie einen evtl. Bildausschnitt
definieren kann (siehe hierzu auch POP UP-Menü/Drucken)

1.34 33

EXTRAS/TOOLS

=====

- Graustufen initialisieren

Mit Hilfe dieser Funktion können alle Graustufenpaletten (COLORIEREN) auf Ihren Ursprungszustand zurückgesetzt werden. Dies ist nützlich, falls man mit der Funktion KONFIGURIEREN/GRAUSTUFEN die Graustufen verändert hat, aber wieder den Originalzustand herstellen möchte. Mit der Funktion KONFIGURIEREN/GRAUSTUFEN geänderte Graustufenpaletten gehen dadurch jedoch verloren.

- Farbfilter

Es erscheint ein Menü, mit Hilfe dessen man die aktuellen Thumbnailfarben manipulieren kann. Es stehen Kontrast-, Gamma-, Helligkeits- sowie Rot-, Grün- und Blau- Änderungen zur Verfügung. Eine genauere Beschreibung der einzelnen Schieberegler finden Sie im Kapitel BILDBEARBEITUNG.

Die einzelnen Buttons haben dabei folgende Funktion:

Benutzen: Benutzt die geänderte Palette. Diese ist jedoch nur temporär vorhanden und geht beim Laden von Katalogen sowie beim Beenden des Programms verloren.

Default: Stellt die Farbpalette wieder her, welche vor Aufruf der Farbfilter-Funktion aktiv war.

Speichern: Speichert die aktuelle Farbpalette ab. Bei Graustufenkatalogen wird diese unter USER2 abgespeichert, bei farbigen Katalogen unter USER.
Mit den Funktionen COLORIEREN bzw. PROGRAMM/FARBPALETTE können diese Farbpaletten aktiviert werden.

Abbrechen: Beendet das Menü, ohne evtl. Änderungen zu übernehmen.

1.35 34

EXTRAS/IFF-SEITEN

=====

Diese Funktion speichert alle Einträge des Kataloges als IFF-Grafiken ab. Es werden, je nach Katalogtyp, 20 bzw. 12 Thumbnails pro IFF-Grafik gezeichnet. Es erscheint ein Pfadrequester, mit Hilfe dessen man den Speicherpfad der einzelnen IFF-Grafiken definiert. Diese werden dann mit folgendem Namen abgespeichert:

KATALOGNAMExxx.IFF (xxx ist laufende Nummerierung)

Nach Eingabe des Speicherpfades erscheint ein Menü, welches durch Eingabe von Start- und Endseite auch das Abspeichern von Teilen des Kataloges als IFF-Seiten erlaubt.

Hinweis: Diese Funktion überschreibt evtl. schon unter dem Namen
----- vorhandene Grafiken!!!!

1.36 35

EXTRAS/RAMDISK

=====

Ermöglicht das Auslagern des aktuellen Kataloges in die Ramdisk (genügend freier Hauptspeicher vorausgesetzt). Diese Funktion sollte vor allem bei größeren Katalogen (über 100 Einträge) oder langsamen Datenträgern (Kataloge auf CD-ROM) IMMER!!! angewendet werden, da fast alle Programmfunktionen (insbesondere Blättern, Sortieren, Optimieren, Aktualisieren etc.) viel viel schneller ausgeführt werden. Es ist dabei aber zu beachten, daß vorgenommene Änderungen am Katalog nur in der RAMDISK existieren, und der Katalog mit der Funktion RAMDISK --> KATALOG ins Datenverzeichnis zurückgespeichert werden muß, damit diese Änderungen auch im Datenverzeichnis dauerhaft gespeichert werden.

* KATALOG --> RAMDISK : Kopiert den aktuellen Katalog in die
RAMDISK (genügend Hauptspeicher muß

vorhanden sein).

- * LÖSCHEN: Löscht den aktuellen Katalog von der Ramdisk. Eventuelle Änderungen am Katalog in der Ramdisk gehen dabei verloren !!
- * RAMDISK --> KATALOG: Kopiert den Katalog von der Ramdisk ins Datenverzeichnis zurück. Der Katalog im Datenverzeichnis wird dabei überschrieben. Erst danach wird der Katalog von der Ramdisk gelöscht.

Benötigter Hauptspeicherbedarf: Pro Katalogeintrag wird folgender
----- Hauptspeicher benötigt:

--> Graustufen (klein/groß) : ca. 6/8 kB
--> Farbe (klein/größ) : ca. 12/16 kB

Hinweis:

Die Funktion KATALOG --> RAMDISK wird nur ausgeführt, wenn nach dem Kopieren des Kataloges in die RAMDISK noch ca. 250 kB CHIP und ca. 100 kB FAST-Memory frei bleiben.

1.37 blaettern

BLÄTTERN

=====

Die Pfeilbuttons im Hauptbildschirm erlauben wie folgt das Blättern im Katalog:

> : nächste Katalogseite
< : vorherige Katalogseite
>>> : letzte Katalogseite
<<< : erste Katalogseite

Im Texteingabefeld 'GEHE ZU' kann eine bestimmte Seitennummer eingegeben werden. Nach Bestätigung mit RETURN erscheint die gewünschte Katalogseite am Bildschirm.

Im Informationsmenü haben die Pfeilbuttons folgende Funktion:

> : nächster Eintrag

< : vorheriger Eintrag
>>> : nächste Seite
<<< : vorherige Seite

Lesen Sie hierzu auch das Hilfethema 'Tastatursteuerung'

1.38 popup

DAS POP-UP MENÜ

=====

Das Pop-Up Menü stellt bildspezifische Funktionen zur Verfügung. Diese beziehen sich immer auf das Piktogramm, auf welchem sich der Mauszeiger befindet.

Aktiviert wird das Pop-Up Menü, indem man den das entsprechende Thumbnail mit der linken Maustaste anklickt. Danach kann durch Anklicken des entsprechenden Buttons die jeweilige Funktion ausgeführt werden. Alternativ können die Funktionen des POP-UP Menüs auch direkt über die Funktionstasten aufgerufen werden (siehe hierzu das Kapitel Tastatursteuerung)

Durch Anklicken des Schließsymbols bzw. durch Druck auf die ESC-Taste beendet man das POP-UP Menü, ohne eine Funktion auszuführen.

Die Funktionen des POP-UP Menüs im einzelnen:

Zeigen
Entfernen
Löschen
Markieren
Information
Drucken
DPaint / PPaint / ADPro
Farbfilter

1.39 p1

Zeigen

Zeigt die dem Piktogramm entsprechende Grafik an. Übergroße Grafiken können mit der Maus gescrollt werden (Autoscroll). Eine Druck auf die linke Maustaste oder auf die ESC-Taste beendet die Funktion.

Sollte es sich bei der Grafik um eine IFF-Animation handeln, so erscheint ein Menü, in dem der Benutzer die Abspielgeschwindig-

keit (Bilder/sek) sowie die Anzahl der Wiederholungen (Loops) eingeben kann (Wiederholungen=0 --> endlos abspielen). Desweiteren wird versucht, die Animation direkt von der Festplatte abzuspielen, falls nicht genügend Hauptspeicher vorhanden ist, um die ganze Animation zu laden.

Falls sie externe Bildanzeiger (Viewer) definiert haben, wird die Grafik mit Hilfe dieser Programme angezeigt. Autoscroll /ESC-Taste werden u.U. von solchem Viewern nicht unterstützt.

1.40 p2

Entfernen

Entfernt den entsprechenden Eintrag aus dem Katalog.

1.41 p3

Löschen

Entfernt den entsprechenden Eintrag aus dem Katalog und löscht zusätzlich die dazugehörige Grafik auf der Festplatte (ACHTUNG: Die Originalgrafik wird dadurch unwiederbringlich von der Festplatte gelöscht).

1.42 p4

Markieren

Markiert den entsprechenden Eintrag.
Der Bildname markierter Einträge wird bei den Thumbnails in weißer Schrift auf blauem Grund dargestellt. Sollte der Eintrag zusätzlich gefunden sein (SUCHEN...), wird der Bildname als weiße Schrift auf schwarzem Grund dargestellt. Ein erneutes Markieren des Eintrages hebt die Markierung eines Eintrages wieder auf. Markierte Einträge können im Menü EINTRÄGE/MARKIERTE angezeigt, manipuliert bzw. weiter bearbeitet werden.

1.43 p5

Information

Es erscheint ein Menü, welches Informationen wie Speicherpfad, Grösse, Bildschirmmodus, Erstellungsdatum, Farbtiefe etc. zur entsprechenden Grafik anzeigt. Ausserdem können zu jeder Grafik zwei Stichworte sowie eine Bildbeschreibung eingegeben werden. Dabei ist jedoch zu beachten, daß die Eingabe unbedingt mit RETURN bestätigt wird!!!

Die Buttons Zeigen, Markieren etc. entsprechen den gleichnamigen Funktionen des POP-UP Menüs.

Mit den Pfeilbuttons kann ein Eintrag bzw. eine Seite vor und zurück geblättert werden.

1.44 p6

Drucken

Druckt die entsprechende Grafik auf einem angeschlossenen Drucker aus.

--> TurboPrint professional 3.x installiert

=====

TP-DM

Diese Funktion startet den Druckmanager von TurboPrint professional 3.0. Es erscheint ein Dateiauswahlfenster, in welchem aber schon der Name der gewählten Grafik eingetragen ist. Sie müssen nur noch mit OK bestätigen! Auch der Bildschirmmodus von Picture Manager wird beim Anzeigen der gerasterten Grafik übernommen.

Sollten Sie in Besitz des Programmes TurboPrint Pro 3.x sein, sollten Sie nur diese Funktion benutzen, da durch den Direktdruck keine Farbreduktion / Auslösungsreduktion nötig ist. Zur Bedienung des Druckmanagers lesen Sie bitte die Benutzeranleitung von TurboPrint Pro 3.x. Jedoch ist der Druck von Animationen und JPEG-Grafiken nicht möglich.

Nach Ausdrucken der Grafik, müssen Sie jedoch den Druckmanager wieder schließen, um mit dem Picture Manager weiterarbeiten zu können.

--> TurboPrint professional 3.0 nicht vorhanden

=====

Als Druckertreiber wird die Preference-Einstellung der Workbench benutzt. Es erscheint ein Menü, in dem folgende Einstellungen vorgenommen werden können:

* Größe des Audrucks in cm (bei Eingabe eines Wertes

wird der andere entsprechend des Höhen/Breitenverhältnisses der Grafik mitgeändert, so daß diese nicht verzerrt wird).

* Position des Ausdrucks (zentriert oder links)

* Auswahl des zu druckenden Bildbereiches. Es wird eine BOX um die verkleinerte Grafik gezeichnet, so daß man auch eine visuelle Kontrolle über den zu druckenden Bereich hat. Folgende Werte können eingegeben werden:

x Offset: x-Koordinate des Startpunktes (in Pixel)
y Offset: y-Koordinate der Startpunktes (in Pixel)
Breite : Breite des zu druckenden Bereiches (in Pixel)
Höhe : Höhe des zu druckenden Bereiches (in Pixel)

Hinweis: Die Eingabe in den Feldern muß unbedingt mit RETURN bestätigt werden.

1.45 p7

- DPaint IV

Diese Funktion stellt Picture Manager in den Hintergrund, startet DPaintIV und lädt die entsprechende Grafik in DPaint ein. Es ist zu beachten, daß DPaint keine GIF- und JPEG-Grafiken einladen kann.

- Personal Paint

Stellt das Programm in den Hintergrund und lädt die entsprechende Grafik in PPaint ein. Es ist zu beachten, daß Personal Paint u.U. keine JPEG-Grafiken einladen kann, falls der Datatype nicht installiert ist.

Hinweise zu DPaintIV, PPAINT:

* Es ist noch darauf hinzuweisen, daß genügend Hauptspeicher vorhanden sein muß, um diese Funktion auszuführen. Dieser beträgt ca. 400kB/550kB FAST-Memory für DPaint/PPaint sowie zusätzlich der für die Grafik benötigte CHIP-Memory.

* Im Menü Programm/Einstellungen wird Picture Manager mitgeteilt, in welchem Pfad und unter welchem Namen das Programm DPaint/PPaint gefunden bzw. gestartet werden kann.

- ADPro

Stellt das Programm in den Hintergrund und startet ADPro. Die entsprechende Grafik wird direkt in Art Department professional eingeladen. Hierfür muß aber unbedingt das Systemprogramm REXXMAST (SYS:SYSTEM/) gestartet sein. Für Animationen ist diese Funktion jedoch nicht geeignet. Lesen Sie bitte auch die Hinweise

zu DPaint / PPaint. Diese gelten auch für die ADPro-Funktion!

1.46 p8

Farbfilter

Es erscheint ein Menü, in welchem diverse Farbverfremdungsfunktionen zur Verfügung stehen. Übergroße Grafiken können mit der Maus gescrollt werden (zuvor die Grafik anklicken). Eine genaue Beschreibung der einzelnen Funktionen finden Sie im Kapitel <Bildbearbeitung>.

Hinweis: Die Farbfilterfunktionen stehen im Moment nur für IFF-Grafiken (außer HAM) zur Verfügung.

1.47 bild

BILDBEARBEITUNG

=====

Mit Hilfe der Funktion FARBFILTER im POPUP-Menü wird die Bildbearbeitung gestartet. Im oberen Teil des Bildschirms ist die entsprechende Grafik sichtbar, im unteren Drittel stehen die Funktionen zur Farbmanipulation zur Verfügung. Durch Anklicken der Grafik kann der sichtbare Bereich durch Mausbewegungen verschoben werden, falls es sich um eine übergroße Grafik handelt (Autoscroll). Im Moment steht die Bildbearbeitung jedoch nur für IFF-Grafiken bis max. 256 Farben zur Verfügung.

Dadurch, daß die Grafik gleichzeitig mit dem Bildbearbeitungsmenü am Bildschirm sichtbar ist, sind alle Veränderungen sofort sichtbar. Man hat somit eine sofortige visuelle Kontrolle über die vorgenommenen Veränderungen.

Die gleichzeitige Darstellung von Grafik und Menü kann jedoch mit der Funktion EINSTELLUNGEN/SPLITSCREEN deaktiviert werden. Dies ist bei einigen Grafikkarten notwendig.

Alle angebotenen Funktionen können auch beliebig miteinander kombiniert werden, so daß eine fast unendliche Anzahl an Farbmanipulationen/Effekten möglich ist.

Die Funktionen im einzelnen:

- Helligkeit: Erlaubt die Änderung der Helligkeit. Ein negativer Wert verringert die Helligkeit, während ein positiver Wert diese erhöht. Sollte die "P"-Funktion

- zusätzlich aktiviert worden sein, wird keine lineare, sondern eine prozentuelle Helligkeitsänderung vorgenommen. Dies bedeutet, daß hohe R/G/B-Werte einer Farbe stärker angehoben werden als niedrige Werte.
Ein R/G/B-Wert von 0 wird nicht geändert.
Es ist darauf hinzuweisen, daß durch eine Veränderung der Helligkeit Bilddaten verloren gehen können.
- Kontrast:
----- Erlaubt Kontraständerungen an der Grafik. Negative Werte verringern den Kontrast, während positive Werte den Kontrast verstärken. Es ist zu beachten, daß eine Kontraständerung meist ein Verlust an Bilddetails (-->Helligkeit) mit sich führt.
 - Gamma:
----- Die Gammafunktion dient dazu, ein Bild aufzuhellen, ohne Details zu verlieren.
Mit Hilfe der Gammafunktion lassen sich Grafiken aufhellen, ohne daß Bildinformationen verloren gehen. Die Gammafunktion beeinflusst jedoch auch den Kontrast einer Grafik. Im dunklen Bereich der Grafik wird der Kontrast erhöht, während er im helleren Bereich verringert wird.
Im allgemeinen kann man jedoch sagen, daß eine Gammakorrektur meist zu einer Verbesserung der Grafik führt. Sie wird oft farbenfroher und detailreicher als die Originalgrafik.
 - Rot/Grün/Blau:
----- Erlaubt die Änderung der Rot-/Grün- und Blauanteile der Grafik. Diese werden linear angehoben bzw. verringert.
Sollte die "P"-Funktion aktiviert sein, werden diese nicht linear, sondern prozentuell angehoben bzw. verringert (-->Helligkeit).
 - Effektbox:
----- Erlaubt eine Vielzahl von Solarisations- und Farbverfremdungsmöglichkeiten. Die Wirkungsweise ist schwer zu beschreiben, deshalb: einfach mal ausprobieren und staunen (Es sei soviel dazu gesagt, daß es sich um geschickte Kombination von Logarithmus und Exponentialfunktionen handelt). In Kombination mit den oben beschriebenen Funktionen ist fast jede erdenkliche Möglichkeit zur Farbverfremdung gegeben.
 - Solarisation:
----- Erzeugt diverse Solatisationseffekte.
 - Graustufen:
----- Konvertiert die aktuelle Grafik zu einer Graustufengrafik.
 - Negativ:
----- Invertiert alle Farben der Grafik.
 - PRE / POST: Legt die Reihenfolge der Funktionen GRAUSTUFEN und
-

----- NEGATIV fest. "PRE" bedeutet, daß die beiden Funktionen vor der Berechnung der anderen Funktionen durchgeführt wird. "POST" berechnet erst eventuelle Farbveränderungen (Kontrast, Effektbox etc.) und führt dann die Konvertierung zu Graustufen bzw. die Invertierung durch. Es ist dabei zu beachten, daß bei aktiviertem "POST" eine Erhöhung z.B. der RGB-Anteile genau den negativen Effekt, nämlich eine Verringerung bewirkt.

=====

Die Buttons im unteren Teil des Menüs haben dabei folgende Funktion:

- * GRAFIK ZEIGEN: Zeigt die Grafik vollständig am Bildschirm an. Der Ausschnitt übergroßer Grafiken kann durch Mausbewegungen gescrollt werden. Durch Druck auf die linke Maustaste kehrt man zum Bildbearbeitungsmenü zurück.
- * DEFAULT: Stellt die Originalgrafik wieder her.
- * SPEICHERN: Speichert die geänderte Grafik als IFF-Grafik auf einem Speichermedium ab. Mit Hilfe eines Filerequesters kann der Speicherpfad sowie der Dateiname angegeben werden.
- * DRUCKEN: Druckt die geänderte Grafik auf einem grafikfähigen Drucker aus. Man hat somit eine einfache Möglichkeit, den Kontrast oder die Helligkeit eines Ausdruckes zu verändern, ohne die Originalgrafik manipulieren zu müssen.
- * ABBRECHEN: Beendet die Bildbearbeitung und kehrt zum Hauptbildschirm zurück.

HINWEIS: Sollte der Amiga kein AGA-Chipset besitzen, sind die Farbverfremdungsmöglichkeiten leicht eingeschränkt, da nur eine begrenzte Farbpalette von 4096 Farben zur Verfügung steht.

1.48 tastatur

TASTATURSTEUERUNG
=====

Die meisten Funktionen von Picture Manager können

auch über die Tastatur erreicht werden. Bei Buttons wird die der Funktion zugeordnete Taste unterstrichen dargestellt (aber, nicht alle Buttons können über die Tastatur erreicht werden).

ESC-Taste: Mit der ESC-Taste kann jedes Fenster, welches ein
----- Schließsymbol aufweist geschlossen werden. Dies
entspricht auch meist dem Abbrechen-Button (eine
Ausnahme bilden hierbei jedoch die Filerequester).
Desweiteren können Funktionen wie Drucken,
Erweitern etc. durch die ESC-Taste vorzeitig abgebrochen
werden (entspricht auch hier dem Abbrechen-Button).

Cursor-Tasten: : Die Cursortasten erlauben das Blättern im
----- Katalog wie folgt:

Curs. rechts: nächste Seite
Curs. links : vorherige Seite
Curs. hoch : letzte Seite
Curs. runter: erste Seite

im Informationsmenü erlauben die Cursor-
tasten das Blättern um einen Eintrag bzw.
um eine Seite vor und zurück.

Zifferntasten 0 bis 9: Mit diesen Tasten kann im Hauptbildschirm
----- direkt zu den Katalogseiten 1 bis 10
gesprungen werden.

Funktionstasten : Mit Hilfe der Funktionstasten können die
----- bildspezifischen Funktionen des POP-UP-Menüs
direkt aufgerufen werden, falls sich der
Mauszeiger während des Tastendrucks auf
auf einem Thumbnail befindet. Die Belegung
der F-Keys im einzelnen:

F1 : ZEIGEN
F2 : ENTFERNEN
F3 : LÖSCHEN
F4 : MARKIEREN
F5 : INFORMATION
F6 : DRUCKEN
F7 : DPAINTEIV
F8 : PPAINT
F9 : ADPro
F10: FARBFILTER

Funktionen der Pull-Down-Menüs:

Einige Funktionen der Pulldown-Menüs sind auch über die Tastatur erreichbar. Datei ist die rechte Amiga-Taste zusammen mit der entsprechenden Taste zu betätigen.

rechte Amiga + I : Programm/Über
rechte Amiga + E : Programm/Ende

rechte Amiga + L : Katalog/Laden
rechte Amiga + Y : Katalog/Erweitern/Ausgewählte Files
rechte Amiga + X : Katalog/Erweitern/ganzes Verzeichnis
rechte Amiga + C : Katalog/Erweitern/Verzeichnis samt Unterverz.
rechte Amiga + V : Katalog/Erweitern/Logfile einlesen
rechte Amiga + N : Katalog/Neu
rechte Amiga + S : Katalog/Löschen
rechte Amiga + U : Katalog/Umbenennen
rechte Amiga + K : Katalog/Kopieren
rechte Amiga + P : Katalog/Prüfen
rechte Amiga + O : Katalog/Optimieren
rechte Amiga + D : Katalog Drucken
rechte Amiga + A : Katalog/Aktualisieren

rechte Amiga + M : Einträge/Suchen/Suchmuster
rechte Amiga + J : Einträge/Suchen/fehlende Grafiken
rechte Amiga + B : Einträge/Suchen/doppelte Einträge
rechte Amiga + T : Einträge/Auflisten

rechte Amiga + 0-9 : Extras/Colorieren
rechte Amiga + F : Extras/IFF-Seiten
rechte Amiga + H : Extras/Tools/Farbfilter
rechte Amiga + R : Extras/Ramdisk/Katalog --> Ramdisk
rechte Amiga + Z : Extras/Ramdisk/Löschen
rechte Amiga + G : Extras/Ramdisk/Ramdisk --> Katalog

1.49 tips

HINWEISE, TIPS und TECHNISCHE PROGRAMMINFORMATIONEN

=====

Tips
wichtige Hinweise
Technische Programminformationen
Benötigter Hauptspeicher
Programmbeschränkungen

1.50 t1

TIPS:

- * Verwenden Sie so oft wie möglich die RAMDISK-Funktion. Fast alle Funktionen werden dadurch bedeutend schneller ausgeführt. Die RAMDISK-Funktion sollte vor allem dann angewendet werden, falls sich die Kataloge auf relativ langsamen Medien (CD-ROM!!!) befinden.
- * Sollten Sie den Katalog sortiert haben, und diese Sortierung dauerhaft wünschen, sollten Sie die OPTIMIEREN-Funktion verwenden, um die Zugriffszeiten auf die einzelnen Datensätze zu beschleunigen.
- * Zu große Kataloge reduzieren die Übersichtlichkeit sowie die Zugriffsgeschwindigkeiten auf die einzelnen Datensätze. Erfahrungswerte zeigen, daß man ca. 250 Einträge pro Katalog nicht überschreiten sollte. Dies hängt jedoch auch von der Geschwindigkeit der Festplatte sowie von der Größe der xxx.image Datei ab. Bei Graustufenkatalogen kann man die Anzahl der Einträge auch auf ca. 300-500 erhöhen.
- * Besitzer von Amigas mit AGA-Chipset sollten, wenn möglich, das Programm in DBLPAL starten und mit Hilfe des Preferences Programms ICONTROL die Funktion "Modus übernehmen" einstellen. So wird verhindert, daß beim Anzeigen von Grafiken (die meist im PAL-Modus gezeigt werden, durch die Funktion Modus Übernehmen im Preferences-Programm IControl dann in DBLPAL) die Bildwiederholfrequenzen nicht geändert werden und somit der Monitor nicht unnötig belastet wird.
- * Besitzen sie eine Grafikkarte, so benutzen sie am besten die hochauflösenden Grafikkartenmodi mit entsprechend höheren Bildwiederholfrequenzen. Auch sparen sie damit kostbaren CHIP-Memory, da der Hauptbildschirm dann meist keinen CHIP-Memory benötigt (sondern den Speicher der Grafikkarte verwendet).
- * Besitzer von Wechselplattenlaufwerken sollten Ihre Katalogdateien auf die Wechselplatte legen (Datenpfad entsprechend ändern!). Dadurch werden unnötige Daten auf der normalerweise schnelleren internen Festplatte vermieden. Die Geschwindigkeit von Wechselplattenlaufwerken reicht für den Datenzugriff völlig aus.
- * Grafikkartenbesitzer sollten von der Möglichkeit, externe Bildanzeigeprogramme einzubinden, Gebrauch machen!

1.51 t2

HINWEISE:

- * Werden externe Programme von Picture Manager aus gestartet (DPaint, PPaint, ADPro und Turbo Print Druckmanager), ist jegliche Eingabe im Programm Picture Manager blockiert, und zwar solange, bis das entsprechende Programm beendet wird!!!

- * Starten Sie das Programm nie mehrmals! Dies bewirkt Kollisionen, im schlimmsten Falle sogar Programmabstürze.
- * Beim Anzeigen und Katalogisieren von Grafiken wird der hierfür benötigte CHIP-Memory als zusammenhängender Block im Hauptspeicher benötigt. Sollte der Hauptspeicher zu stark fragmentiert sein, kann es vorkommen, daß zwar insgesamt genug CHIP-Memory vorhanden ist, dieser aber nicht mehr als ganzer Block vorliegt (-->PROGRAMM/INFORMATION). In solchen Fällen ist evtl. ein Neustart des Systems notwendig. Meistens hilft es jedoch auch, das Programm zu verlassen, einige Sekunden zu warten und danach das Programm wieder neu zu starten.

1.52 t3

TECHNISCHE PROGRAMMINFORMATIONEN

Aufbau der Katalogdateien:

Ein Katalog setzt sich aus folgenden Files zusammen, welche im gewählten Datenpfad zu finden sind:

name.CAT : Diese Datei enthält globale Kataloginformationen wie z.B Anzahl der Einträge, Typ etc..

name.INDEX : Die Datei enthält sämtlich Informationen (Größe, Speicherpfad, Bildschirmmodus, Stichworte etc.) zu jeder katalogisierten Grafik.

name.IMAGE : Diese Datei enthält die Thumbnails zu jeder erfaßten Grafik.

Sobald eines dieser Files gelöscht oder manipuliert wird, ist der Katalog wahrscheinlich unbrauchbar!!

Speicherbedarf der Katalogdateien:

Besonders bei großen Katalogen wird doch einiges an Speicherplatz auf der Festplatte für die Katalogdateien benötigt. Der benötigte Speicherplatz ist jedoch von dem Katalogtyp abhängig. Es folgt eine Tabelle, welche den benötigten Speicherbedarf pro Katalogeintrag angibt.

120x96	grau	: 6 kB	120x96	farbe	: 12 kB
144x112	grau	: 8 kB	144x112	farbe	: 16 kB

Beispiel:

Für einen Katalog mit 400 Einträgen (120x96 grau) würden also

ca. 2.4 MB Plattenplatz benötigt. Für eine ganze CD-ROM mit 2000 Grafiken (120x96 grau) wären es schon 12 MB. Ein Farbkatalog würde den benötigten Speicherbedarf verdoppeln.

1.53 t4

Benötigter Hauptspeicher:

Um einen reibungslosen Programmablauf zu gewährleisten, sollten vor Programmstart mind. 700 kB FAST-RAM sowie ca. 260 kB CHIP-RAM zur Verfügung stehen. Wird mit Farbkatalogen gearbeitet, erhöht sich der benötigte CHIP-Memory auf ca. 520 kB. Das Anzeigen und Katalogisieren besonders großer Grafiken, sowie das Starten externer Programme benötigt entsprechend zusätzlichen Speicher (eine Grafik mit 1024x768 Pixel und 256 Farben benötigt zum Beispiel ca. 750 kB Chip-Memory, der vor allem auch als ein Stück vorliegen muß). Die Funktion Programm/Information gibt Aufschluß über den momentan freien Hauptspeicher.

Hinweis:

Der oben angegebene benötigte Hauptspeicher ist jedoch als nötige Untergrenze anzusehen!

Grafikkarten reduzieren eventuell den benötigten CHIP-Memory.

1.54 t5

Programmbeschränkungen:

- * Der Katalogname ist auf 20 Zeichen, die optionale Katalogbeschreibung ist auf 40 Zeichen beschränkt.
 - * Die beiden Stichworte sind je auf 20 Zeichen begrenzt, die Bildbeschreibung ist auf 40 Zeichen begrenzt.
 - * Der Katalogname muß den Dateinamenskonventionen des Amiga-Dos genügen (darf z.B. kein "/" oder ":" enthalten).
 - * Die Anzahl der Einträge pro Katalog ist auf 999 beschränkt.
 - * Damit eine Grafik katalogisiert werden kann, darf der Speicherpfad nicht länger als 100 Zeichen sein.
 - * Während des Programmlaufes führt das Programm keine Schreibaktivitäten mehr durch, wenn dadurch der freie Speicherplatz im Programmverzeichnis bzw. im Datenpfad auf unter 300kB sinkt. Achten Sie darauf, daß mind. ca. 1 MB freier Plattenspeicher im Programmverzeichnis sowie im Datenpfad immer vorhanden sind.
-

- * Die Auflösung der zu katalogisierenden Grafiken ist nur vom vorhandenen Chip-Memory abhängig. Da jedoch max. 2 MB CHIP-Memory vorhanden sein können, beschränkt sich die Grafikgröße auf ca. 1500x1000 Pixel (256 Farben) bei 2 MB CHIP-Memory. Bei 1 MB Chip-Memory reduziert sich entsprechend die Auflösung bzw. die Farbtiefe. Farbkataloge reduzieren den freien Chip-Memory stärker als Graustufenkataloge. Verwenden Sie deshalb bei sehr großen Grafiken Graustufenkataloge.

1.55 grafikarten

HINWEISE FÜR GRAFIKKARTEN

=====

Picture Manager ist in der Lage, Farbkataloge auch ohne AGA-Chipset auf diversen Grafikkarten darzustellen. Die Grafikkarte muss hierfür Amiga Bildschirme in 256-Farben systemkonform über eine Monitordatei zur Verfügung stellen. In der Regel ist Kickstart 3.0 oder höher dafür notwendig. Falls sie nur den Hauptbildschirm des Picture Managers auf einer Grafikkarte darstellen wollen, genügt es, bei Programmstart einen Bildschirmmodus der Grafikkarte anzuwählen. Die Anzahl der Thumbnails passt sich automatisch der Bildschirmgröße an (z.B. 30 Thumbnails bei 800x600 statt 20).

Um weitere Funktionen des Picture Managers auf einer Grafikkarte zu benutzen (Grafik zeigen, Farbfilter, Grafik drucken etc.), müssen noch einige Dinge eingestellt werden.

1.) Zuerst sollten sie den Picture Manager wie folgt konfigurieren:

- Um Grafiken beim Anzeigen auf ihrer Grafikkarte darstellen zu können, benutzen sie bitte die Bildanzeigeprogramme, die ihrer Grafikkarte beiliegen. Im Picture Manager haben sie die Möglichkeit, die Grafiken auch mit Hilfe externer Bildanzeiger (sog. Viewer) darstellen zu lassen (siehe Funktion Programm/Display/Bildanzeiger).
- Deaktivieren sie eventuell die Funktion Farbfilter-Splitscreen (siehe hierzu Kapitel Programm/Einstellungen)

2.) Nun sollten sie noch die Screenpromotionsoftware ihrer Grafikkarte entsprechend konfigurieren (Change Screen bei Picasso, Retina Emu bei der Retina u.s.w). Die folgende Tabelle gibt Auskunft darüber, welche Bildschirme vom Picture Manager geöffnet werden und ob eine Umleitung (Promotion) dieser Screens nötig oder möglich ist.

Bildschirmname	Funktion	Umleiten		
		Picasso	Retina	Spektrum
Picture Manager	Hauptscreen	nein	autom.	nein
PM1	Grafik zeigen	möglich	(1)	nein
PM2	Grafik drucken	ja	(1)	nein
PM3	Farbfilter Menü	möglich	autom.	möglich

PM4	Bildbearbeitung Grafik	möglich	(1)	nein
PM5	Hintergrund bei Diashow	möglich	autom.	nein
PM6	Katalog drucken	ja	(1)	nein
PM7	Infobildschirm beim Katalogisieren	nein	autom.	nein
VT105	Anzeigen und Katalogisieren von Grafiken	nein	(1)	nein
VT	Abspielen von Animationen	nein	autom.	nein

Hinweise:

* PICASSO:

Bei Bildschirmen, die auf einen Picassomodus umgeleitet werden,
sollte der Umkopiermodus aktiviert werden !!! (PM2 und PM6)

* RETINA:

Die Retina Software leitet immer alle Bildschirme um. Bei Bildschirmen
mit der Fussnote (1), muss im Programm Retina Emu (in der
Schublade Retina System) zusätzlich der Umkopiermodus aktiviert
werden (Screen Einstellungen/Refresh-Modus --> ständig).

* SPEKTRUM

Auf der Spektrum sollte kein Bildschirm umgeleitet werden !!!