

**ArtStudio**

COLLABORATORS

	TITLE : ArtStudio		
ACTION	NAME	DATE	SIGNATURE
WRITTEN BY		July 19, 2024	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

# Contents

<b>1</b>	<b>ArtStudio</b>	<b>1</b>
1.1	ArtStudio Professional	1
1.2	Willkommen bei ArtStudio	2
1.3	Was kann ArtStudio alles	3
1.4	Bildschirmfotos	7
1.5	Systemvoraussetzungen	7
1.6	Installieren von ArtStudio	8
1.7	Einführung in ArtStudio	9
1.8	Oberflächen Beschreibung	15
1.9	Katalog Informationen	16
1.10	Das Bilder Fenster	17
1.11	Bild Informationen	19
1.12	Text Informationen	20
1.13	Information über Grafik drucken	21
1.14	Einstellungs Fenster	21
1.15	Programm Einstellungen	22
1.16	Bild Einstellungen	24
1.17	Externe Anzeigeprogramme	25
1.18	JPEG Einstellung	25
1.19	Erstellen von WEBSeiten	25
1.20	Verschiedenes	29
1.21	Externe Programme	30
1.22	Kategorie wählen	31
1.23	Kategorien bearbeiten	31
1.24	Hauptfenster	33
1.25	Werkzeuge	34
1.26	Bildbearbeitung	34
1.27	Lade-, Speicher- und Anzeigemodule	35
1.28	Fensterleiste	36
1.29	FensterCreateNew	36

1.30 FensterSearch . . . . .	37
1.31 Sortieren Fenster . . . . .	41
1.32 ARexx Fenster . . . . .	42
1.33 ARexx Macros . . . . .	42
1.34 ARexx Knöpfe . . . . .	43
1.35 Drucken Fenster . . . . .	44
1.36 Was soll gelöscht werden? . . . . .	45
1.37 Bild ist schon vorhanden . . . . .	46
1.38 Über ArtStudio . . . . .	46
1.39 Das ArtStudio Menü . . . . .	46
1.40 ArtStudio Menüleiste . . . . .	47
1.41 Katalog Menüleiste . . . . .	47
1.42 Bilder Menüleiste . . . . .	48
1.43 Markieren Menüleiste . . . . .	48
1.44 Drag & Drop Menüleiste . . . . .	48
1.45 PopUpMenü Menüleiste . . . . .	49
1.46 Information . . . . .	49
1.47 Vergrößern . . . . .	49
1.48 Anzeigen . . . . .	49
1.49 Markieren . . . . .	50
1.50 Kategorie . . . . .	50
1.51 Kopieren . . . . .	50
1.52 Konvertieren . . . . .	50
1.53 Operator . . . . .	50
1.54 ARexx . . . . .	51
1.55 PopUpMenü Löschen . . . . .	51
1.56 Bättern Menüleiste . . . . .	51
1.57 Fenster Menüleiste . . . . .	51
1.58 Sortieren Menüleiste . . . . .	52
1.59 Markierte Menüleiste . . . . .	52
1.60 Bildschirm auswählen . . . . .	52
1.61 ARexx ausführen . . . . .	52
1.62 ARexx Macros . . . . .	53
1.63 über ArtStudio . . . . .	54
1.64 Hilfe . . . . .	55
1.65 Einstellungen . . . . .	55
1.66 Verlassen . . . . .	55
1.67 Speichern und Verlassen . . . . .	55
1.68 Neu . . . . .	56

---

1.69 Öffnen . . . . .	56
1.70 Erweitern Katalog . . . . .	56
1.71 Erweitern Bilder . . . . .	56
1.72 ScanQuix3 . . . . .	56
1.73 Picture Manager . . . . .	57
1.74 Information . . . . .	57
1.75 Prüfen . . . . .	57
1.76 Aktualisieren . . . . .	57
1.77 Drucken . . . . .	57
1.78 Hauptkategorie . . . . .	58
1.79 Kategorie wählen . . . . .	58
1.80 MenüKategorieBearbeiten . . . . .	58
1.81 Katalog löschen . . . . .	59
1.82 Information . . . . .	59
1.83 Vergrößern . . . . .	59
1.84 Bilder anzeigen . . . . .	59
1.85 Drag & Drop . . . . .	60
1.86 PopUpMenü . . . . .	60
1.87 Bilder markieren . . . . .	60
1.88 Bilder suchen . . . . .	60
1.89 Alle Bilder markieren . . . . .	60
1.90 Kein Bilder markiert . . . . .	61
1.91 Markierte Bilder umkehren . . . . .	61
1.92 Markierte Bilder Bereich . . . . .	61
1.93 Markierte Bilder Zufall . . . . .	61
1.94 erste Seite . . . . .	61
1.95 letzte Seite . . . . .	62
1.96 vorherige Seite . . . . .	62
1.97 nächste Seite . . . . .	62
1.98 vorherige Zeile . . . . .	62
1.99 nächste Zeile . . . . .	62
1.100vorherige Markierte . . . . .	62
1.101nächste Markierte . . . . .	63
1.102Bild Information . . . . .	63
1.103Bildinformation . . . . .	65
1.104Text Information . . . . .	65
1.105Module . . . . .	65
1.106Bildbearbeitung . . . . .	65
1.107Vergrößerung . . . . .	66

1.108ARexx . . . . .	66
1.109Hauptfenster . . . . .	66
1.110Werkzeuge . . . . .	66
1.111Fensterleiste . . . . .	67
1.112Sortieren nach Name . . . . .	67
1.113Sortieren nach Pfad . . . . .	67
1.114Sortieren nach Bildtiefe . . . . .	67
1.115Sortieren nach Bildauflösung . . . . .	67
1.116Sortieren nach Datum . . . . .	68
1.117Sortieren nach Miniaturbilddatum . . . . .	68
1.118Sortieren nach Grafikformat . . . . .	68
1.119Sortieren nach Länge . . . . .	68
1.120Markierte Bilder anzeigen . . . . .	68
1.121Markierte Bilder einer Kategorie zuordnen . . . . .	68
1.122Markierte Bilder an ARexx . . . . .	69
1.123Markierte Bilder an HTML . . . . .	69
1.124Markierte Bilder auflisten . . . . .	69
1.125Markierte Bilder kopieren . . . . .	69
1.126Markierte Bilder konvertieren . . . . .	69
1.127Markierte Bilder exportieren . . . . .	70
1.128LhA Archivieren . . . . .	70
1.129LZX Archivieren . . . . .	70
1.130Grafikausdruck . . . . .	70
1.131Markierte Bilder löschen . . . . .	70
1.132Die Tastaturkürzel für ArtStudio . . . . .	71
1.133Die Funktionstasten . . . . .	71
1.134Die Pfeiltasten . . . . .	72
1.135Die Menükürzel . . . . .	73
1.136Die sonstigen Tasten . . . . .	74
1.137ARexx Befehle . . . . .	74
1.138Programm beenden . . . . .	75
1.139Programm Information . . . . .	76
1.140Neuen Katalog erstellen . . . . .	76
1.141Bilder laden . . . . .	77
1.142Programm Einstellungen . . . . .	78
1.143Hauptkategorie . . . . .	79
1.144Sortieren . . . . .	80
1.145Fenster öffnen . . . . .	80
1.146Fenster schließen . . . . .	81

1.147Bild wählen . . . . .	81
1.148Bild anzeigen . . . . .	82
1.149Lademodule auswählen . . . . .	82
1.150Anzeigemodule wählen . . . . .	83
1.151LineUp . . . . .	83
1.152LineDown . . . . .	84
1.153PageUp . . . . .	84
1.154PageDown . . . . .	85
1.155Top . . . . .	85
1.156Bottom . . . . .	85
1.157Redraw . . . . .	86
1.158Fenster nach vorne . . . . .	86
1.159Fenster nach hinten . . . . .	87
1.160Bildschirm nach vorne . . . . .	87
1.161Bildschirm nach hinten . . . . .	87
1.162Fenstergröße ändern . . . . .	88
1.163Fenster verschieben . . . . .	88
1.164Fenster aktivieren . . . . .	89
1.165Bild suchen . . . . .	90
1.166Bild wählen . . . . .	90
1.167Kategorie wählen . . . . .	91
1.168Informations Text angeben . . . . .	91
1.169Bild kopieren . . . . .	92
1.170Bild löschen . . . . .	92
1.171Katalog prüfen . . . . .	93
1.172Katalog drucken . . . . .	93
1.173Ausgabe Einstellung . . . . .	94
1.174Die Grafikformate im Überblick . . . . .	95
1.175ACBM Lademodule . . . . .	97
1.176ALIAS Lademodule . . . . .	98
1.177ANIM Lademodule . . . . .	98
1.178BMP Lademodule . . . . .	99
1.179FITS Lademodule . . . . .	99
1.180GEM Lademodule . . . . .	100
1.181GIF Lademodule . . . . .	101
1.182IFF Lademodule . . . . .	101
1.183IFFDEEP Lademodule . . . . .	102
1.184IMPULSE Lademodule . . . . .	102
1.185IPBM Lademodule . . . . .	103

---

1.186JPEG Lademodule . . . . .	103
1.187MACPAINT Lademodule . . . . .	104
1.188PBM Lademodule . . . . .	104
1.189PCX Lademodule . . . . .	105
1.190PGM Lademodule . . . . .	105
1.191PHOTCD Lademodule . . . . .	106
1.192PPM Lademodule . . . . .	107
1.193PSD Lademodule . . . . .	107
1.194QRT Lademodule . . . . .	108
1.195RENDITION Lademodule . . . . .	108
1.196SGI Lademodule . . . . .	109
1.197SUNRASTER Lademodule . . . . .	109
1.198TARGA Lademodule . . . . .	110
1.199TIFF Lademodule . . . . .	110
1.200WAVEFRONT Lademodule . . . . .	111
1.201YUVN Lademodule . . . . .	111
1.202UNIVERSAL Lademodule . . . . .	112
1.203Bildbearbeitungsfunktionen . . . . .	112
1.2043DLOOK Bildbearbeitungsmodule . . . . .	114
1.205AND Bildbearbeitungsmodule . . . . .	114
1.206ANTIQUUE Bildbearbeitungsmodule . . . . .	115
1.207CLEAR_BLUE Bildbearbeitungsmodule . . . . .	115
1.208CLEAR_GREEN Bildbearbeitungsmodule . . . . .	116
1.209CLEAR_RED Bildbearbeitungsmodule . . . . .	116
1.210COLOR_TO_GRAY Bildbearbeitungsmodule . . . . .	117
1.211CROP_IMAGE Bildbearbeitungsmodule . . . . .	117
1.212DEINTERLACE Bildbearbeitungsmodule . . . . .	118
1.213DYNAMIC_RANGE Bildbearbeitungsmodule . . . . .	118
1.214EMBOSS Bildbearbeitungsmodule . . . . .	119
1.215EOR Bildbearbeitungsmodule . . . . .	119
1.216FLIP_X Bildbearbeitungsmodule . . . . .	120
1.217FLIP_Y Bildbearbeitungsmodule . . . . .	121
1.218FREE_RGB Bildbearbeitungsmodule . . . . .	121
1.219HALVE Bildbearbeitungsmodule . . . . .	121
1.220HIGHLIGHTS Bildbearbeitungsmodule . . . . .	122
1.221HISTOGRAM Bildbearbeitungsmodule . . . . .	122
1.222IMAGE_BORDER Bildbearbeitungsmodule . . . . .	122
1.223INTERLACE Bildbearbeitungsmodule . . . . .	122
1.224LINEART Bildbearbeitungsmodule . . . . .	123

---



1.225LOWLIGHTS Bildbearbeitungsmodule . . . . .	123
1.226MAXIMUM Bildbearbeitungsmodule . . . . .	124
1.227MEDIAN Bildbearbeitungsmodule . . . . .	124
1.228MINIMUM Bildbearbeitungsmodule . . . . .	124
1.229MIRROR Bildbearbeitungsmodule . . . . .	125
1.230MONOCHROME Bildbearbeitungsmodule . . . . .	125
1.231MOSAIC Bildbearbeitungsmodule . . . . .	125
1.232MOTIONBLUR Bildbearbeitungsmodule . . . . .	126
1.233NEGATIVE Bildbearbeitungsmodule . . . . .	126
1.234NEWBRIGHT Bildbearbeitungsmodule . . . . .	126
1.235OR Bildbearbeitungsmodule . . . . .	127
1.236REPLACE_COLOR Bildbearbeitungsmodule . . . . .	128
1.237SHARPEN Bildbearbeitungsmodule . . . . .	129
1.238SHIFT_HUE Bildbearbeitungsmodule . . . . .	129
1.239SHIFT_RGB Bildbearbeitungsmodule . . . . .	129
1.240SOLARIZE Bildbearbeitungsmodule . . . . .	130
1.241HSV Bildbearbeitungsmodule . . . . .	130
1.242Rotate Bildbearbeitungsmodule . . . . .	130
1.243Tile Bildbearbeitungsmodule . . . . .	130
1.244 TileBrick Bildbearbeitungsmodule . . . . .	131
1.245 Twirl Bildbearbeitungsmodule . . . . .	131
1.246 RGBAdjust Bilderbearbeitungsmodule . . . . .	131
1.247Scale Bildbearbeitungsmodule . . . . .	131
1.248Turn Bildbearbeitungsmodule . . . . .	132
1.249Whirl . . . . .	132
1.250Anzeigemodule . . . . .	132
1.251Anzeigemodule ECS . . . . .	133
1.252Anzeigemodule AGA . . . . .	133
1.253Anzeigemodule CYBER . . . . .	134
1.254Anzeigemodule RETINA . . . . .	135
1.255Anzeigemodule PICASSO . . . . .	136
1.256Anzeigemodule WINDOW . . . . .	137
1.257Mitgelieferte ARexx Programme . . . . .	137
1.258Mitgelieferte Werkzeuge . . . . .	141
1.259Übergabe Parameter . . . . .	145
1.260Fragen und Antworten . . . . .	146
1.261Erklärung gebräuchlicher Fachbegriffe . . . . .	148
1.262ArtStudio registrieren . . . . .	151
1.263UpDates von ArtStudio . . . . .	153
1.264Support . . . . .	153
1.265Danke Leute . . . . .	155
1.266Copyright und Garantie . . . . .	156
1.267Was noch alles kommt . . . . .	156

# Chapter 1

## ArtStudio

### 1.1 ArtStudio Professional

ArtStudio Professional

Bildverwaltung- und Bildbearbeitungssoftware

Benutzerdokumentation  
ArtStudio Professional

© Copyright 1994-1998, MotionStudios

Vorweg...

Vorwort	Willkommen
Produktübersicht	Was kann ArtStudio alles
Bildschirmfotos	Beispiele
Systemanforderungen	Läuft ArtStudio mit meinem System
Installation	Wie wird ArtStudio installiert

Bedienung...

Einführung	Zum besseren Verständnis
Fenster	Erklärung aller Fenster
Menü	Erklärung der Menüleiste
Tastaturkürzel	Verwendete Kürzel
ARexx	externe Steuerung durch ARexx
Einstellungen	Programm Einstellungen

ArtStudio Module...

---

Grafikformate	Welche Formate werden unterstützt
Bildbearbeitungsfunktionen	Effekte ohne Ende ;)
Anzeigemodule	Welches Anzeigemodule für meinen Rechner
ARexx Programme	Mitgelieferte ARexx-Scripte
Werkzeuge	Mitgelieferte Tools
Wissenwertes...	
Übergabe-Parameter	Wichtige Parameter für externe Programme
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
Zukunft	Was noch alles kommen kann
Rechtliches...	
Lizenz	Copyright und Garantie

## 1.2 Willkommen bei ArtStudio

Willkommen

=====

Willkommen bei ArtStudio

-----

Herzlichen Glückwunsch!

Sie haben sich für ein Produkt entschieden, das sich in mehrerer Hinsicht von anderen Produkten positiv abhebt. ArtStudio 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 ArtStudio  
-----

Programmierung: Ingo Kleefeld

Handbuch: Ingo Kleefeld

Handbuchüberarbeitung: Carsten Kindler

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 ArtStudio alles

ArtStudio Professional  
=====

Die neue Version von "ArtStudio" wurde um viele

---

leistungsstarke Funktionen erweitert.

- Ermöglicht das Durchsuchen von Verzeichnissen und von ganzen Festplatten bzw. CD-Roms.
  - Dank Fenstertechnik auf jeder Grafikkarte und in jeder Auflösung lauffähig.
  - Bildschirmmodus durch Screenmode-Requester frei wählbar.
  - Unterstützung von PopUpMenü und Drag & Drop.
  - Mehrere Bildübersichtsfenster möglich.
  - Automatische Kategorie Erstellung, anhand der Verzeichnisstruktur.
  - Fenster beliebig verstellbar, dadurch individuelle Einstellungen für jeden Katalog möglich.
  - Das Programm unterstützt jetzt über 50 Grafikformate, die automatisch erkannt werden, darunter IFF, JPEG, GIF, IFFDEEP, Photo-CD usw.
  - Vectorformate wie Postscript, WMF, WPG, AMF, DSDR usw.
  - Animationsformate: Anim5,7,8 FLI, FLC, AVI, MPEG, QUICKTIME und viele weitere Exotische Formate wie z.B. "TIM" bekannt von der Playstation oder auch FAX, ICON, FONT u.s.w
  - Direkte ScanQuix Unterstützung.
  - Zusammenfügen von mehreren Katalogen.
  - Importieren von Picture-Manager Katalogen.
  - Viele zusätzliche Werkzeuge zum Konvertieren, Bearbeiten und Anzeigen von Bildern.
  - Anzeigeprogramm für Animationen.
  - Automatische Erstellung kompletter HTML-Seiten zur Presentation im Internet.
  - Auslesen von LHA, LZH, und LZX -Archive.
  - Erstellen von LHA und LZX Archiven.
  - Bilder können in andere Grafikformate konvertiert werden, z.B. in JPEG, SunRaster, SGI, IFFDEEP, YUV usw.
  - Über 40 leistungsstarke Bildbearbeitungsfunktionen, wie z.B. MotionBlur, Wirbeln, Sharpen oder Spiegeln sind nur ein paar der vielen Bearbeitungsfunktionen.
  - CyberGFX Unterstützung, Miniaturbilder können jetzt auch in TrueColor(24Bit) dargestellt werden.
  - Anzeigen aller Bilder in 16Mio. Farben, auch in einem Fenster auf dem ArtStudio Bildschirm möglich !
-

- Hervorragende Bildqualität der Miniaturbilder, dank Bi-Interpolation und Floyd-Steinberg-Dithering.
- Optimierte Lade- und Konvertierungsroutinen, die ein wesentlich schnelleres Einlesen von Bildern in den Katalog ermöglichen.
- Im 24Bit-Mode können die Miniaturbilder auch im JPEG-Format gespeichert werden, dadurch sehr geringer Speicherbedarf.
- Treiber für ECS, AGA, Retina, Graffiti, Picasso und CyberGFX sind vorhanden.
- Einbinden externer Viewer für jedes Grafikformat getrennt möglich.
- Zusätzliche Tools zum Anzeigen, Konvertieren oder Bildbearbeiten über CLI, WB oder von anderen Programmen aus.
- Erweiterte Suchfunktion.
- Funktionen zum Konvertieren, Kopieren oder Löschen der Bilder können jetzt automatisiert werden.
- Direktes Exportieren der Bilder in z.B. AdPro, ArtEffekt, XiPaint, DPaint5 u.s.w.
- Eine Vielzahl von ARexx-Skripten schon im Lieferumfang vorhanden.
- Programm und Anleitung jetzt komplett in Deutsch und Englisch vorhanden.
- Erleichterte Handhabung.
- Komplett auf CD-ROM!!!
- voll Draco kompatibel
- verbesserte Einstellungsmöglichkeiten
- Ausdruck von Bildkatalogen auf Drucker oder als Datei
- neue Lademodule: jetzt insgesamt 55 Lademodule

AMF = AmigaMetaFile  
AVI = Animationsformat  
CGM = Vectorformat  
FAX = Raw Faxdaten  
FAX\_IFF = FAXdaten im IFF-Format (wird z.B. bei GPFax benutzt)  
FIG = Vectorformat  
FLIC = FLI und FLC Animationsformat  
MPEG = MPEG Animationsformat  
POSTSCRIPT = Adobe Postscript  
RAW\_RGB = ein PlayStation Grafikformat  
RLE = UtahRLE  
TIM = ein PlayStation Grafikformat  
WMF = Vectorformat

---

- weitere ARexx-Scripts
- und viele weitere kleine Verbesserungen und SpeedUps
- Einstellung der externen Anzeigeprogramme für jedes einzelne Grafikformat oder für alle Grafikformate möglich. Dadurch entfällt die umständliche Einstellung.
- LHA/LHZ/LZX Unterstützung. Archive werden automatisch erkannt und nach Bildern durchsucht. Natürlich ist auch das Packen verschiedener Bilder in ein Archive möglich und zwar für LHA und LZX. Außerdem werden auch Bilder erkannt die in Unterverzeichnissen im LHA-LZX gepackt sind bzw. mit Leerzeichen versehen sind.
- Bei LHA/LZX-Archiven kann im Image Informationsfenster zusätzlich der Inhalt der Archive betrachtet werden.
- Importmodule für PictureManager Kataloge, die dann automatisch in ArtStudio Kataloge gewandelt werden.
- AppIcon auf der WB, dadurch kann bei geöffneten Katalog einfach ein beliebiges DiskIcon auf dem AppIcon gelegt werden. ArtStudio durchsucht das gewählte Verzeichnis bzw. Disk nach Bildern durch.
- SpeedUpScript, für Geschwindigkeitssteigerungen um bis zu 40%. Besonders geeignet für PhotoCD!!  
Zuerst wird das Script gestartet und danach ArtStudio.
- viele kleinere Verbesserungen zur einfacheren Bedienung.
- externer FLI/FLC Player für CyberGFX
- externer AVI-Player für AGA und CyberGFX
- externer QUICKTIME-Player für AGA und CyberGFX

#### Ausdruck von Bildkataloge

-----

Markieren Sie sämtliche Bilder, die Sie zu Papier bringen möchten. Beachten Sie die Einstellung der Kategorie! Danach finden Sie im Menu Markierte Bilder den Punkt "Grafik drucken". Hier öffnet sich ein Fenster, wo Sie weitere Einstellungen vornehmen können. Bei Ausgabe auf dem Drucken werden die Daten jetzt zu Ihrem Drucker geschickt und Sie erhalten den gewünschten Bildkatalog auf Papier. Bei Verwendung von "Datei" werden die Daten als IFF-Bilder in das gewünschte Verzeichnis gespeichert. Die IFF-Bilder können mit jedem beliebigen Anzeigeprogramm Dargestellt werden.

---

Preis: 129DM  
Update von V1.0 auf V3.0 79DM  
Update von V2.0 auf V3.0 69DM  
Update von V2.5 auf V3.0 59DM  
CrossUpdate: 69DM

Disk-Version auf Anfrage!

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.vossnet.de/titanhb/motionstudios

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 Bildschirmfotos

Bildschirm 640x 512

Bildschirm 800x 600

Bildschirm 1024x 768

Bildschirm 1280x1024

## 1.5 Systemvoraussetzungen

---



## Systemvoraussetzungen

=====

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

### Erforderliche Hardware

-----

Für den Betrieb von ArtStudio wird ein AMIGA-Computer mit Festplatte und mindestens Kickstart3.0 vorausgesetzt. Sie sollten über eine ausreichend große Festplatte verfügen, es sollten mindestens 10MB freier Speicherplatz 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. 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 4 MB-Fastram und 1 MB-Chipram genügen. Empfohlen werden aber 8 MB-Fastram und 2 MB-Chipram, damit Sie auch mit anderen Programmen gleichzeitig arbeiten können.

Eine Grafikkarte oder Amigarechner mit dem AGA-Grafikchipsatz werden empfohlen, sind aber zum Arbeiten mit ArtStudio nicht unbedingt notwendig.

### Erforderliche Software

-----

Zum Betrieb von ArtStudio 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.

## 1.6 Installieren von ArtStudio

### Installieren von ArtStudio

=====

Zur Festplatteninstallation von ArtStudio gehen Sie wie folgt vor:

- Starten Sie Ihren AMIGA, falls nicht schon geschehen.
- Nach dem Erscheinen der Workbench legen Sie die ArtStudio CD in Ihr CD-Rom Laufwerk und die ArtStudio Diskette in Ihr Diskettelaufwerk. Nach Erscheinen des Disk-Icons, öffnen Sie das Fenster mit einem Doppelklick auf das Icon.
- Nun sehen Sie den Inhalt der ArtStudio-CD, unter anderem auch das Icon mit der Bezeichnung "ArtStudio\_Install", welches Sie ebenfalls mit einem Doppelklick starten.
- Nun erscheint das Installer-Fenster, hier werden Sie nach dem Verzeichnis gefragt, in das Sie ArtStudio installieren möchten. ArtStudio erstellt in diesem Verzeichnis eine Schublade mit dem Namen "ArtStudio".
- 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 ArtStudio ohne weitere Umwege durch einen Doppelklick auf das ArtStudio-Icon starten.

Viel Spaß!

## 1.7 Einführung in ArtStudio

Einführung  
=====

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

Außerdem erfolgt ein "Rundgang" durch das ArtStudio-Programm.

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 Menüs/Dialogfeldern anwählen können.

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

Für die weiterführende Arbeit mit ArtStudio empfehlen wir Grundkenntnisse im Umgang mit der Skriptsprache "AREXX".

Wie Sie sich selbst aus der Patsche helfen

-----

Falls Sie während der Arbeit mit ArtStudio 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 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 ArtStudio 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 ArtStudio entdeckt zu haben, nehmen Sie Kontakt mit unserem technischen Kundendienst auf.

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

Ein Rundgang durch ArtStudio

=====

Jetzt starten wir unseren kleinen Rundgang. Beachten Sie aber auch die Tastaturkürzel, da wir hier nur die Knöpfe bzw. die Menüpunkte erwähnen. Die Benutzung der Tastaturkürzel erspart viel Zeit.

ArtStudio starten

-----

Bevor Sie anfangen können, müssen Sie natürlich ArtStudio erst einmal starten. Sie starten das Programm genau wie jedes andere Amiga-Programm:

Öffnen Sie die Schublade, in dem sich ArtStudio befindet und klicken Sie zweimal auf das ArtStudio-Symbol; das Programmicon mit Namen "ArtStudio".

Einen neuen Katalog anlegen

-----

Der Katalog ist jene Datei, welche alle Daten über Ihre zu verwaltende Bildersammlung enthält. Bevor Sie damit beginnen können, Bilder in Ihre Datenbank aufzunehmen, müssen Sie einen neuen Katalog

---

erstellen. Mit dem Menüpunkt "Katalog->Neu" öffnen Sie ein Fenster, von wo aus Sie die Grundeinstellungen des anzulegenden Kataloges festlegen.

#### Größe (StampSize)

-----

Gibt die Größe der verkleinerten Bilder an, welche im Bilderfenster angezeigt werden. Belassen Sie einfach die voreingestellte Einstellung oder wählen Sie eine Größe nach Ihrem Geschmack.

#### Farben (Color)

-----

Hier geben Sie an, ob die Miniaturbilder in Farbe oder in Graustufen angezeigt werden sollen. Falls Sie noch an einem Amigarechner mit ECS Chipsatz arbeiten (Alle Rechner außer die Amiga 1200/4000 Modelle) und keine Grafikkarte installiert haben, ist es nur möglich mit 16 Graustufen, 16 Farben oder im HAM6 Mode zu arbeiten, wobei im HAM6 Mode der Bildschirm einer Mindestgröße von 640x256 besitzen muß, was nur in Verbindung mit Autoscroll funktioniert.

#### Katalogname (BaseName)

-----

Hier wird der Name der Datei angegeben, dieser wird im Informationsteil des ArtStudio Fensters angezeigt.

Nach der Wahl von "Neu (Create New)" können Sie in der darauf folgenden Dateiauswahlbox den Pfad und einen Namen eingeben, unter dem Ihr neuer Katalog abgespeichert werden soll.

Sobald Sie Ihre Wahl bestätigen, wird der Katalog erstellt und Sie können mit dem Laden Ihrer Bilder beginnen.

#### Bilder und Verzeichnisse laden

-----

Bevor Sie Bilder laden und Verzeichnisse scannen, sollten Sie im Einstellungsfenster das Lademodul angeben, damit Ihre Bilder auch korrekt erkannt werden. Am Besten Sie benutzen das "UNIVERSAL"-Lademodul. Dieses Modul erkennt automatisch das zu ladende Grafikformat und startet das jeweilige Lademodul.

#### Das Einlesen eines einzelnen Bildes

-----

Da nun alle Vorbereitungen abgeschlossen sind, können wir jetzt mit dem Einlesen der Bilder anfangen. Zuerst wollen wir Ihnen zeigen wie man einzelne Bilder einlädt.

Betätigen Sie den Menüpunkt "Katalog->Erweitern". Es erscheint eine Auswahlbox, wo Sie den Pfad angeben indem sich Ihre Bilder befinden. In unserem Fall also die ArtStudio CD im Verzeichnis "Images".

Nun wählen wir das Bild "Skyline.jpg" und bestätigen mit dem "Laden"-Knopf. ArtStudio liest jetzt das Bild ein und konvertiert es, was

je nach Rechnergeschwindigkeit einige Zeit dauern kann.

Nach erfolgreicher Arbeit sollte jetzt das Bild "Skyline.jpg" im Bilderfenster erscheinen.

Da es aber auf Dauer etwas umständlich ist, jedes Bild einzeln einzulesen, gibt es auch die Möglichkeit ganze Verzeichnisse und Unterverzeichnisse nach Bildern zu durchsuchen.

#### Das Einlesen eines Verzeichnisses

Das Einlesen von ganzen Verzeichnissen spart viel Zeit und einiges an Aufwand. Der Computer kann alleine arbeiten und wir können gemütlich eine Tasse Kaffee trinken.

Jetzt wollen wir ein einzelnes Verzeichnis nach Bildern durchsuchen lassen, ohne weitere Unterverzeichnisse zu berücksichtigen. Dabei ist es wichtig, daß Sie in den Einstellungen von ArtStudio den Knopf "Unterverz. (Tree Scan)" ausschalten, womit das Durchsuchen von Unterverzeichnissen unterbunden wird. Nun betätigen wir den Menüpunkt "Katalog->Erweitern", in der Auswahlbox wählen wir die ArtStudio CD und dann das Verzeichnis "Images/Sommer", achten Sie darauf, daß Sie jetzt keinen Dateinamen angewählt haben, weil sonst wieder nur ein einzelnes Bild eingeladen wird! Nach betätigen des "Laden"-Knopf wird kurz das Verzeichnis eingescannt und dann mit der Konvertierung begonnen.

Wenn Sie jetzt alles richtig gemacht haben, sollten jetzt zwei weitere Bilder im Bilderfenster erscheinen. Vorausgesetzt, daß das Bilderfenster groß genug ist, um die Bilder darzustellen. Falls Sie jetzt 5 Bilder in Ihrem Katalog haben, wurde der Knopf "Tree Scan" in den Preferences nicht ausgeschaltet!

#### Das Einlesen eines Verzeichnisses mit Unterverzeichnissen

Ist wohl das meist genutzte Feature zum Einlesen von Bildern. Wenn Sie komplette CD-Roms oder Festplatten nach Bildern durchsuchen möchten, dann müssen Sie in den Einstellungen von ArtStudio den Knopf "Unterverz. Tree Scan" einschalten, womit das Einlesen von Unterverzeichnissen ermöglicht wird. Ist das geschehen betätigen Sie wieder den Menüpunkt "Katalog->Erweitern". Falls in der Auswahlbox nicht unser Pfad gewählt wurde, dann holen wir das jetzt nach indem wir die ArtStudio CD anwählen.

Jetzt noch das Verzeichnis "Images/Sommer" angewählt und schon können wir wieder mit den "Ok"-Knopf die Eingabe bestätigen. Sie sollten aber wieder darauf achten, daß Sie keinen Dateinamen angewählt haben, da sonst wieder nur ein einzelnes Bild geladen wird.

Da Sie jetzt aber schon zwei von den vier Bildern eingelesen haben, werden Sie nun durch ein Requester gefragt, was mit den schon existierendem Bild geschehen soll. Sie können nun zwischen vier verschiedenen Knöpfen "BEARBEITEN (DOIT)", "ALLE (DO ALL)",

"KEINS (SKIP ALL)" und "NÄCHSTE (SKIP)" wählen.

Wir betätigen den Knopf "KEINS (SKIP ALL)", dadurch werden die schon vorhandenen Bilder nicht nochmals konvertiert.  
Mehr zu dem Requester entnehmen Sie bitte aus der Oberflächenbeschreibung.

Wenn alles nach unseren Vorstellungen abgelaufen ist, sollten jetzt fünf Bilder im Katalog angezeigt werden. Falls Sie nicht alle Bilder sehen können, dann vergrößern Sie das Bilderfenster oder benutzen Sie die Pfeiltasten um die nicht sichtbaren Bilder zu betrachten.

#### Anschauen von Bildern

-----

Da Sie ja jetzt wissen, wie Bilder eingelesen werden, wollen wir Ihnen an dieser Stelle zeigen, wie Sie die Bilder auch anschauen können.

Wenn Sie den Menüpunkt "Bilder->Vergrößern" anwählen, können Sie mit einem einfachen Mausklick auf ein Bild dieses in vierfacher Größe im Zoom Fenster sehen. Je nach Einstellung entscheiden Sie, ob Sie mehr auf Qualität oder auf Schnelligkeit wert legen, lesen Sie dazu auch in der "Oberflächenbeschreibung" nach.

Alle Benutzer mit Grafikkarte, die mit CyberGFX arbeiten, besitzen eine weitere Möglichkeit, das Zoom Fenster in der Größe zu variieren.  
Natürlich auch in 24Bit!

Den meisten Leuten reicht aber die Zoomfunktion nicht aus und daher wurde auch die Möglichkeit geschaffen, Bilder in voller Größe und Farbenpracht zu betrachten.

Bevor wir aber dazu kommen, sollten Sie das gewünschte Anzeigemodule in den Einstellungen wählen. Je nach Rechnerkonfiguration entscheiden Sie sich für eins der angebotenen Anzeigemodule.  
Wenn Sie also ein Amiga mit ECS-Chipsatz, aber ohne Grafikkarte besitzen, dann sollten Sie sich für den "ECS\_HAM" (Farbe) oder "ECS\_GREY" (Graustufen) entscheiden. Wenn Sie eine Grafikkarte besitzen, die die AGA-Emulation beherrscht, können Sie auch die Anzeigemodule "AGA\_HAM" oder "AGA\_GREY" verwenden, was eine erhebliche Steigerung der Qualität der angezeigten Bilder bewirkt. Treiber für spezielle Karten sind auch vorhanden.  
Wählen Sie ein Anzeigemodul das Ihrer Grafikkarte entspricht (z.B. Cyber\_16 für CyberGFX fähige Grafikkarten).

Kommen wir jetzt aber endlich zum Anzeigen der Bilder.  
Wählen Sie zuerst den Menüpunkt "Bilder->Anzeigen" aus. Damit geben Sie dem Programm an, daß bei Anwahl eines der Miniaturbilder im Bilderfenster das dazugehörige Bild angezeigt wird.

Falls das nicht der Fall sein sollte, ist ein Fehler aufgetreten. Wurden in den Einstellungen die Schalter "Lade Fehler." und "Bild Warn" eingeschaltet, dann erscheint eine Fehlermeldung, die uns die Ursache für den Fehler anzeigt. Die häufigsten Fehler sind wohl:

- Zu wenig freier Speicher vorhanden.
- Das falsche Lademodule wurde gewählt.
- Das falsche Anzeigemodule wurde gewählt.

Da man bei den Anzeigemodulen aber nicht jeden Geschmack treffen kann, gibt es noch zwei weitere Möglichkeiten sich Bilder anzeigen zu lassen. Zum einen wäre da die Verwendung von externen Anzeigeprogrammen oder zum anderen die Möglichkeit über die Skriptsprache ARexx, die enorme Möglichkeiten bietet. Hierdurch ist gewährleistet, daß auch zukünftige Grafikkarten und/oder Anzeigeprogramme unterstützt werden können. Falls Sie mit der Sprache "ARexx" nicht so bewandert sind, wenden Sie sich doch mit Ihren Wünschen an MotionStudios (Registrierung vorausgesetzt), wir werden dann versuchen Ihnen zu helfen.

Nun wollen wir Ihnen noch kurz beschreiben, wie Sie Ihre eigenen externen Anzeigeprogramme in das Programm einbinden können.

- Betätigen Sie den Menüpunkt "ArtStudio->Einstellungen".
- Wählen Sie ein Grafikformat für ein externes Anzeigeprogramm aus.
- Wählen Sie durch betätigen des GetFile-Knopfs (links neben dem Eingabefeld) Ihr gewünschtes Anzeigeprogramm.
- Falls Sie bestimmte Einstellungen für Ihr Anzeigeprogramm angeben möchten, können Sie das jetzt tun.
- An der Stelle, wo Ihr Anzeigeprogramm den Dateiname erwartet, schreiben Sie jetzt einfach das Kürzel "%s", was für den Pfad und den Namen des Bildes steht. Siehe auch Übergabeparameter!
- Nun müssen Sie noch den Knopf links neben dem Eingabefeld einschalten.
- Außerdem müssen Sie noch den Hauptschalter einschalten, der für alle externen Anzeigeprogramme gilt.

## Sortieren

-----

Da die eingelesenen Bilder bestimmt nicht in sortierter Form vorliegen, bietet ArtStudio Ihnen die Möglichkeit nach acht verschiedenen Kriterien Ihren Katalog zu sortieren. Um einen Katalog zu sortieren, betätigen wir den Menüpunkt "Bilder->Sortieren->.....", je nach Ihrer Wahl, wird der Katalog nach den folgenden Kriterien sortiert.

- Name  
Namen der Bilder.
- Pfad  
Pfad der Bilder auf dem Datenträger.
- Bildtiefe  
Bildtiefe oder auch als Anzahl der Farben bekannt.
- Auflösung  
Bildgröße, dabei wird zuerst nach der Breite und dann nach Höhe sortiert.
- Datum  
Erstellungsdatum des Originalbildes.
- StampDatum  
Erstellungsdatum des Miniaturbildes.
- Grafikformat  
Hier wird nach den verschiedenen Grafikformaten sortiert.
- Länge  
Länge des Originalbildes auf dem Datenträger.

Durch einfaches betätigen eines der acht Menüpunkte können Sie jetzt den Katalog nach Ihren Wünschen sortieren. Wir wollen jetzt mal nach den

---

Namen der Bilder sortieren und benutzen den "Name"-Menüpunkt. Nun wird der Katalog sortiert und neu gespeichert, damit wir beim nächsten Start, die Datei wieder im sortierten Zustand vorfinden.

Funktionstasten mit ARexx-Skripten belegen

-----

Besonders interessant ist die Möglichkeit, die Funktionstasten mit ARexx-Skripten zu belegen, dadurch können Sie schnell und einfach Bilder an andere Programme übergeben oder schnell die kompletten Einstellungen von ArtStudio nach Ihren Wünschen konfigurieren oder externe Anzeigeprogramme ansteuern usw...

Als erstes wollen wir ein ARexx-Skript auf die Funktionstaste "F-10" legen. Öffnen Sie durch betätigen des Menüpunktes "ArtStudio-ARexx Makros" das ARexx Makro-Fenster.

In der Zeile, in der "F10" steht, geben wir jetzt den Pfad und den Namen des ARexx-Skriptes an oder betätigen den GetFile-Knopf (links neben dem Eingabefeld), der eine Dateiauswahlbox öffnet, von wo aus wir das gewünschte ARexx-Skript suchen können. In unserem Fall suchen wir den Pfad "ArtStudio:Rexx/" und jetzt noch den Namen "About.asrx". Wir bestätigen mit "Ok" und schon steht folgende Zeile in Ihrem "ARexx Makro Keys"-Fenster:

ArtStudio:Rexx/About.asrx

Bei diesem ARexx-Programm brauchen wir keine Parameter übergeben. Jetzt noch durch betätigen des "Speichern"-Knopfes speichern und schon können wir unsere erste belegte Funktionstaste ausprobieren. Indem wir die Funktionstaste "F10" auf unserer Tastatur drücken. Es sollte sich jetzt das "Über..."-Fenster öffnen, wo Sie die Adresse von MotionStudios und Ihre Seriennummer ablesen können.

## 1.8 Oberflächen Beschreibung

Oberflächen-Beschreibung

=====

Katalog Information	Informationen über den Katalog
Bilder Fenster	Wo die Miniaturbilder angezeigt werden
Bild Informations	Standard Informationen über das Bild
Text Informations	Zusätzliche Informationen zum Bild
Einstellungen	Zum Konfigurieren von ArtStudio
Kategorie wählen	Eine bestimmte Kategorie wählen
Kategorien bearbeiten	Weitere Kategorien hinzufügen oder löschen
Hauptfenster	Grafische Standard Knöpfe



Werkzeuge	Zum Bearbeiten der markierten Bilder
Bildbearbeitung	Bilder verfremden und verformen
Fensterleiste	Grafische Knöpfe zur Anwahl eines Fensters
Neuen Katalog erstellen	Wie erstelle ich einen neuen Katalog
Suchen Fenster	Wie suche ich eine bestimmtes Bild
ARexx Fenster	Ein ARexx-Skript wählen und starten
ARexx Makro Fenster	ARexx-Scripte auf die Funktionstasten legen
ARexx Knopf Fenster	Die Funktionstasten als grafische Darstellung
Drucken Fenster Drucker	Wie bekommen ich die Katalogdaten auf den ↔
Bilder löschen Fenster	Was soll gelöscht werden
Bild Exist Fenster	Bild ist schon vorhanden
ArtStudio Information	Ein paar Daten über ArtStudio
Drucken Grafik	Bilderkatalog drucken

## 1.9 Katalog Informationen

### Katalog Informationen

-----

Im Fenster sind folgende Informationen direkt ablesbar:

#### Pfad

Zeigt den Pfad des Kataloges auf dem Datenträger an.

#### Name

Name des Kataloges. Nicht zu verwechseln mit dem Namen der Datei auf dem Datenträger.

#### Länge

Hier wird die Gesamtlänge der Originalbilder auf den Datenträgern angezeigt.

#### Erstellungs Datum

Hier steht das Erstellungsdatum des Kataloges.

#### Letzte Änderung

Datum der letzten Änderung des Kataloges.

#### Anzahl der Bilder

Anzahl der Miniaturbilder im Katalog.

#### Stamp Größe

Breite und Höhe der Miniaturbilder in diesem Katalog.

Farbe oder Grau

Anzahl der Farben oder Graustufen in diesem Katalog.

## 1.10 Das Bilder Fenster

Das Bilder Fenster

=====

Das Bilderfenster zeigt alle Miniaturbilder an, die erfolgreich geladen und konvertiert werden konnten. Durch einfachen Mausklick auf das gewünschte Bild werden im Informationsfenster, vorausgesetzt das Informationsfenster wurde zuvor geöffnet, weitere Daten über das Bild angezeigt. Desweiteren wird das Bild auch im Vergrößerungs-(Zoom-)Fenster angezeigt, wenn es zuvor geöffnet wurde. Das Bilderfenster kann nach Ihren Wünschen in der Größe verändert werden, dadurch erhalten Sie einen größeren Überblick über Ihre Bildersammlung und finden auch schneller das gesuchte Bild. Das Fenster wird nach der Änderung seiner Größe wieder automatisch auf die optimale Größe für die Miniaturbilder angepaßt.

An der rechten Seite des Fensters können Sie mit Hilfe eines Ziehbalken (Slider) im Katalog hin und her springen. Dadurch kommen Sie schneller an das gewünschte Ziel.

Wenn Sie mit verschiedenen Kategorien arbeiten, ersehen Sie in der Fensterleiste, zur besseren Übersicht, die momentan gewählte Kategorie.

In diesem Fenster sind Knöpfe, womit Sie das Bilderfenster beeinflussen können. Darunter fällt z.B. auch das Blättern im Katalog.

Die Knöpfe werden von Links nach Rechts erklärt.

1.  
Mit diesem Knopf öffnen Sie ein Fenster mit den vorhandenen Kategorien.  
Bei Anwahl einer Kategorie wird das Bilder Fenster mit den Bildern der gewählten Kategorie aktualisiert.
  2.  
\*< zum vorherigen markierten Bild
  3.  
|< zum Anfang des Katalogs bzw. der Kategorie
  4.  
<< zur vorherigen Seite
  5.  
< zur vorherigen Zeile
  - 6.
-

> zur nächsten Zeile

7.

>> zur nächsten Seite

8.

>| zum Ende des Katalogs bzw. der Kategorie

9.

>\* zum nächsten markierten Bild

10.

Es werden alle Bilder markiert.

11.

Es werden alle Bilder wieder Demarkiert.

12.

Es werden alle Bilder, die markiert sind, Demarkiert und alle unmarkierten Bilder werden Markiert.

13.

INFO

Es werden je nach geöffneten Fenster, die Daten über das Bild, sowie zusätzlichen Textinformation darüber angezeigt.

14.

ZOOM

Es werden je nach geöffneten Fenster, die Daten über das Bild, sowie zusätzlichen Textinformation darüber angezeigt.

Desweiteren wird eine Vergrößerung des Bildes in einem separaten Fenster angezeigt. Im 24Bit Modus können Sie das Fenster beliebig vergrößern bzw. verkleinern.

15.

ZEIGEN

Das Bild wird je nachdem mit einem externen Programm oder mit den internen Programmen angezeigt.

Siehe auch Einstellungen "Externe Anzeigeprogramme"

16.

MARK

Das Bild wird bei Anwahl markiert. Dabei wird die Schrift über einem blauen Untergrund gesetzt.

Die markierten Bilder können dann einer bestimmten Funktion übergeben werden, um z.B. die Bilder einer Kategorie einzuordnen oder zu löschen usw...

17.

Drag & Drop

Das Ziehen und Umsetzen eines Bildes, mit der Maus.

18.

PopUpMenü

---

Nach dem Anklicken dieses Buttons, erscheint beim Klick auf ein Bild im geladenen Katalog ein Aufklappmenü zur Bildweiterverarbeitung.

## 1.11 Bild Informationen

Bild Informationen  
=====

Hier stehen alle Standard Informationen über das Bild.

Standard Informationen  
-----

Das Fenster wurde zur besseren Übersicht nochmals dreimal Unterteilt. Im oberen Bereich sehen Sie den Namen und den Pfad sowie die Kategorie. Im mittleren Bereich stehen sämtliche Daten über das Bild, wie z.B. Größe oder Format. Im unteren Bereich können Sie zusätzlich noch einen Kommentar angeben, der auch in der Datei des Miniaturbildes im Kommentarbereich gespeichert wird. Mit einem Dateiprogramm wie z.B. DirOpus können Sie diese Information abfragen.

Oberer Bereich  
-----

Name

Hier steht der Name der Bilder

Pfad

Der Pfad des Bildes, wo das original Bild auf Ihren Datenträgern gefunden werden kann.

Kategorie

Hier entnehmen Sie, zu welcher Kategorie das Bild gehört.

Archive Info

Bei geladenen LHA, LZX und LZH-Archiven wird der Inhalt der Archive ausgegeben. Dieser Button ist "NUR" bei geladenen LZH-LZX-LHA Archiven aktiviert.

Mittlere Bereich  
-----

Datum

Datum der Erstellung der original Bilder.

Stamp Datum

Datum der Erstellung der Miniaturbilder.

---

**Typ**

Grafikformat der Bilder.

**Auflösung**

Breite und Höhe in Bildpunkten der Bilder

**PAspect:**

Bildverhältnis Höhe zu Breite

**Tiefe:**

Bildtiefe, gibt die Anzahl der Farben an.

**Länge**

Länge der Bilder auf dem Datenträger.

**Nummer**

Nummer der Bilder in dem Katalog.

**Unterer Bereich**

-----

**Eingabefeld (Kommentar)**

Platz für einen kleinen Informationstext über das Bild. Bis zu 80 Zeichen können hier eingegeben werden. Der Text wird dann im "Comment"-Teil des StampFiles gespeichert. Das hat den Vorteil in Programmen, wie z.B. "DirOpus", den Text als Hilfe zu benutzen.

## 1.12 Text Informationen

**Informations Text**

=====

In diesem Fenster können weitere Informationstexte angegeben werden, wie z.B. eine Beschreibung des Bildes oder die Herkunft und Entstehung.

**ListView**

Hier steht der geschriebene Text.

Mit einen Doppelklick wird der gewählte Text in die Eingabezeile kopiert. Mit einen einfachen Mausklick wird die gewählte Zeile markiert.

**Eingabefeld (StringGadget)**

Hier können Sie die Text verändern oder neu Schreiben. Darüber hinaus wird hier auch der angewählte Text angezeigt.

**HIN (ADD)**

Der eingegebene Text wird unter dem markierten Text angefügt. Wurde kein Text markiert, dann wird der eingegebene Text am Ende der Liste angefügt.

**ÄND (CHG)**

Wurde ein Text aus der Liste mit einen doppel Mausklick ins Eingabefeld kopiert und verändert, ist es hiermit möglich den Text zu ändern.

#### LÖS (DEL)

Der Text wird aus der Liste gelöscht.

#### Speichern

Der eingegebene Text wird gespeichert.

#### Rückgängig

Der alte Text wird wieder angezeigt.

#### Schließen


Das Fenster wird geschlossen, aber der Text wird nicht gespeichert. Man sollte also vorher den Text speichern, da sonst der neu eingegebene Text unwiderruflich verloren geht.

## 1.13 Information über Grafik drucken

Information über Grafik drucken

Grafik Drucken

=====

Hier haben sie die Möglichkeit die angewählten Grafiken als Katalog auf einen  Drucker ausdrucken zu lassen bzw als Datei zu speichern.

Einstellungen

=====

Helligkeiteinstellung

-----

Erlaubt das aufhellen bzw. das abdunkeln von Grafiken.

Ausgabe

-----

Geben Sie hier an, ob die Grafiken auf Ihren Drucker ausgegeben werden sollen oder als Datei zu speichern.

## 1.14 Einstellungs Fenster

Einstellungs Fenster

=====

Hier werden sämtliche Einstellungen für das Programm vorgenommen.

---

ARexx Makros	ARexx-Skripte auf die Funktionstasten legen
Miniaturbilder	Qualität der Bilder
Externe Anzeiger	Externe Anzeigeprogramm
Programm	Programm Einstellungen
Scan Prozess	Einstellungen für während des Einlesens
Externe Programme	Pfad der externen Programme
JPEG Qualität	Einstellung der JPEG Qualität
Module	Einstellen der Lade/Save und Ansichtsprogramme
HTML Einstellungen	Erstellen von Webseiten

Die unteren Aufgeführten Schalter gelten für alle Einstellungsfenster.

#### Speichern

Hiermit werden die Programmeinstellungen gespeichert und benutzt.  
Das Preferences-Fenster wird geschlossen.

#### Benutzen

Hiermit werden die Programmeinstellungen benutzt, aber nicht gespeichert. Das Preferences-Fenster wird verlassen.

#### Abbrechen

Alle gemachten Einstellungen werden verworfen und das Preferences-Fenster geschlossen.

## 1.15 Programm Einstellungen

### Programm

-----

In diesem Abschnitt können Sie Änderungen an dem Programm ArtStudio einstellen, die nichts mit den Bildern direkt zu tun haben.

#### Lade Fehler (Loader Err.)

Falls es beim Laden von Bildern zu Fehlern kommt, ist es mit diesem Schalter möglich diese Fehlermeldungen zu unterdrücken. Da zum Beispiel eine Bilder-CD nicht nur Bilder beinhaltet, ist es sinnvoll die Fehlermeldung zu übergehen. Aber auch bei Speichermangel ist es nützlich eine Meldung zu unterdrücken. Sinnvoll ist es, wenn man eine CD-Rom z.B. über Nacht einlesen möchte ohne am nächsten Tag bei Bild 97 von 3000 ein Fehlermeldung zu erhalten und die ganze Zeit verschwendet wurde.

#### Bild Warnung (Pic. Warn)

An: Zeigt an, wenn ein Bildformat nicht erkannt wurde. Aber hier ist

es, wie unter "Lade Fehler". Beim Durchsuchen von Bilder-CDs existieren nicht nur Bilder, sondern auch Programme und Texte, die nicht als Bilder erkannt werden.  
Ein Requester wird geöffnet, der den Fehler anzeigt.

Aus: Falls ein Format nicht bekannt ist, wird mit der nächsten Datei weiter gearbeitet. Dies ist von Nutzen, wenn man den Computer unbeaufsichtigt arbeiten lassen möchte.  
Es wird kein Requester angezeigt und sofort mit dem nächsten Bild weiter gearbeitet.

#### Fast Zoom

Wenn man beim Vergrößern nicht so auf Qualität sondern mehr auf Schnelligkeit Wert legt, sollte man "Fast Zoom" einschalten, sonst wird das vergrößerte Bild neu eingeladen und berechnet.

#### Prefs

Ist diese Option eingeschaltet, werden die Programmeinstellungen und die ARexx-Makroliste für jeden Katalog getrennt gespeichert. Dadurch bietet sich Ihnen unter anderem die Möglichkeit verschiedene ARexx-Skripte für jede Basedatei anzugeben oder verschiedene Bildschirmgrößen usw...

#### Dia Format

An: Die Miniaturbilder werden in einer Art Dia Format dargestellt. Dabei wird auch der Name der Bilder und die Nummer im Katalog angezeigt.

Aus: Die Miniaturbilder werden nebeneinander dargestellt.

#### Startup

Über Startup wählt man einen ArtStudio-Katalog, der beim Start von ArtStudio sofort geladen wird. Arbeitet man überwiegend mit nur einem Katalog, entfällt dadurch die Prozedur des Einladens nach dem Programmstart.

#### Temp

Ermöglicht die Wahl für das von ArtStudio genutzte Verzeichnis zur Zwischenablage von Dateien/Berechnungen.  
Beim Arbeiten mit ADPro oder bei späteren Versionen von ArtStudio, wird eine Menge Speicher benötigt. Ist ausreichend Speicher vorhanden, stellt man "Temp" auf "Ram:", dadurch wird die Bearbeitung der Bilder beschleunigt. Bei nicht ausreichendem Speicher, sollte man "Temp" auf eine Festplatte weisen, z.B. "Work:", wo mindestens 8 MByte Plattenspeicher vorhanden sind. Bei größeren Bildern dementsprechend mehr.

#### PRIORITÄT

Jedes Programm im Multitasking System besitzt eine bestimmte Priorität, die angibt, wieviel Prozessorzeit im zusteht. Je höher die Priorität, desto mehr Prozessorzeit wird dem Programm bereitgestellt und desto schneller wird es. Der Nachteil hierbei ist aber, daß andere Programme bei zu hoher Priorität vernachlässigt werden und die Arbeit mit ihnen unmöglich wird.

Wenn Sie ArtStudio im Hintergrund arbeiten lassen möchten, sollten Sie eine Priorität von -1 oder -3 benutzen, falls aber ArtStudio alleine benutzt wird oder die ganze Nacht arbeiten soll, dann wäre



eine Priorität von 3 oder 5 von nutzen, dadurch könnte ArtStudio schneller werden. Inwieweit sollten Sie selber testen.

#### AREXX STARTEN

Es gibt zwei Möglichkeiten um ARExx-Skripte von ArtStudio hinaus zu starten. Zum Einen wäre da der Synchron Modus, was sowie heißt wie, das ARExx-Skript wird bearbeitet und erst nach Beendigung ist die Arbeit mit ArtStudio möglich. Der Asynchron Modus macht es Möglich, ein ARExx-Skript zu starten und gleich weiter zu arbeiten ohne erst auf die Beendigung des ARExx-Skripts zu warten, hierbei wird auf ein Ergebnis verzichtet. Im Asynchron Modus kann man darüber hinaus auch ArtStudio von ArtStudio aus Steuern, um zum Beispiel die Einstellungen zu verändern.

## 1.16 Bild Einstellungen

### Miniaturbilder

-----

Hier werden Einstellungen getätigt, die direkt auf die Bilder wirken. Bei den meisten Schaltern hat man die Möglichkeit zwischen AN(On), AUS(OFF) und Interaktiv(INT).

#### Rand (Border)

Legt einen Rahmen um das Bild.

Man hat die Wahl zwischen "AN", "AUS" und "INTERAKTIV". Im interaktiven Modus wird bei jedem Bild erneut gefragt, ob ein Rahmen um das Bild gelegt werden soll.

#### PAspect

Das Bild wird nach seinem Bildverhältnis verkleinert. Im ausgeschaltetem Zustand, wird das Bild auf die eingestellte Bildgröße verkleinert, auch wenn dies eine Verzerrung zur Folge hat. Man hat die Wahl zwischen "AN", "AUS" und "INTERAKTIV".

#### Dither

Schaltet den Dithering-Mode ein, was eine verbesserte Qualität des verkleinerten Bildes zur Folge hat. Im ausgeschalteten Modus erhöht sich die Verarbeitungsgeschwindigkeit der Bilder.

Man hat die Wahl zwischen "AN", "AUS" und "INTERAKTIV".

#### Farbe (Color)

Ist PAspect eingeschaltet, passiert es oft, daß die Stamps kleiner als die vorgegebene Bildgröße sind. Mit Color kann man die Lücken mit der gewählten Farbe füllen. Zur Wahl stehen die Farben "GRY" (Grau, Hintergrundfarbe), "BLK" (Schwarz) und "WHT" (Weiß).

#### Kategorie (Category)

Hier hat man die Wahl zwischen "AUS" und "INTERAKTIV". Im interaktiven Modus kann für jedes Bild die Kategorie ausgewählt werden.

#### Interpolation

Durch die Interpolation von Bildern erhalten Sie eine wesentlich

höhere Qualität der Bilder, was vorallem bei ClipArts von Vorteil ist.

## 1.17 Externe Anzeigeprogramme

### Externe Anzeigeprogramme

-----

ArtStudio bieten Ihnen auch die Möglichkeit sämtlich Grafiken durch externe Bildanzeigeprogramme darzustellen. Um diese externen "Anzeigeprogramme" zu aktivieren, muß der jeweilige Check-Knopf angewählt sein (AN ist zu sehen) und ein Pfad zu dem jeweiligen Anzeiger eingetragen sein. Auf diese Weise ist es möglich, auch neue Grafikkarten in ArtStudio einzubinden oder Bilder schneller und qualitativ Hochwertiger anzuzeigen.

Das externe Programm wird nur benutzt, wenn der jeweilige Schalter und der Hauptschalter aktiviert sind, wenn einer von beiden ausgeschaltet ist, wird das interne Anzeigeprogramm benutzt.

Der Hauptschalter schaltet alle externen Anzeigeprogramme aus, es werden nur noch die internen Anzeigeprogramme benutzt.

Darüberhinaus gibt es noch einen externen UNIVERSAL ANZEIGER, der für alle Grafikformate gilt. Folgende Möglichkeiten bietet Ihnen der Schalter:

Aus: Das Universal Anzeigeprogramm wird nicht benutzt.

An : Wurde kein externes Anzeigeprogramm angegeben, dann wird das Universal Anzeigeprogramm gestartet.

All: Das Universal Anzeigeprogramm wird immer benutzt, egal ob Sie ein externes Anzeigeprogramm für ein bestimmtes Grafikformat angegeben haben oder nicht.

## 1.18 JPEG Einstellung

### JPEG Qualität

Hier stellen Sie die gewünschte Qualität der JPEG-Bilder ein.

Unsere Erfahrungen habe gezeigt, daß eine JPEG-Qualität von 85% die besten Ergebnisse hervorbringt.

## 1.19 Erstellen von WEBSeiten

### Erstellen von Webseiten

Hiermit können Bild und Parameterangaben an den WEBDesigner übergeben werden zum erstellen von WEBSeiten.

---

## WEB-Designer

=====

Mit diesem Feature von ArtStudio Professional erhalten Sie die Möglichkeit eigene HTML-Kataloge für Ihre HomePage oder zum Privaten gebrauch zu erstellen. Web-Designer enthält eine vielzahl von Einstellungen, damit Sie die HTML-Seiten nach Ihren wünschen gestalten können.

Hier nun die einzelnen Einstellungen und ihre Bedeutung.

## Galerie Title

-----

Hier geben Sie den Title Ihres HTML-Katalog an.

## Text:

Das ist die einfachste Variante um einen Title anzugeben.  
Der hier eingetragene Text wird als Title in den HTML-Seiten verwendet.

## Bild:

Bei dieser Einstellung wird ein Bild in das HTML-Katalog eingebunden.  
Zum Beispiel können Sie hier Ihr Logo angeben.

## HTML:

Mit dieser Einstellung erhalten Sie die Möglichkeit eigene HTML-Scripte einzubinden, die als Title fungieren. Dadurch können Sie größere Texte angeben, aber auch verschiedene Grafiken oder sogar beides gleichzeitig. Sie sollten sich allerdings die HTML-Scriptsprache aneignen um eigene HTML-Scripte zu erstellen.

## Name von HTML-Datei

-----

Geben Sie hier den Basisnamen an, der als Dateiname dient. Im allgemeinen wird "index" als Basisname gewählt, aber wenn schon eine Datei mit diesem Basisnamen existiert, dann können Sie einen anderen Angeben, aber denken Sie bitte daran, daß der Name nicht länger als 20 Zeichen beanspruchen darf, da noch Kürzel wie ".html" usw. hinzugefügt werden.

## Zielverzeichnis

-----

Der Name schon verrät, geben Sie hier das Zielverzeichnis an, wo später die HTML-Dateien und die Bilder geschrieben werden sollen.  
Es wird ein Verzeichnis mit dem Namen, den Sie vorher unter Galerie Titel->Text angegeben haben, erstellt. In diesem Verzeichnis können Sie dann später die kompletten Daten finden.

## Hintergrund

-----

Damit können Sie den Hintergrund Ihrer HTML-Seiten beeinflussen.

Farbe:

Der Hintergrund wird in der angegebenen Farbe dargestellt.

Z.B.: fffffff ist gleich Weiss und 000000 entspricht Schwarz

Dabei entsprechen diese Werte den RGB-Werte.

Die ersten beiden Ziffern beziehen sich auf die Farbe Rot, die nächsten beiden Ziffern auf die Farbe Grün und die letzten beiden auf die Farbe Blau.

Also:

```
ff0000 -> Rot
00ff00 -> Grün
0000ff -> Blau
ffff00 -> Gelb
800000 -> mittel Rot
008000 -> mittel Grün
000080 -> mittel Blau
ffffff -> Weiß
000000 -> Schwarz
808080 -> mittel Grau
404040 -> dunkel Grau
```

Dieses Schema basiert auf den Hexadezimalzahlen.

0 = 0	10 = 16
1 = 1	20 = 32
2 = 2	30 = 48
3 = 3	40 = 64
4 = 4	50 = 80
5 = 5	60 = 96
6 = 6	70 = 112
7 = 7	80 = 128
8 = 8	90 = 144
9 = 9	a0 = 160
a = 10	b0 = 176
b = 11	c0 = 192
c = 12	d0 = 208
d = 13	e0 = 224
e = 14	f0 = 240
f = 15	

WEB-Bilder

-----

Hier befinden sich verschiedene Grafiken, wie z.B. Knöpfe, die später in Ihren HTML-Katalog erscheinen. Geben Sie das Verzeichnis an, von wo aus die Bilder kopiert werden.

ArtStudio bietet Ihnen 4 verschiedene Designs an Knöpfen an. Sie können aber auch Ihre eigenen Knöpfe erstellen und für Ihre HTML-Kataloge verwenden, Sie müssen nur alle benötigten Grafiken in ein Verzeichnis legen und mit

den gleichen Namen versehen.

#### Tabellen Einstellung

-----

Geben Sie hier an, wie viele Bilder auf einer HTML-Katalog-Seiten erscheinen sollen, bzw. wie Groß der Abstand zwischen den einzelnen Bildern sein soll.

#### Spalten:

Gibt an, wie viele Bilder in einer Reihe sein dürfen.

#### Zeilen:

Gibt an, wie viele Bilder untereinander sein dürfen.

#### Breite:

Gibt den Abstand zwischen den einzelnen Bildern an.

#### Textinformation

-----

Hiermit können zusätzliche Informationen zu den Bildern angegeben werden.

#### Name:

Der Name des Bildes wird mit angegeben.

#### Datum:

Das Erstellungsdatum des Bildes wird mit angegeben.

#### Länge:

Die Länge des Bildes wird mit angegeben.

#### Web-Design

-----

ArtStudio bietet Ihnen die Möglichkeit zwischen drei verschiedenen HTML-Designs zu wählen. Darunter befindet sich ein Design für HTML-Seiten ohne Rahmen und zwei mit Rahmen. Am Besten Sie testen die verschiedenen Design aus, um festzustellen welches Design Ihnen am Besten gefällt.

Ob Ihr Browser Rahmen unterstützt entnehmen bitte der Anleitung Ihres WEB-Browser.

#### Breite vom Menü:

Dieser Wert ist nur für interessant, wenn Sie ein HTML-Design mit Rahmen wählen, da hier die Breite des jeweiligen Menürahmens angegeben wird.

#### Original Bilder ins Zielverzeichnis kopieren

-----

Diese Funktion ist interessant für Anwender, die Ihre HTML-Kataloge auch für das WWW zugänglich machen möchten. Wenn Sie aber die HTML-Kataloge für Ihre privaten Zwecke nutzen, dann ist es nicht

nötig sämtliche Bilder auf Ihren Datenträger ein zweites mal zu Speichern.

## 1.20 Verschiedenes

### Verschiedenes

#### STATUS ANZEIGER

Der Status Anzeiger gibt an, wie weit ein Prozeß vorangeschritten ist. Dadurch hat man einen kleinen Überblick, wie lange es noch dauern kann. Zum Beispiel beim Laden von Bilder wird der Status Anzeiger benutzt.

Bei ausgeschaltetem Zustand wird die Bearbeitung etwas beschleunigt.

#### BILDER INFO

Wenn eingeschaltet, wird beim Bearbeiten der Bilder ein Fenster geöffnet, das jeweils den Namen und die Bildgröße ausgibt.

#### VORSCHAU

Während des Konvertierens von Bildern wird das Thumbnails gleich im Bilderfenster angezeigt. Dadurch können Sie sofort feststellen, ob Sie mit den Bilder zufrieden sind oder noch Änderungen vornehmen möchten.

#### BILD VORHANDEN

Hier kann man von vorne herein festlegen, was ArtStudio machen soll, falls ein Bild schon konvertiert wurde.

#### ÜBERGEHEN

Das Bild wird ignoriert und gleich mit dem nächsten Bilder weiter gearbeitet.

#### BEARBEITEN

Das Bild wird bearbeitet und das alte Bild ersetzt.

#### INTERAKTIV

Es wird ein Requester geöffnet, wo Sie explizit entscheiden können, was mit dem jeweiligen Bilder geschehen soll.

#### ZWISCHENSPEICHERN

Trotz größter Sorgfalt kommt es in seltenen Fällen vor, das ein Grafikformat erkannt wird, aber es sich nicht um das gefunden Format handelt und es zum Absturz führt, damit nicht alle vorherige Arbeit umsonst waren, könne Sie hier einstellen nach wievielen konvertierten Bilder ArtStudio den Katalog zwischenspeichern soll. Damit können Sie einen eventuellen Schaden so klein wie möglich halten.

#### Unterverzeichnis (Tree Scan)

Ist Unterverzeichnis eingeschaltet, werden beim Laden von Bildern auch sämtliche Unterverzeichnisse durchsucht. Sonst wird nur das gewählte Verzeichnis ohne Unterverzeichnisse durchsucht.

#### Bilder zählen (Image counter)

---

Bevor ArtStudio mit dem Konvertieren der Bilder anfängt, wird zuerst die Anzahl der Dateieinträge auf dem Datenträger ermittelt, dadurch erhält man während des Konvertierens einen Überblick, wie weit das Programm fortgeschritten ist und wie lange es ca. noch dauert, bis alle Bilder eingelesen sind. Beim ausgeschalteten Zustand wird sofort mit dem Bearbeiten der Bilder begonnen, dabei wird aber die Anzahl der Dateien nicht angezeigt.

#### Auto Kategorie

Bei eingeschalteten Zustand wird die Verzeichnisstruktur Ihres Datenträgers als Kategorie-Baum erstellt. Beim späteren Auffinden der Bilder können Sie dann anhand der Kategorie-Struktur den Pfad erkennen.

## 1.21 Externe Programme

#### Externe Programme

Hier geben Sie die Pfad der jeweiligen Programme an.

LhA: Ein sehr bekannte Packer, der benötigt wird um Lha-Archive zu entpacken und nach Bilder zu durchsuchen.  
Meistens ist das LhA-Programm im C: Verzeichnis zu finden.

LZX: Eine neue Variante von Packer, der auch zum Entpacken von LZX-Archiven benötigt wird.  
Meistens ist das LZX-Programm im C: Verzeichnis zu finden-

#### GhostScript:

Das Programm wird benötigt, um Postscript Dateien zu konvertieren.

#### Quality:

Geben Sie hier die Qualität der Bilder an. Je Höher der Wert angegeben wird, desto Höher ist auch die Qualität, aber auch der Speicherverbrauch erhöht sich dadurch. Ein Wert von 72DPI ist ein guter Mittelwert, der gute Qualität bei wenig Speicherverbrauch verspricht.

Die weiteren Programm müssen Sie genauso angeben, wie auch die LhA, LZX und den GhostScript Programme.

Wo Sie die jeweiligen Programme finden können

-----  
LhA: MeetingPearls 4 pearls/arc/Archiver/LHA  
LZX: MeetingPearls 4 pearls/arc/Archiver/LZX

Natürlich sind auch alle Programme direkt im AmiNet erhältlich.

Sie können auch sämtliche Programme in unsere Support Box bekommen.

SupportBox: Tel.: 0421/438829

---

Oder wir schicken Ihnen für eine Gebühr von 5DM alle Programme auf Disketten zu.

Tel.: 0421/249966

## 1.22 Kategorie wählen

Kategorie wählen (Select Category)  
=====

Die Miniaturbilder können in verschiedene Kategorien eingeordnet werden. Hier wählen Sie die Kategorie, mit der Sie arbeiten möchten. Beim verlassen dieses Fensters werden die Bilder aus der gewählten Kategorie im Bilder Fenster ausgegeben.

ListView

Hier wählt man die Kategorie, die man anzeigen möchte.

OK

Bestätigt die Eingabe.

Abbrechen (Cancel)

Eingabe wird nicht berücksichtigt.

## 1.23 Kategorien bearbeiten

Kategorie bearbeiten  
=====

Hier werden die Kategorien erstellt.

Dabei besteht die Möglichkeit die Kategorien hierarchisch zu gliedern. Wenn Sie z.B. Urlaubsbilder in einer Datei anlegen, können Sie die Bilder durch Einteilung in Kategorien einordnen. Die oberste Kategorie heißt dann z.B. Ferien. Ferien wird dann wieder unterteilt in Sommer- und Winterbilder. Sommer wird dann unterteilt in Strand- und Hotelbilder. Und Strand nochmals in Sonnenaufgang und Sonnenuntergang unterteilt. Das kann man nach Belieben weiterführen. Auf diese Weise kann man bestimmte Teile der Bilderdatei gezielt auswählen, um sie zum Beispiel zu betrachten.

Siehe auch "Select Category".

ListView:

Hier stehen die bereits vorhandenen Kategorien. Möchte man weitere hinzufügen wählt man eine Kategorie aus, an die eine weitere angefügt werden soll. Durch Doppelklick mit der Maus auf die gewählte



Kategorie, wird sie ins -StringGadget- kopiert.

#### Eingabefeld (StringGadget)

Ist das Fenster aktiv, dann besteht die Möglichkeit durch betätigen der Eingabetaste das StringGadget zu aktivieren.

#### ÄND (CHG)

Die aus der 1/4ListView1/2 gewählte Kategorie wird umbenannt. Falls man ausversehen den Namen der Kategorie falsch geschrieben hat oder später die Kategorie umbenennen möchte, hat man hiermit die Möglichkeit.

#### LÖS (DEL)

Löscht eine Kategorie aus der Liste. Ist aber nur möglich, wenn in der Kategorie keine Stamps vorhanden sind. Die erste Kategorie kann man übrigens auch nicht löschen.

#### HIN (ADD)

Wurde im StringGadget ein Text eingegeben, kann man jetzt durch betätigen des 1/4ADD1/2-Knopfes eine Kategorie hinzufügen. Dabei hat die neue Kategorie die gleiche Tiefe, wie die vorher gewählte. Das hört sich komplizierter an, als es ist. Folgendes Beispiel wird den Vorgang deutlicher machen.

#### Beispiel

-----

#### Liste von Kategorien

-----

```
* Ferien
  * Sommer
    * Sonnenaufgang          angewählte Kategorie
  * Winter
```

#### StringGadget

-----

```
* Sonnenuntergang
```

Durch betätigen des "HIN"-Knopfes wird jetzt die neue Kategorie eingefügt.

#### Neue Liste von Kategorien

-----

```
* Ferien
  * Sommer
    * Sonnenaufgang          angewählte Kategorie
    * Sonnenuntergang       neue Kategorie
  * Winter
```

#### UNT (SUB)

Wurde im StringGadget ein Text eingegeben, kann man jetzt durch betätigen des "UNT"-Knopfes eine Kategorie hinzufügen. Dabei ist die neue Kategorie ein Unterverzeichnis von der vorher gewählten.

---

Auch hierzu ein Beispiel

-----  
Liste von Kategorien

-----  
\* Ferien  
\* Sommer                      angewählte Kategorie  
\* Winter

StringGadget

-----  
\* Sonnenaufgang

Durch betätigen des "UNT"-Buttons wird jetzt die neue Kategorie eingefügt.

Neue Liste von Kategorien

-----  
\* Ferien  
\* Sommer                      angewählte Kategorie  
\* Sonnenaufgang              neue Kategorie  
\* Winter

OK

Hiermit beenden Sie die Erstellung von Kategorien und schließen das Fenster.

## 1.24 Hauptfenster

Hauptfenster

=====

In diesem Fenster befinden sich mehrere grafische Knöpfe, die folgende Funktionen ausführen.

Der oberste rechte Knopf ermöglicht das erstellen des Fenster in die vertikale bzw. horizontale Lage. Dadurch gestaltet sich das Positionieren des Fensters leichter und man findet immer etwas Platz.

Wenn wir von links nach rechte bzw. von oben nach unten gehen erhalten wir folgende Funktionen.

- \* Neuen Katalog erstellen
  - \* Einen bestehen Katalog öffnen
  - \* Weitere Bilder den Katalog hinzufügen
-

- \* Ruft diese Hilfe auf
- \* Daten über den Katalog ausgeben
- \* Öffnet ein Fenster mit Informationen über ArtStudio
- \* Zum Beenden des Programms

## 1.25 Werkzeuge

Werkzeuge

=====

In diesem Fenster befinden sich mehrere grafische Knöpfe, die die gleiche Funktion besitzen, wie die aus dem Menü Bilder -> Markierte -> .....

Die Funktion des jeweiligen Knopfes wird durch ein grafisches Symbol verdeutlicht.

Der oberste rechte Knopf ermöglicht das Erstellen des Fenster in der vertikale bzw. horizontale Lage. Dadurch gestaltet sich das Positionieren des Fensters leichter und man findet immer etwas Platz.

Die Funktionen haben nur auf markierte Bilder Einfluß, alle anderen Bilder werden nicht berücksichtigt.

Wenn wir von links nach rechte bzw. von oben nach unten erhalten wir folgende Funktionen.

- \* Bilder Anzeigen
- \* Die Bilder einer Kategorie einordnen
- \* Die Bilder einer ARexx-Funktion übergeben
- \* HTML-Seiten erstellen
- \* Die markierten Bilderinformation drucken
- \* Die markierten Bildergrafiken drucken
- \* Kopieren
- \* Konvertieren
- \* Löschen

## 1.26 Bildbearbeitung

---

## Bildbearbeitung

=====

In diesem Fenster können Sie sämtlich Bilder im Katalog bearbeiten und unter anderem Namen auf einen beliebigen Datenträger speichern.

Bevor Sie ein Bild laden können müssen Sie erstmal ein Bild im Bilder Fenster markieren, danach betätigen Sie den Knopf "Laden". Nach kurzer Zeit ist das erste Markierte Bilder geladen und kann bearbeitet oder angezeigt werden.

Möchten Sie nun ein Bild bearbeiten, können Sie dieses durch einen Doppelklick mit der Maus auf den jeweiligen Namen des Bildbearbeitungsmoduls bewerkstelligen und schon wird das Bild mit Effekten versehen oder verkleinert oder oder oder.

Siehe auch "Bildbearbeitungsmodule"

Man sollte nie vergessen den Speicher der geladenen Bilder wieder freizugeben, da es sonst zu Speichermangel im System kommen kann, wenn Sie weitere Bilder im Katalog aufnehmen möchten oder andere Programme starten wollen.

Die Piktogramme unten links haben folgende Bedeutung:

### Anzeigen

Das Bild wird mit dem gewählten Anzeigemodul angezeigt.

### Speichern

Das Bild wird mit dem gewählten Speichermodul im angegebenen Verzeichnis gespeichert.

### Freigeben

Der Speicher für das Bild wird freigegeben und die Daten gehen verloren

## 1.27 Lade-, Speicher- und Anzeigemodule

### Module

=====

In diesem Fenster werden alle Lade-, Speicher- und Anzeigemodule angezeigt. Hiermit können Sie immer schnell zwischen den verschiedenen Modulen wählen.

Im oberen Teil sehen Sie alle Lademodule, im mittleren Bereich stehen die Speichermodule und im unteren Bereich sind die Anzeigemodule aufgeführt.

---

## 1.28 Fensterleiste

Fensterleiste  
=====

In diesem Fenster befinden sich mehrere grafische Knöpfe, die zum Öffnen verschiedener Fenster dienen.

Der oberste rechte Knopf ermöglicht das Verstellen des Fenster in die vertikale bzw. horizontale Lage. Dadurch gestaltet sich das Positionieren des Fensters leichter und man findet immer etwas Platz.

Wenn wir von links nach rechts bzw. von oben nach unten gehen erhalten wir folgende Funktionen.

- \* Bildinformationen
- \* Textinformationen
- \* Bildbearbeitung
- \* Vergrößerung
- \* ARexx Knopfleiste
- \* Hauptleiste
- \* Werkzeugleiste

## 1.29 FensterCreateNew

Neuer Katalog  
=====

In diesem Fenster werden die Grundeinstellungen von neuen Katalogen getätigt. Hier können Sie die Größe der Miniaturbilder und die Anzahl der Farben, sowie den Namen des Katalogs angeben.

Stamp Größe (Stamp Size)  
Beeinflußt die Größe der Stamps.

Mögliche Größen:  
32x24, 64x48, 96x72, 128x96, 160x120, 192x144 und 256x192

Farben (Color)  
Bei Rechnern mit AGA oder Grafikkarten wird eine große Palette zur Verfügung gestellt. Mittels des Color-Knopfes kann eingestellt

werden, mit wievielen Farben oder Graustufen die Stamps angezeigt werden sollen.

Mögliche Farben:

	ECS	AGA	Grafikkarten	mit CyberGFX
Farbe 16	JA	JA	JA	JA
Farbe 256	NEIN	JA	JA	JA
Grau 16	JA	JA	JA	JA
Grau 32	NUJA	JA	JA	JA
Grau 64	NEIN	JA	JA	JA
Grau 128	NEIN	JA	JA	JA
Grau 256	NEIN	JA	JA	JA
HAM6	NUJA	JA	NUJA	NEIN
HAM8	NEIN	JA	NUJA	NEIN
24 BIT	NEIN	NEIN	NEIN	JA

NEIN--> Diese Variante ist nicht möglich

JA --> Diese Variante kann benutzt werden.

NUJA--> Diese Variante ist nur bedingt oder nur Teilweise möglich.

Bei ECS kann Grau 32 und HAM6 bei 640 Bildpunkten nur in Verbindung mit Autoscroll bei einem Bildschirm der Breite 320 benutzt werden.

Bei der Picasso Grafikkarte soll man auch HAM-Modus benutzen können. (Wurde nicht getestet!!!)

#### Katalog Name

Hier wird der Name des Kataloges angegeben, der im ArtStudio-Fenster ausgegeben wird. Der Name für die Datei auf dem Datenträger wird extra angegeben, darf aber identisch sein.

#### Saver

Bei 24-Bit Katalogen sind folgende Saver-Module möglich.

- IFFDEEP/schnell
- YUVN / mittel
- JPEG / wenig --- SPEICHERVERBRAUCH ---

#### New (Create New)

Nach gewählter Größe und Farbe ist es jetzt möglich die Datei zu erstellen. Eine Dateiauswahlbox wird geöffnet und nach Eingabe des Dateinamens wird der Katalog auf Ihren Datenträger gespeichert.

#### Abbrechen (Cancel)

Möchte man doch keinen neuen Katalog erstellen, ist es hiermit möglich den gesamten Vorgang abubrechen und mit den bisherigen Katalog weiter zu arbeiten.

## 1.30 FensterSearch

## Suchen Fenster (Search)

=====

Hier besteht die Möglichkeit Bilder zu suchen. Im Eingabefeld gibt man den Namen des Bildes ein, wobei auch Wildcards unterstützt werden. Zum Beispiel suchen Sie ein oder mehrere Bilder, die die Endung ".jpg" im Dateiname beinhalten.

Wenn Sie jetzt im Eingabefeld-Name die Zeichen "#?.jpg" angeben und die Funktion "Suchen" starten, werden Ihnen alle Bilder, die die Endung ".jpg" beinhalten markiert.

Auf Groß- und Kleinschreibung ist nicht zu achten!

Beim suchen von Bilder bietet ArtStudio eine Vielzahl von Möglichkeiten, darunter z.B. Breite, Höhe oder Tiefe.

## Breite

Geben Sie in den beiden Eingabefelder (VON und BIS) die gewünschte Breite an, die gesucht werden soll. Wenn Sie nur eine bestimmte Breite suchen z.B. 320, dann geben Sie in beiden Eingabefelder die Zahl 320 ein.

## Höhe

Geben Sie in den beiden Eingabefelder (VON und BIS) die gewünschte Höhe an, die gesucht werden soll. Wenn Sie nur eine bestimmte Höhe suchen z.B. 256, dann geben Sie in beiden Eingabefelder die Zahl 256 ein.

## Tiefe

Hier haben Sie zwei Ziehbalken(Slider), wo Sie die gewünschte Tiefe VON-BIS angeben. Möchten Sie zum Beispiel Bilder suchen, die eine Tiefe von 1 bis 8 (2 - 256 Farben oder Graustufen) besitzen, setzen Sie den "VON" Ziehbalken(Slider) auf 1 und den "BIS" auf 8.

Wenn Sie nur Bilder suchen mit einer Tiefe von 24 (16.8 Mil. Farben), dann setzen Sie beide (VON-BIS) Ziehbalken auf 24.

## Farbtabelle

-----

## BITS    FARBEN

1	2
2	4
3	8
4	16
5	32
6	64
7	128
8	256
9	512
10	1024

11	2048
12	4096
13	8192
14	16384
15	32768
16	65536
17	131072
18	262144
19	524288
20	1048576
21	2097152
22	4194304
23	8388608
24	16777216

#### Grafikformat

Wählen Sie hier, nach welchen Grafikformat Sie suchen möchten

#### Kategorie

Hier können Sie die Kategorie wählen, in der Sie suchen möchten.  
Wenn Sie die Kategorie "ROOT" (erste Kategorie) wählen, dann werden sämtliche Bilder nach den gewünschten Angaben gesucht.

#### Name

In diesem Eingabefeld geben Sie den Namen oder ein Kürzel an, der in den Namen der gesuchten Bilder vorkommen muß.  
Dabei können Sie auch sogenannte Wildcards benutzen, damit können Sie Namen abkürzen oder nach Endungen suchen.

#### Beispiel

-----

Möchten Sie alle Bilder mit der Endung ".IFF" suchen, dann geben Sie im Eingabefeld einfach die Zeichen "#?.IFF" ein.  
Die Zeichen "#?" sind Wildcards, siehe auch "Fachbegriffe" -> Wildcards oder in Ihrem Amiga Systemhandbuch.

oder

möchten Sie alle Bilder suchen, die die Zeichen "WAT" im Namen beinhalten, dann geben Sie die Zeichen "#?WAT#?" ein.

#### Pfad

Hier gilt das gleiche verfahren, wie auch schon beim Namen, nur gilt hier alles für den Pfad des Bildes.

Besonders geeignet, um Bilder zu suchen, die in einem Verzeichnis oder auf einer CD sind. Geben Sie einfach den Pfad an und alle gefundenen Bilder werden markiert.

#### Beispiel

-----

Sie möchten alle Bilder von der Festplatte "BILDER:" suchen, dann geben Sie im Eingabefeld-PFAD die Zeichen "BILDER:#?" ein.

---



## DATUM VON

Jedes Bild auf der Festplatte, CD usw. besitzt auch ein Datum, wann es das letzte Mal verändert oder wann es abgelegt wurde. Wenn Sie Bilder suchen möchten, die unter einem bestimmten Datum auf Ihrem Datenträger gespeichert wurden geben Sie im Eingabefeld das Datum ein, von wo ab gesucht werden soll.

Achten Sie darauf, daß Sie das richtige Datumsformat eingeben, da das System sonst nicht mit Ihrer Eingabe arbeiten kann.

Datumsformat  
-----

TT-MM-JJ    T->Tag   M->Monat   J->Jahr

immer zweistellig!!!

01-01-96    1. Januar 1996  
15-03-95    15. März    1995

## DATUM BIS

Wie schon bei DATUM VON, nur daß man hier angibt, bis zu welchem Datum gesucht werden soll.

Wenn Sie ein bestimmtes Datum suchen, müssen Sie in beiden Eingabefeldern (DATUM VON, DATUM BIS) das gleiche Datum eingeben.

Wonach möchten Sie suchen  
-----

Wenn Sie alle Eingaben getätigt haben, sollten Sie hier nochmals Angeben, welche Suchkriterien benutzt werden sollen.

Wenn Sie nach mehreren Kriterien suchen, werden die einzelnen Kriterien durch die logische Funktion UND (AND) gefiltert. Das heißt, nur wenn alle Kriterien stimmen werden die Bilder markiert.

## Suchen

Die Suche wird gestartet. Alle gefunden Bilder werden Markiert. Markierte Bilder erkennt man an den blauen Untergrund und die weiße Schrift.

Vor dem Beginn der Suche sollten keine Bilder markiert sein. Es sei denn, Sie möchten mehrere Suchdurchgänge durchlaufen, um verschiedene Bilder zu finden und dann alle zusammen zu löschen, zu kopieren usw.

## Abbrechen

Die Eingabe wird ignoriert und das Fenster geschlossen.

---

## 1.31 Sortieren Fenster

Sortieren Fenster  
=====

Es erleichtert oft die Suche nach Bildern, wenn man die Stamps vorher sortiert.

Es stehen 8 Möglichkeiten zur Sortierung bereit:  
"Name", "Pfad", "Tiefe", "Auflösung", "Datum", "StampDatum",  
"Grafikformat" und "Länge".

Kategorien werden jeweils für sich sortiert.  
Beim Anzeigen der Stamps wird zuerst nach Kategorien geordnet, das führt dazu, daß eine nach Namen sortierte Datei, Kategorie für Kategorie von A bis Z angezeigt wird.

Die Sortiermöglichkeiten  
-----

Wählen Sie hier, wonach Sie Ihre Basedatei sortieren möchten. Am häufigsten wird wohl nach dem Namen des Bildes sortiert, was eine schnelle Suche ermöglicht. Interessant ist auch die Möglichkeit den Katalog nach dem Pfad der Bilder zu Sortieren, so sind immer alle Bilder aus einem Verzeichnis beieinander.

Name  
Datei wird nach Namen sortiert.

Pfad  
Datei wird nach dem Pfad vom Datenträger der Bilder sortiert.

Bildtiefe (Anzahl der Farben)  
Datei wird nach der Farbtiefe der Bilder sortiert.

Auflösung (Solution)  
Datei wird nach der Größe der Bilder sortiert, wobei zuerst nach der Bildbreite und dann nach der Bildhöhe sortiert wird.

Datum  
Datei wird nach dem Erstellungsdatum des original Bildes sortiert.

StampDatum  
Datei wird nach dem Erstellungsdatum des Miniaturbildes sortiert.

Format  
Datei wird dem Grafikformat der Bilder sortiert.  
Reihenfolge der Grafikformate: IFF, GIF, JPEG, BMP, PCX, IMPULSE, RENDITION, SUNRASTER, X, SGI, TARGA, TIFF, PHOTO-CD, PBM, PGM, PPM, usw..

Länge  
Datei wird nach der Länge der Bilderdatei sortiert.

---

## 1.32 ARexx Fenster

ARexx Fenster  
=====

Von hieraus kann man ein ARexx-Skript starten. Manchmal möchte man nur ein bestimmtes ARexx-Skript starten, was eigentlich nicht oft benutzt wird, dazu dient dieses Fenster. Hier wählen Sie Ihr ARexx-Skript aus und starten es.

Denken Sie daran, wenn Sie nicht immer den Pfad und den Namen des ARexx-Skript bei jedem Programmstart von ArtStudio neu eingeben möchten, dann sollten Sie die Einstellungen neu speichern, dadurch wird auch der Pfad und Name sowie die Parameter beibehalten.

Eingabefeld (StringGadget)

Eingabe Text. Hier steht der Pfad und der Name des ARexx-Skript, das gestartet werden soll. Natürlich können auch zahlreiche Parameter übergeben werden, die für das ARexx-Skript von nutzen sein können. Siehe auch "Übergabe-Parameter".

Datei wählen (GetFile)

Öffnet einen Dateiauswahl-Fenster, wo der Pfad und Dateiname ausgewählt wird.

Starten (Execute)

Das ARexx-Skript wird ausgeführt. Wenn Sie in den Einstellungen den Asynchronen Modus eingestellt haben, dann wird das ARexx-Skript mit einen eigenen Task gestartet, ein sofortiges Weiterarbeiten ist hiermit möglich. Dadurch können Sie ein ARexx-Skript starten, daß das Programm ArtStudio selbst steuert! Den Möglichkeiten sind fast keine Grenzen gesetzt.

Abbrechen (Cancel)

Die Eingabe wird abgebrochen und das Fenster wieder geschlossen. Der eingegebene Pfad und Name des ARexx-Skript geht hierbei nicht verloren.

## 1.33 ARexx Macros

ARexx Makros  
=====

Hier können Sie bestimmte ARexx-Skripte, die Sie des öfteren benutzen auf die Funktionstasten F1 bis F10 legen. Dadurch können Sie schnell und bequem bestimmte Funktionen des Programms ändern oder einfach externe Programme starten, Bilder an andere Programme übergeben und so weiter...

---

Insgesamt können Sie bis zu 40 Funktionen auf die Tasten legen, die dann in Kombination mit den Tasten SHIFT und CONTROL angewählt werden können.

#### F1 bis F10

-----

Per "GetFile" können über eine Dateiauswahlbox die ARexx-Skripte ausgewählt werden. Wahlweise kann der Pfad und der Name des ARexx-Skriptes auch direkt in die angrenzenden Eingabefelder eingetragen werden. Desweiteren können Sie zahlreiche Parameter angeben.

Siehe auch "Übergabe Parameter".

#### Text

----

Hier können Sie für jedes ARexx-Skript einen Namen angeben, der zum bessern Verständnis im Fenster "ARexx Knöpfe" erscheint. Das erleichtert die Suche nach dem richtigen ARexx-Skript und man hat einen besseren Überblick.

#### WechselKnopf (CycleGadget)

Hiermit wechseln Sie die jeweilige Kombination. Sie haben die Wahl zwischen "nur" die Funktionstasten, SHIFT mit Funktionstaste, CONTROL mit Funktionstaste und die Kombination SHIFT mit CONTROL und der Funktionstaste.

#### Speichern

Speichert die Daten der "F1 bis F10"- Tastenbelegung in das Prefsverzeichnis. Das Fenster wird anschließend geschlossen.

#### Benutzten

Benutzt die eingegebenen Daten, aber speichert die Vorgaben nicht dauerhaft ab! Das Fenster wird geschlossen.

#### Abbrechen

Die neuen Eingaben werden ignoriert und die bisherigen Einstellungen werden beibehalten. Das Fenster wird geschlossen.

## 1.34 ARexx Knöpfe

#### ARexx Knöpfe

=====

Hier sehen Sie die Funktionstasten nochmals als grafische Knöpfe, mit einer kurzen Beschreibung zum Erkennen welches ARexx-Skript sich hinter welchem Knopf befindet.

Die zehn Knöpfe entsprechen den zehn Funktionstasten, mit den Wechselknopf (CycleGadget) können Sie zu den weiteren 30 ARexx-Skriptes gelangen, die auch durch die Kombination mit der SHIFT und der CONTROL sowie der Funktionstaste gestartet werden können.

## 1.35 Drucken Fenster

Drucken Fenster

=====

Möchte man den Katalog auf einen Drucker ausgeben, werden hier sämtliche Einstellungen getätigt. Es ist nicht nur möglich die Daten auf einen Drucker auszugeben, sondern auch in einer Datei oder einfach nur zur Übersicht in einem Fenster auf dem Bildschirm darzustellen.

Bei den ersten Versuchen sollten Sie die Ausgabe erstmal auf einem Fenster ausgeben, damit Sie sehen, was alles bei welcher Einstellung ausgegeben wird und ob alles seine Richtigkeit hat, darüber hinaus sparen Sie sich Zeit und Papier.

Was soll ich Drucken (What should I print)

Soll soviel heißen wie: Was soll ich genau ausdrucken? Ob nun der komplette Katalog oder nur eine bestimmte Kategorie davon oder einfach nur die Informationen über den Katalog.

Gesamten Katalog (Full Category)

Die Informationen über den Katalog und die komplette Daten der Miniaturbilder werden ausgegeben.

Einzelne Kategorie (Only Category)

Die Informationen über den Katalog und die gewählte Kategorie ohne weitere Unterverzeichnisse der Kategorie werden ausgegeben.

Baum Kategorie (Tree Category)

Die Informationen über den Katalog und die gewählte Kategorie mit sämtlichen Unterverzeichnissen der Kategorie werden ausgegeben.

Ausgabeziel (Define Output)

Hier geben Sie an, wo die Daten ausgegeben werden sollen.

Printer

Die Daten werden auf den Drucker ausgegeben. Dabei werden die Einstellungen für den Drucker von der Workbench übernommen.

Datei

Die Daten werden als Datei auf einem Datenträger (z.B. Festplatten) ausgegeben. Hierzu wird ein Dateiauswahl-Fenster geöffnet, wo Sie den Pfad und den Namen der Datei angeben, wo Sie die Daten speichern möchten.

Fenster

Die Daten werden in einem Fenster auf den "ArtStudio"-Bildschirm ausgegeben.

Wieviel soll gedruckt werden (Select the entries)

---

Hier können Sie auswählen, was alles ausgegeben werden soll.  
Dabei haben Sie die Wahl zwischen einer und sechs Zeilen Text.

- |          |   |
|----------|---|
| 1. Zeile | Name und Kategorie                                  |
| 2. Zeile | Pfad  |
| 3. Zeile | Datum und Stampdatum                                |
| 4. Zeile | Grafikformat, Auflösung(Bildgröße) und Bildtiefe    |
| 5. Zeile | Pixel Aspekt, Länge(auf den Datenträger) und Nummer |
| 6. Zeile | Kommentar   |

#### Drucken (Print)

Die Ausgabe der Daten wird gestartet. Je nach Einstellungen werden die Daten auf einen Drucker, hierbei ist die Einstellung des Druckers von der Workbench wichtig, oder als Datei auf einen beliebigen Datenträger ausgegeben. Dadurch können Sie die Daten in anderen Programm weiter bearbeiten oder sogar erweitern und dann auf einen Drucker ausgeben. Bei Einstellung auf "Fenster" werden die Daten auf dem ArtStudio Bildschirm in einem Fenster ausgegeben für einen kurzen Überblick oder zur Kontrolle, bevor Sie die Daten auf einen Drucker ausgeben möchten.

#### Abbrechen (Cancel)

Die Daten werden nicht ausgegeben und das Fenster wird wieder geschlossen. Die Einstellungen werden dabei nicht zurückgesetzt und bleiben erhalten.

## 1.36 Was soll gelöscht werden?

Was soll gelöscht werden  
=====

Wenn Stamps gelöscht werden sollen, wird hier entschieden, ob nur das Miniaturbild im Katalog oder auch das Originalbild gelöscht werden soll. Hierbei sollten Sie beachten, daß Sie Originalbilder von CD-Roms nicht löschen können, da CD-Roms nur gelesen werden können.

- \* Nur das Miniaturbild: Nur das Miniaturbild im Programm wird gelöscht, das ↔  
Original Bild wird nicht gelöscht.
- \* Miniaturbild & Bild : Das Miniaturbild und auch das original Bild werden ↔  
gelöscht.
- \* Nur das Bild : Das Miniaturbild im Programm bleibt erhalten, aber das  
original Bild wird gelöscht.

#### Löschen

Die Eingabe wird bestätigt und nach nochmaliger Sicherheitsabfrage werden je nach Einstellung die Stamps gelöscht.

#### Abbrechen

Sämtliche Eingaben werden ignoriert und das Fenster wird geschlossen.

## 1.37 Bild ist schon vorhanden

Bild ist schon vorhanden (Stamp exist)

=====

Falls Bilder schon im Katalog vorhanden sind, erscheint dieser Requester mit der Frage, was Sie mit dem Bild tun möchten. Der Name des Bildes wird in der Mitte des Fenster angezeigt. Das Programm verwaltet keine doppelten Bilder. Das heißt, wenn der Name und der Pfad des Bildes identisch sind. Es sollte also darauf geachtet werden, daß Sie Bilder mit gleichen Namen und Pfad nicht überschreiben!

BEARBEITEN (DO IT)

Das Bild wird neu konvertiert und die Daten in den schon vorhandenen Platz geschrieben. Falls zwei verschiedene Bilder mit gleichen Namen und Pfad vorhanden sind und "DO IT" gewählt wurde, wird das alte Bild unwiderruflich aus der Basedatei gelöscht. Die Abfrage wird bei jedem vorhandenen Bild wieder gestellt.

ALLE (DO ALL)

Wie bei "DO IT", es wird aber nur einmal gefragt, alle danach vorhandenen Bilder werden einfach konvertiert und die alten Bilder ersetzt.

NÄCHSTE (SKIP)

Das Bild wird nicht konvertiert. Die Abfrage wird bei jedem vorhandenen Bild wieder gestellt.

KEINS (SKIP ALL)

Das Bild wird nicht konvertiert. Die Frage wird nur einmal gestellt, alle weiteren vorhandenen Bilder werden ebenfalls nicht konvertiert.

## 1.38 Über ArtStudio

über (About)

=====

Hier steht nochmals die Adresse von MotionStudios und die Telefonnummer, falls Sie Schwierigkeiten mit dem Programm haben sollten oder Verbesserungsvorschläge für das ArtStudio Programm haben. Die Seriennummer des Programms können Sie hier ebenfalls ansehen, die Sie immer bei unsere Hotline angeben müssen, da wir Ihnen sonst keine Hilfestellung geben können.

Das Fenster können Sie mit einer beliebigen Taste oder mit einem Mausklick auf den OK-Knopf schließen.

## 1.39 Das ArtStudio Menü

Hier nun eine kleine Einweisung durch das ArtStudio Menü

=====

ArtStudio

Katalog

Bilder

Markieren

Blättern

Fenster

## 1.40 ArtStudio Menüleiste

ArtStudio Menüleiste

-----

ARexx Ausführen

Bildschirm

Einstellungen

Hilfe

Über...

Speichern & Verlassen

Verlassen

## 1.41 Katalog Menüleiste

Katalog Menüleiste

-----

Katalog erstellen

Katalog öffnen

Katalog hinzufügen

PM-Kataloge importieren

Bilder hinzufügen

ScanQuix3

Information



Prüfen  
Aktualisieren  
Drucken  
  
Hauptkategorie  
Kategorie auswählen  
Kategorie bearbeiten  
  
Löschen

## 1.42 Bilder Menüleiste

Bilder Menüleiste  
-----

Information  
Vergrößern  
Anzeigen  
Markieren  
Drag&Drop  
PopUpMenü

Suchen  
Sortieren  
Markierte

## 1.43 Markieren Menüleiste

Markieren Menüleiste  
-----

Alle  
Keine  
Umkehren

Bereich wählen  
Zufällig wählen

## 1.44 Drag & Drop Menüleiste

Drag & Drop  
=====

Mit dieser Funktion ist es jetzt möglich, in einem Katalog dargestellten Bilder, mit der Maus anzuklicken und bei gedrückter Maustaste über eine Funktion zu ziehen und fallen zulassen.

## 1.45 PopUpMenü Menüleiste

PopUpMenü Menüleiste

-----

Information  
Vergrößern  
Anzeigen  
Markieren  
Kategorie  
Kopieren  
Konvertieren  
Operator  
ARexx  
Löschen

## 1.46 Information

Information

=====

Bei Wahl dieses Menüpunktes, werden bei Anwahl eines Bildes im Bilderfenster, weitere Informationen über das gewählte Bild angezeigt.

Falls das Informationsfenster noch nicht geöffnet wurde, wird es bei der ersten Anwahl eines Bildes sofort geöffnet.

## 1.47 Vergrößern

Vergrößern

=====

Bei Wahl diese Menüpunktes, wird bei Anwahl eines Bildes im Bilderfenster, daß Bild als Vergrößerung in einem separatem Fenster angezeigt.

Falls das separate Fenster noch nicht geöffnet wurde, wird es bei der ersten Anwahl eines Bildes sofort geöffnet. Zusätzlich wird bei geöffnetem Informationsfenster auch die Informationen über das Bild angezeigt.

## 1.48 Anzeigen

Anzeigen

=====

Bei Wahl dieses Menüpunktes, wird bei Anwahl eines Bildes im Bilderfenster, daß original Bild mit dem eingestellten Anzeige-Module oder mit dem externen Anzeigeprogramm angezeigt

## 1.49 Markieren

Markieren  
=====

Bei Wahl dieses Menüpunktes, wird das angewählte Bild markiert.

## 1.50 Kategorie

Kategorie  
=====

Das angewählte Bild, wird einer bestimmten Kategorie zugeordnet.

## 1.51 Kopieren

Kopieren  
=====

Das angewählte Bild wird kopiert. Dabei wird das Originalbild in ein zuvor gewähltes Verzeichnis kopiert.

## 1.52 Konvertieren

Konvertieren  
=====

Das angewählte Bild wird konvertiert. Dabei wird das Originalbild in ein zuvor gewähltes grafikformat gewandelt und dann in ein gewähltes Verzeichnis gespeichert.

das Grafikformat können Sie entweder im Module Fenster wählen oder auch in den Einstellungen.

## 1.53 Operator

Bildbearbeitungsfunktion  
=====

Das angewählte Bild kann mit einer von über 40 Bildbearbeitungsfunktionen manipuliert werden.

Bitte lesen Sie hierzu auch "ArtStudio Module" "Bildbearbeitungsmodule"  
Sie erfahren dort auch nähere Angaben zu den einzelnen Effekten.

---

## 1.54 ARexx

ARexx  
=====

Hier können Sie ein ARexx-Befehl eingeben.

## 1.55 PopUpMenü Löschen

Löschen  
=====

Mit diesem Menüpunkt können Sie das angewählte Bild löschen.  
Sie können wählen zwischen Basis und/oder Katalog löschen.

## 1.56 Blättern Menüleiste

Blättern Menüleiste  
-----

Erste Seite  
Letzte Seite

Vorherige Seite  
Nächste Seite

Vorherige Zeile  
Nächste Zeile

Vorherige Markierte  
Nächste Markierte

## 1.57 Fenster Menüleiste

Fenster Menüleiste  
-----

weiteres Bildfenster

Bildinfomation  
Textinformation

Bildbearbeitung  
Vergrößerung  
ARexx

Hauptfenster  
Werkzeuge  
Fensterleiste

## 1.58 Sortieren Menüleiste

Sortieren Menüleiste

-----

Name  
Pfad  
Bildtiefe  
Auflösung  
Datum  
Stampdatum  
Grafikformat  
Länge

## 1.59 Markierte Menüleiste

Markierte Menüleiste

-----

Anzeigen  
Kategorie  
ARexx  
HTLM Seiten  
  
Text drucken  
Grafik drucken  
  
Kopieren  
Konvertieren  
Exportieren  
  
LhA Archive  
LZX Archive  
  
Löschen

## 1.60 Bildschirm auswählen

Hier können Sie einen neuen Bildschirmmode wählen.

Es werden immer nur die jeweils möglichen Bildschirmmodes angezeigt. Wenn Sie einen 256Farben Katalog geöffnet haben, können Sie keine 15, 16 oder 24Bit Modies sehen. Arbeiten Sie im HAM-Modus, dann können Sie auch nur die HAM-Modies auswählen.

## 1.61 ARexx ausführen

## ARexx Ausführen

=====

Von hieraus kann man ein ARexx-Skript starten. Manchmal möchte man nur ein bestimmtes ARexx-Skript starten, was eigentlich nicht oft benutzt wird, dazu dient diese Funktion. Hier wählen Sie Ihr ARexx-Skript aus und starten es.

Denken Sie daran, wenn Sie nicht immer den Pfad und den Namen des ARexx-Skript bei jedem Programmstart von ArtStudio neu eingeben möchten, dann sollten Sie die Einstellungen neu speichern, dadurch wird auch der Pfad und Name beibehalten.

### StringGadget

-----

Eingabe Text. Hier steht der Pfad und der Name des ARexx-Skript, das gestartet werden soll. Natürlich können auch zahlreiche Parameter übergeben werden, die für das ARexx-Skript von Nutzen sein können.

Siehe auch "Übergabe-Parameter".

### GetFile

-----

Öffnet ein Dateiauswahl-Fenster, wo der Pfad und Filename ausgewählt wird.

### STARTEN

-----

Das ARexx-Skript wird ausgeführt. Wenn in den Einstellungen der ASYNCHRON-MODE gewählt wurde, ist ein sofortiges Weiterarbeiten möglich. Bei SYNCHRONMODE wird auf das Programmende gewartet.

### ABBRECHEN

-----

Die Eingabe wird abgebrochen und das Fenster wieder geschlossen. Der eingegebene Pfad und Name des AREXX-SKRIPT geht hierbei nicht verloren.

## 1.62 ARexx Macros

### ARexx Makros

=====

In diesem Fenster werden die Funktionstasten belegt. Dadurch können häufig benutzte ARexx-Skripte per Tastendruck gestartet werden. Bis zu 40 ARexx-Skripte können auf den Funktionstasten (F1 bis F10) gelegt werden. Ganz rechts sind nochmals Eingabefelder, die den Funktionsnamen

angeben, die zur besseren Verständnis im ARexx-Button Fenster angezeigt werden.

F1 bis F10

-----

Per "GetFile" können über eine Dateiauswahlbox die ARexx-Skripte ausgewählt werden. Wahlweise kann der Pfad und der Name des ARexx-Skriptes auch direkt in die angrenzenden Eingabefelder eingetragen werden.

Siehe auch "Übergabe Parameter".

Cycle Knopf

-----

Hier wird angegeben mit welcher Tastenkombination die Funktionstasten belegt werden. Dabei können Sie die Funktionstaste alleine belegen oder in Kombination mit der SHIFT-Taste oder auch mit der Kombination CONTROL-SHIFT usw. Dadurch haben Sie eine Auswahl von 40 Funktionen, die Sie bequem per Tastendruck starten können.

Speichern

-----

Speichert die Daten der "F1 bis F10"- Tastenbelegung in das Prefsverzeichnis. Das Fenster wird anschließend geschlossen.

Benutzen

-----

Benutzt die eingegebenen Daten, aber speichert die Vorgaben nicht dauerhaft ab! Das Fenster wird geschlossen.

Abbrechen

-----

Die neuen Eingaben werden ignoriert und die bisherigen Einstellungen werden beibehalten. Das Fenster wird geschlossen.

## 1.63 über ArtStudio

Über ArtStudio

=====

Es wird ein Fenster geöffnet, wo einige Informationen über das Programm stehen. Hier steht nochmals die Adresse von MotionStudios und die Telefonnummer, falls Sie Schwierigkeiten mit dem Programm haben sollten oder Verbesserungsvorschläge für das ArtStudio Programm haben. Die Seriennummer des Programms können Sie hier ebenfalls ansehen, die Sie immer bei unsere Hotline angeben müssen, da wir Ihnen sonst keine

Hilfestellung geben können.

## 1.64 Hilfe

Hilfe  
=====

Mit diesem Menüpunkt wird diese Dokumentation angezeigt. Dadurch können Sie sogar Online die Hilfe anfordern.

## 1.65 Einstellungen

Einstellungen  
=====

Falls Sie Änderungen in der Einstellung von ArtStudio tätigen möchten, können Sie mit diesem Menüpunkt leicht in das entsprechende Einstellungs Fenster gelange, wo Sie Ihre Änderungen vornehmen können.

Hier werden sämtliche Einstellungen für das Programm vorgenommen.

Siehe auch Oberflächen Beschreibung Einstellungen

## 1.66 Verlassen

Verlassen  
=====

Diese Funktion beendet das Programm ArtStudio, wobei vorher nochmals eine Sicherheits Abfrage erscheint, damit Sie nicht durch eine nervöse Hand ausversehen das Programm verlassen.

## 1.67 Speichern und Verlassen

Speichern & verlassen  
=====

Diese Funktion beendet das Programm ArtStudio, wobei vorher nochmals eine Sicherheits Abfrage erscheint, damit Sie nicht durch eine nervöse Hand ausversehen das Programm verlassen.

Außerdem werden die Einstellungen vorher gespeichert, damit beim nächsten Programmstart mit den alten Einstellungen weiter gearbeitet werden kann.

---



## 1.68 Neu

Neu  
===

Mit diesem Menüpunkt werden die Grundeinstellungen von neuen Katalogen getätigt. Hier können Sie die Größe der Miniaturbilder und die Anzahl der Farben, sowie den Namen des Kataloges angeben.

Kurz gesagt, hiermit können Sie einen neuen Katalog erstellen;)

## 1.69 Öffnen

Öffnen  
=====

Möchten Sie einen neuen Katalog öffnen, gelangen Sie mit diesem Menüpunkt in eine Dateiauswahlbox, wo Sie den Pfad des Kataloges angeben.

## 1.70 Erweitern Katalog

Erweitern Katalog  
=====

Hiermit können Sie weitere Kataloge zu den geladenen Katalog hinzufügen.

Dies kann aber nur geschehen, wenn die Kataloge die selben Spezifikationen aufweisen. Also größer der Miniaturbilder, Farbanzahl usw.

## 1.71 Erweitern Bilder

Erweitern Bilder  
=====

Hiermit können Sie weitere Bilder zu den geladenen Katalog hinzufügen. Dabei können je nach Einstellung einzelne Bilder geladen, Verzeichnisse oder ganze CD's oder Festplatten durchsucht werden.

## 1.72 ScanQuix3

ScanQuix3  
=====

Hiermit können Sie direkt von der Scannereinheit ScanQuix3, eingescannte Bilder in den aktuellen geladenen Katalog hinzufügen.

---

## 1.73 Picture Manager

Picture Manager  
=====

Mit dieser Funktion können Sie Kataloge aus dem Programm PictureManager direkt einbinden.

## 1.74 Information

Information  
=====

Über diesen Menüpunkt erhalten Sie zu dem aktuellen geladenen Katalog Informationen, wie zum Beispiel über:

Name des Kataloges

Erstellungsdatum des Kataloges

Die Byteslänge

Die letzte Änderung am Katalog

Die Anzahl der Miniaturbilder im Katalog

Größe der Miniaturbilder

Farbenanzahl der Miniaturbilder

## 1.75 Prüfen

Prüfen  
=====

Diese Funktion wird untersucht, ob alle original Bilder vom Katalog auch noch vorhanden sind. Hiermit können gelöschte Bilder aus dem Katalog entfernt werden.

## 1.76 Aktualisieren

Aktualisieren  
=====

Diese Funktion prüft, ob ein original Bild ein neueres Datum gegenüber dem Katalogbild besitzt, sollte das der Fall sein, wird das Katalogbild aktualisiert.

## 1.77 Drucken

---

Drucken

=====

Dieser Menüpunkt öffnet ein weiteres Fenster, wo Sie verschiedene Einstellungen tätigen können, um bestimmte Daten des Kataloges zu drucken. Dabei können Sie die Ausgabe zwischen einen Drucker, eine Datei und auf einem Fenster wählen.

Man sollte immer vorher auf einem Fenster testen, ob das Ergebnis auch den eigenen Wünschen entspricht.

## 1.78 Hauptkategorie

Hauptkategorie

=====

Wurde zwischendurch die Kategorie gewechselt, gelangt man mit diesem Menüpunkt direkt wieder zur Hauptkategorie (ROOT).

Dadurch wird die Funktion Kategorie wählen überflüssig, wenn man nur wieder zur Hauptkategorie möchte.

## 1.79 Kategorie wählen

Kategorie wählen

=====

Wenn Sie mit mehreren Kategorien in einem Katalog arbeiten, können Sie mit diesem Menüpunkt die gewünschte Kategorie wählen, womit Sie weiter arbeiten möchten oder weitere Bilder hochladen.

## 1.80 MenüKategorieBearbeiten

Kategorie bearbeiten

=====

Wird dieser Punkt gewählt, gelangen Sie in ein weiteres Fenster, von wo aus Sie die verschiedenen Kategorien eingeben oder bearbeiten können.

Dabei besteht die Möglichkeit die Kategorien hierarchisch zu gliedern. Wenn Sie z.B. Urlaubsbilder in einer Datei anlegen, können Sie die Bilder durch Einteilung auf Kategorien einordnen. Die oberste Kategorie heißt dann z.B. Ferien. Ferien wird dann wieder unterteilt in Sommer- und Winterbilder. Sommer wird dann unterteilt in Strand- und Hotelbilder. Und Strand nochmals in Sonnenaufgang und Sonnenuntergang unterteilt. Das kann man nach Belieben weiterführen. Auf diese Weise kann man bestimmte Teile der Bilderdatei gezielt auswählen.

Siehe auch Oberflächen Beschreibung "Kategorie bearbeiten"

## 1.81 Katalog löschen

Löschen

=====

Dieser Menüpunkt sollte mit großer Vorsicht benutzt werden, da Sämtliche Daten des Katalogs im Speicher und auf der Festplatte unwiderruflich gelöscht werden.

Es werden aber erst zwei Sicherheitsabfragen getätigt, damit es nicht zum versehentlichen Löschen eines Kataloges kommt.

## 1.82 Information

Information

=====

Bei Wahl dieses Menüpunktes, werden bei Anwahl eines Bildes im Bilderfenster, weitere Informationen über das gewählt Bild angezeigt.

Falls das Informationsfenster noch nicht geöffnet wurde, wird es bei der ersten Anwahl eines Bildes sofort geöffnet.

## 1.83 Vergrößern

Vergrößern

=====

Bei Wahl dieses Menüpunktes, wird bei Anwahl eines Bildes im Bilderfenster, das Bild als Vergrößerung in einem separatem Fenster angezeigt.

Falls das separate Fenster noch nicht geöffnet wurde, wird es bei der ersten Anwahl eines Bildes sofort geöffnet. Zusätzlich wird bei geöffnetem Informationsfenster auch die Informationen über das Bild angezeigt.

## 1.84 Bilder anzeigen

Anzeigen

=====

Bei Wahl dieses Menüpunktes, wird bei Anwahl eines Bildes im Bilderfenster, das original Bild mit dem eingestellten Anzeige-Module oder mit dem externen Anzeigeprogramm angezeigt.

---

## 1.85 Drag & Drop

Drag & Drop  
=====

Mit dieser Funktion ist es nun möglich, ein Miniaturbild anzuklicken und festzuhalten und es über einer beliebigen Funktion wieder fallen zulassen. (Drag and Drop)

## 1.86 PopUpMenü

PopUpMenü  
=====

Mit einem Klick auf diese Funktion erscheint nach dem Anklicken eines Miniaturbildes ein Rollfenster (PopUpMenü) aus dem dann die verschiedenen Eigenschaften wie zum Beispiel:

Information  
Vergrößern  
Anzeigen  
Markieren  
Kopieren u.s.w. auszuwählen sind.

## 1.87 Bilder markieren

Markieren  
=====

Bei Wahl dieses Menüpunktes, ist es möglich die Miniaturbilder alle einzeln zu Markieren.  
Somit bleibt Ihnen die Wahl zwischen einzeln oder alle oder keine zu markieren.

## 1.88 Bilder suchen

Suchen  
=====

Öffnet das Suchfenster, von wo aus Sie Bilder suchen können, die gefundenen Bilder werden dann zur besseren Übersicht Markiert.

Die markierten Bilder können Sie dann z.B. Löschen, Kopieren oder eine andere Kategorie zuordnen.

## 1.89 Alle Bilder markieren

Alle  
=====

Es werden alle Bilder markiert.

## 1.90 Kein Bilder markiert

Keine  
=====

Es werden alle markierten Bilder zurückgesetzt. Hiermit sind keine Bilder mehr markiert.

## 1.91 Markierte Bilder umkehren

Umkehren  
=====

Alle markierten Bilder werden zurückgesetzt und alle unmarkierten Bilder werden Markiert. Also aus AN wird AUS und aus AUS wird AN:-)

## 1.92 Markierte Bilder Bereich

Bereich  
=====

Hier kann angegeben werden, welcher Bereich "VON BIS oder BIS VON" Markiert oder Unmarkiert werden soll.  
Wie auch sonst wird immer nur die aktuelle Kategorie samt Unterkategorien behandelt.

## 1.93 Markierte Bilder Zufall

Zufall  
=====

Hier werden durch einen Zufallsgenerator zufällig Bilder markiert b.z.w. unmarkiert.

## 1.94 erste Seite

erste Seite  
=====

Es wird die erste Seite des Kataloges angezeigt, also zum Anfang der Kategorie des Kataloges!

---

## 1.95 letzte Seite

letzte Seite  
=====

Es wird die letzte Seite des Kataloges angezeigt, also das Ende der Kategorie des Kataloges!

## 1.96 vorherige Seite

vorherige Seite  
=====

Es wird die vorherige Seite des Kataloges angezeigt.

## 1.97 nächste Seite

nächste Seite  
=====

Die nächste Seite des Kataloges wird angezeigt.

## 1.98 vorherige Zeile

vorherige Zeile  
=====

Es wird jetzt auch die vorherige Zeile mitangezeigt, der Katalog geht dabei eine Zeile zum Anfang hin.

## 1.99 nächste Zeile

nächste Zeile  
=====

Es wird jetzt auch die nächste Zeile mitangezeigt, der Katalog geht dabei eine Zeile zum Ende hin.

## 1.100 vorherige Markierte

vorherige Markierte  
=====

Es wird nach einem vorherigen Markierten Bild gesucht.

---

## 1.101 nächste Markierte

nächste Markierte  
=====

Es wird nach dem nächsten Markierten Bild gesucht.

## 1.102 Bild Information

Bildfenster  
=====

Öffnet das Bildfenster.

In diesem Fenster sind Knöpfe, womit Sie das Bilderfenster beeinflussen können. Darunter fällt z.B. auch das Blättern im Katalog.

Das Bilderfenster zeigt alle Miniaturbilder an, die erfolgreich geladen und konvertiert werden konnten. Durch einfachen Mausklick auf das gewünschte Bild werden im Informationsfenster, vorausgesetzt das Informationsfenster wurde zuvor geöffnet, weitere Daten über das Bild angezeigt. Desweiteren wird das Bild auch im Vergrößerungs-(Zoom-)Fenster angezeigt, wenn es zuvor geöffnet wurde. Das Bilderfenster kann nach Ihren Wünschen in der Größe verändert werden, dadurch erhalten Sie einen größeren Überblick über Ihre Bildersammlung und finden auch schneller das gesuchte Bild. Das Fenster wird nach der Änderung seiner Größe wieder automatisch auf die optimale Größe für die Miniaturbilder angepaßt.

An der rechten Seite des Fensters können Sie mit Hilfe eines Ziehbalcken (Slider) im Katalog hin und her springen. Dadurch kommen Sie schneller an das gewünschte Ziel.

Wenn Sie mit verschiedenen Kategorien arbeiten, ersehen Sie in der Fensterleiste, zur besseren Übersicht, die momentan gewählte Kategorie.

In diesem Fenster sind Knöpfe, womit Sie das Bilderfenster beeinflussen können. Darunter fällt z.B. auch das Blättern im Katalog.

Die Knöpfe werden von Links nach Rechts erklärt.

1.  
Mit diesem Knopf öffnen Sie ein Fenster mit den vorhanden Kategorien. Bei Anwahl einer Katagorie wird das Bilder Fenster mit den Bildern der gewählten Katgorie aktualisiert.
  2.  
\*< zum vorherigen markierten Bild
  - 3.
-



- 
- |<    zum Anfang des Katalogs bzw. der Kategorie
  - 4.
    - <<    zur vorherigen Seite
  - 5.
    - <    zur vorherigen Zeile
  - 6.
    - >    zur nächsten Zeile
  - 7.
    - >>    zur nächsten Seite
  - 8.
    - >|    zum Ende des Katalogs bzw. der Kategorie
  - 9.
    - >\*    zum nächsten markierten Bild
  - 10.
    - Es werden alle Bilder markiert.
  - 11.
    - Es werden alle Bilder wieder Demarkiert.
  - 12.
    - Es werden alle Bilder, die markiert sind, Demarkiert und alle unmarkierten Bilder werden Markiert.
  - 13.
    - INFO
    - Es werden je nach geöffneten Fenster, die Daten über das Bild, sowie zusätzlichen Textinformation darüber angezeigt.
  - 14.
    - ZOOM
    - Es werden je nach geöffneten Fenster, die Daten über das Bild, sowie zusätzlichen Textinformation darüber angezeigt.
    - Desweiteren wird eine Vergrößerung des Bildes in einem separaten Fenster angezeigt. Im 24Bit Modus können Sie das Fenster beliebig vergrößern bzw. verkleinern.
  - 15.
    - ZEIGEN
    - Das Bild wird je nachdem mit einem externen Programm oder mit den internen Programmen angezeigt.
  
    - Siehe auch Einstellungen "Externe Anzeigeprogramme"
  - 16.
    - MARK
    - Das Bild wird bei Anwahl markiert. Dabei wird die Schrift über einem blauen Untergrund gesetzt.
  
    - Die markierten Bilder können dann einer bestimmten Funktion
-

übergeben werden, um z.B. die Bilder einer Kategorie einzuordnen oder zu löschen usw...

17.

Drag & Drop

Das Ziehen und Umsetzen eines Bildes, mit der Maus.

18.

PopUpMenü

Nach dem Anklicken dieses Buttons, erscheint beim Klick auf ein Bild im geladenen Katalog ein Aufklappmenü zur Bildweiterverarbeitung.

## 1.103 Bildinformation

Bildinfomation  
=====

Öffnet das Bildinformationsfenster, hier stehen weitere Angaben zu den Bilder. Als da wären: der Pfad und der Name des Bildes, die Kategorie, Bildgröße, Speicherverbrauch usw.

## 1.104 Text Information

Text Information  
=====

Öffnet das Text-Informationen-Fenster, hier könne Sie zusätzlich zu den Bildinformationen noch weitere Informationen angeben. Wie z.B. der Autor des Bildes oder der Ort der Aufnahme oder was sonst noch Wichtig sein könnte.

## 1.105 Module

Module  
=====

Öffnet das Module Fenster, hier können Sie die Lade-, Speicher- und die Anzeigemodule anwählen.

Die obere Liste beinhaltet die Lademodule, die mittlere Liste beinhaltet die Speichermodule und zu guter Letzt kommen die Anzeigemodule.

## 1.106 Bildbearbeitung

---

## Bildbearbeitung

=====

Öffnet das Bildbearbeitungsfenster, von hier aus können Sie die Bilder bearbeiten, beim Laden eines Bildes wird das erste markierte Bild benutzt. Wenn keine Bild markiert ist, kann auch kein Bild geladen werden.

## 1.107 Vergrößerung

### Vergrößerung

=====

Öffnet das Vergrößerungsfenster. Hier werden die angewählten Bilder in größere Auflösung angezeigt. Je nach Einstellung werden die Bilder entweder schnell oder mit höherer Qualität angezeigt. Bei 24Bit können Sie zusätzlich noch das Fenster beliebig vergrößern und verkleinern. Bei jedem anderen Modus wird ein 4fach vergrößerte Bild angezeigt.

## 1.108 ARexx

### ARexx

=====

Öffnet das ARexx-Button (Knopf) Fenster. Hier stehen Ihnen nochmals die Funktionstastenbelegung in Grafische Form dar. Zur besseren Übersicht können Sie den Funktionen einen entsprechenden Namen geben.

Siehe auch Oberflächen Beschreibung "ARexx Makros"

## 1.109 Hauptfenster

### Hauptfenster

=====

Öffnet ein Fenster mit grafischen Knöpfen.

Entnehmen Sie die Funktionen der einzelnen Knöpfe aus dem Teil Oberflächen Beschreibung "Hauptfenster"

## 1.110 Werkzeuge

### Werkzeuge

=====

Öffnet ein Fenster mit grafischen Knöpfen.

Die Funktionen entsprechen den aus dem Menü "Bilder->Markierte->...."

### 1.111 Fensterleiste

Fensterleiste  
=====

Öffnet ein Fenster mit grafischen Knöpfen.

Die einzelnen Knöpfe entsprechen dem jeweiligen Fenster, das bei Betätigung geöffnet wird.

### 1.112 Sortieren nach Name

Name  
=====

Die gewählte Kategorie im Katalog wird nach dem Namen der Bilder sortiert.

### 1.113 Sortieren nach Pfad

Pfad  
=====

Die gewählte Kategorie im Katalog wird nach dem Pfad der Bilder sortiert.

### 1.114 Sortieren nach Bildtiefe

Bildtiefe  
=====

Die gewählte Kategorie im Katalog wird nach der Anzahl der Farben der Bilder sortiert.

### 1.115 Sortieren nach Bildauflösung

Auflösung  
=====

Die gewählte Kategorie im Katalog wird nach der Auflösung der Bilder sortiert.

---

## 1.116 Sortieren nach Datum

Datum  
=====

Die gewählte Kategorie im Katalog wird nach dem Datum der original Bilder sortiert.

## 1.117 Sortieren nach Miniaturbilddatum

Stampdatum  
=====

Die gewählte Kategorie im Katalog wird nach dem Erstellungsdatum der Miniaturbilder sortiert.

## 1.118 Sortieren nach Grafikformat

Grafikformat  
=====

Die gewählte Kategorie im Katalog wird nach dem Grafikformat der Bilder sortiert.

## 1.119 Sortieren nach Länge

Länge  
=====

Die gewählte Kategorie im Katalog wird nach der Länge der Bilder sortiert.

## 1.120 Markierte Bilder anzeigen

Anzeigen  
=====

Alle markierten Bilder werden als Diashow angezeigt.

## 1.121 Markierte Bilder einer Kategorie zuordnen

Kategorie  
=====

Alle markierten Bilder werden einer bestimmten Kategorie zugeordnet.

---

## 1.122 Markierte Bilder an ARexx

ARexx  
=====

Alle markierten Bilder werden nacheinander einem bestimmten ARexx-Skript übergeben.

## 1.123 Markierte Bilder an HTLM

HTLM Seiten erstellen  
=====

Mit dieser Auswahl ist es möglich, Kataloginhalte, oder einzelne Bilder direkt an einem HTLM-Editor zur Weiterverarbeitung und Erstellung einer Webseite zu übergeben.

## 1.124 Markierte Bilder auflisten

Auflisten  
=====

Alle markierten Bilder werden je nach Wahl aufgelistet. Dabei ist es nicht nur möglich die Daten auf einen Drucker auszugeben, sondern auch in einer Datei oder einfach nur zur Übersicht in einem Fenster auf dem Bildschirm.

## 1.125 Markierte Bilder kopieren

Kopieren  
=====

Alle markierten Bilder werden kopiert. Dabei werden die Originalbilder in ein zuvor gewähltes Verzeichnis kopiert.

## 1.126 Markierte Bilder konvertieren

Konvertieren  
=====

Alle markierten Bilder werden konvertiert. Dabei werden die Originalbilder in ein zuvor gewähltes Grafikformat gewandelt und dann in ein gewähltes Verzeichnis gespeichert.

Das Grafikformat können Sie entweder im Module Fenster wählen oder auch in den Einstellungen.

---

## 1.127 Markierte Bilder exportieren

Exportieren  
=====

Alle markierten Bilder werden in einen neu Angelegten Katalog gespeichert.  
Dieser Katalog kann dann unabhängig geladen und benutzt werden.

## 1.128 LhA Archivieren

LhA Archivieren  
=====

Makieren Sie die Bilder, die Sie in ein LhA-Archive packen möchten.  
Es öffnet sich ein Dateiauswahlbox, wo Sie den Pfad und den Namen  
des Archives angeben.

Beachten Sie, daß auch genügend Platz auf dem gewählten Laufwerk  
vorhanden ist.

## 1.129 LZX Archivieren

LZX Archivieren  
=====

Makieren Sie die Bilder, die Sie in ein LZX-Archive packen möchten.  
Es öffnet sich ein Dateiauswahlbox, wo Sie den Pfad und den Namen  
des Archives angeben.

Beachten Sie, daß auch genügend Platz auf dem gewählten Laufwerk  
vorhanden ist.

## 1.130 Grafikausdruck

Grafikausdruck  
=====

Wählen Sie die Bilder aus die Sie auf Ihren Drucker ausgeben oder  
als Datei auf Festplatte speichern möchten.  
Hierbei haben Sie die Möglichkeit,Veränderungen an der Helligkeit  
vorzunehmen.

## 1.131 Markierte Bilder löschen

Löschen

=====

Alle markierten Bilder werden gelöscht.

Zuvor erscheint eine Sicherheitsabfrage, wo Sie auch entschieden, ob nur das Miniaturbild in der Basedatei oder auch das Originalbild gelöscht werden soll.

## 1.132 Die Tastaturkürzel für ArtStudio

Die Tastaturkürzel für ArtStudio

=====

Funktionstasten	von F1 bis F10 und mehr
Pfeiltasten	Steuerung der Bilder
Menükürzel	Abkürzung der Menüpunkte
Sonstige	alle anderen Tastaturkürzel

## 1.133 Die Funktionstasten

Funktionstasten

=====

Die Funktionstaste F1 bis F10 können Sie selber mit ARexx-Skripte belegen, dadurch können Sie oft benutzt Funktion auf Tastendruck abrufen oder wieder rückgängig gemacht werden.

Durch die Kombination mit den Tasten SHIFT und CONTROL können Sie insgesamt 40 ARexx-Skripte auf den Funktionstasten belegen. Das sollte für sämtliche Funktionen reichen.

Mögliche Kombinationen sind:

-----

F1 bis F10

SHIFT + F1 bis F10

CONTROL + F1 bis F10

SHIFT + CONTROL + F1 bis F10



wobei Sie jeweils nur eine Funktionstaste zur Zeit betätigen können.

Eine Kombination SHIFT + F1 + F2 ist daher nicht möglich!!

## 1.134 Die Pfeiltasten

### Pfeiltasten

=====

Mit den Pfeiltasten können Sie das Bildfenster beeinflussen. Hiermit haben Sie die Möglichkeit in den Katalog hin und her zu springen.

Pfeil nach unten:

-----

Mit dieser Taste werden im Bilderfenster die Miniaturbilder der nachfolgenden Zeile angezeigt.

Pfeil nach oben:

-----

Mit dieser Taste werden im Bilderfenster die Miniaturbilder der vorherigen Zeile angezeigt.

Pfeil nach rechts:

-----

Mit dieser Taste werden im Bilderfenster die Miniaturbilder der nachfolgenden Seite angezeigt.

Pfeil nach links:

-----

Mit dieser Taste werden im Bilderfenster die Miniaturbilder der vorherigen Seite angezeigt.

SHIFT + Pfeil nach unten:

-----

Mit dieser Tastenkombination gelangt man an das Ende der Miniaturbilder bzw. Kategorie.

SHIFT + Pfeil nach oben:

-----

Mit dieser Tastenkombination gelangt man an den Anfang der Miniaturbilder bzw. Kategorie.

SHIFT + Pfeil nach rechts:

-----

Mit dieser Tastenkombination wird das nächste markierte Bild gesucht.

SHIFT + Pfeil nach links:

-----

Mit dieser Tastenkombination wird das vorherige markierte Bild gesucht.

## 1.135 Die Menükürzel

Menükürzel

=====

Mit diesen Kürzeln können Sie die Wahl eines Menüpunktes emulieren.  
Dadurch entfällt die Anwahl per Maus.

AMIGA + E	ARexx ausführen
AMIGA + M	Bildschirm
AMIGA + ?	Über...
AMIGA + H	Hilfe
AMIGA + W	Speichern & Verlassen
AMIGA + Q	Verlassen
AMIGA + N	Katalog erstellen
AMIGA + O	Katalog öffnen
AMIGA + I	Katalog hinzufügen
AMIGA + L	Erweitern
AMIGA + !	Katalog Information
AMIGA + C	Prüfen
AMIGA + U	Aktualisieren
AMIGA + P	Drucken
AMIGA + 8	Hauptkategorie
AMIGA + 9	Kategorie wählen
AMIGA + 0	Kategorie bearbeiten
AMIGA + 1	Information

AMIGA + 2	Vergrößern
AMIGA + 3	Anzeigen
AMIGA + 4	Markieren
AMIGA + 5	Drag&Drop
AMIGA + 6	PopUpMenü
AMIGA + S	Suchen
AMIGA + A	Alle
AMIGA + K	Keine
AMIGA + T	Umkehren
AMIGA + R	Bereich wählen
AMIGA + Y	Zufällig wählen

## 1.136 Die sonstigen Tasten

Sonstige  
=====

Hier noch ein paar Tastaturkürzel, die man sonst nirgends Einordnen kann.

TAB  
---

Hiermit können Sie zwischen den einzelnen Bilder Fenster schalten.

RETURN (Eingabetaste)  
-----

Bei verschiedenen Fenstern können Sie durch drücken der Returntaster das Eingabefeld (StringGadget) aktivieren, damit entfällt das Anwählen mit der Maus.

## 1.137 ARexx Befehle

ARexx  
=====

Eingebaute ARexx-Befehle

---

---

Quit	About
CreateNew	LOAD
Prefs	All
Sort	OpenWindow
CloseWindow	SelectStamp
View	SetInfoText
Loader	Viewer
LineUp	LineDown
PageUp	PageDown
Top	Bottom
Redraw	WindowToFront
WindowToBack	ScreenToFront
ScreenToBack	SizeWindow
MoveWindow	ActivateWindow
Search	SelectStamp
SelectCategory	Copy
Delete	Check
Print	PrinterPref

## 1.138 Programm beenden

Quit (Beenden)  
=====

### Beschreibung

-----

Quit ist einer der einfachsten Befehle und bewirkt, daß ArtStudio auch von anderen Programmen aus beendet werden kann.

### Parameter

-----

Keine Parameter

### Beispiel

---

-----  
QUIT

## 1.139 Programm Information

About (Information)  
=====

### Beschreibung

-----

Öffnet ein Fenster, daß verschiedene Informationen über ArtStudio beinhaltet, wie z.B. die Seriennummer Ihres ArtStudio Programms.

### Parameter

-----

Keine Parameter

### Beispiel

-----

ABOUT

## 1.140 Neuen Katalog erstellen

CreateNew (Neuen Katalog erstellen)  
=====

### Beschreibung

-----

Mit CreateNew wird, wie im Programm, ein neuer Katalog erstellt.

### Parameter

-----

StampSize/A Color/A Basename/A Dateiname/A

StampSize (größe der Miniaturbilder)

-----  
32x24, 64x48, 96x72, 128x96, 160x120, 192x144, 224x168, 256x192

Color (Farben)

-----  
COLOR\_256, GREY\_256, GREY\_128, GREY\_64, GREY\_32, GREY\_16  
COLOR\_16, HAM6, HAM8 und 24BIT

Basename (Katalog Name)

-----  
Der Basename wird im ArtStudio Fenster angezeigt. Der Basename darf max. 30 Zeichen lang sein und sollte in Anführungszeichen (") gesetzt werden, damit Fehler durch Leerzeichen vermieden werden.

Dateiname (Name auf dem Datenträger)

-----

Der "Dateiname" dient zum Speichern auf einem Datenträger, dabei muß der Pfadname und der Dateiname angegeben werden. Mit dem Dateinamen wird eine neues Verzeichnis angelegt, wo die Daten für die Datei gespeichert werden. Der Dateiname sollte in Anführungszeichen (") gesetzt werden, damit Fehler durch Leerzeichen vermieden werden. Der Dateiname darf max. 30 Zeichen lang sein.

Beispiel

-----

```
CreateNew 128x96 Color_256 Test Sys:Bilder
```

Es wird eine neue Basedatei geöffnet mit folgenden Kriterien.

StampSize = 128x96 (Breite x Höhe)

Color = Farbe mit 256 Farben

Basename = Test

Dateiname = Sys:Bilder

oder

```
CreateNew 96x72 Grey_64 Photos Pics:Test
```

Es wird eine neue BaseDatei geöffnet mit folgenden Kriterien.

StampSize = 96x72 (Breite x Höhe)

Color = Grau mit 64 Stufen

Basename = Photos

Dateiname = PICS:Test

## 1.141 Bilder laden

LOAD (Bilder laden)

====

Beschreibung

-----

Mit diesem Befehl haben Sie die gleiche Funktion, wie über den "LOAD"-Knopf auf dem ArtStudio Fenster. Hiermit ist es möglich Bilder von anderen Programmen aus in die Datei aufzunehmen. Oder aber auch ganze Verzeichnisse mit oder ohne Unterverzeichnisse (je nach Prefs-Einstellung) nach Bilder zu durchsuchen und diese in die Datei aufzunehmen. Sie können aber auch eine ArtStudio Datei einladen.

Parameter

-----

Pfad/A Filename/A

Beispiel

-----

```
LOAD "Pics:Photos/" "First.IFF"
```

Es wird ein Bild an ArtStudio übergeben.

Pfad = Pics:Photos/

Filename = First.IFF

oder

```
LOAD "Pics:Photos/"
```

Es wird ein Verzeichnis nach Bildern durchsucht und an ArtStudio übergeben. Je nach Einstellung in den Preferences von ArtStudio (TreeScan) werden auch die Unterverzeichnisse durchsucht.

```
Pfad      = Pics:Photos/
Filename  =
```

oder

```
LOAD "Pics:Data/" "ArtStudio.data"
```

Eine ArtStudio Datei wird geladen.

```
Pfad      = Pics:Data/
Filename  = ArtStudio.data
```

## 1.142 Programm Einstellungen

```
Prefs  (Programm Einstellungen)
=====
```

Beschreibung

-----

Hiermit hat man die Möglichkeit, fast alle Einstellungen von ArtStudio zu manipulieren. Das hat den großen Vorteil, daß man zu jeder Zeit zwischen vollkommen verschiedenen Prefs wechseln kann. z.B. "TreeScan" Es ist nicht immer nötig alle Unterverzeichnisse zu durchsuchen, wenn Bilder an ArtStudio übergeben werden sollen. Oder man Arbeitet mit zwei Grafikkarten, dann wird hier die Möglichkeit geboten, zwischen den Anzeigeprogrammen zu wechseln. Das sind aber nur zwei von vielen Möglichkeiten, die sich mit diesem Befehl realisieren lassen.

Parameter

-----

Die nachfolgenden Parameter dürfen nur einzeln übergeben werden!

TreeScan/A	On/Off
Indicator/A	On/Off
LoaderError/A	On/Off
PicWarn/A	On/Off
FastZoom/A	On/Off
Prefs/A	On/Off
Border/A	On/Off/Interactive
PAspect/A	On/Off/Interactive
Dither/A	On/Off/Interactive
Color/A	Black/White/Grey
Category/A	On/Interaktive
Interpolation/A	On/Off/Interactive
StartUp/A	Pfad auf eine ArtStudio.data
Temp/A	Pfad für Temporären Buffer
Save/A	

### Beispiel

-----

Prefs TreeScan On

TreeScan wird in der Preferences eingeschaltet.

oder

Prefs FastZoom Off

FastZoom wird in der Preferences ausgeschaltet.

oder

Prefs Dither Interactive

Dither wird in der Preferences auf Interaktive geschaltet.

oder

Prefs Startup Pics:data/ArtStudio.data

Als Startup-Datei für ArtStudio wird das File "ArtStudio.data" aus dem Pfad eingetragen.

oder

Prefs Color Black

Color wird in der Preferences auf die Farbe schwarz gesetzt.

oder

Prefs Save

Dieser Befehl bewirkt, daß ArtStudio seine Preferences speichert. Je nach Einstellung von "Prefs" in das S: Verzeichnis oder als Projekt-Preferences im jeweiligen Verzeichnis.

## 1.143 Hauptkategorie

All (Hauptkategorie)

===

### Beschreibung

-----

Ein einfacher Befehl, der auf die Hauptkategorie zurückschaltet, um wieder alle Bilder anzuzeigen.

### Parameter

-----

keine

### Beispiel



-----  
All

## 1.144 Sortieren

Sort (Sortieren)  
=====

### Beschreibung

-----

Mit diesem Befehl wird die Datei neu sortiert. Weitere Informationen über das Sortieren finden Sie im Abschnitt "Sort Fenster".

### Parameter

-----

Es darf nur einer der Parameter übergeben werden.

Name, Path, Depth, Solution, Date, StampDate, Format, Length

### Beispiel

-----

Sort Depth

Die Datei wird nach der Bildtiefe sortiert.

oder

Sort StampDate

Die Datei wird nach dem Erstellungsdatum der Stamps sortiert. Dadurch wird die Datei in den Originalzustand versetzt, bevor die Datei das erste Mal sortiert wurde.

## 1.145 Fenster öffnen

OpenWindow (Fenster öffnen)  
=====

### Beschreibung

-----

Mit diesem Befehl können Sie ein Fenster öffnen. Ist das Fenster schon geöffnet, wird es automatisch in den Vordergrund gebracht.

### Parameter

-----

InfoWindow	= Informations Fenster
TextWindow	= Zusatzinformationen in Form von eingegebenen Texten.
ZoomWindow	= Fenster mit 4fach vergrößertem Stamp.

## Beispiel

-----

`OpenWindow Zoom`

Öffnet das Zoom-Window. Mehrfachwahl ist nicht möglich. Es wird keine Fehlermeldung ausgegeben, falls das gewählte Fenster schon geöffnet wurde.

## 1.146 Fenster schließen

`CloseWindow (Fenster schließen)`

=====

## Beschreibung

-----

Wird ein Fenster nicht mehr benötigt, kann man mit diesem Befehl das gewünschte Fenster wieder schließen.

## Parameter

-----

<code>InfoWindow</code>	= Informations Fenster
<code>TextWindow</code>	= Zusatzinformationen in Form von eingegebenen Texten.
<code>ZoomWindow</code>	= Fenster mit 4fach vergrößertem Stamp.

## Beispiel

-----

`CloseWindow Zoom`

Schließt das Zoom-Window. Mehrfachwahl ist nicht möglich. Es wird keine Fehlermeldung ausgegeben, falls das gewählte Fenster schon geschlossen wurde.

## 1.147 Bild wählen

`SelectStamp (Bild wählen)`

=====

## Beschreibung

-----

Mit `SelectStamp` wählt man ein Stamp von einer schon geladenen Datei aus. Falls ein Stamp nicht gefunden wird, erfolgt keine Fehlermeldung.

## Parameter

-----

`Name/A Number/A`

`Name` = Name des Stamps.

Zur Erleichterung der Wahl werden hier auch Wildcards unterstützt. Namen mit Leerstellen (Space) sollten in Anführungszeichen gesetzt werden.

Number = Es wird das Stamp mit der entsprechenden Nummer aus der Liste gewählt.

#### Beispiel

-----

Select Number 7

Wählt Stamp Nummer 7 aus der Liste.

oder

Select Name TestBild

Es wird das Stamp mit dem Namen ¼TestBild½ gesucht und angewählt.

## 1.148 Bild anzeigen

View (Bild anzeigen)

====

#### Beschreibung

-----

Das ausgewählte Bild wird angezeigt, dabei wird der Viewer aus den Einstellungen bzw. das externe Anzeigeprogramm benutzt. Siehe auch "Prefs" im Abschnitt "ARexx-Befehlsliste".

#### Parameter

-----

keine

#### Beispiel

-----

View

Das Bild wird angezeigt.

## 1.149 Lademodule auswählen

Loader (Lademodule auswählen)

=====

#### Beschreibung

-----

Mit diesem Befehl können Sie das Lademodule wählen, welches die Bilder einladen soll.

#### Parameter

-----

Loadername/A = Als Parameter muß der Name des Lademodules angegeben werden.

#### Beispiel

-----

Loader IFF

Das IFF-Lademodul wird gewählt.

oder

Loader UNIVERSAL

Das UNIVERSAL-Lademodul wird gewählt.

## 1.150 Anzeigemodule wählen

#### Viewer (Anzeigemodule wählen)

=====

#### Beschreibung

-----

Mit diesem Befehl können Sie das Anzeigemodul wählen, welches die Bilder anzeigen soll.

#### Parameter

-----

Als Parameter muß der Name des Anzeigemodules angegeben werden.

#### Beispiel

-----

Viewer AGA\_HAM

Das AGA\_HAM-Anzeigemodule wird gewählt.

oder

Viewer ECS\_GREY

Das ECS\_GREY-Anzeigemodule wird gewählt.

## 1.151 LineUp

#### LineUp

=====

#### Beschreibung

-----

Dieser Befehl simuliert das Tastenkürzel CURSOR-OBEN.  
Dadurch werden im Bilderfenster die Stamps der vorherigen Zeile  
angezeigt.

#### Parameter

-----

Es werden keine Parameter benutzt.

#### Beispiel

-----

LineUp

Eine Zeile nach Unten.

## 1.152 LineDown

#### LineDown

=====

#### Beschreibung

-----

Dieser Befehl simuliert das Tastenkürzel CURSOR-UNTEN.  
Dadurch werden im Bilderfenster die Stamps der nachfolgenden Zeile  
angezeigt.

#### Parameter

-----

Es werden keine Parameter benutzt.

#### Beispiel

-----

LineDown

Eine Zeile nach Oben.

## 1.153 PageUp

#### PageUp

=====

#### Beschreibung

-----

Dieser Befehl simuliert das Tastenkürzel CURSOR-LINKS.  
Dadurch werden im Bilderfenster die Stamps der vorherigen Seite  
angezeigt.

#### Parameter

-----

Es werden keine Parameter benutzt.

---

Beispiel

-----

PageUp

Eine Seite nach vorne.

## 1.154 PageDown

PageDown

=====

Beschreibung

-----

Dieser Befehl simuliert das Tastenkürzel CURSOR-RECHTS.  
Dadurch werden im Bilderfenster die Stamps der nachfolgenden Seite  
angezeigt.

Parameter

-----

Es werden keine Parameter benutzt.

Beispiel

-----

PageDown

Eine Seite nach hinten.

## 1.155 Top

Top

===

Beschreibung

-----

Dieser Befehl simuliert das Tastenkürzel SHIFT-CURSOR-OBEN.  
Damit gelangt man an den Anfang der Stamps bzw. Kategorie.

Parameter

-----

Es werden keine Parameter benutzt.

Beispiel

-----

Top

An den Anfang der Stamps.

## 1.156 Bottom

Bottom  
=====

Beschreibung  
-----

Dieser Befehl simuliert das Tastenkürzel SHIFT-CURSOR-UNTEN.  
Damit gelangt man an das Ende der Stamps bzw. Kategorie.

Parameter  
-----

Es werden keine Parameter benutzt.

Beispiel  
-----

Bottom

An das Ende der Stamps.

## 1.157 Redraw

Redraw  
=====

Beschreibung  
-----

Redraw bewirkt ein Neuaufbau der Miniaturbilder.

Parameter  
-----

Es werden keine Parameter benutzt.

Beispiel  
-----

Redraw

Die Stamps werden neu ausgegeben.

## 1.158 Fenster nach vorne

WindowToFront  
=====

Beschreibung  
-----

Ein Fenster wird nach vorne geholt.

Parameter  
-----

Name/A Name des Fensters.

Beispiel

-----

WindowToFront Zoom

Das Zoomfenster wird nach vorne geholt.

## 1.159 Fenster nach hinten

WindowToBack

=====

Beschreibung

-----

Ein Fenster wird nach hinten gesetzt.

Parameter

-----

Name/A Name des Fensters.

Beispiel

-----

WindowToBack Zoom

Das Zoomfenster wird nach hinten gesetzt.

## 1.160 Bildschirm nach vorne

ScreenToFront

=====

Beschreibung

-----

Die ArtStudio-Oberfläche wird nach vorne geholt.

Parameter

-----

keine Parameter

Beispiel

-----

ScreenToFront

ArtStudio wird nach vorne geholt.

## 1.161 Bildschirm nach hinten



ScreenToBack  
=====

Beschreibung  
-----

Die ArtStudio-Oberfläche wird nach hinten gesetzt.

Parameter  
-----

keine Parameter

Beispiel  
-----

ScreenToBack

ArtStudio wird nach hinten gesetzt.

## 1.162 Fenstergröße ändern

SizeWindow  
=====

Beschreibung  
-----

Mit diesem Befehl haben Sie die Möglichkeit die Größe eines Fensters zu ändern. Man hat aber nur bei bestimmten Fenstern die Möglichkeit, die Größe zu verändern. Die Oberfläche der einzelnen Fenster wird automatisch der Größe angepaßt. Bei dem Bilderfenster (ImageWindow) wird das Fenster auf die Stampgröße hin optimiert, was dazu führen kann, daß das Fenster an Größe verliert.

Parameter  
-----

Name/A	Name des Fensters. ImageWindow TextWindow
--------	---

xPos/A/N	Breite des Fensters
----------	---------------------

yPos/A/N	Höhe des Fensters
----------	-------------------

Beispiel  
-----

SizeWindow ImageWindow 320 200

Das Bilderfenster (ImageWindow) erhält eine neue Größe. Die Breite wird auf 320 Punkte und die Höhe auf 200 Punkte gesetzt.

## 1.163 Fenster verschieben

---

MoveWindow

=====

Beschreibung

-----

Mit diesem Befehl haben Sie die Möglichkeit die Position eines Fensters zu ändern. Liegt die Position des Fensters außerhalb des Bildschirms, wird das Fenster am jeweiligen Rand des Bildschirms gesetzt. Die Position 0 0 liegt in der linken oberen Ecke des Bildschirms.

Parameter

-----

Name/A	Name des Fensters. ArtStudioWindow InfoWindow ZoomWindow ImageWindow TextWindow
xPos/A/N	Linke Kante des Fensters
yPos/A/N	Obere Kante des Fensters

Beispiel

-----

MoveWindow ImageWindow 0 100

Das Bilderfenster (ImageWindow) erhält eine neue Position. Die linke Kante wird auf 0 und die obere Kante auf 100 Punkte gesetzt.

## 1.164 Fenster aktivieren

ActivateWindow

=====

Beschreibung

-----

Mit diesem Befehl haben Sie die Möglichkeit ein Fenster zu aktivieren.

Parameter

-----

Name/A	Name des Fensters. ArtStudioWindow InfoWindow ZoomWindow ImageWindow TextWindow
--------	--

Beispiel

-----

ActivateWindow ImageWindow

---

Das Bilderfenster (ImageWindow) wird aktiviert.

## 1.165 Bild suchen

Search (Suchen)  
=====

### Beschreibung

-----

Sucht ein Stamp, was mit dem Namen identisch ist. Es wird nur in der jeweiligen Kategorie gesucht, möchte man also alle Stamps durchsuchen, muß im ArtStudio-Fenster der Button `¼All½` betätigt oder der ARexx-Befehl "All" aufgerufen werden. Bei der Angabe des Namen sind Wildcard erlaubt.

### Parameter

-----

Name/A                      Name des Stamps

### Beispiel

-----

Search #?.IFF

Es wird nach Bildern gesucht, die mit der Bezeichnung `¼.IFF½` enden.

oder

Search Musterbild

Es wird nach dem Bild mit dem Namen `¼Musterbild½` gesucht.

## 1.166 Bild wählen

SelectStamp  
=====

### Beschreibung

-----

Hiermit können Sie ein Stamp selektieren. Dazu bietet der Befehl zwei Möglichkeiten an. Zu einem mit der Nummer des Stamps oder mit dem Namen des Stamps. Bei letzterem wird wie bei dem ARexx-Befehl `¼Search½` verfahren.

Siehe auch ARexx-"Search".

### Parameter

-----

Name/A                      Name des Stamps

oder

---

Number/A            Nummer des Stamps

#### Beispiel

-----

SelectStamp   Name   Musterbild

Das Bilder mit dem Namen ¼Musterbild½ selektiert.

oder

SelectStamp   Number   7

Das Bild mit der Nummer 7 wird selektiert.

## 1.167   Kategorie wählen

SelectCategory

=====

#### Beschreibung

-----

Wenn Sie mit mehreren Kategorien in einer Base-datei arbeiten, können Sie mit diesem Befehl die gewünschte Kategorie wählen. Um wieder zurück zum Hauptverzeichnis zu kommen, benutzen Sie den ARexx-Befehl "All". Dieser Befehl ist schneller und es entfällt die Angabe des Namens.

#### Parameter

-----

Name/A            Name der Kategorie

#### Beispiel

-----

SelectCategory   MusterKategorie

Wählt die Kategorie mit dem Namen ¼MusterKategorie½.

## 1.168   Informations Text angeben

SetInfoText

=====

#### Beschreibung

-----

Mit SetInfoText können Sie beliebige Textdateien an ArtStudio übergeben, die dem jeweilige Bild als Zusatzinformationen dienen. Das Bild muß also vorher mit dem ARexx-Befehl ¼SelectStamp½ oder mit der Maus ausgewählt werden.

#### Parameter

-----

-----  
Filename/A      Pfad und Name der Textdatei.

Beispiel

-----  
SetInfoText    Texte:InfoText.txt

Die Datei !InfoText.txt! aus dem Verzeichnis ¼Texte½ wird an ArtStudio übergeben.

## 1.169 Bild kopieren

Copy    (Kopieren)

=====

Beschreibung

-----

Mit dem ARexx-Befehl "Copy" haben Sie die Möglichkeit das Originalbild des gewählten Stamps an den angegebenen Platz (Pfad und Name) zu kopieren. Das Stamp muß also vorher mit dem ARexx-Befehl "SelectStamp" oder mit der Maus ausgewählt werden.

Parameter

-----

Filename/A      Pfad und Name der Zielfile.

Beispiel

-----

Copy    Ram:Test

Das gewählte Bild wird in das Verzeichnis ¼Ram:½ mit dem Namen "Test" kopiert.

## 1.170 Bild löschen

Delete    (Bilder löschen)

=====

Beschreibung

-----

Löscht das gewählte Stamp. Je nach Einstellung wird nur das Stamp, nur das Originalbild oder Beides gelöscht. Wählen Sie mit dem ARexx-Befehl "SelectStamp" oder mit der Maus das zu löschene Bild.

Parameter

-----

StampOnly	Es wird das Stamp gelöscht.
StampAndPicture	Stamp und Bild werden gelöscht.
PictureOnly	Nur das Originalbild wird gelöscht.

### Beispiel

-----

Delete StampOnly

Das zuvor gewählte Stamp wird gelöscht und zwar nur das Stamp, daß Originalbild bleibt unberührt.

oder

Delete StampAndPicture

Das zuvor gewählte Stamp und das dazugehörige Originalbild werden gelöscht.

## 1.171 Katalog prüfen

Check (Prüfen)

=====

### Beschreibung

-----

Ermöglicht das Durchsuchen der Basedatei nach Bildern, die nicht mehr existieren.

### Parameter

-----

keine Parameter

### Beispiel

-----

Check

Die Suche nach Bildern, die nicht mehr existieren wird gestartet.

## 1.172 Katalog drucken

Print (Drucken)

=====

### Beschreibung

-----

Je nach Angabe wird die Base-Datei mit sämtlichen Daten auf den Drucker, in ein Fenster oder als File auf eine Festplatte (Datenträger) gespeichert bzw. ausgegeben. Außerdem haben Sie noch die Möglichkeit anzugeben, ob nur Informationen über die Basedatei, der gesamte Katalog oder nur bestimmte Kategorien ausgegeben werden sollen.

### Parameter

-----

What/A Was soll gedruckt werden.

FullCatalog	kompletter Katalog
OnlyCategory	nur eine Kategorie
TreeCategory	Kategorie mit Unterverzeichnis

Where/A	Wo sollen die Daten ausgegeben werden
Window	Ausgabe auf ein Fenster
Printer	Ausgabe auf den Drucker
File/A	Ausgabe auf eine Datei, hier muß der Pfad und Name angegeben werden.
Filename/A	Pfad und Name des Zielverzeichnis, wo die Daten gespeichert werden sollen.

#### Beispiel

-----  
Print FullCatalog Window

Der gesamte Katalog wird auf einem Fenster ausgegeben.

oder

Print TreeCategory File Texte:Katalog.txt

Die zuvor gewählte Kategorie mit sämtlichen Unterverzeichnissen werden als Datei unter den angegebenen Pfad und Namen gespeichert.

oder

Print OnlyCategory Printer

Die zuvor gewählte Kategorie und nur diese wird auf den Drucker ausgegeben. Zur Einstellung des Druckers benutzen Sie die Preferences der Workbench.

## 1.173 Ausgabe Einstellung

PrinterPref  
=====

#### Beschreibung

-----

Meistens ist es nicht notwendig, alle bekannten Daten eines Bildes auszugeben, mit PrinterPref stellen Sie ein, welche Daten beim Drucken ausgegeben werden sollen und welche nicht. Es kann immer nur jeweils eine Einstellung pro Befehl vorgenommen werden.

#### Parameter:

ROWS/A            Anzahl der Reihen. Erlaub sind die Nummern 1 bis 6!

#### Beispiel

-----

PrinterPref ROWS 2

Beim Drucken eines Katalogs werden jetzt immer zwei Reihen mit

---

Grafikinformationen ausgegeben.

## 1.174 Die Grafikformate im Überblick

### Grafikformate

=====

Leider gibt es nicht ein Grafikformat, das für alle Computerplattformen gültig ist. So hat sich im Laufe der Zeit jeder Hersteller sein eigenes Format erstellt. ArtStudio hat deshalb ein umfassendes Loader-Paket, welches den größten Teil der bekanntesten Grafikformate abdeckt.

Es ist aber manchmal nicht leicht die Formate zu erkennen, da nicht immer eine Kennung vorhanden ist. ArtStudio erkennt zur Zeit über 25 Grafikformate, theoretisch ist es bei einigen Formaten in seltenen Fällen möglich, daß ein File (Programme, Texte, Soundso usw.) eine Grafikkennung enthält und so irrtümlich als Grafik erkannt wird. Dadurch könnte es zu Fehlern kommen, die nicht durch ArtStudio vermieden werden können. Hier ist der Benutzer gehalten, ein Auge auf diese mögliche Fehlerquelle zu halten.

ArtStudio verwaltet die Loader als eigenständige Dateien, Verbesserungen und Erweiterungen können so einfach nachträglich erfolgen. Sie haben aber auch die Möglichkeit eigene Grafikformate einzubinden um die Loader Anzahl zu erweitern. Um die Developer Unterlagen zu erhalten wenden Sie sich an unsere technische Unterstützung (Hotline):

### MotionStudios

Telefon: 0421 / 249966

Fax: 0421 / 249556

### Verfügbare Loader

-----

Hier ist eine Liste der zur Zeit der Drucklegung zu Verfügung stehenden Loader. Wir sind natürlich darum bemüht weitere Loader zu erstellen und die Liste so groß wie möglich zu gestalten. Falls Sie einen Grafikformat vermissen sollten, dann schicken Sie uns ein paar Beispiel Bilder und, wenn vorhanden, die Unterlagen für das Grafikformat. Wir werden uns dann bemühen dieses Format in unsere Liste aufzunehmen.

### Bitmap Grafikformate:

-----

ACBM  
ALIAS  
BMP  
FITS  
GEM  
GIF  
IFF  
IFFDEEP  
IMPULSE  
IPBM  
JPEG



KOALA  
MACPAINT  
PBM  
PCX  
PGM  
PHOTCD  
PNG  
PPM  
PSD  
QRT  
RAW\_RGB  
RENDITION  
RLE  
SGI  
SUNRASTER  
SVG  
TARGA  
TIFF  
TIM  
WAVEFRONT  
YUVN  
ZX

Animationformate  
-----

ANIM  
AVI  
FLIC  
MPEG  
QUICKTIME

Vektorformate  
-----

AMF  
CGM  
DR2D  
DSDR  
DXF  
EPS  
FIG  
POSTSCRIPT  
WMF  
WPG

weitere Lademodule  
-----

DATATYPES  
FAX  
FAX\_IFF  
FONT  
ICON  
SCANQUIX  
UNIVERSAL

---

Hier noch weitere Informationen zu verschiedenen Grafikformaten.

ACBM	ALIAS
ANIM	BMP
FITS	GEM
GIF	IFF
IFFDEEP	IMPULSE
IPBM	JPEG
MACPAINT	PBM
PCX	PGM
PHOTCD	PPM
PSD	QRT
RENDITION	SGI
SUNRASTER	TARGA
TIFF	WAVEFRONT
YUVN	

und natürlich einen UNIVERSAL-Loader, der automatisch das entsprechende Loadermodule nachlädt.

## 1.175 ACBM Lademodule

ACBM

====

Format:

ILBM (InterLeavedBitMap)

Unterstützt werden:

1-8Bit (2 - 256 Farben)  
EHB (Extra Halfbrite)  
HAM6 und HAM8 (Hold And Modify)  
IFF24 (24-Bit, 16.8 Mil. Farben)

Kompression:

ohne Kompression,  
RLE (Run Length Encoding)

Bemerkung:

---

Das ACBM-Format ist eine veraltete Version des IFF-Formats, das wohl das meist verbreiteste Grafikformat auf den Commodore AMIGA und wird von allen bekannten Grafikprogrammen unterstützt.

Weitere Informationen:

---

## 1.176 ALIAS Lademodule

ALIAS

=====

Format:

ALIAS

Unterstützt werden:

24-Bit

Kompression:

RLE (Run Length Encoding)

Bemerkung:

Über dieses Format gibt es nicht viel zu schreiben, außer das es sich um ein sehr einfaches Grafikformat handelt, welches immer in 24Bit gespeichert wird.

Weitere Informationen:

Leider haben wir keine Adresse gefunden, unter der wir oder Sie weiteren Informationen über diesen Format erhalten können. Falls Sie Informationen über diesen Format haben, wäre es hilfreich, wenn Sie uns diese Informationen zukommen lassen könnten.

Adresse:

MotionStudios  
Wildermuthplatz 3  
28211 Bremen

oder Fax: 0421 / 249556

## 1.177 ANIM Lademodule

ANIM

=====

Format:

ANIM5, ANIM7, ANIM8

Unterstützt werden:

1 - 256 Farben,

EHB (Extra Halfbrite),  
HAM6 und HAM8 (Hold And Modify),  
IFF24 (24-Bit)

Kompression:

ohne Kompression,  
RLE (Run Length Encoding)

Bemerkung:

Das bekannte ANIM-Format, was schon mehrere Jahre der  
Entwicklung hinter sich hat, wird hauptsächlich auf dem AMIGA  
angewandt. Die Formate ANIM-5, ANIM-7, ANIM-8 werden erkannt.

Weitere Informationen:

---

## 1.178 BMP Lademodule

BMP

===

Format:

Microsoft Windows Bitmap

Unterstützt werden:

Mono (Schwarz/Weiß)  
4-Bit (16 Farben)  
8-Bit (256 Farben)  
24-Bit (16.8 Mil. Farben)

Kompression:

ohne Datenkompression,  
RLE (Run Length Encoding)

Bemerkung:

BMP ist in erster Linie ein Format zum Austauschen und  
Speichern von Grafiken. Es basiert auf den Windows internen  
Bitmap Datenstrukturen und ist auf vielen anderen Computer  
Plattformen vertreten.

Weitere Informationen:

Microsoft Corporation One Microsoft Way Redmond, WA 98052-6399  
Voice: 206-882-8080  
Fax: 206-936-7329  
BBS: 206-637-9009

## 1.179 FITS Lademodule

FITS

====

Format:

---

FITS (Flexible Image Transport System, FIT)

Unterstützt werden:

8 Bit Greyscale  
16 Bit Greyscale  
32 Bit Greyscale

Kompression:

ohne Kompression,

Bemerkung:

FITS ist ein Standard Grafikformat für Astronomische Organisationen und auch bei den Astrophysischen Bereich bei der NASA.

Weitere Informationen:

NASA/OSSA Office of Standards and Technology  
Code 633.2  
Goddard Space Flight Center  
Greenbelt, MD 20771

Voice: 301-441-4189

Voice: 301-513-1634

Internet: [nost@nssdca.gsfc.nasa.gov](mailto:nost@nssdca.gsfc.nasa.gov)  
[fits@nssdca.gsfc.nasa.gov](mailto:fits@nssdca.gsfc.nasa.gov)

## 1.180 GEM Lademodule

GEM

===

Format:

Gem Raster (Auch als IMG bekannt)

Unterstützt werden:

Mono (Schwarz/Weiß)

Kompression:

ohne Datenkompression,  
RLE (Run Length Encoding)

Bemerkung:

Das Gem Raster Format wird hauptsächlich auf den AtariST benutzt und teilweise auch auf dem PC-Sektor.

Weitere Informationen:

DISCUS Distribution Service, Inc.  
8020 San Miguel Canyon Road  
Salinas, CA 93907-1208

Voice: 408-663-6966

oder

---

Novell&Digital Research, Inc.  
P.O. Box DRI  
Monterey, CA 93942

Voice: 408-659-3896  
Voice: 800-848-1498  
BBS: 408-649-3896

## 1.181 GIF Lademodule

GIF  
===

Format:  
GIF (Graphics Interchange Format)

Unterstützt werden:  
1-8Bit (1 - 256 Farben)

Kompression:  
LZW (Lempel-Ziv-Welch)

Bemerkung:  
Wurde ursprünglich als Grafikformat für die Datenübertragung gedacht, da die LZW-Kompression eine Ersparnis von ca. 10-50% je nach Bild einbringt, was bei der Datenübertragung viel ausmacht. Das Format erfreut sich heute einer weiten Verbreitung, so daß kein Grafikprogramm auf dieses Format verzichten kann. Das GIF-Format bietet nur die Möglichkeit Bilder mit max. 256 Farben zu verwalten.

Weitere Informationen:  
CompuServe Incorporated Attn:  
Graphics Technology Department  
5000 Arlington Center Boulevard Columbus, OH 43220  
Voice: 614-457-8600  
Voice: 800-848-8199

## 1.182 IFF Lademodule

IFF  
===

Format:  
IFF-ILBM (InterchangeFileFormat InterLeavedBitMap)

Unterstützt werden:  
1-8Bit (2 - 256 Farben)  
EHB (Extra Halfbrite)  
HAM6 und HAM8 (Hold And Modify)  
IFF24 (24-Bit, 16.8 Mil. Farben)

---

**Kompression:**

ohne Kompression,  
RLE (Run Length Encoding)

**Bemerkung:**

Das IFF-Format ist das wohl meist verbreitetste Grafikformat auf den Commodore AMIGA und wird von allen bekannten Grafikprogrammen unterstützt.

**Weitere Informationen:**

Electronic Arts 1  
820 Gateway Drive San Mateo  
Voice: 415-571-7171  
Voice: 415-572-2787

## 1.183 IFFDEEP Lademodule

IFFDEEP  
=====

**Format:**

IFF-DEEP (InterchangeFileFormat DEEP)

**Unterstützt werden:**

24-Bit (16.8 Mil. Farben)

**Kompression:**

ohne Kompression

**Bemerkung:**

Das IFFDEEP-Format wurde als Ersatz für das IFF-ILBM-24Bit-Format erstellt, da dieses, durch seinen Aufbau, um einiges schneller ist. Das Format wurde leider nicht weit verbreitet, aber einige Programme gibt es doch und das war der Grund warum wir dieses Format unterstützen.

**Weitere Informationen:**

---

Wir haben keine Informationen über dieses Format, außer, daß es auf dem IFF-ILBM-Format basiert.

## 1.184 IMPULSE Lademodule

IMPULSE  
=====

**Format:**

RGBN (12 Bit)  
RGB8 (24 Bit)

---

Unterstützt werden:

12-Bit (4096 Farben)  
24-Bit (16.8 Mil. Farben)

Kompression:

RLE (RunLengthEncoding)

Bemerkung:

Dieses Format wird von den Programmen Imagine und TurboSilver verwendet. Das IMPULSE-Format basiert auf das IFF-ILBM-Format.

Weitere Informationen:

---

Uns liegt leider keine Adresse vor.

## 1.185 IPBM Lademodule

IPBM

====

Format:

IPBM

Unterstützt werden:

1-8Bit (2 - 256 Farben)

Kompression:

ohne Kompression,  
RLE (Run Length Encoding)

Bemerkung:

Das IPBM-Format ist genau wie das IFF-Formats aufgebaut, nur das sich die Bilddaten im gegensatz zum IFF-Format in Chunky Pixel Format aufgebaut sind. Das kommt daher, das dieses Format im PC-Sektor benutzt wird im veraltetem Programm DPaint II (PC-Version).

Weitere Informationen:

---

## 1.186 JPEG Lademodule

JPEG

====

Format:

JPEG, JFIF (Joint Photographics Experts Group)

Unterstützt werden:

---



8-Bit (256 Graustufen)  
24-Bit (16.8 Mil. Farben)

Kompression:

JPEG

Bemerkung:

JPEG ist ein Grafikformat, das auf verlustbehafteter Kompression basiert. Es werden alle, für das menschliche Auge, unwesentlichen Bildinformationen gelöscht, dadurch beansprucht das Bild nur noch ein Bruchteil des Originals (24-Bit). Bei Bildern, die nur 256 Farben und weniger verwenden, ist dieses Verfahren nicht empfehlenswert, da die erhofte Ersparnis ausbleibt.

Weitere Informationen:

American National Standards Institute, Inc.  
Attn: Sales 1430 Broadway New York, NY 10018  
Voice: 212-642-4900

## 1.187 MACPAINT Lademodule

MACPAINT  
=====

Format:

Macintosh Paint

Unterstützt werden:

Mono (1-Bit, Schwarz/Weiß)

Kompression:

ohne Kompression,  
RLE (RunLengthEncoding)

Bemerkung:

MacPaint Bilder haben immer eine Größe von 720 x 576 und werden in Mono (Schwarz/Weiß) dargestellt. Diesen Format wird hauptsächlich für ClipArts verwendet.

Weitere Informationen:

Apple Computer Inc. 20525 Mariani Avenue Cupertino, CA 95104  
Voice: 408-996-1010  
Voice: 800-538-9696  
Fax: 408-974-1725

## 1.188 PBM Lademodule

PBM  
===

Format:

---

PBM (Portable Bitmap Utilities)

Unterstützt werden:

P4 (24-Bit, 16.8 Mil. Farben) Binär

Kompression:

ohne Kompression

Bemerkung:

Das Portable Bitmap Utilities (PBM) ist eine Ansammlung von Programmen, die im wesentlichen von Jef Poskanzer geschrieben wurden und die auf dieses einfach gehaltene Grafikformat zugreifen. Die Programme sind frei Erhältlich.

Weitere Informationen:

Jef Poskanzer

email: jef@well.sf.ca.us

## 1.189 PCX Lademodule

PCX

===

Format:

PCX (PC Paintbrush File Format)

Unterstützte werden:

Mono (1-Bit, Schwarz/Weiß)

4-Bit (16 Farben)

8-Bit (256 Farben)

24-Bit (16.8 Mil. Farben)

Kompression:

ohne Kompression,

RLE (RunLengthEncoding)

Bemerkung:

PCX wird auf Microsoft Windows und Windows-basierende Produkte benutzt, fand aber auch eine weite Verbreitung, wie zum Beispiel auf MS-DOS-Systeme.

Weitere Informationen:

ZSoft Corporation

Attn: Shannon Donovan 450 Franklin Road, Suite 100 Marietta, GA 30067

Voice: 404-428-0008

Fax: 404-427-1150

BBS: 404-427-1045

CompuServe: 76702,1207

## 1.190 PGM Lademodule

---

PGM

===

Format:

PGM (Portable Greymap Utilities)

Unterstützt werden:

P5 (1 - 256 Graustufen) Binär

Kompression:

ohne Kompression

Bemerkung:

Das Portable Greymap Utilities (PGM) ist eine Ansammlung von Programmen, die im wesentlichen von Jef Poskanzer geschrieben wurden und die auf dieses einfache Grafikformat zugreifen. Die Programme sind frei Erhältlich.

Weitere Informationen:

Jef Poskanzer  
email: jef@well.sf.ca.us

## 1.191 PHOT OCD Lademodule

PHOT OCD

=====

Format:

PCD (Kodak Photo CD)

Unterstützt werden:

24-Bit (192 x 128),  
24-Bit (384 x 256),  
24-Bit (768 x 512)

Kompression:

ohne Kompression (YCC)

Bemerkung:

Das PhotoCD-Format wurde von Eastman Kodak geschaffen um auf CD-ROM Bilder zu speichern. Ursprünglich gedacht für die Möglichkeit Urlaubsbilder über einen Player auf einen Fernseher darzustellen, wird dieses Verfahren immer mehr von Fremdfirmen benutzt, um bestimmte Kollektionen auf CD-ROM zu schreiben.

Weitere Informationen:

Eastman Kodak Corporation  
343 State Street Rochester, NY 14650  
Voice: 800-242-2424

---

## 1.192 PPM Lademodule

PPM  
===

Format:  
PPM (Portable Pixmap Utilities)

Unterstützt werden:  
P6 (Mono 1-Bit, Schwarz/Weiß) Binär

Kompression:  
ohne Kompression

Bemerkung:  
Das Portable Pixmap Utilities (PPM) ist eine Ansammlung von Programmen, die im wesentlichen von Jef Poskanzer geschrieben wurden und die auf dieses simple Grafikformat zugreifen. Die Programme sind frei Erhältlich.

Weitere Informationen:  
Jef Poskanzer  
jef@well.sf.ca.us

## 1.193 PSD Lademodule

PSD  
===

Format:  
PhotoShop

Unterstützt werden:  
Mono (1-Bit)  
ColorMap (1 bis 8 Bit, 2 bis 256 Farben)  
  
24-Bit (16.8 Mil. Farben)

Kompression:  
ohne Kompression  
RLE (RunLength Encoding)

Bemerkung:  
Das Grafikformat wurde zusammen mit dem Programm PhotoShop für den Apple Macintosh erstellt. Und dadurch große Verbreitung auf dem Apple und auch vereinzelt auf den PC.

Weitere Informationen:  
Adobe Systems Inc.  
Attn: Adobe Systems Developer Support  
1585 Charleston Rd.

---

P.O. Box 7900  
Mountain View, CA 94039-7900

Voice: 415-961-4400  
Voice: 800-344-8335  
Fax: 415-961-3769

## 1.194 QRT Lademodule

QRT  
===

Format:

QRT (Quick Ray Trace), auch als POV bekannt.

Unterstützt werden:

24-Bit (16.8 Mil. Farben)

Kompression:

ohne Kompression

Bemerkung:

Das Grafikformat stammt vom QRT-Programm ab. Dabei handelt es sich um ein sehr simplen Aufbau. Aber leider ist dadurch die Erkennung des Format so Schwierig.

Weitere Informationen:

Steve Koren

koren@hpfcogv.fc.hp.com

## 1.195 RENDITION Lademodule

RENDITION  
=====

Format:

Rendition

Unterstützt werden:

24-Bit (16.8 Mil. Farben)

Kompression:

RLE (RunLength Encoding)

Bemerkung:

Dieses Format unterstützt nur 24-Bit Bilder.

Weitere Informationen:

Leider keine Angaben!

---

## 1.196 SGI Lademodule

SGI  
===

Format:

SGI Image File Format

Unterstützte werden:

8-Bit (Graustufen)  
24-Bit (16.8 Mil. Farben)  
32-Bit (16.8 Mil. Farben mit ALPHA)

Kompression:

ohne Kompression  
RLE (RunLength Encoding)

Bemerkung:

Das SGI-Format wird hauptsächlich auf den Silicon Graphics Computer benutzt.

Weitere Informationen:

Silicon Graphics Inc.  
Attn: Vivual Magic Marketing 2011 North Shoreline Blvd.  
Mountain View, CA 94039-7311

Voice: 800-800-4SGI (SGI = 733)

## 1.197 SUNRASTER Lademodule

SUNRASTER  
=====

Format:

SunRaster

Unterstützt werden:

Mono (1-Bit. Schwarz/Weiß)  
ColorMap (1 bis 8-Bit, 2 bis 256 Farben)  
24-Bit (16.8 Mil. Farben)  
32-Bit (16.8 Mil. Farben mit ALPHA)

Kompression:

ohne Kompression  
RLE (RunLength Encoding)

Bemerkung:

Das SunRaster Bilder Format hat seine Ursprünge in der Sun Microsystem UNIX Plattform. Wird also hauptsächlich auf UNIX-Systemen verwendet.

Weitere Informationen:

Sun Microsystems Incorporated

---

2550 Garcia Avenue Mountain View, CA 94043

Voice: 415-960-1300

## 1.198 TARGA Lademodule

TARGA

=====

Format:

Targa Image File

Unterstützt werden:

1 bis 8-Bit (2 - 256 Farben VGA)  
16-Bit (65536 Farben mit OverlayBit)  
24-Bit (16.8 Mil. Farben)  
32-Bit (16.8 Mil. Farben mit ALPHA)

Kompression:

ohne Kompression  
RLE (RunLength Encoding)

Bemerkung:

Dieses Format wurde ursprünglich zur Verwendung von Grafikkarten konzipiert. Mittlerweile wurde das Format des öfteren erweitert, was die Konvertierung etwas erschwert. Auf PC - und Macintosh-Systemen ist dieses Format weit verbreitet.

Weitere Informationen:

Truevision Incorporated  
7340 Shadeland Station Indianapolis, IN 46256-3925  
Voice: 317-841-0332  
Fax: 317-576-7700  
BBS: 317-577-8783

## 1.199 TIFF Lademodule

TIFF

=====

Format:

Tag Image File Format

Unterstützt werden:

Mono (1 Bit)  
ColorMap (1 bis 8-Bit, 2 - 256 Farben)  
TrueColor (24-Bit, 16.8 Mil. Farben)

Kompression:

ohne Kompression  
PackBits

---

**Bemerkung:**

Beim TIFF-Format handelt es sich wohl um das schwerste zu konvertierende Grafikformat, das es gibt. Es sind so viele Dinge zu beachten und darüber hinaus gibt es mehr als 5 verschiedene Kompression Verfahren, was die Sache noch Verschlimmert. Trotzdem werden ein groÙteil aller TIFF-Bilder mit diesem Loader Module erkannt.

**Weitere Informationen:**

Aldus Corporation  
Attn: Aldus Developer's Desk  
411 First Avenue South  
Seattle, WA 98104-2871

Voice: 206-628-6593  
Voice: 800-331-2538  
Fax: 206-343-4210

Internet: tiff-input@aldus.com

## 1.200 WAVEFRONT Lademodule

WAVEFRONT

=====

**Format:**

Wavefront RLA

**Unterstützt werden:**

TrueColor (24-Bit, 16.8 Mil. Farben)

**Kompression:**

RLE (Run Length Encoding)

**Bemerkung:**

Das Wavefront Grafikformat gehört zum Wavefront Advanced Visualizer Animations Paket.

**Weitere Informationen:**

Wavefront Technologies  
530 East Montecito Street  
Santa Barbara, CA 93103

Voice: 805-962-8117

## 1.201 YUVN Lademodule

YUVN

====

**Format:**



YUV

Unterstützt werden:

TrueColor (24-Bit, 2:1:1)

Kompression:

ohne Kompression

Bemerkung:

Das aufbau des YUVN-Format stammt vom IFF-Format ab.

Das YUV-Format wird für Video Anwendungen verwendet. Z.B.  
die VLab von MacroSystem verwendet dieses Format.

Weitere Informationen:

Wavefront Technologies  
530 East Montecito Street  
Santa Barbara, CA 93103

Voice: 805-962-8117

## 1.202 UNIVERSAL Lademodule

UNIVERSAL

=====

Format:

Der Universal-Loader ist ein Module, das Automatisch die  
verschiedenen Grafikformate erkennt und das dazugehörige  
Loadermodule startet.

Bemerkung:

Falls Sie nachträglich verschiedene Loader dazu bekommen, die  
von Dritte programmiert wurden, kann der Universal-Loader  
diese nicht Unterstützen, es sei denn, es handelt sich um eine  
verbesserte Version oder um ein Ersatzmodule, das bereits in  
der List aufgeführt wurde und so auch im Universal-Loader  
integriert ist.

## 1.203 Bildbearbeitungsfunktionen

Bildbearbeitungsfunktionen

=====

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

Durch Optimierung der Bildbearbeitungsfunktionen erhalten Sie  
sehr hohe Verarbeitungsgeschwindigkeiten, was zu kurzen  
Wartezeiten führt.

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
ANTIQUE	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

## 1.204 3DLOOK Bildbearbeitungsmodule

3DLOOK  
=====

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

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

Einstellungen  
=====

Diese Funktion benötigt keine Einstellungen.

## 1.205 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 ein Farbe zwischen 0-255. Sagen wir mal 255.  
Diese Farben 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

## 1.206 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.

## 1.207 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

## 1.208 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

## 1.209 CLEAR\_RED Bildbearbeitungsmodule

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

---

## 1.210 COLOR\_TO\_GRAY Bildbearbeitungsmodule

COLOR\_TO\_GRAY  
=====

Ermöglicht das Konvertieren eines Farbbildes in ein Graustufenbild.

Einstellungen  
=====

Diese Funktion benötigt keine Einstellungen.

## 1.211 CROP\_IMAGE Bildbearbeitungsmodule

CROP\_IMAGE  
=====

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

Einstellungen  
=====

Hier müssen mehrere Einstellungen vorgenommen werden. Durch Angabe der Kordinaten 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.

---

## 1.212 DEINTERLACE Bildbearbeitungsmodule

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

## 1.213 DYNAMIC\_RANGE Bildbearbeitungsmodule

DYNAMIC\_RANGE  
=====

Die Funktion überprüft das Bild, ob die gesamte Farbpalette benutzt wird, und erlaubt Ihnen dann das Ausdennern 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)

---

## 1.214 EMOSS Bildbearbeitungsmodule

EMOSS  
=====

Mit dieser Funktion sieht Ihr Bild aus, als wäre es in Stein gemeißelt. 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 gemeißelt 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.

## 1.215 EOR Bildbearbeitungsmodule

EOB  
===

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 EOB 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 EOB 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 => %000000001
2 => %000000010
4 => %000000100
8 => %000001000
16 => %000010000
32 => %000100000
64 => %001000000
128 => %010000000
```

Daraus ergibt sich folgendes,

```
255 => %111111111
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
-----
%01111101 => 125
=====
```

Siehe auch AND, OR

## 1.216 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

## 1.217 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

## 1.218 FREE\_RGB Bildbearbeitungsmodule

FREE\_RGB  
=====

Hiermit können Sie den Speicher für das Bild wieder freigeben.

Einstellungen  
=====

Diese Funktion benötigt keine Einstellungen.

## 1.219 HALVE Bildbearbeitungsmodule

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

---

## 1.220 HIGHLIGHTS Bildbearbeitungsmodule

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

## 1.221 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.

## 1.222 IMAGE\_BORDER Bildbearbeitungsmodule

IMAGE\_BORDER  
=====

## 1.223 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

## 1.224 LINEART Bildbearbeitungsmodule

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.

## 1.225 LOWLIGHTS Bildbearbeitungsmodule

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

---

## 1.226 MAXIMUM Bildbearbeitungsmodule

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

## 1.227 MEDIAN Bildbearbeitungsmodule

MEDIAN  
=====

Berechnet den Mittelwert eines Punktes und seiner 8 benachbarten Punkte.

Einstellungen  
=====

Diese Funktion benötigt keine Einstellungen.

Siehe auch MINIMUM, MAXIMUM

## 1.228 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

---

## 1.229 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.

## 1.230 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

## 1.231 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 gröber und damit unkennlicher wird das Bild.

## 1.232 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.

## 1.233 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

## 1.234 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

## 1.235 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 eine Farbe zwischen 0-255. Sagen wir mal 255. Diese Farbe 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

## 1.236 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.

## 1.237 SHARPEN Bildbearbeitungsmodule

SHARPEN  
=====

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

Einstellungen  
=====

Diese Funktion benötigt keine Einstellungen

## 1.238 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\textdegree{} und 359\textdegree{} ↔  
erlaubt, um den  
die Farbe verschoben werden soll.

## 1.239 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
```

## 1.240 SOLARIZE Bildbearbeitungsmodule

```
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

## 1.241 HSV Bildbearbeitungsmodule

```
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.

## 1.242 Rotate Bildbearbeitungsmodule

```
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.

## 1.243 Tile Bildbearbeitungsmodule

---

Tile  
=====

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

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

## 1.244 TileBrick Bildbearbeitungsmodule

TileBrick  
=====

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

## 1.245 Twirl Bildbearbeitungsmodule

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.

## 1.246 RGBAdjust Bilderbearbeitungsmodule

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.

## 1.247 Scale Bildbearbeitungsmodule

---

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.

## 1.248 Turn Bildbearbeitungsmodule

Turn  
=====

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

## 1.249 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.

## 1.250 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

## 1.251 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 Systemkonform und sollten auf alle Computer mit AMIGA Betriebssystem laufen.

## 1.252 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 Systemkonforme 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.

## 1.253 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.

## 1.254 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.

## 1.255 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.

## 1.256 Anzeigemodule WINDOW

WINDOW Anzeigemodule  
=====

Das Window Anzeigemodule öffnet ein Fenster auf den ArtStudio 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 ArtStudio 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.

## 1.257 Mitgelieferte ARexx Programme

ARexx Programme  
=====

Hier wollen wir Ihnen zeigen, wie Sie die mitgelieferten ARexx-Programmen anwenden und wie Sie selber welche schreiben und worauf Sie achten müssen.

Mitgelieferte ARexx-Programme  
-----

Eine Reihe von ARexx-Programmen sind bereits im Lieferumfang von ArtStudio vorhanden, jetzt wollen wir Ihnen zeigen, wie Sie die Programme auch nutzen können. Am Besten fangen wir das mit dem Programm "Load.asrx" an, was einem ermöglicht, von anderen Programmen aus, Bilder an ArtStudio zu übergeben und in die BaseDatei aufzunehmen. Starten Sie "Load.asrx" als ARexx-Programm und übergeben den Pfad und den Namen des Bildes, achten Sie aber darauf, daß Sie den Pfad und den Namen in Anführungszeichen setzen, damit Leerzeichen nicht als

---

Trennzeichen verwechselt werden, was zu Fehlern führen kann.

Zuerst stellen wir Ihnen ein paar ARexx-Skripte vor, die zur Erleichterung im Umgang mit ArtStudio dienen. Hauptsächlich werden hier die Einstellungen von ArtStudio beeinflusst. Es besteht dabei die Möglichkeit, die Skripte von ArtStudio aus zu starten (nur im ASYSCRON-MODE!!) oder von anderen Programmen aus.

Natürlich sind hier nur ein paar Möglichkeiten vorgegeben, aber es sind auch alle anderen Einstellungen per ARexx veränderbar. Dadurch ist es aus jedem Programm möglich die Einstellungen zu verändern. Wenn Sie die ARexx-Skripte von ArtStudio aus starten, dann achten Sie bitte darauf, daß Sie den ASYNSCRON-MODE benutzen, da sonst das Programm zum Stillstand kommt und nicht mehr beendend werden kann.

ErrorOn ErrorOff  
-----

Mit diesen beiden Skripts können Sie die Fehlermeldung wahlweise ein oder ausschalten. Dadurch können Sie kurzfristig die Fehlermeldungen einschalten, um zu sehen warum ein Bild nicht geladen werden kann.

Parameter: keine

Beispiel : ErrorON Die Fehlermeldungen werden eingeschaltet.

FastZoomOn FastZoomOff  
-----

Wie der Name schon sagt, können Sie hiermit die Zoom Funktion auf Schnell oder auf Qualität setzen. Bei FastZoomOn wird das Miniaturbild einfach durch eine optimierte Routine vergrößert, wobei bei FastZoomOn das original Bild lädt und dann auf die jeweilig Größe des Fensters verkleinert, was eine wesentlich höhere Bildqualität verspricht.

Parameter: keine

Beispiel : FastZoomOn Die Vergrößerung wird in bester Qualität angezeigt.

Bilder an andere Programme übergeben  
=====

Nun kommen einige ARexx-Skripte, womit Sie Ihre Bilder von ArtStudio aus an andere Programme weiterleiten können. Man sollte hierbei Beachten, daß nicht alle Programme eine Vielzahl von Grafikformaten erkennen. Aber alle Programme sollten das IFF-Format unterstützen. Deshalb ist es möglich, die Bilder vor der Übergabe mit dem ZusatzTool "ConvertStudio" in das Entsprechende Grafikformat zu konvertieren.

Gilt für alle Skript (ImageTo...)

---

Parameter:   FILENAME/K (Pfad und Namen zusammen!)

Beispiel :   ImageToADPro.asrx "Work:Bilder/Testbild"

ImageToADPro

-----

Das Bild wird von ArtStudio an ADPro geschickt.

ImageToDPaint

-----

Das Bild wird von ArtStudio an DPaint4 geschickt. Da aber DPaint4 noch nicht über eine ARexx-Schnittstelle verfügt, ist es nur möglich, beim starten von DPaint4 den Pfad und den Namen zu übergeben. Dadurch wird das Bild geladen. Man sollte hierbei noch beachten, daß DPaint4 nur IFF-Bilder laden kann, man sollte es also nicht mit anderen Grafikformaten versuchen.

ImageToDPaint5

-----

Das Bild wird von ArtStudio an DPaint5 geschickt. Wie auch schon bei DPaint4 können hier nur IFF-Bilder geladen werden.

ImageToDPaint5Brush

-----

Das Bild wird von ArtStudio an DPaint5 geschickt. Das Bild wird dann als Brush behandelt, wobei das vorherige geladene Bild nicht verändert wird. Auch hier sind nur IFF-Bilder erlaubt.

ImageToFinalWriter

-----

Das Bild wird von ArtStudio an FinalWriter geschickt. Das Bild wird auf dem ersten Dokument geöffnet.

ImageToFinalWriter2

-----

Das Bild wird von ArtStudio an FinalWriter geschickt. Das Bild wird auf dem zweiten Dokument geöffnet.

Der aufbau der weiteren Skripte ist identisch, wobei der Programmname immer am Ende des Filenames steht.

Als da wären

-----

---

```
ImageToImageFX
ImageToImageMaster
ImageToMovieShop
ImageToPPaint
ImageToScala
ImageToXiPaint
ImageToXiPaintBrush
```

Bilder über Modem verschicken  
=====

Wenn Sie das Programm Term benutzen, könne Sie mit diesen drei  
ARexx-Skripten die Bilder auch über Modem verschicken.

ClearTermUpload  
-----

Hiermit wird die Upload Liste gelöscht, damit nicht zufällig andere  
Programme oder Bilder mit verschickt werden.

Parameter: keine

Beispiel : ClearTermUpload.asrx

ImageToTerm  
-----

Diese Skript übergibt Term den Pfad und den Namen des Bildes, welches  
Sie verschicken möchten.

Parameter: FILENAME/K (Pfad und Name zusammen!)

Beispiel : ImageToTerm.asrx "Work:Bilder/Testbild"

oder : ImageToTerm.asrx %s

%s siehe Übergabeparameter!!

SendTermUpload  
-----

Durch diese Skript, wird der gesamte Inhalt der Upload List verschickt.  
Natürlich sollten Sie darauf achten, ob das Modem eingeschalten ist.

Parameter: keine

Beispiel : SendTermUpload.asrx

Bilder anzeigen  
=====

---

Alle ARexx-Skripte die mit "ShowImage..." anfangen dienen zum Anzeigen der Bilder über externe Programme. Obwohl in den Einstellungen von ArtStudio die Möglichkeit besteht für jedes Grafikformat ein Anzeigeprogramm anzugeben, bietet ArtStudio auch die Möglichkeit Bilder durch ARexx anzeigen zu lassen.

Bilder an ArtStudio übergeben  
=====

Mit einen kleinen ARexx-Skripte ist es möglich, Bilder von anderen Programmen aus an ArtStudio zu übergeben. Wenn Sie z.B. ein Dateiverwaltungsprogramm wie "DirectoryOpus" benutzen, können Sie bequem die Bilder anwählen und über ARexx an ArtStudio übergeben.

Achten Sie bitte darauf, daß der Pfad und er Name in Anführungszeichen stehen, da es sonst zu Fehlern kommen könnte, wenn Leerzeichen vorhanden sind.

Load  
----

Parameter:    PFAD/K NAME/K

Beispiel :    Load.asrx "Work:Bilder/" "Testbild"

## 1.258    Mitgelieferte Werkzeuge

Werkzeuge  
=====

Zu ArtStudio 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"

Cyper FLIC

=====

Mit CyberFLIC erhalten Sie ein Programm, daß Ihnen die Animationsformate FLI und FLC anzeigt. Mit den verschiedenen Einstellungen können Sie das Programm Ihren Wünschen anpassen. Zur Zeit ist das Abspielen von Animationen nur in Verbindung mit CyberGraphics möglich!

Argumente: WINDOW/S DELAY/N CACHE/S REPEAT/N FROM/K

WINDOW

Die Animation wird in einen Fenster auf dem vorderen Bildschirm angezeigt, aber kann nur bei Bildschirmen mit 15,16 oder 24Bit genutzt werden.

DELAY

Die Wartezeit zwischen den jeweiligen Bildern. Einstellung 1/50sec. Wenn nicht benutzt, dann wird die Verzögerung von der Animation genutzt.

CACHE

Die Animation wird komplett in den Speicher geladen, dadurch erhöht sich die Abspielgeschwindigkeit. Sollte aber nur bei ausreichend Speicher verwendet werden.

REPEAT

Gibt an, wie oft die Animation wiederholt werden soll.

FROM

Hier wird der Pfad und der Dateiname von der Animation übergeben.

/S

Es handelt sich um eine Schalter und benötigt keine weiteren Angaben.

/N

Es wird ein Numerischer Wert erwartet.

/K

Das Argument muss nicht unbedingt mitangegeben werden. Wird ein Text ohne Argument gefunden, wird es automatisch diesen Argument zugewiesen.

Cyper AVI

=====

Mit diesem Programm können Sie Animationen, die im AVI-Format vorliegen,

abspielen. Der CyberAVI-Player ist auch in der Lage den Ton abzuspeilen. Es kann bei manchen Animationen vorkommen, daß der Ton nicht mehr Synchron läuft oder sogar ruckelt. Falls das der Fall sein sollte, können Sie den Ton auch ausschalten. Sehen Sie hierzu auch die Dokumentation "CyberAVI.guide".

#### Cyper QT =====

Mit diesem Programm können Sie Animationen, die im QUICKTIME-Format vorliegen, abspielen. Der CyberQT-Player ist auch in der Lage den Ton abzuspeilen. Es kann bei manchen Animationen vorkommen, daß der Ton nicht mehr Synchron läuft oder sogar ruckelt. Falls das der Fall sein sollte, können Sie den Ton auch ausschalten. Sehen Sie hierzu auch die Dokumentation "CyberQT.guide".

#### 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".

## 1.259 Übergabe Parameter

#### Übergabe Parameter =====

Die Übergabe Parameter dienen als Zusatzinformationen für ARexx-Skripte oder für externe Programme. Es ist meist sehr nützlich oder sogar erforderlich bestimmte Informationen an andere Programme oder ARexx-Skripte weiter zugeben, daher hat ArtStudio die meist genutzten Parameter als Kürzel deklariert, die mit einem Prozentzeichen beginnen.

Auf Groß- oder Kleinschreibung ist hierbei nicht zu achten.

%S Der Pfad und der Filename des gewählten Bildes werden übergeben.

%F Nur der Filename des Bildes wird übergeben.

%P Nur der Pfad des Bildes wird übergeben.

%R Eine Dateiauswahlbox wird geöffnet, wo Sie die Möglichkeit haben den Pfad und den Namen eines Bildes oder eines Texten oder was Sie immer möchten anzugeben. Dabei wird der Pfad und der Name als Parameter an das Skript übergeben.

%T Der Temp-Pfad wird übergeben. Je nach Einstellung in den Preferences, wird dem entsprechend auch der Pfad übergeben. Sie können also den

Temp-Pfad auch für andere Programme nutzen und müssen nicht immer im Skript oder im Programm jedesmal den Pfad ändern.

%D Der Datei-Pfad von den geladenen Stamps wird übergeben. Also der Pfad, von wo aus die Basedatei geöffnet wurde plus das Unterverzeichnis der Stamps. Das hört sich schwerer an, als es ist.

Hier ein Beispiel:

Sie laden eine Basedatei in ArtStudio ein. Der Pfad ist "Work:BaseDateien/TestBase/". Hierzu kommt dann noch das Verzeichnis "Stamps/", also wird der String "Work:BaseDateien/TestBase/Stamps/" übergeben.

%% Da das % Zeichen als Erkennung für Übergabe-Parameter dient, aber es manchmal vorkommt, daß ein % Zeichen benötigt wird, wurde so die Möglichkeit geschaffen, auch % Zeichen in einem String einzugeben. Man sollte also darauf achten, daß nicht zufällig ein einzelnes % Zeichen ohne Übergabe-Parameter im String steht, es könnte zu Fehlern führen.

Hierzu noch ein paar Beispiele:

-----

Wir möchten nun ein externes Anzeigeprogramm ansteuern. Der Name des Programms soll "Anzeiger" heißen und liegt im C: Verzeichnis. Dann sollte die Eingabezeile wie folgt lauten:

```
C:Anzeiger %s
```

Natürlich können Sie auch Parameter für das Anzeigeprogramm angeben.

```
C:Anzeiger SCALE LEFTMOUSEBUTTON %s
```

oder

```
C:Anzeiger SCALE %s LEFTMOUSEBUTTON
```

oder

```
C:Anzeiger %s SCALE LEFTMOUSEBUTTON
```

An der Stellen von %s wird immer automatisch der Pfad und der Name des Bildes übergeben. Dabei steht der Pfad&Name in Anführungszeichen, damit Fehler durch Leerzeichen vermieden werden.

## 1.260 Fragen und Antworten

## Fragen und Antworten

=====

Falls Schwierigkeiten mit ArtStudio 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:

Wahrscheinlich haben Sie das falsche Lademodule in den Preferences gewählt. Verwenden Sie am Besten das UNIVERSAL-Lademodule, es erkennt automatisch das richtige Grafikformat.

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.

Frage:

Wieso wird das Bild nicht angezeigt?

Antwort:

Wahrscheinlich haben Sie das falsche Anzeigemodul in den Preferences gewählt. Wählen Sie das für Ihr System entsprechende Anzeigemodule.

Sie haben zuwenig CHIP-Speicher oder der Speicher ist zu fragmentiert. Deshalb konnte kein Bildschirm geöffnet werden. Schließen Sie andere Programme, falls das nicht reichen sollte, dann hilft nur noch ein Neustart des Systems.

Frage:

Warum wurde beim Durchsuchen eines Verzeichnisses nicht alle Bilder konvertiert?

Antwort:

Sie haben ein bestimmtes Lademodule gewählt, aber im Verzeichnis sind unterschiedliche Grafikformate. Wählen Sie das UNIVERSAL-Lademodule, es wählt automatisch das richtige Lademodule.

Sie haben zu wenig Speicher oder der Speicher ist zu fragmentiert, dadurch kann kein Speicher für das Bild angefordert werden. Beenden Sie andere Programme oder was sonst noch Speicher benötigt und wiederholen die Konvertierung. Oder Sie sollten Ihr System neu Starten, damit der Speicher wieder geordnet ist. Falls beides nicht weiterhelfen sollte, wird das Bild wahrscheinlich mehr Speicher beanspruchen, als Ihr System zu Verfügung stellt. Da hilft leider nur mehr Speicher oder verwenden Sie virtuellen Speicher.

Frage:

Ich kann das gewählte Bild nicht an andere Programme übergeben.

Antwort:

Es könnte sein, daß Sie das Programm "RexxMast", das bei Verwendung von ARexx unbedingt vorher gestartet werden muß, nicht gestartet haben. Das Programm sollte im Ordner "System" auf Ihrer Festplatte sein.

Malprogramme wie z.B. DPaint können nicht alle Grafikformate lesen, dadurch kommt es zu Fehlern, wenn Sie zum Beispiel ein JPEG-Bild an DPaint übergeben. Falls Sie ein Bildbearbeitungsprogramm besitzen, das das Grafikformat lesen und in ein anderes Format wie z.B. "IFF" konvertieren kann, haben Sie durch ARexx die Möglichkeit, alle Bilder zu konvertieren und dann an z.B. DPaint zu übergeben.

Frage:

Die Installations Disketten werden nicht erkannt.

Antwort:

Wahrscheinlich sind Sie Besitzer eines HD-Diskettenlaufwerks. Benutzen Sie die mitgelieferten vier Klebestreifen und schliessen die Löcher jeweils links oben (beim ArtStudio Logo), dadurch wird die Diskette korrekt erkannt.

Sollte trotz großer Sorgfalt, die Diskette unlesbar geworden sein, dann wenden Sie sich bitte an MotionStudios.

Frage:

Manchmal steht ArtStudio beim laden eines Bilder von der CD.

Antwort:

Wir mußten leider feststellen, daß es bei bestimmten Konfigurationen zu einem Stillstand des SCSI-Bus kommt, daß ist kein Fehler von ArtStudio. Hier empfehlen wir ein anderes CD-File-System zu benutzen, ansonsten kann die Fortführen des Programm durch einen kleinen Trick bewerkstelligt werden, indem Sie auf der Workbench einfach ein CLI bzw. eine SHELL öffnen, dadurch wird des SCSI-Bus wieder aktiviert.

Frage:

Bei einer bestimmten CD stürzt ArtStudio immer ab.

Antwort:

In seltenen Fällen beinhaltet der Name einer Grafik nicht nur die erlaubten Zeichen, sondern auch bestimmte Sonderzeichen, wie z.B. "#" oder "?", diese Zeichen werden auch als Wildcards benutzt, beim Vergleichen ob ein Bild bereits vorhanden ist, kann es dadurch zum Absturz kommen. Warum? Konnten wir noch nicht feststellen, da uns diese CD nicht zu Verfügung steht.

## 1.261 Erklärung gebräuchlicher Fachbegriffe

Erklärung gebräuchlicher Fachbegriffe

=====

Autoscroll

Automatisches Weiterbewegen eines Bildschirms, wenn der

Mauszeiger den Rand des sichtbaren Bereichs erreicht.

#### Argument

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

#### Basedatei

Die Basedatei beinhaltet sämtliche Daten über die Bilder.

#### 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.

#### Zoom

Einen Ausschnitt oder ein Bild vergrößern

**Drag&Drop**

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

**PopUpMenü**

Wenn dieser Menüpunkt vorher aktiviert wurde, erscheint beim Klick auf ein Bild im geladenen Katalog, ein Menüfenster, welches zur Weiterver- und Bearbeitung der Bilder dient.

**HTML**

HYPERTEXT MARKUP LANGUAGE  
Scriptsprache zur Erstellung von WEB-Seiten für das WWW.

**WWW**

WorldWideWeb.

**WEB**

WEB-Pages sind grafische Oberflächen bassierend auf die HTML-Scriptsprache.

**BROWSER**

Ein Programm zum Anzeigen von HTML-Dokumente, wie z.B. IBrowse, Voyager, AWeb.

## 1.262 ArtStudio 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.vossnet.de/titanhb/motionstudios/index.html](http://www.vossnet.de/titanhb/motionstudios/index.html)

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

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

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

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

---



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

ArtStudio Version: \_\_\_\_ Registrierungs Nr.: \_\_\_\_\_

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

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

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

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

Was gefällt Ihnen nicht an ArtStudio?:

---

---

---

---

Was gefällt Ihnen besonders an ArtStudio?:

---

---

---

---

Was für Funktionen möchten Sie in späteren Updates sehen:

---

---

---

---

Für welche Art von Produkten interessieren Sie sich noch:

---

---

---

---

Was für Amiga-Magazine lesen Sie:

---

---

---

---

---

---

## 1.263 UpDates von ArtStudio

UpDates  
=====

Alle registrierten Benutzer von ArtStudio 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 ArtStudio bekommen.

Bei größeren UpDates werden Demo-Versionen ins AmiNet gelegt.

## 1.264 Support

Support  
=====

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

Falls Sie während der Arbeit mit ArtStudio 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 ArtStudio 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 ArtStudio zum Opfer gefallen zu sein, nehmen Sie Kontakt mit dem technischen Kundendienst auf.

Bedenken Sie, daß ihr ArtStudio 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 ArtStudio 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.vossnet.de/titanhb/motionstudios](http://www.vossnet.de/titanhb/motionstudios)

MotionStudios

Wildermuthplatz 3

28211 Bremen

oder

---

email: MotionStudios@mail.netwave.de

## 1.265 Danke Leute

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

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

Die Betatester  
-----

Michael Siegel, Axel Deising, Andreas Hagedorn, Alexander Seesko,  
Michael Schwiedop, Bernd Peters

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

Besonderen Dank an Georges Heinesch.

Ich habe bis jetzt noch keinen fleißigeren Tester erlebt, der  
das Programm bis zum letzten kleinen Winkel testete;)

Ein paar Grafiken  
-----

Andreas Hagedorn

Er hat das Design der ArtStudio CD entworfen,  
sowie das ArtStudio Logo.

Online Testing  
-----

Mike Günther

Stundenlanges Telefonieren zwischen Berlin-Bremen um das Picasso  
Anzeigemodule zu erstellen. War eine tolle Erfahrung, ein  
Programm BLIND zu Programmieren bzw. zu Debuggen;)  
Leider habe ich immer noch keine Picasso; (

Moralische Unterstützung  
-----

Von alle Benutzern von ArtStudio und von allen die die

---

Demoversion von ArtStudio V2.5 gesehen haben. Bei so viel Lob mußte ich einfach weiter machen.

Karen Witte

Mein Freundin hat mir immer wieder Mut gemacht und auf vieles verzichten müßen;)

## 1.266 Copyright und Garantie

Copyright und andere rechtliche Dinge

=====

Copyright:

Copyright (c) 1994-1996 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 unterstehen 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.

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.

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

## 1.267 Was noch alles kommt

## Die Zukunft =====

Ja die Zukunft ist nach allen Seiten offen.

Wir werden uns bemühen weitere Features in ArtStudio einzubinden.  
Wir würden uns freuen, wenn Sie uns dabei unterstützen würden,  
indem Sie uns Ihre Wünsche mitteilt.

Zur Zeit sind folgende Erweiterungen geplant.

- weitere Lademodule

- weitere Animationformate
  - weitere Vectorformate
  - weitere Bitmapformate

- weitere Speichermodule

- weitere Bildbearbeitungsfunktionen

- Überarbeite Anzeigemodule

- Dadurch wird es möglich, Bilder direkt ohne großes  
Umrechnen in 24Bit und wieder zurück, anzuzeigen.

- weitere Landessprachen

Desweiteren ist auch ein neues Programm in Planung, daß  
eine Mischung aus Bildbearbeitung und Videobearbeitung  
sein soll. Damit wird es Möglich sein, verschiedene  
Effekte in einer Animation zu berechnen oder verschiedene  
Animationsformate zu einem Format zu generieren.

Vorstellungen und Wünsche Ihrerseits sind Willkommen!!