

**002cff68-0**

|                      |
|----------------------|
| <b>COLLABORATORS</b> |
|----------------------|

|               |                              |                   |                  |
|---------------|------------------------------|-------------------|------------------|
|               | <i>TITLE :</i><br>002cff68-0 |                   |                  |
| <i>ACTION</i> | <i>NAME</i>                  | <i>DATE</i>       | <i>SIGNATURE</i> |
| WRITTEN BY    |                              | December 30, 2024 |                  |

|                         |
|-------------------------|
| <b>REVISION HISTORY</b> |
|-------------------------|

| NUMBER | DATE | DESCRIPTION | NAME |
|--------|------|-------------|------|
|        |      |             |      |

# Contents

|          |                            |          |
|----------|----------------------------|----------|
| <b>1</b> | <b>002cff68-0</b>          | <b>1</b> |
| 1.1      | Picture Cat . . . . .      | 1        |
| 1.2      | Einleitung . . . . .       | 2        |
| 1.3      | Bedienung . . . . .        | 3        |
| 1.4      | Die Eingabemenüs . . . . . | 3        |
| 1.5      | Document_3 . . . . .       | 7        |

# Chapter 1

## 002cff68-0

### 1.1 Picture Cat

Beschreibung zum Programm Picture Cat

Version 1.0

von Richard Aretz

```
~1.~Einleitung~~~~~
~1.1~Hardwarevoraussetzungen~~~~~
~1.2~Installation~auf~Festplatte~~~

~2.~Bedienung~~~~~
~2.1~Allgemeine~Bedienungshinweise~

~3.~Die~Eingabemenüs~~~~~
~3.1~Das~Menü~Projekt~~~~~
~~~~Datei~öffnen~~~~~
~~~~Backup~öffnen~~~~~
~~~~Datei~schließen~~~~~
~~~~Datei~löschen~~~~~
~~~~Markdatei~erzeugen~~~~~
~~~~Bilder~einfügen~~~~~
~~~~Verzeichnis~scannen~~~~~
~~~~Verzeichnis~komplett~scannen~~
~~~~Bilder~kopieren~~~~~
~~~~Liste~drucken~~~~~
~~~~Bitmaps~auslagern~~~~~
~~~~Beim~Verlassen~speichern~~~~~
~3.2~Das~Menü~Thumbnails~~~~~
~~~~löschen~~~~~
~~~~wiederherstellen~~~~~
~~~~Sortierung~~~~~
~~~~Sortierrichtung~~~~~
~~~~Markiermodus~~~~~
~~~~alles~markieren~~~~~
~~~~Kategorie~markieren~~~~~
~~~~Markierungen~ausschalten~~~~~
```

```

~~~~~Titelanzeige~~~~~
~~~~~kopieren~~~~~
~~~~~ausschneiden~~~~~
~~~~~einfügen~~~~~
~~~~~Font~~~~~
~~~~~Bildinfo~~~~~
~~~~~Kategorie~~~~~
~~~~~Motiv~~~~~
~~~~~Bild~suchen~~~~~
~3.3~Das~Menü~Bildanzeiger~~~~~
~~~~~Dislpay~~~~~
~~~~~Einstellungen~~~~~
~~~~~externe~Bildanzeiger~~~~~
~~~~~Einzelbild~~~~~
~~~~~alle~Bilder~~~~~
      Hilfesystem

~4.~Die~Eingabefenster~~~~~
~4.1~Kategorie~zuordnen~~~~~
~4.2~Motivstring~zuordnen~~~~~
~4.3~Liste~drucken~~~~~
~4.4~Einstellungen~Bildanzeiger~~~~~
~~~~~4.4.1~Die~Anzeigeflaggen~~~~~
~~~~~4.4.2~externe~Bildanzeiger~~~~~
~4.5~Einstellung~Dithermodus~~~~~
~4.6~Bildschirmmodus~wählen~~~~~

```

## 1.2 Einleitung

### 1. Einleitung

-----

PictureCat ist ein komfortables Programm zur Verwaltung von Bildersammlungen. Es ist die perfekte Ergänzung zu Printer\_24. Flexible Sortier- und Ordnungsfunktionen machen das Verwalten auch von größeren Bildersammlungen zum Kinderspiel. Neben dem Amiga Standardformat IFF ILBM kann das Programm ab OS3.0 auch PC-Formate (PCX, GIF, JPEG, BMP) verarbeiten. Ferner ist die Verarbeitung jedes beliebigen Formats via DataType möglich. Mit der Schnittstelle zu Printer\_24 erstellen Sie im Handumdrehen ganze Bildkataloge.

### 1.1 Hardwarevoraussetzungen

-----

PictureCat läuft auf allen Amiga Modellen mit mindestens 2MByte RAM und Amiga OS 2.0 oder höher. Eine Festplatte ist nicht unbedingt erforderlich, sollte jedoch aus Geschwindigkeitsgründen zur Ausstattung gehören. Für die Nutzung der PC-Grafikformate ist OS 3.0 oder höher erforderlich.

### 1.2. Installation auf Festplatte

-----

Legen Sie die Originaldiskette in ein Laufwerk. Öffnen Sie das Disketten-

symbol PicKat durch einen Doppelklick. Öffnen Sie nun das gewünschte Verzeichnis auf der Festplatte. Schieben Sie die Schublade PictureCat in das Festplattenfenster. Das Programm wird nun auf die Festplatte kopiert. Starten Sie anschließend das Tool Install\_Datatypes. Jetzt werden die Datatypes für die PC-Formate auf die Festplatte kopiert und gestartet.

## 1.3 Bedienung

### 2.1. Allgemeine Bedienungshinweise

-----

In Abbildung~1

schirm erscheint. Sie können beliebig viele Datei gleichzeitig öffnen. Damit der Überblick nicht verloren geht, sind die wichtigsten Informationen in der Titelzeile ablesbar. Es beginnt mit dem Dateinamen. Anschließend finden Sie die Zahl der Einträge, wieviele Bilder zur weiteren Verarbeitung markiert sind und die Länge der markierten Dateien. Diese Information ist besonders nützlich, wenn Sie Bilder auf einen anderen Datenträger (z.B. Diskette) umkopieren möchten. Ein Bild wird markiert indem Sie einfach mit der linken Maustaste auf das entsprechende Thumbnail (verkleinerte Darstellung des Originalbildes) einmal klicken. Sie können auch mehrere Bilder gleichzeitig markieren, indem Sie mit dem Mauszeiger auf eine frei Stelle zwischen den Thumbnails fahren, die linke Maustaste drücken und festhalten. Beim Ziehen der Maus wird nun ein Rechteck angezeigt. Alle umschlossenen Thumbnails werden beim Loslassen der Maustaste markiert. Eine Mehrfachauswahl ist ebenfalls durch halten der SHIFT-Taste und einfachem Klick möglich ( wie auf der Workbench).

Beim Doppelklick auf ein Objekt werden zwei Fälle unterschieden.

- 1) Klicken Sie auf den Bildinnenteil, wird der Bildanzeiger aktiviert und das Bild wird je nach Einstellung (siehe "Einstellungen Bildanzeiger") auf dem Bildschirm angezeigt.
- 2) Klicken Sie doppelt auf den Titelschalter, wird ein Fenster eröffnet, das Informationen zum Bild enthält.

Alle weiteren Funktionen werden über die Menüs gesteuert.

## 1.4 Die Eingabemenüs

### 3. Die Menüs

-----

#### 3.1 Das Projektmenü

-----

Im Projektmenü sind alle Funktionen zusammengefaßt, die eine komplette Datei betreffen.

Datei öffnen

---

Eine Datei wird mit Hilfe des ASL-Dateirequester geöffnet.

#### Backup öffnen

Öffnet eine Dateikopie. Alle Änderungen werden zunächst nur in dieser Kopie durchgeführt. Soll die Kopie erhalten werden, beantworten Sie den Requester, der nach dem Schließen der Kopie erscheint, mit "JA". Ansonsten wird die Originaldatei nicht verändert.

#### Datei schließen

Die Datei und das zugehörige Fenster werden geschlossen. Alle Änderungen, auch Fenstergröße und Fensterlage, werden abgespeichert.

#### Datei löschen

Die entsprechende Datei wird gelöscht und ist unwiederbringlich verloren. Also Vorsicht.

#### Markdatei erzeugen

Es wird eine neue Datei erzeugt, die alle Bilder enthält, die in der Originaldatei markiert wurden, enthält. Auch hierbei können Sie nach dem Schließen entscheiden, ob diese Datei erhalten werden soll oder nicht.

#### Bilder einfügen

Mit dieser Funktion können Sie der Datei neue Bilder hinzufügen. Im geöffneten ASL-Dateirequester können Sie die in Frage kommende(n) Datei(en) auswählen. Eine Mehrfachauswahl ist durch Anklicken bei niedergedrückter SHIFT-Taste auch hier möglich.

#### Verzeichnis scannen

Ein Verzeichnis (ohne Unterverzeichnisse) wird nach Bildern durchsucht. Im anschließend geöffneten Eingabefenster "Bilder wählen" können Sie bestimmen, welche Bilder in die Datei aufgenommen werden sollen. Dies erreichen Sie durch anklicken des Bildnamens. Sie können durch überfahren bei niedergedrückter, linker Maustaste auch mehrere Datei gleichzeitig markieren.

#### Verzeichnis komplett scannen

Funktion wie vor. Hierbei werden jedoch auch alle Unterverzeichnisse berücksichtigt.

#### Bilder kopieren

Alle markierten Bilder werden auf einen Datenträger (z.B. Diskette) kopiert. Hierbei werden die Originaldateien und nicht die Thumbnails verwendet. In der Titelzeile werden die Dateigrößen aller markierten Bilder angezeigt. So können Sie leicht überprüfen, ob auch alle Bilder auf eine Diskette passen.

#### Liste drucken

Es wird eine Bildliste der gesamten Datei gedruckt (Siehe Eingabefenster "Liste drucken").

#### Bitmaps auslagern

Viele Bilder, besonders Bilder mit einer Farbtiefe von 24-Bit, können einen beträchtlichen Teil des Arbeitsspeichers einnehmen oder diesen sogar übersteigen. Deshalb können große Bilddateien auf einen externen Datenträger (Festplatte) ausgelagert werden. Sie werden dann bei Bedarf

automatisch nachgeladen. Es stehen 3 Möglichkeiten zur Auswahl:

- a) Bitmaps werden immer ausgelagert. -
- b) Bitmaps werden niemals ausgelagert.
- c) Bitmaps ab einer bestimmten Größe werden ausgelagert.  
Mit dem letzten Menüpunkt können Sie bestimmen ab welcher Größe ausgelagert werden soll.

Beim Verlassen speichern

Dieser Schalter sorgt dafür, daß alle Voreinstellungen wie Fenstergröße oder Fensterlage, die zu der Datei gehören beim Schließen der Datei abgespeichert werden. Achtung ! Ist dieser Schalter nicht eingeschaltet, werden alle Neueintragungen ignoriert. Sie sollten diesen Schalter also nur ausschalten, wenn sich die Datei auf einem nicht beschreibbaren Medium (z.B. CD-ROM) befindet oder die Datei beim Verlassen nicht verändert werden soll.

### 3.3 Das Menü Thumbnails

-----  
In diesem Menü sind alle Funktionen zusammengefaßt, die einzelne Bilder betreffen. In den meisten Fällen werden die Funktionen nur auf die markierten Bilder angewandt.

löschen

Alle markierten Thumbnails werden gelöscht. Die Bilddaten sind jedoch nicht ganz verloren. Sie werden nur als frei gekennzeichnet und bei der nächsten Erweiterung der Datei überschrieben.

wiederherstellen

Die Funktion löschen wird rückgängig gemacht.

Sortierung

Die Bilder werden nach bestimmten Kriterien, die über das entsprechende Untermenü ausgewählt werden, sortiert.

Sortierrichtung

Hier können Sie bestimmen ob auf- oder absteigend sortiert werden soll.

Markiermodus

Mit dieser Funktion legen Sie den Markiermodus fest.

ausschalten -> Markierung wird immer aufgehoben

einschalten -> Markierung wird immer durchgeführt.

wechseln -> Markierte werden demarkiert und umgekehrt.

exklusiv -> Vor einer erneuten Markierung werden alle vorherigen Markierungen aufgehoben.

alles markieren

Alle Bilder werden markiert.

Kategorie markieren

Die Bilder einer Datei können einer von insgesamt 20 definierbaren Kategorien (z.B. Landschaft, Fahrzeug, Person ...) zugeordnet werden. Diese Kategorien sind für jede Datei separat definierbar. Das Programm sucht nun das erste markierte Bild und markiert anschließend alle zur

---



gleichen Kategorie gehörenden Bilder. Auch hierbei ist eine Mehrfachauswahl möglich. Mit Hilfe der Funktion "Markdatei erzeugen" können Sie sehr schnell eine Übersicht verschiedener Bildgruppen erzeugen.

Markieren aus

Alle Markierungen ausschalten.

Titelanzeige

Hiermit können Sie festlegen, welcher Text unter dem Thumbnail erscheinen soll. Es stehen 3 Möglichkeiten zur Verfügung, die über das entsprechende Untermenü festgelegt werden.

kopieren

Alle markierten Bilder werden in einer Datei auf der Ramdisk abgelegt. Es werden nur die Pfade und Bildnamen gespeichert.

ausschneiden

Alle markierten Bilder werden zunächst kopiert und dann gelöscht.

einfügen

Eine mit kopieren oder ausschneiden angelegte Datei wird eingelesen und die zugehörigen Bilder werden in die Datei eingetragen. Mit Hilfe dieser 3 Funktionen können Sie Bilder schnell zwischen verschiedenen Datei austauschen.

Font

Der Zeichensatz für die Bildunterschrift kann mit Hilfe ASL-Fontrequesters gewählt werden.

Bildinfo

Zeigt wichtige Informationen zum Bild an.

Kategorie

Markierte Bilder können den einzelnen Kategorien zugeordnet werden (Siehe Eingabefenster "Kategorie zuordnen").

Motiv

Zu jedem Bild kann ein bis zu 100 Zeichen langer Motivtext eingegeben werden, der das Bild näher beschreibt (Siehe Eingabefenster "Motiv zuordnen").

Bild suchen

Nach Eingabe des Suchstrings werden die Motivtexte nach diesem Suchstring durchsucht. Bei Übereinstimmung wird das entsprechende Bild markiert.

### 3.4 Das Menü Bildanzeiger

-----

Dieses Menü enthält Funktionen für die Anzeige von Bildern. Hiermit ist sogar eine kleine Slideshow möglich.

Display

Hiermit können Sie festlegen, mit welchem Display der Bildanzeiger arbeiten soll (Siehe Eingabefenster "Bildschirmmodus wählen").

### Einstellungen

Siehe Eingabefenster "Einstellungen Bildanzeiger".

### externe Bildanzeiger

Nach Auswahl dieser Funktion erscheint ein Eingabefenster. In diesem Fenster können Sie für jedes Grafikformat einen separaten Bildanzeiger definieren. Geben Sie einfach in das entsprechende Eingabefeld die Befehlszeile zum Aufruf des Bildanzeigers an. Für die Buchstabenkombination \f wird beim Aufruf der komplette Dateiname eingesetzt.

Wählen Sie im nebenstehenden Schalterfeld 'intern', versucht das Programm, den in der Datei definierten Amiga-Modus zu benutzen, ansonsten übernimmt der eingestellte Bildanzeiger die gesamte Kontrolle.

### Einzelbild

Es wird nur ein Bild angezeigt.

### Alle Bilder

Alle markierten Bilder werden nacheinander angezeigt. Zum nächsten Bild gelangen Sie durch Drücken der linken Maustaste. Beim Betätigen der ESC-Taste wird der Vorgang abgebrochen.

### Hilfesystem

Im Verzeichnis "DOCS" befinden sich zwei Textdateien für das Hilfesystem. Zum Einen ein AmigaGuide File, das Sie entweder mit dem Tool 'AmigaGuide' oder 'MultiView' anzeigen können und zum Anderen eine 'ReadMe' Datei im ASCII-Format. Diese Datei können Sie mit jedem Tool ansehen, das ASCII-Texte verarbeitet (z.B. More oder WatchIt).

#### aufrufen

Der Hilfetext wird nach Maßgabe unter "einstellen" geladen und angezeigt.

#### einstellen

Hiermit können Sie wählen, welches Hilfesystem Sie verwenden möchten. Geben Sie in das Stringfeld einfach das zugehörige Tool ein und setzen Sie an die Stelle, wo der Dateiname eingefügt werden soll, einfach die Variable \F ein.

Mit dem Schalterfeld 'Dateityp' legen Sie fest, ob die Guide-Datei oder die ReadMe-Datei verwendet werden soll.

## 1.5 Document\_3

### 4. Die Eingabefenster

#### Allgemeines

Für einige Funktionen werden für die Parametereingabe diese sogenannten Eingabefenster eröffnet. In diesen Fenstern befinden sich die gebräuchlichen Schalter, die aus allen Amiga-Programmen bekannt sind. Das sind z.B. Schieberegler, Schalter, Textauswahlboxen u.v.m. Die Eingabefelder passen sich automatisch der eingestellten Fenstergröße an und sind in weiten Teilen vom Benutzer frei editierbar. Wie diese

Fenster editiert werden, folgt in einem besonderen Kapitel. Für die Handhabung ist das im Moment nicht von Bedeutung.

#### 4.1 Kategorie zuordnen

-----

Zweck: Bild einordnen.  
Erreichbar: Menü "Thumbnail/Kategorie".

In diesem Eingabefenster können Sie einem Bild eine von 20 möglichen Kategorien zuordnen. Diese Kategorien sind für jede Datei separat definierbar. Klicken Sie einfach mit der Maus auf einen der Schalter im oberen Bildbereich und das Programm ordnet dem aktuellen Bild diese Kategorienummer zu. Soll eine Kategoriename geändert werden, klicken Sie einfach in das Textfeld "Aktuell" und geben Sie den neuen Namen ein. Klicken Sie auf ein Leerfeld, wird diese Funktion automatisch durchgeführt. Der Schalter "Nächstes Bild" schaltet zum nächsten markierten Bild weiter. Diese Funktion kann auch automatisch durchgeführt werden. Schalten Sie dazu im Schalterfeld "Bildwechsel" auf automatisch. Mit dem Schalter "Bild anzeigen" können Sie das Bild nach Maßgabe des Bildanzeigers in voller Größe auf den Bildschirm bringen lassen.

#### 4.2 Motivstring zuordnen

-----

Zweck: Bild mit Kommentar versehen.  
Erreichbar: Menü "Thumbnail/Motiv".

Neben der Kategorie kann jedem Bild ein sogenannter Motivstring zugeordnet werden. Dieser Text ist für die Funktion "Bild suchen" wichtig. Hier können Sie das Bild näher beschreiben. Die Funktionen zum Bildwechsel und zur Bildanzeige sind wie unter 3.1.

#### 4.3 Liste drucken

-----

Zweck: Bildliste drucken.  
Erreichbar: Menü "Projekt/Liste drucken".

Mit Hilfe dieser Funktionen können Sie eine Liste aller markierten Bilder drucken. Die Sortierung wird dabei berücksichtigt. Mit den beiden Schieberegler im linken Teil des Fenster stellen Sie ein, wieviel Zeilen auf ein Blatt passen. Sollten Sie auf Endlospapier drucken, können Sie ferner bestimmen, wieviele Zeilen unten frei bleiben. Damit können Sie verhindern, daß auf die Perforation gedruckt wird. Drucken Sie auf Einzelblättern, stellen Sie diesen Regler bitte auf Null. Die Ausgabe kann auch in eine Datei umgeleitet werden. Unten links befindet sich der GFN-Schalter mit dem Sie den Dateinamen bestimmen können.

Auf der rechten Seite befinden sich einige Eingabefelder mit denen Sie einige Druckparameter bestimmen können. Die Druckzeile umfaßt 72 Zeichen in der Breite, sodaß eine Zeichendichte von 10 CPI benutzt werden sollte. Diese Zeile enthält folgende

---

#### Bildinformationen:

- 1) Bildname.
- 2) Breite, Höhe und Bildtiefe (Anzahl der Bitplanes).
- 3) Bildformat (IFF,PCX....)
- 4) Kategorie
- 5) Dateilänge

#### 4.4 Einstellungen Bildanzeiger

-----

Zweck: Bild(er) anzeigen.  
Erreichbar: Menü "Bildanzeiger/Einstellungen".

In diesem Eingabefenster werden die Parameter für den Bildanzeiger eingestellt. Hiermit läßt sich sogar eine bescheidenen Slideshow programmieren.

##### 4.4.1 Die Anzeigeflaggen

-----

gesamter Bildschirm  
Das Bild wird so umgerechnet, daß es den gesamten Bildschirm ausfüllt.

Schleife  
Sind alle markierten Bilder angezeigt, wird von vorne begonnen.

Puffern  
Das Bild wird vor der Ausgabe intern gepuffert. Das ist für die verschiedenen Einblendeffekte wichtig.

keine Größen-anpassung  
Das Bild wird nicht an den Ausgabescreen angepaßt.

eigener Screen  
Es wird ein separater Screen eröffnet. Ansonsten erfolgt die Bildausgabe auf dem Hauptbildschirm.

Floyd-Steinberg  
Für das Dithering wird der FS-Algorithmus verwendet. Ansonsten erfolgt die Ausgabe über ein Matrixverfahren.

##### 4.4.2 externe Bildanzeiger

-----

extern benutzen  
Es wird der Bildschirmmodus benutzt, der in der Bilddatei kodiert ist, oder ein externer Bildanzeiger verwendet. Somit können Bilder auch über alle handelsüblichen Grafikkarten in 24-Bit Qualität angezeigt werden.

Da für jedes Bild ein neuer Bildschirm eröffnet werden muß, sind in diesem Betriebsmodus keine Einblendeffekte möglich.

+DoubleNTSC

---

#### +DoublePAL

Oft wird am Amiga ein Multiscanmonitor betrieben, der die 15kHz Bildschirmmodi nicht darstellen kann. Wird dieser Schalter gesetzt, erzeugt das Programm einen der Doublescan-Modi. Das gilt allerdings nur, wenn Sie im Eingabefenster für die "Externen Bildanzeiger" den Schalter "intern" aktivieren.

Unten links befindet sich der Schieberegler, der die Dauer der Bildanzeige steuert. Die Zeit wird in Sekunden angegeben. Unter bestimmten Umständen kann die eingestellte Zeit überschritten werden. Das ist immer dann der Fall, wenn die Bildaufbereitung länger dauert.

Auf der rechten Fensterseite können Sie die verschiedenen Einblendeffekte einstellen. Sie werden immer der Reihe nach benutzt. Ferner werden nur die Effekte berücksichtigt, für die der entsprechende Schalter gesetzt ist.

#### 4.5 Einstellung Dithermodus

-----

Zweck: Dithermodus einstellen.  
Erreichbar: Beim Öffnen einer neuen Datei.

Dieses Fenster erscheint immer dann, wenn eine neue Datei erstellt werden soll. Hier können Sie die Größe der Thumbnails sowie den Dithermodus einstellen. Bei einer einmal erstellten Datei können diese Parameter nicht mehr geändert werden. Sie müssen dann über den Umweg "kopieren und einfügen" gehen.

#### Echtfarben

Vorteile : geringer Rechenaufwand.  
Nachteile: hoher Speicherverbrauch, geringe Anzeigegeschwindigkeit.  
Bemerkung: Für die Umrechnung der Bilder wird eine feste Farbpalette verwendet.

#### HAM

Vorteile : geringer Rechenaufwand, schneller Bildaufbau, geringer Speicherverbrauch.  
Nachteile: Grafiken wirken etwas klotzig, benötigt einen HAM Bildschirm.  
Bemerkung: Nur geeignet für Amigas mit AA-Chipset, da nur hierbei der HAM-Modus in allen Auflösungen verfügbar ist.

#### Matrix 4Bit

Vorteile : geringer Rechenaufwand, schneller Bildaufbau, geringer Speicherverbrauch.  
Nachteile: grobe Farbdarstellung.  
Bemerkung: Das ist der Modus, der für alle Amigas, die nur einen 16-farbigem Screen eröffnen können. (A 500,2000,3000 ohne Grafikkarte).

#### Matrix 6 Bit

Vorteile : gute Farbwiedergabe.  
Nachteile: erhöhter Speicherverbrauch, geringere Geschwindigkeit beim Bildaufbau  
Bemerkung: Dieser Modus stellt den besten Kompromiß in punkto Farbechtheit

und Verarbeitungsgeschwindigkeit dar. Benötigt einen Screen mit 128-Farben.

#### Matrix 8 Bit

Vorteile : beste Farbwiedergabe.

Nachteile: hoher Speicherverbrauch, geringe Arbeitsgeschwindigkeit.

Bemerkung: Dieser Modus bietet zwar die beste Farbwiedergabe, benötigt jedoch einen Screen mit 256 Farben und sollte nur in einem Amiga mit schnellem Prozessor (ab 68030) verwendet werden.

#### Floyd 2 Bit

Vorteile : wie Matrix 2Bit

Vorteile : wie Matrix 4Bit

Bemerkung: Das FS-Dithering bietet durch sein fehlerverteilendes Verfahren in der Regel eine bessere Farbwiedergabe als das entsprechende Matrixverfahren.

#### Floyd 4 Bit

Vorteile : wie Matrix 4 Bit

Nachteile: wie Matrix 4 Bit

#### Floyd 6 Bit

Vorteile : wie Matrix 6 Bit

Nachteile: wie Matrix 6 Bit

#### Floyd 8 Bit

Vorteile : wie Matrix 8 Bit

Nachteile: wie Matrix 8 Bit

#### Graustufen n

Vorteile : schneller Bildaufbau, geringer Speicherbedarf.

Nachteile: keine Farbdarstellung.

Bemerkung: Bei diesen Modi werden die einzelnen Bilder in Graustufen umgerechnet.

### 4.6. Bildschirmmodus wählen

-----

Zweck: Einstellen des Bildschirmmodus.

Erreichbar: Menü "Projekt/Voreinstellung/Display".

In diesem Eingabefenster legen Sie fest, mit welchem Bildschirmmodus Sie arbeiten möchten. Die zur Verfügung stehenden Modi hängen entscheidend von der verwendeten Hardware ab. Für Printer\_24 eignen sich besonders die Double-Scan-Modi, die aber leider erst mit einem AA-Chipset (Amiga 1200 u. 4000) sinnvoll einsetzbar sind. Sie erfordern ebenfalls einen Multisync-Monitor.

Verfügen Sie über eine Grafikkarte, die Amiga kompatible Screenstrukturen unterstützt finden Sie diese ebenfalls im Textfeld.

Da das Programm die Bilder bei der Bildschirmausgabe dithert (spezielles Verfahren zur Farbreduktion), ist ein Bildschirm mit mindestens 16 Farben erforderlich. Eine bessere Wiedergabe wird mit einer Farbzahl von 128

erreicht. Das Optimum an Bildqualität wird mit einer Darstellung von 256 Farben erreicht. Allerdings muß dieser Qualitätsgewinn mit einer längeren Berechnungszeit und einem höheren Speicheraufwand bezahlt werden. Für einen normalen A1200 ist ein Bildschirm mit 128 Farben zu empfehlen, da er einen guten Kompromiß zwischen Ausgabequalität und Berechnungszeit darstellt.

Eine Sonderstellung nehmen die AmigaModi HAM und EHB ein. Letzterer erscheint nur der Vollständigkeit halber und bringt in PictureKAT keinen Nutzen. Mit dem HAM-Modus können Sie allerdings die Farbwiedergabe gegenüber einem 16-farbigem Bildschirm entscheidend verbessern. Ferner kommt er mit einer Farbtiefe von 6-Bit=64 Farben aus. Das bedeutet eine höhere Arbeitsgeschwindigkeit gegenüber einem 128-farbigem Bildschirm. Aber auch hier muß die Steigerung der Geschwindigkeit mit einem leichten Qualitätsverlust erkaufte werden. Da im HAM-Modus nur jeder dritte Punkt die korrekte Farbe haben kann, wirken die Bilder etwas klotzig. Mit dem Schalter Y-Aspect können Sie auf dem nun dargestellten Testbildschirm das Höhen-Breitenverhältnis anpassen. Das ist erforderlich, damit ein Kreis auf dem Bildschirm wirklich ein Kreis und kein Ei ist.