

PictureManager

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> PictureManager		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY		March 30, 2025	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	PictureManager	1
1.1	PictureManager Professional	1
1.2	alg.hlp	2
1.3	001	4
1.4	00.hlp	4
1.5	01.hlp	10
1.6	02.hlp	13
1.7	03.hlp	13
1.8	04.hlp	14
1.9	05.hlp	15
1.10	06.hlp	15
1.11	07.hlp	16
1.12	002	16
1.13	10.hlp	17
1.14	11.hlp	18
1.15	12.hlp	20
1.16	13.hlp	21
1.17	14.hlp	21
1.18	15.hlp	22
1.19	16.hlp	22
1.20	17.hlp	23
1.21	18.hlp	24
1.22	19.hlp	24
1.23	003	25
1.24	20.hlp	25
1.25	21.hlp	26
1.26	22.hlp	28
1.27	23.hlp	29
1.28	24.hlp	29
1.29	25.hlp	32

1.30 26.hlp	33
1.31 004	33
1.32 30.hlp	33
1.33 31.hlp	34
1.34 32.hlp	34
1.35 33.hlp	35
1.36 34.hlp	36
1.37 35.hlp	36
1.38 36.hlp	37
1.39 arx.hlp	38
1.40 bla.hlp	39
1.41 pop.hlp	39
1.42 bil.hlp	43
1.43 drv.hlp	45
1.44 005	46
1.45 006	48
1.46 034	49
1.47 035	49
1.48 036	50
1.49 037	50
1.50 038	51
1.51 039	51
1.52 040	51
1.53 gfx.hlp	51
1.54 007	52
1.55 008	53
1.56 009	54
1.57 010	55
1.58 011	55
1.59 012	56
1.60 013	56
1.61 014	56
1.62 015	57
1.63 016	57
1.64 017	58
1.65 018	58
1.66 019	59
1.67 020	59
1.68 021	59

1.69	022	60
1.70	023	60
1.71	024	61
1.72	025	61
1.73	026	61
1.74	027	62
1.75	028	62
1.76	029	63
1.77	030	63
1.78	031	63
1.79	032	64
1.80	033	64
1.81	t01	64
1.82	t02	65
1.83	t03	65
1.84	t04	65
1.85	t05	66
1.86	t06	66
1.87	t07	66
1.88	t08	66
1.89	tas.hlp	67
1.90	tip.hlp	68
1.91	gra.hlp	72
1.92	pcd.hlp	73
1.93	vec.hlp	74
1.94	arc.hlp	76

Chapter 1

PictureManager

1.1 PictureManager Professional

PICTURE MANAGER PROFESSIONAL 4.0

Visuelle Grafik- und Animationsdatenbank

© 1994-96 by IrseeSoft

Photoview © 1995 by Jürgen Schäfer / IrseeSoft

SuperView-Library ©1993-95 by Andreas Kleinert

Merlin.svdriver ©1995 by Thomas Eigentler

Alle Rechte vorbehalten

Produktübersicht

Das Menü >> Programm <<

Das Menü >> Katalog <<

Das Menü >> Einträge <<

Das Menü >> Extras <<

Das Menü >> Arexx <<

Blättern im Katalog

Die PopUp - Menüs

Die Bildbearbeitung

Displaytreiber

Unterstützte Grafikformate

Tastatursteuerung

Tips und technische Programminformationen

Hinweise zur Benutzung von Grafikkarten

Die Kodak ® Photo CD

Vektorformate im PMPro

LHA-/LZX Archivunterstützung im PMPro

1.2 alg.hlp

Allgemeines zum Picture Manager professional(PMPro)

Beim PMPro handelt es sich um ein universelles Grafiktool zum Verwalten, Bearbeiten und Konvertieren von Bitmapgrafiken und IFF-Animationen. Da diese Grafiken bzw. Animationen verkleinert in Form von sogenannten Thumbnails am Bildschirm dargestellt werden, hat der Benutzer eine optimale Übersicht über alle auf Festplatten, CD-ROMS etc. vorhandenen Grafikfiles und kann auf diese direkt durch Mausklick zugreifen bzw. die Grafiken direkt in beliebige Programme wie DPaint, PPaint, ADPro etc. exportieren. Eine integrierte 24-Bit Bildbearbeitung sowie intelligentes Konvertieren in andere Grafikformate runden das Paket ab.

Es folgt ein Übersicht der wichtigsten Features:

- * Durchsucht ganze Verzeichnisse und rekursiv auch ganze Festplatten, Wechselplatten, CD-ROMS etc. nach Bitmapgrafiken und IFF-Animationen.
 - * Erkennt über 30 Grafikformate (IFF, GIF, JPEG, TIFF, MAC-Pict, BMP, PCX, TARGA, PCD, IFF-DEEP, SGI, SunRaster, YUVN u.v.m.) sowie IFF-Animationen (OPT5, OPT7 und Opt8). Auch Postscriptunterstützung mittels PD-Software Ghostscript.
 - * Speichermodule für ca. 15 Grafikformate. Automatisiertes Konvertieren von Grafiken in beliebige Grafikformate.
 - * Direkte Scanner Unterstützung (ScanQuix3 Device)
 - * Einlesen von Kontaktabzugsdateien der Kodak Photo CD.
 - * Darstellung von über 100 Thumbnails pro Bildschirmseite, je nach verwendetem Bildschirmmodus.
Die Darstellung dieser Thumbnails ist in zwei wählbaren Größen sowohl in Graustufen, als auch in Farbe möglich. Die farbige Darstellung benötigt jedoch das AGA-Chipset oder eine entsprechende Grafikkarte.
 - * Unterstützungen von Auflösungen bis 1280x1024 Pixel bei Grafikkarten.
 - * Hohe Thumbnailqualität durch Dithering sowie Schärfe- und Kontrastkorrekturen.
 - * Automatisiertes Umkopieren und Reorganisieren der Grafikbestände.
 - * Direkte Unterstützung von LHA- und LZX Archiven
 - * Anzeigemodule für AGA, ECS, Retina, PicassoII, EGS,
-

Merlin und CyberGraphics.

- * Anzeige aller Grafiken auch in einem Fenster auf dem Hauptbildschirm des PMPro möglich.
 - * Einbinden von externen Bildanzeigern; für jedes Grafikformat getrennt einstellbar.
 - * Freie Wahl des Bildschirmmodus durch Screenmode-Requester.
 - * Frei konfigurierbare Benutzeroberfläche und Maustastenfunktionen.
 - * Abspielen von IFF-Animationen (Opt5, Opt7 und Opt8). Bei Speicherknappheit werden diese auch direkt von Festplatte abgespielt.
 - * direktes Exportieren von Grafiken in beliebige Programme wie DPaint, PPaint, ADPro, ImageFX etc.
 - * vielfältige Katalogdruckfunktionen: sowohl in Tabellenform, als auch grafisch.
 - * Direkte Ausdrucksmöglichkeit aller Grafikformate mit direkter Unterstützung von TurboPrint.
Die Größe des Ausdrucks sowie frei definierbare Bildschirmausschnitte können vom Benutzer gewählt werden.
 - * integrierte 24Bit Bildbearbeitung mit Funktionen wie:
 - Helligkeits- und Kontraständerungen
 - Gammakorrektur
 - Änderung der Rot-, Grün- und Blauanteile
 - Farbreduktionen incl. Dithering
 - Drehen und Skalieren
 - Spiegeln
 - Convolution-Filter
 - Schärfe-Korrektur
 - Edge Detect
 - Blur-Filter
 - Emboss-Filter
 - Mosaic und Antik-Effekt
 - Konvertierung von Grafikformaten
 - u.v.m.
 - * Umfangreiche Sortier- und Suchfunktionen.
 - * Systemkonforme Benutzeroberfläche und Requester.
 - * Zum Teil völlig frei konfigurierbare Menüs.
 - * Frei konfigurierbare Werkzeugleisten (Quickmenüs)
 - * Online Hilfe
- und vieles, vieles mehr.....
-

Hardwareanforderungen:

Amiga mit mind. 4 MB RAM, OS 2.1 oder höher, Festplatte.

Empfohlen werden jedoch mindestens 4 MB FAST RAM; beim Arbeiten mit 24BIT-Grafiken sind evtl. 8MB FAST-Memory notwendig.

1.3 001

Das Menü >> Programm <<

Programm/	Einstellungen
	Display
	Farbpalette
	Bildschirmmodus
	Über
	Library
	PMPPro Umgebung
	Beenden

1.4 00.hlp

PROGRAMM/EINSTELLUNGEN /
=====

Hinweis: =====

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

Anzeigen:

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

Datenpfad:

Diese Funktion definiert das Verzeichnis, von welchem aus das Programm PMPPro Kataloge lädt, speichert bzw. neue Kataloge anlegt. Es erscheint ein Pfadrequester, mit dessen Hilfe dieser Datenpfad eingestellt werden kann. Standardmäßig wird PIC_MANAGER:KATALOGE/ benutzt. Diese Funktion ist vor allem Besitzern von Wechselplattenlaufwerken zu empfehlen, um die oft doch recht umfangreichen Katalogdateien auf ein Wechselmedium zu speichern. Die normalerweise schnellere interne Festplatte wird dadurch mit diesen Daten nicht aufgefüllt, und der Speicherplatz kann für wichtigere Dinge verwendet werden.

Bildschirmfarben:

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

Die Buttons haben dabei folgende Funktion:

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

Graustufenpalette:

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

Die Buttons haben dabei folgende Funktion:

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

DPaint IV / Personal Paint:

Es erscheint ein Filerequester, mit dessen Hilfe man das ausführbare Programm DPaintIV / Personal Paint auswählt. Dies ist wichtig, damit der PMPro weiß, wo diese Programme gefunden werden können. Mit einer falschen Einstellung können diese Funktionen im POP-UP Menü nicht benutzt werden. Die Defaulteinstellungen DPAINTIV:DPAINT / PPAINT:PPAINT müssen bei korrekter Installation von DPaintIV und Personal Paint nicht geändert werden.

Laden:

Lädt die in der Konfigurationsdatei gespeicherten Einstellungen.

Speichern:

Speichert die aktuellen Einstellungen in die Konfigurationsdatei.

Default:

Setzt die aktuellen Einstellungen auf folgende Defaulteinstellungen:

- Datenpfad : PIC_MANAGER:KATALOGE
- DPaintIV : DPAINTIV:DPAINT
- PPaint : PPAINT:PPAINT
- Graustufen : Grau 1
- Bildschirmfarben : grau, schwarz, weiß, blau
- Dither Thumbnails: aktiv
- Printer Check : aktiv
- Photo-CD : Laufwerk cd0:, Größe: 384x256 Pixel

Printer Check:

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

Katalogerzeugung

Neben der extrem gesteigerten Thumbnailqualität durch Interpolation und mehrstufige Kontrast- und Schärfekorrekturen bietet der PMPro nun auch die einzigartige Unterstützung von LHA/LZX-Archiven, welche auf vielen CD-ROM Serien (wie z.B. Aminet-Reihe) Verbreitung gefunden haben. Das Packer LZX V.121 liegt dem PMPro aus rechtlichen Gründen nicht bei. Sie finden ihn auf vielen CD-Rom Serien sowie im Aminet. Kopieren Sie das Programm einfach in das C:-Verzeichnis Ihrer Workbenchpartition. Der LHA-Packer liegt dem PMPro schon bei, so daß Sie dabei keinerlei weiteren Installationen vornehmen müssen. Lesen Sie hierzu auch das Kapitel zur LHA-LZX Archivunterstützung.

Doch nun zu den Funktionen dieses Menüs:

- Skalierungsqualität: Neben der relativ schnellen, dafür aber leicht schlechteren Qualität haben Sie die nun Möglichkeit, eine recht genaue und qualitativ sehr hochwertige Skalierung bei der Thumbnailberechnung zu verwenden. Diese läßt sich in 2 Stufen, nur für 24Bit Grafiken oder für alle Farbtiefen der zu erfassenden Grafik einstellen. Beachten Sie jedoch, daß bei der Einstellung 1..24Bit alle Grafiken (auch diese mit nur 2 Farben) erst nach 24Bit transformiert werden, was natürlich entsprechend mehr Hauptspeicher voraussetzt.
 - Dithering: Die Thumbnailqualität läßt sich durch Einschalten der Floyd-Steinberg Rastermethode in den meisten Fällen extrem steigern. Bei Clipart-Grafiken (mit nur 2 oder 4 Farben) kann bzw. sollte das Dithering jedoch ausgeschaltet werden.
 - Schärfe- und Kontrasterhöhung: Hiermit können Sie eine dreistufige Schärfe- und/oder Kontrasterhöhung bei der Thumbnailberechnung hinzuschalten. Eine jeweils leichte Erhöhung liefert meist die besten Ergebnisse. In Kombination mit dem hochwertigen Skalierungsalgorithmus sowie der Floyd-Rasterung erhalten sie eine einzigartige Thumbnailqualität, die kaum mehr Wünsche offen läßt. Vergleiche haben gezeigt, daß selbst Thumbnails in 24Bit Farbtiefe kaum eine Verbesserung mehr bringen, so daß auf solch eine Funktion gut verzichtet werden kann (zumal solche Thumbnails doch ein vielfaches mehr an Festplattenspeicher belegen).
 - Autoborder: Auf CD-Roms findet man oft Grafiken, die von einer einfarbigen Farbfläche (meist schwarz) umgeben sind. Beim Verkleinern solcher Grafiken zu Thumbnails nimmt ein Großteil des Thumbnails nun der schwarze Bereich ein, was zur Folge hat, daß die eigentliche Grafik kaum mehr zu erkennen ist. Aktivieren sie aber die AutoBorder-Funktion, so wird der störende einfarbige Bereich automatisch entfernt, so daß die eigentliche Grafik besser zu erkennen ist.
 - LHA-LZX Archive prüfen: Ist diese Option eingeschaltet, untersucht der PMPro automatisch beim Durchsuchen von Verzeichnissen sämtliche
-

Archive des Typs LHA oder LZX und erfaßt die darin enthaltenen Grafiken. Natürlich können sie auf diese Weise auch ein einzelnes LHA-Archiv auswählen und durchsuchen lassen. Weitere Informationen lesen Sie bitte im Kapitel über die LHA-LZX Archive nach. Beachten Sie jedoch, daß sie diese Funktion einschalten müssen, damit der PMPro solche Archive automatisch durchsucht!

- Hauptbildschirm schließen: Sollten Sie nicht an extremem Speichermangel leiden, können Sie den Hauptbildschirm des PMPro beim Erweitern des Kataloges nun geöffnet lassen. Während der Katalogisierung wird das jeweilige Thumbnail dann sofort am Bildschirm angezeigt und Sie können visuell den Fortschritt der Katalogerzeugung mitverfolgen.

Photo-CD:

Bevor Sie Grafiken einer Photo CD erfassen können, tragen sie unbedingt die korrekte Laufwerksbezeichnung ihres CD-Laufwerkes in das entsprechende Eingabefeld ein.

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

- * CD-Rom Laufwerk: Tragen sie hier den Namen ihres CD-Rom Laufwerkes ein (z.B. "cd0", "cd1:" ...)
- * Größe : Mit dieser Funktion können sie die Größe der Grafik einstellen, wie sie beim Anzeigen auf dem Bildschirm dargestellt werden soll. Möglich sind:

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

Externe Programme (User-PopUp):

Mit Hilfe dieser Funktion können sie das zweite PopUp-Menü (Aufruf über die Funktion User-PopUp im normalen PopUp-Menü oder durch Gedrückthalten der linken Maustaste auf einem Thumbnail) frei nach ihren Wünschen konfigurieren. Sie haben dabei die Möglichkeit, jedem der 8 Buttons eine beliebige Funktion zuzuordnen. Das User-PopUp Menü ist schon für die Benutzung der Programme ADPro, ImageFX und DPaintV vorbereitet. Außerdem können sie mit der Funktion WinView die entsprechende Grafik in einem Fenster

auf dem Bildschirm des PMPro anzeigen lassen.
Im Verzeichnis Rexxl der PicManager-Schublade finden sie viele Bsp., die sie sehr leicht (auch ohne Programmierkenntnisse) an andere Programme anpassen können. Folgendes Beispielscript soll ihnen die Vorgehensweise bei Erstellen eigener ARExx-Scripte erläutern:

```
/*
**      EXPORTS A PICTURE FROM PMPro into ADPro
**      © 1995  J. Schaefer
** NOTE: If you write your own Arexx-script to export pictures
** from PMPro to any programs, change the file-
** and path-name of the picture to PicManFile
** (See below, CASE SENSITIVE)
*/
ADDRESS "ADPro"
ADPRO_TO_FRONT
LOADER "UNIVERSAL" PicManFile
EXIT 0
```

Im obigen Beispiel wird eine Grafik in das Programm ADPro exportiert, sowie der ADPro Bildschirm in den Vordergrund gebracht. Wichtig ist, daß ADPro zuvor gestartet wurde, bevor man eine Grafik darin exportieren möchte.

Doch nun zu der Beschreibung des Scriptes:

Die erste Anweisung (ADDRESS "ADPro") gibt den Arexx-Portnamen des gewünschten Programmes an. Ändern sie diesen entsprechend um.
Die zweite Anweisung bringt den Bildschirm von ADPro zum Vorschein. Auch diese Anweisung müssen sie durch eine entsprechende Anweisung des gewünschten Programmes ersetzen.
Die nächste Anweisung ist wohl die wichtigste. Hier wird die entsprechende Grafik in ADPro eingeladen. Ersetzen sie beim Ladebefehl den Namen der Grafik durch PicManFile (unbedingt Groß- und Kleinschreibung beachten). PictureManager professional wird diesen Platzhalter durch den Namen der gewünschten Grafik ersetzen (eingeschlossen in Anführungszeichen) und danach das Arexx-Script ausführen. Dadurch haben sie die Möglichkeit, jedes beliebige Programm vom PMPro aus anzusprechen zu können und Grafiken danach zu exportieren. Läßt sich das entsprechende Programm nur über CLI und nicht über ARExx steuern, so ist auch dies möglich. Ersetzen sie in diesem Falle den Befehl ADDRESS "ADPro" durch ADDRESS "COMMAND". In der nächsten Zeile steht dann ein beliebiger CLI-Befehl (als Beispiel hierzu können sie sich das Script WinView.rexx im Rexxl-Verzeichnis anschauen). Natürlich ist es auch möglich, die Grafik nach dem Exportieren in andere Programme sofort automatisiert weiterzuverarbeiten. Sehen sie sich hierzu z.B. das Script ADPro_DeepPress.rexx im Rexxl-Verzeichnis an.

Vektorformate

Hier können Sie alle nötigen Einstellungen für die Vektorformate PS, EPS, CGM, WMF und FIG vornehmen können.

Postscript Optionen

- Ghostscript: Hier ist das Programm Ghostscript auszuwählen
- Farbtiefe: Stellen Sie hier ein, in welcher Farbtiefe die eingeladenen Postscriptfiles vorliegen sollen. 8 Bit ist für fast alle Fälle völlig ausreichend.
- Auflösung: Mit welcher Auflösung (dpi - Dots per Inch) sollen die Files gelesen werden. Der voreingestellte Wert von 72 dpi entspricht üblicherweise der Bildschirmauflösung und sollte normalerweise nicht zu stark erhöht werden.
- Aktivieren: Soll dieses Modul aktiviert werden (siehe Hinweis!)?

Amifig / GPlot / EPS / WMF

- GPlot wählen: Wählen Sie mit dieser Funktion das Programm Gplot.
- Aktivieren: Soll das GPlot Modul aktiviert werden (siehe Hinweis!).
- fig2dev wählen: Wählen Sie mit dieser Funktion das Programm fig2dev aus, welches Bestandteil des Amifig-Paketes ist.
- Aktivieren: Soll das Amifig-Modul aktiviert werden (siehe Hinweis!)?
- EPS laden: Mit dieser Funktion können Sie einstellen, ob beim Laden einer EPS-Grafik der Preview-Header genommen, oder diese mit Hilfe von Ghostscript interpretiert werden soll.
- EPS speichern: hier stellen Sie die Auflösung (in dpi - Dots / Inch) ein, welche beim Speichern von Grafiken im EPS-Format (24Bit) verwendet werden soll. Das Speichern von Grafiken im EPS-Format benötigt kein Ghostscript und ist deshalb immer verfügbar, auch falls Ghostscript auf Ihrem System nicht vorhanden ist.
- MetaView wählen: Wählen Sie hiermit das ausführbare Programm MetaView aus.
- Aktivieren: Soll dieses Modul aktiv sein?

Hinweis:

=====

Aktivieren Sie die Unterstützung von PS, EPS, FIG und CGM-Grafiken mittels Ghostscript nur, wenn Ghostscript auf Ihrem System fehlerfrei funktioniert und Sie wirklich solche auf dem Amiga kaum verbreiteten Grafiken verwenden möchten. Ansonsten lassen Sie diese Module bitte immer inaktiv! Für jeden normalen Amiga-Anwender dürften diese Formate uninteressant sein.

Ghostscript wird nicht für das WMF-Format benötigt. Hierfür benötigen Sie nur das Programm MetaView (aminet/gfx/conv)

1.5 01.hlp

PROGRAMM/DISPLAY /
=====

Mit Hilfe der nachfolgend beschriebenen Funktionen können sie festlegen, welcher Bildschirmtreiber zum Anzeigen von Grafiken verwendet werden soll. Der PMPro hält Bildschirmtreiber für die meisten Grafikkarten (ECS, AGA, Merlin, PicassoII, Retina, EGS und

CyberGraphics) für sie bereit. Es ist jedoch zu beachten, daß nur solche Bildschirmtreiber zur Auswahl stehen, deren Hardware auch im System vorhanden ist.

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

Konfigurieren:

In diesem Menü können sie den gewünschten Bildschirmtreiber auswählen und konfigurieren. Folgende Einstellungen werden darin vorgenommen:

- * Bildschirmtreiber auswählen
Hier wählen sie das Bildschirmtreibermodul aus, welches sie verwenden wollen. Weitergehende Informationen zu den Modulen werden im Kapitel "Bildschirmtreiber" beschrieben.
- * Bildschirmtreiber konfigurieren
Für manche Bildschirmtreiber können sie hier noch einige spezifische Einstellungen vornehmen, die im Kapitel über die Bildschirmtreiber näher erläutert werden. Lesen sie diese bitte unbedingt nach!
- * 24BIT Anzeige:
Hier können sie einstellen, in welcher Farbtiefe 24BIT Grafiken angezeigt werden sollen (24BIT, Graustufen, HAM, 256 Farben etc.). Wollen sie ein Grafikkartenmodul benutzen, sollte die 24BIT Farbtiefe beibehalten werden. Bei Benutzung von AGA- oder ECS-Treiber können sie die gewünschte Farbtiefe einstellen, in welcher 24BIT Grafiken angezeigt werden sollen. Es ist jedoch zu beachten, daß die Anzeige in 256 / 16 Farben erhebliche Rechenzeit benötigt, da eine qualitativ hochwertige Farbreduktion durchgeführt wird. Verwenden sie diese Funktion deshalb nicht, falls sie ihre Grafiken nur mal schnell anschauen oder in Form einer Diashow abspielen wollen (hier ist HAM bzw. Graustufen geeigneter).

Hinweis: Diese Funktion bezieht sich auf die Funktion Zeigen (PopUp-Menü) sowie Diashow, jedoch nicht auf die Funktion Zeigen im Bildbearbeitungsmenü.

- * 8BIT Anzeige
Wie bei der Funktion 24BIT Anzeige stellen sie hier die Farbtiefe ein, in welcher Grafiken mit 256 Farben angezeigt werden sollen. Diese Funktion ist eigentlich nur für Amigas sinnvoll, welche keine Grafikkarte sowie kein AGA-Chipset besitzen (ECS-Treiber), um Grafiken mit 256 Farben anschauen zu können. Falls ihr Rechner das AGA-Chipset oder eine Grafikkarte besitzt, stellen sie unbedingt beibehalten ein, um unnötigen Qualitätsverlust zu vermeiden.

Mit der Funktion Speichern werden ihre Einstellungen abgespeichert, und sind auch nach einem erneuten

Programmstart wieder aktiv. Diese Einstellungen werden auch vom Programm MultiConvert verwendet und können auch dort geändert bzw. gespeichert werden.

Display-Info:

Es wird ein Informationsfenster mit ihren aktuellen Einstellungen zum Displaytreiber angezeigt. Beachten sie, daß beim AGA und ECS-Treiber zusätzlich der Punkt 24BITOPERATOR=ExtractGrayScales angezeigt wird. Dieser bezieht sich jedoch nicht auf die Anzeige von Grafiken (PopUp-Menü und Diashow), sondern wirkt sich nur auf das Bildbearbeitungsmenü aus. Hier werden 24BIT Grafiken dann (falls kein Grafikkartentreiber aktiv ist) immer in Graustufen angezeigt. Siehe hierzu auch das Kapitel "Bildbearbeitung".

HINWEIS: Im Auswahlbutton des Bildschirmtreibers erscheinen nur ===== solche Grafikkartentreiber, welche in ihrem System auch installiert sind. Z.B. wird kein Picasso-Treiber aufgelistet, falls keine Picasso-Karte in ihrem System vorhanden ist!

Externe Bildanzeiger:

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

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

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

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

- 1.) Klicken sie einmal im Listviewgadget "Grafikformat" auf das Fileformat (IFF, GIF etc.), welches eine neue Einstellung erhalten soll.
- 2.) Wählen sie mit der Maus im Listviewgadget "Anzeiger" den gewünschten externen Bildanzeiger (oder INTERN für internen Anzeiger) für dieses Grafikformat aus.

- 3.) Falls sie einen externen Bildanzeiger angewählt haben, erscheint im Texteingabefeld "Befehlszeile" der Name des Bildanzeigeprogrammes mit dem Zusatz FILE\$. FILE\$ ist ein Platzhalter, statt dessen beim Aufruf des Bildanzeigers der Name der Grafik eingesetzt wird. Nach FILE\$ können noch CLI-Optionen für den Bildanzeiger angegeben werden.
Nach korrekter Eingabe der Befehlszeile muß die Eingabe unbedingt mit RETURN bestätigt werden!!
- 4.) Verfahren sie für die anderen Grafikformate äquivalent.

Die Funktionen im einzelnen:

- Speichern: Speichert die aktuellen Einstellungen ab. Diese sind damit nach jedem Programmstart verfügbar.
- Laden: Lädt die in der Konfigurationsdatei gespeicherten Einstellungen.
- Benutzen: Benutzt die aktuellen Einstellungen, ohne diese abzuspeichern. Beim Verlassen des Programms gehen sie jedoch wieder verloren.
- Auflisten: Zeigt die aktuellen Einstellungen der Bildanzeiger in einem Fenster an.
- Abbrechen: Beendet das Menü, ohne eventuell geänderte Einstellungen zu übernehmen.

1.6 02.hlp

PROGRAMM/FARBPALETTE /
=====

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

1.7 03.hlp

PROGRAMM/BILDSCHIRMMODUS /
=====

- Auswählen

Es erscheint ein Screenmoderequester, mit dessen Hilfe man den aktuellen Bildschirmmodus (z.B. von DBLPAL nach NTSC) ändern kann. Bei dieser Funktion wird jedoch immer zur ersten

Katalogseite zurückgeblättert, da sich die Anzahl der Thumbnails pro Seite je nach Screenmode ändern können!!!
Sollte die Autostart-Funktion aktiv sein, wird der neugewählte Bildschirmmodus beim nächsten Programmstart automatisch verwendet.

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

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

- Autostart

Sollten Sie diese Funktion aktivieren (durch ein Häkchen markiert), wird der aktuelle Bildschirmmodus in die Datei AUTOSTART.PREFS des Programmverzeichnisses geschrieben. Beim nächsten Programmstart erscheint nun kein Screenmode-Requester mehr, und das Programm startet automatisch in dem Modus, welcher in der AUTOSTART.PREFS-Datei gespeichert ist.

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

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

Es erscheint in solch einem Falle eine Fehlermeldung:

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

Löschen sie in solch einem Falle die Systemdatei
AUTOSTART.PREFS im Programmverzeichnis des PMPro.
Wird das Programm nun erneut gestartet, erscheint
wieder der Screenmode-Requester, um einen Bildschirm-
modus auszuwählen.

1.8 04.hlp

PROGRAMM/ÜBER /
=====

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

- Programmversion
- freier zusammenhängender CHIP-Memory
- freier zusammenhängender FAST-Memory

- freier Festplattenplatz in der Datenpartition
- vorhandener Prozessor
- Betriebssystemversion
- Chipset (AGA, ECS oder Original)
- Aktueller Bidschirmmodus (PAL:HIRES, PICASSO:800x600 etc.)
- Copyrightinformationen

1.9 05.hlp

PROGRAMM/LIBRARY /
=====

Library-Info:

Die Funktion Library-Info zeigt Ihnen alle verfügbaren Bildbearbeitungsfunktionen, Grafikformate und Anzeigemodule an. Bei den Grafikkartenmodulen werden jedoch nur diese aufgelistet, welche in Ihrem System auch vorhanden sind (z.B. wird kein EGS angezeigt, falls Sie kein EGS-System auf Ihrem Rechner installiert haben).

1.10 06.hlp

PROGRAMM/PMPPro Umgebung /
=====

Dieses Menü bietet Ihnen viele neue Funktionen in Bezug auf Bedienung und Benutzerfreundlichkeit.

- Die Anzahl der Katalogeinträge kann nun frei von 1000 bis 9999 Einträge eingestellt werden. Es ist dabei jedoch zu beachten, daß bei knappem Hauptspeicher die maximale Kataloggröße nicht zu hoch eingestellt werden sollte. Aus Gründen der Übersichtlichkeit sollten Sie jedoch zu große Kataloge vermeiden.
- Die Funktion der Maustasten (langer und kurzer Klick) kann nun frei eingestellt werden. Statt der PopUp-Menüs können Sie die Maustasten auch mit anderen Funktionen wie Markieren, Zeigen etc. belegen.
- Bei den Dateiauswahlfenstern haben Sie die Wahl, die Standard ASL Requester oder die der ReqTools-Library zu verwenden.
- Die Benutzeroberfläche kann nun von der alt bekannten auch auf eine fensterorientierte Oberfläche umgeschaltet werden.

Diese fensterorientierte Oberfläche bietet folgende Features, die vor allem in höheren Bildschirmauflösungen (auf Grafikkarten) nützlich sein können:

1. Sie können das Thumbnailfenster frei in der Größe ändern sowie positionieren, um somit den PMPPro optimal an Ihre

Umbenennen
Kopieren
Prüfen
Optimieren
Aktualisieren
Drucken

1.13 10.hlp

KATALOG/LADEN /
=====

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

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

Wechselt in ein Untermenü, welches Ihnen alle vorhandenen Datenpfade anzeigt. In diesem Menü können Sie neue Ordner (Datenpfade) aufnehmen, aber auch vorhandene löschen. Sie haben somit die Möglichkeit, Ihre Kataloge in unterschiedlichen Festplattenbereichen, Partitionen etc. z.B. themenorientiert abzulegen, ohne dabei jedesmal den Datenpfad, über das Einstellungsmenü neu definieren zu müssen. Ein Mausklick genügt, und sämtliche Kataloge in dem entsprechenden Datenpfad werden Ihnen angezeigt.

Hinweise:

* Sollte kein AGA-Chipset (bzw. eine entsprechende Grafikkarte)

vorhanden sein, können farbige Kataloge nicht geladen werden. Diese werden im Laderequester auch nicht angezeigt.

- * Um farbige Kataloge auf einer Grafikkarte benutzen zu können, muß beim Programmstart ein Bildschirmmodus der Grafikkarte ausgewählt werden. In der Regel ist hierfür OS3.0 oder höher erforderlich (siehe auch Kapitel "Grafikkarten").
- * Die Funktion Anhängen ist nur möglich, falls
 - 1.) Vor Aufruf der Funktion LADEN ein Katalog aktiv war
 - 2.) Beide Kataloge vom gleichen TYP sind
 - 3.) Beide Kataloge mind. 1 Eintrag besitzen
- * Bei aktiver RAMDISK ist nur die Funktion ANHÄNGEN möglich.

1.14 11.hlp

KATALOG/ERWEITERN /
=====

Diese Funktion erweitert den aktuellen Katalog um eine / mehrere Bitmap-Grafiken.

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

Die Funktionen im einzelnen:
=====

ausgewählte Files:

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

Natürlich besteht auch die Möglichkeit, durch Gedrückthalten der SHIFT-Taste mehrere Dateien im Dateiauswahlfenster auszuwählen. Sollten Sie mehrere Files ausgewählt haben, so werden diese in das bekannte LOGFILE geschrieben. In dem darauf erscheinenden Logfile-Menü (siehe entsprechendes Kapitel) haben Sie dann u.a. die Möglichkeit, die von Ihnen ausgewählten Files in den aktuellen Katalog zu übernehmen. Auch alle anderen Funktionen des Logfile-Menüs stehen natürlich zur Verfügung.

ganzes Verzeichnis:

Mit Hilfe eines Pfadrequesters wählt man ein Verzeichnis aus, welches nach Bitmapgrafiken durchsucht werden soll. Alle gefundenen Grafiken werden in einem sog. LOGFILE gespeichert. Das daraufhin erscheinende LOGFILE-Menü erlaubt dann die Katalogisierung aller gefundenen Grafiken. Die Funktionen des LOGFILE-Menüs werden später genauer beschrieben.

Verzeichnis samt Unterverzeichnisse:

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

Inhalt des Logfiles einlesen:

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

Das Logfile-Menü:

=====

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

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

- Drucken : Gibt den Inhalt des Logfiles auf einem Drucker aus.
- Zeigen : Zeigt die entsprechende Grafik an. Diese Funktion kann auch durch Doppelklick auf den entsprechenden Namen erfolgen.

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

Kontaktabzug Photo-CD:

Diese Funktion liest Kontaktabzugsdateien einer Photo-CD ein
(konfigurieren die das Programm vorher mit der Funktion
PROGRAMM/EINSTELLUNGEN/PHOTO-CD). Es erscheint ein
Auswahlfenster, mit dessen Hilfe sie durch Eingabe von
Start- und Endbild auch Teile einer Photo-CD erfassen können.
Das Programm ist auch in der Lage, Kontaktabzüge sogenannter
Portfolio Photo-CD's einzulesen.

Scanner:

Der PMPro unterstützt auch direkt das ScanQuix3 Scannerdevice. Sie
haben damit die Möglichkeit, Grafiken direkt mit Hilfe des Twain
Treibers von ScanQuix3 einzuscannen. Nach dem Scanvorgang erscheint das
bekannte Bildbearbeitungsmenü des PictureManagers, mit dessen Hilfe Sie
die Grafik noch beliebig verändern können (über 40
Bildbearbeitungsfunktionen wie Farbreduktionen, Skalierung, diverse
Filter und Weichzeichner u.v.m.) um diese dann direkt in einem der über
15 unterstützten Grafikformate des PMPro zu speichern. Nach dem
Abspeichern der Grafik kann diese dann automatisch in den aktuellen
Katalog übernommen werden.

1.15 12.hlp

KATALOG/NEU / =====

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

Folgende Katalogtypen/Thumbnailgrößen stehen zur Auswahl:

- Graustufen, Thumbnailgröße 80 x 64 Pixel
- Graustufen, Thumbnailgröße 120 x 96 Pixel
- Graustufen, Thumbnailgröße 144 x 112 Pixel
- Farbe, Thumbnailgröße 80 x 64 Pixel
- Farbe, Thumbnailgröße 120 x 96 Pixel
- Farbe, Thumbnailgröße 144 x 112 Pixel

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

Hinweise:

- * farbige Kataloge sind nur mit AGA-CHIPSET oder Grafikkarte möglich.
- * Der Katalogname muß den Dateinamenskonventionen des AMIGA-DOS entsprechen (er darf kein ":" bzw. "/" enthalten).
- * Der Katalogname ist auf 20 Zeichen, die Katalogbeschreibung auf 40 Zeichen begrenzt.
- * Bei aktiver Ramdisk ist diese Funktion gesperrt.

1.16 13.hlp

KATALOG/LÖSCHEN /
=====

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

Hinweis: Bei aktiver Ramdisk ist diese Funktion nicht möglich.

1.17 14.hlp

KATALOG/UMBENENNEN /
=====

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

Hinweis: Bei aktiver Ramdisk ist diese Funktion gesperrt.

1.18 15.hlp

KATALOG/KOPIEREN /
=====

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

Hinweis: Bei aktiver Ramdisk ist diese Funktion gesperrt.

1.19 16.hlp

KATALOG/PRÜFEN /
=====

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

* Datenintegrität der Katalogdateien -----

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

* zuviel belegter Speicherplatz im Datenpfad -----

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

* doppelt vorhandene Einträge -----

Falls Grafiken doppelt katalogisiert wurden, werden diese im Prüfbericht angezeigt. Mit Hilfe der Funktion EINTRÄGE/SUCHEN können die doppelten Einträge gesucht und danach aus dem

Katalog entfernt werden (--> siehe hierzu die Funktionen EINTRÄGE/SUCHEN und EINTRÄGE/GEFUNDENE...)

* geänderte Grafiken

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

* das Vorhandensein aller katalogisierten Grafiken/Animationen

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

1.20 17.hlp

KATALOG/OPTIMIEREN / =====

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

* Zugriffsgeschwindigkeit auf die einzelnen Datensätze

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

* zuviel belegter Speicherplatz der Katalogdateien

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

1.21 18.hlp

KATALOG/AKTUALISIEREN / =====

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

* Entfernen von nicht mehr vorhandenen Grafiken -----

Sollten die Grafikfiles katalogisierter Grafiken nicht mehr auf dem Datenträger vorhanden sein, werden diese Einträge aus dem Katalog entfernt. Es ist jedoch zu beachten, daß auch das fehlen eines Datenträgers (nicht eingelegte CD-ROM, Diskette etc.) diese Einträge entfernt. Dazu erscheint jedoch ein Requester, der in Form einer Sicherheitsabfrage eine Bestätigung zum Entfernen der Einträge verlangt.
(siehe auch Funktion PRÜFEN)

* Geänderte Grafiken neu katalogisieren -----

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

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

1.22 19.hlp

KATALOG/DRUCKEN / =====

Es wird der Katalog in grafischer Form mit den dazugehörigen Thumbnails auf einem grafikfähigen Drucker ausgegeben. Es erscheint ein Menü, mit Hilfe dessen auch Teile des Kataloges durch Angabe von Start- und Endseite ausgedruckt werden können. Beim Ausdruck werden immer, je nach Katalogtyp, 40 bzw. 24 Einträge pro Blatt ausgegeben.

Diese Form des Katalogausdruckes führt jedoch nur auf hochwertigen Druckern (Laserdrucker, Tintenstrahldrucker) zu guten Ergebnissen. Mit diversen erhältlichen Druckerutilities (wie z.B. Turbo Print) kann die Ausgabequalität noch erheblich verbessert werden. Auf langsamen Druckern (Tintenstrahler etc.) kann jedoch einige

Zeit vergehen, um mehrere Seiten auf einem Drucker auszugeben.

Hervorragende Ergebnisse wurden mit Lasedruckern erzielt.

Sollte TurboPrint 4.0 oder höher auf ihrem System installiert sein, so wird automatisch dessen Druckmanager im Hintergrund gestartet, um den Katalog auszudrucken.

1.23 003

Das Menü >> Einträge <<

Einträge/	Sortieren
	Suchen
	Auflisten
	Markierte
	Gesuchte
	Alle Markieren
	Seite Markieren

1.24 20.hlp

EINTRÄGE/SORTIEREN /
=====

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

Folgende Sortierkriterien werden angeboten:

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

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

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

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

1.25 21.hlp

EINTRÄGE/SUCHEN /
=====

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

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

* Suchmuster

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

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

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

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

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

können logisch miteinander verknüpft werden.

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

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

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

Die Buttons im unteren Teil des Window haben folgende
Funktionen:

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

-> Beispiele einiger Suchmuster:

=====

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

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

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

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

c) GRAFIKTYP=GIF
 OR
 GRAFIKTYP=JPEG

Sucht alle Grafiken vom Typ GIF oder JPEG.

d) BILDNAME>F
 AND


```
DATUM>10/05/1994
AND
BREITE>=640
```

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

- * doppelte Einträge

Es werden alle doppelt katalogisierten Einträge im Katalog gesucht.

- * fehlende Grafiken

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

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

1.26 22.hlp

EINTRÄGE/AUFLISTEN /

Farbtiefe (Bitplanes)
Bildschirmmodus (HIRES, LACED, HAM etc.)
Erstellungsdatum und Zeit

- * vierzeilige Ausgabe: alle Informationen der dreizeiligen
Ausgabe jedoch zusätzlich Stichwort 1
und Stichwort 2.

1.27 23.hlp

EINTRÄGE/MARKIERTE /
=====

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

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

1.28 24.hlp

EINTRÄGE/GESUCHTE /
=====

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

- * Anzeigen: Zeigt alle gefundenen Einträge in einem Window
----- an. Diese werden als kleine Tabelle in einem sog.
LISTVIEW-Gadget angezeigt. Jeder Eintrag
kann darin mit der Maus angeklickt werden, um
sämtliche Grafikinformationen sowie das entsprechende
Thumbnail am Bildschirm anzuzeigen. Folgende
zusätzliche Funktionen stehen dabei zur Verfügung:
- Zeigen: Zeigt die entsprechende Grafik am
am Bildschirm an.
 - Entfernen: Entfernt den Eintrag aus der Menge
der gefundenen Einträge.
 - Liste drucken: Druckt alle gefundenen Einträge
als Tabelle (nur Bildname und
Speicherpfad) auf einem Drucker
aus.
 - Abbrechen: Schließt das Window und kehrt zum
Hauptbildschirm zurück.
-

- * Auflisten: Zeigt alle gefundenen Einträge als Tabellenform am
----- Bildschirm an. Die Tabelle kann auch auf einem Drucker
 ausgegeben werden. Der Benutzer hat die Auswahl
 zwischen verschiedenen Ausgabeformaten (siehe hierzu
 das Kapitel EINTRÄGE/AUFLISTEN).

 - * Entfernen: Entfernt alle gefundenen Einträge aus dem Katalog.

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

 VORSICHT: ALLE GRAFIKFILES GEHEN DADURCH UNWIEDER-
 BRINGLICH VERLOREN.

 - * Zurücksetzen: Die Menge aller gefundenen Grafiken wird zurückgesetzt,
----- d.h. es muß eine neue Suche gestartet werden, um
 bestimmte Einträge zu suchen.

 - * Umkehren: Der Zustand aller gefundenen Einträge wird umgekehrt.
----- Einträge, die zuvor als gefunden daklariert waren, sind
 nun nicht gefunden und umgekehrt.

 - * Diashow: Erzeugt eine Diashow aus allen gefundenen Grafiken.
----- Es erscheint ein Menü, in welchem die Art der Diashow
 (Pause zwischen den einzelnen Grafiken, Abspiel-
 reihenfolge etc.) definiert werden kann.

 - * Exportieren: Exportiert alle gefundenen Einträge in einen neuen
----- Katalog. Es erscheint ein Menü zur Eingabe des
 Katalognamens sowie einer Beschreibung des neu
 zu generierenden Kataloges, in welchen die Einträge
 kopiert werden sollen.

 - * Umkopieren: Der PictureManager professional bietet auch
----- die Möglichkeit, ihre Grafikbestände, z.B. nach
 Motiven geordnet, auf ihrer Festplatte automatisch
 umzuorganisieren. Hierfür stehen die Funktionen
 Markierte/Umkopieren bzw. Gefundene/Umkopieren
 zur Verfügung. Mit Hilfe der Funktion
 ALLE MARKIEREN können sie nun auch recht
 schnell alle Grafiken eines Kataloges zur weiteren
 Verarbeitung (z.B. Umkopieren, Konvertieren,
 Exportieren etc.) vorbereiten. Doch nun zum
 Umkopieren von Grafiken: Um bestimmte (oder alle)
 Grafikfiles eines Kataloges in ein anderes
 Verzeichnis umzukopieren, markieren sie zuerst
 diese, oder sie suchen die gewünschten Grafiken z.B.
 alle Grafiken mit Automotiven, mit Hilfe der
 Funktion SUCHMUSTER. Danach wählen sie die Funktion
 Makierte/Umkopieren bzw. gefundene/Umkopieren. Es
 erscheint ein Menü, mit dessen Hilfe sie folgende
 Einstellungen vornehmen können: Zuerst wählen sie
 ein Verzeichnis, in welches die gewünschten Grafiken
 kopiert werden sollen. Durch Deaktivieren des
-

Schalters "Fehlermeldungen anzeigen" können sie Fehlermeldungen während des Kopiervorganges unterdrücken. In solch einem Fall werden eventuell schon vorhandene Grafiken ohne Nachfrage überschrieben! Sollten sie dies nicht wünschen, lassen sie bitte den Schalter aktiviert. Durch Aktivieren des Schalters "Neue Daten übernehmen" wird der Zielpfad der Grafik in den aktuellen Katalog übernommen. Ab diesem Zeitpunkt greift der PMPPro nur noch auf die neue Grafik zu. Der letzte Schalter "Originalgrafik löschen" löscht unwiederbringlich die Originalgrafik (Vorsicht!).

Tip: Falls sie ihre Grafiken auf der Festplatte mit dieser Funktion umorganisieren möchten, sollten sie aus Sicherheitsgründen nicht sofort die Originalgrafik löschen lassen. In seltenen Fällen kann es bei Festplattendefekten zu einem Datenverlust kommen. Erzeugen sie sich lieber mit der Funktion Katalog/Kopieren ein Duplikat ihres Kataloges, und kopieren sie ihre Grafiken (ohne zu löschen) um. Übernehmen sie in das Katalogduplikat die neuen Daten. Sind alle von ihnen gewünschten Umkopiervorgänge erfolgreich abgeschlossen, laden sie wieder den Originalkatalog. Nun können sie von dort aus alle Umkopierten Grafiken löschen (über das PopUp- Menü, oder über die Funktion Markierte/Löschen bzw. Gefundene/Löschen).

- * Konvertieren: Mit Hilfe der Funktionen Markierte/Konvertieren
----- oder Gesuchte/Konvertieren können sie mehrere Grafiken automatisiert in andere Grafikformate konvertieren, oder z.B. auch nur eine Farbreduktion von 24BIT nach 256 Farben durchführen. Nach Aufruf einer der beiden Funktionen erscheint ein Menü, in dem sie folgende Einstellungen vornehmen können:
- * Das Verzeichns, in welchem die neuen Grafiken gespeichert werden sollen.
 - * Mit dem Schalter "neue Daten übernehmen" werden die Grafikdaten der Ursprungsgrafik durch die Daten der neu erzeugten Grafik (Pfad, Name, Typ, Farbtiefe etc.) in den Katalogdateien ersetzt.

Danach erscheint ein zweites Menü, in welchem sie ein Grafikformat sowie die Farbtiefe der Zielgrafik auswählen können (es ist jedoch zu beachten, daß nicht jedes Grafikformat alle Farbtiefen unterstützt). Der Schalter "Fehlermeldungen anzeigen" zeigt während des Konvertiervorgangs Fehlermeldungen (z.B. zu wenig Speicher) und Warnungen (Abfrage, ob Grafik bei Existenz überschrieben werden soll) an. Ist dieser Schalter deaktiviert, werden Grafiken immer überschrieben. Außerdem erhalten sie keine Nachricht, falls Fehler beim Konvertiervorgang

aufgetreten sind. Der letzte Schalter "Originalgrafik löschen" ist mit großer Vorsicht zu genießen, da die Originalgrafik dabei unwiederbringlich verloren geht. Löschen sie diese Grafik lieber später, nachdem der Konvertiervorgang das von ihnen gewünschte Ergebnis gebracht hat.

Beispiel: Mit Hilfe dieser Funktion können sie sich z.B. alle Grafiken einer PhotoCD sehr komfortabel z.B. ins IFF-Format mit 256 Farben konvertieren lassen. In diesem Falle wäre wie folgt vorzugehen: Legen sie einen neuen Katalog an, und lesen sie mit der Funktion Erweitern/PhotoCD die Grafiken ihrer PhotoCD ein. Wählen se

- * Einträge/Alle markieren
- * Markierte/Konvertieren mit folgenden Schaltern:
 - Fehlermeldungen anzeigen aktivieren
 - Neue Daten übernehmen aktivieren
 - Originalgrafik nicht löschen
 - Ausgabeformat IFFcompBytel sowie 256 Farben

Nach Eingabe des Speicherpfades starten sie nun den Konvertiervorgang. Dies wird natürlich einige Zeit dauern, da für jede PCD-Grafik noch eine hochwertige Farbreduktion incl. Dithering durchgeführt werden muß. Ist jedoch der Konvertiervorgang abgeschlossen, so liegen nun alle PCD-Grafiken im IFF-Format auf ihrer Festplatte vor. Ihr neuer Katalog greift von nun an (durch Aktivieren des Schalters "Daten übernehmen") auf diese IFF-Grafiken zu. Sie können ihre Grafiken nun jederzeit anschauen, drucken etc., auch ohne die entsprechende PhotoCD im Laufwerk zu haben.

* In LHA-Archiv packen

Alle markierten /gefundenen Grafiken können mit dieser Funktion in ein LHA-Archiv gepackt werden. So können Sie zum einen Speicherplatz auf Ihrer Festplatte einsparen, zum anderen auch Ihre Grafikbestände z.B. Themenorientiert in verschiedenen LHA-Archiven ablegen.

1.29 25.hlp

EINTRÄGE/ALLE MARKIEREN /

=====

Markiert alle Katalogeinträge. Die ist z.B. notwendig, falls sie alle im Katalog befindlichen Grafiken mit der Funktion in ein anderes Grafikformat konvertieren,

oder anderweitig manipulieren möchten.

1.30 26.hlp

EINTRÄGE/Seite MARKIEREN /
=====

Markiert alle Katalogeinträge der aktuellen Katalogseite.

1.31 004

Das Menü >> Extras <<

Extras/ Colorieren
Diashow
Scanner
Tools
IFF Seiten
RAM-Disk
Quickmenüs

1.32 30.hlp

EXTRAS/COLORIEREN /
=====

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

Hinweis:

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

- * Mit Hilfe der Funktion EXTRAS/TOOLS/FARBFILTER kann die aktuelle Graustufenpalette geändert (Kontrast, Helligkeit, Gamma etc.) und unter dem Namen 'USER2' abgespeichert werden.
- * Bei farbigen Katalogen ist diese Funktion gesperrt.

1.33 31.hlp

EXTRAS/DIASHOW /
=====

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

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

Hinweis:

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

1.34 32.hlp

EXTRAS/SCANNER /
=====

Der PMPro unterstützt auch direkt das ScanQuix3 Scannerdevice. Sie haben damit die Möglichkeit, Grafiken direkt mit Hilfe des Twain

Treibers von ScanQuix3 einzuscannen. Nach dem Scanvorgang erscheint das bekannte Bildbearbeitungsmenü des PictureManagers, mit dessen Hilfe Sie die Grafik noch beliebig verändern können (über 40 Bildbearbeitungsfunktionen wie Farbreduktionen, Skalierung, diverse Filter und Weichzeichner u.v.m.) um diese dann direkt in einem der über 15 unterstützten Grafikformate des PMPro zu speichern. Nach dem Abspeichern der Grafik kann diese dann automatisch in den aktuellen Katalog übernommen werden.

Hinweis: Natürlich muß hierfür das ScaQuix Scannerdevice auf Ihrem Amiga installiert sein.

1.35 33.hlp

EXTRAS/TOOLS /
=====

- Graustufen initialisieren -----

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

- Farbfilter -----

Es erscheint ein Menü, mit Hilfe dessen man die aktuellen Thumbnailfarben manipulieren kann. Es stehen Kontrast-, Gamma-, Helligkeits- sowie Rot-, Grün- und Blau-Änderungen zur Verfügung.

Die einzelnen Buttons haben dabei folgende Funktion:

- Benutzen: Benutzt die geänderte Palette. Diese ist jedoch nur temporär vorhanden und geht beim Laden von Katalogen sowie beim Beenden des Programmes wieder verloren.
- Default: Stellt die Farbpalette wieder her, welche vor Aufruf der Farbfilter-Funktion aktiv war.
- Speichern: Speichert die aktuelle Farbpalette ab. Bei Graustufenkatalogen wird diese unter USER2 abgespeichert, bei farbigen Katalogen unter USER.
Mit den Funktionen COLORIEREN bzw. PROGRAMM/FARBPALETTE

können diese Farbpaletten aktiviert werden.

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

1.36 34.hlp

EXTRAS/IFF-SEITEN /
=====

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

KATALOGNAMExxx.IFF (xxx ist laufende Nummerierung)

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

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

1.37 35.hlp

EXTRAS/RAMDISK /
=====

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

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

* LÖSCHEN: Löscht den aktuellen Katalog von der Ramdisk. Eventuelle Änderungen am Katalog

in der Ramdisk gehen dabei verloren !!

* RAMDISK --> KATALOG: Kopiert den Katalog von der Ramdisk ins Datenverzeichnis zurück. Der Katalog im Datenverzeichnis wird dabei überschrieben. Erst danach wird der Katalog von der Ramdisk gelöscht.

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

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

Hinweis:

Die Funktion KATALOG --> RAMDISK wird nur ausgeführt, wenn nach dem Kopieren des Kataloges in die RAMDISK noch ca. 250 kB CHIP und ca. 150 kB FAST-Memory frei bleiben.

1.38 36.hlp

EXTRAS/QUICKMENUES /
=====

Der PictureManager professional bietet seinen Benutzern die Möglichkeit, alle Funktionen des Pulldown-Menüs auch über sogenannte Quickmenüs (frei konfigurierbar!) zu starten. Diese neuartige Menütechnik ist wesentlich schneller und benutzerfreundlicher, als die Auswahl der Funktionen über ein PullDown-Menü. Bei den Quickmenüs handelt es sich um Werkzeugleisten, die vom Benutzer völlig frei zusammengestellt werden können. Jede Werkzeugleiste besteht aus einer Reihe von Knöpfen, denen sie die entsprechenden Funktionen des PMPro zuordnen können. Im Verzeichnis Tools finden sie den QM-Editor, ein Programm, mit dessen Hilfe sie ihre eigenen Werkzeugleisten definieren können (lesen sie hierzu auch das Kapitel Tools/QM-Editor). Der PictureManager professional kann bis zu vier solcher Werkzeugleisten gleichzeitig öffnen. Außerdem enthält auch der obere Teil des PMPro-Bildschirms eine fest positionierte Werkzeugleiste. Auch diese kann frei konfiguriert werden. Das PullDown-Menü Extras/Quickmenüs besitzt folgende Funktionen:

* Einstellen:

Mit dieser Funktion können sie jedem der vier

Quickmenüs ein Definitionsfile zuordnen, welches sie zuvor mit dem QM-Editor erzeugt haben. Diese Definitionsfiles enthalten z.B. das Layout der Werkzeugleiste sowie die den einzelnen Knöpfen zugeordneten Funktionen. Wird der Autostart-Schalter eines Menüs aktiviert, so lädt der PMPro dieses sofort nach jedem Programmstart. Mehr Informationen finden sie in der Beschreibung des QM-Editors. Auch der fest positionierten Werkzeugleiste im oberen Bildschirmbereich kann ein beliebiges Definitionsfile im Eingabefeld Intern zugeordnet werden.

★ Menü 1 bis Menü 4:

Öffnet die entsprechende Werkzeugleiste (natürlich nur, falls sie nicht schon geöffnet ist).

★ Info-Funktionen:

Diese Funktionen zeigen ihnen die Funktionsbelegung der entsprechenden Werkzeugleiste am Bildschirm an. Dies ist vor allem am Anfang recht nützlich, falls man nicht mehr genau weiß, welches Symbol welche Funktion auslöst.

1.39 arx.hlp

DAS AREXX-MENÜ

WICHTIG: Um nachfolgende Funktionen benutzen zu können, muß zuvor das Programm REXXMAST in der Systemschublade der Workbench gestartet werden!

Das ARexx-PullDown Menü des PMPro kann völlig frei konfiguriert werden. Es können darin oft benötigte Funktionen (z.B. ein Shell Fenster auf dem PMPro-Screen öffnen, den TP-Druckmanager starten, diverse Anwenderprogramme wie DPaint, ADPro oder DOpus starten oder deren Bildschirme nach vorne bringen u.v.m.) eingestellt werden. Hierzu verwenden sie die Funktion "Menü konfigurieren". Darin können sie für jedes der 14 freien Menüfunktionen ein ARexx-Script auswählen, welches bei Menüaufruf dann gestartet wird. Viele Beispielscripts finden sie in der Schublade REXX2. Die Anwendungsgebiete dieses Menüs sind sehr vielfältig:

Sehen sie sich das schon vorkonfigurierte Menü einfach an und probieren sie dessen Funktionen aus. Sie werden feststellen, daß sie hiermit den PMPro als Schaltzentrale für die meisten Anwendungen verwenden können. Das lästige Umschalten zur Workbench entfällt in den meisten Fällen. Da alle über dieses Menü gestarteten Funktionen/Anwendungen asynchron (im Multitasking) ausgeführt werden, können sie sofort mit dem PictureManager weiterarbeiten. Sie können z.B. beliebig viele Fenster fremder

Anwendungen auf dem PMPro Bildschirm öffnen, ohne daß der PictureManager Bildschirm blockiert ist.

Die Funktionen im einzelnen:

AREXX-Befehl ausführen

Mit dieser Funktion haben sie die Möglichkeit, einen AREXX-Befehl in dem erscheinenden Menü einzugeben und diesen direkt ausführen zu lassen.

AREXX-Script starten

Im erscheinenden Menü können sie ein bleibiges AREXX-Script mit Hilfe eines Filerequesters auswählen und direkt starten.

Menü konfigurieren

Diese Funktion erlaubt die Konfiguration der 14 frei belegbaren Menüpunkte des AREXX-PullDown Menüs. Sie können für jeden Menüpunkt ein AREXX-Script auswählen, welches bei Aufruf der Menüfunktion dann direkt gestartet wird.

1.40 bla.hlp

BLÄTTERN

Die Pfeilbuttons im Hauptbildschirm erlauben wie folgt das Blättern im Katalog (auch über die Cursortasten der Tastatur möglich):

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

Im Informationsmenü haben die Pfeilbuttons folgende Funktion:

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

1.41 pop.hlp

DIE POP-UP MENÜS

Der PMPro stellt die bildspezifischen Funktionen dem Benutzer in Form von zwei sog. PopUp-Menüs zur Verfügung. Während das User-PopUp frei konfigurierbar ist, beinhaltet das normale PopUp-Menü feste, nicht veränderbare Funktionen.

Das User PopUp-Menü

Das User-PopUp-Menü kann nach ihren Wünschen konfiguriert werden. Sie können sowohl den Namen des Buttons, als auch dessen Funktion frei einstellen. Die Konfiguration des User PopUp-Menüs nehmen sie im Menü EINSTELLUNGEN/USER-POPUP vor. Lesen sie hierzu auch das entsprechende Kapitel.

Das Standard PopUp-Menü

Dieses Pop-Up Menü stellt bildspezifische Funktionen zur Verfügung. Diese beziehen sich immer auf das Piktogramm, über welchem sich der Mauszeiger befindet. Die Funktionen sind jedoch, im Gegensatz zum User-PopUp, nicht veränderbar.

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

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

Die Funktionen des POP-UP Menüs im einzelnen:

- User PopUp

Öffnet das User PopUp-Menü. Alternativ kann das User PopUp auch direkt, ohne Umwege über das PopUp-Menü, durch Gedrückthalten der linken Maustaste geöffnet werden.

- Zeigen

Zeigt die dem Piktogramm entsprechende Grafik an. Übergroße Grafiken können eventuell, je nach verwendetem Anzeigemodul, mit der Maus gescrollt werden (Autoscroll). Stellen sie im Menü PROGRAMM/DISPLAY ein, welchen Displaytreiber sie beim Anzeigen von Grafiken verwenden möchten. Eine Druck auf die linke Maustaste oder auf die ESC-Taste beendet die Funktion. Sollte es sich bei der Grafik um eine IFF-Animation handeln, so erscheint ein Menü, in dem der Benutzer die Abspielgeschwindigkeit (Bilder/sek) sowie die Anzahl der Wiederholungen (Loops) eingeben kann (Wiederholungen=0 --> endlos abspielen). Des-

weiteren wird versucht, die Animation direkt von der Festplatte abzuspielen, falls nicht genügend Hauptspeicher vorhanden ist, um die ganze Animation zu laden.

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

- Entfernen

Entfernt den entsprechenden Eintrag aus dem Katalog.

- Löschen

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

- Umbenennen

Mit Hilfe dieser Funktion können sie dem entsprechenden Grafikfile auf der Festplatte einen anderen Namen geben. Auch die Katalogdateien enthalten von nun an den neuen Namen der Grafik.

- Markieren

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

- Bearbeiten

Startet die Bildbearbeitung des PMPro. Eine genaue Beschreibung finden sie im Kapitel "Bildbearbeitung".

- Konvertieren

Erlaubt das Konvertieren der entsprechenden Grafik in ein anderes Grafikformat bzw. das Umrechnen in eine andere Farbtiefe. Eine genaue Beschreibung der Funktionen finden sie im Kapitel zum Konvertieren gesuchter bzw. markierter Einträge.

- Information

Es erscheint ein Menü, welches Informationen wie Speicherpfad, Grösse, Bildschirmmodus, Erstellungsdatum, Farbtiefe etc. zur entsprechenden Grafik anzeigt. Ausserdem können zu jeder Grafik zwei Stichworte sowie eine Bildbeschreibung eingegeben werden.

Dabei ist jedoch zu beachten, daß die Eingabe unbedingt mit RETURN bestätigt wird!!!
Die Buttons Zeigen, Markieren etc. entsprechen den gleichnamigen Funktionen des POP-UP Menüs.
Mit den Pfeilbuttons kann ein Eintrag bzw. eine Thumbnailseite vor und zurück geblättert werden.

- Drucken

Druckt die entsprechende Grafik auf einem angeschlossenen Drucker aus.

--> TurboPrint professional 3.0 oder höher installiert
=====

TP-DM

Diese Funktion startet den Druckmanager von TurboPrint professional. Es erscheint ein Dateiauswahlfenster, in welchem aber schon der Name der gewählten Grafik eingetragen ist. Sie müssen nur noch mit OK bestätigen! Auch der Bildschirmmodus von Picture Manager wird beim Anzeigen der gerasterten Grafik übernommen.
Sollten Sie in Besitz des Programmes TurboPrint Pro 3.0+ sein, sollten Sie nur diese Funktion benutzen, da durch den Direktdruck keine Farbreduktion / Auslösungsreduktion nötig ist. Zur Bedienung des Druckmanagers lesen Sie bitte die Benutzeranleitung von TurboPrint Pro. Jedoch ist der Druck von Animationen und nichtmöglich. Nach Ausdrucken der Grafik, müssen Sie evtl. den Druckmanager wieder schließen, um mit dem Picture Manager weiterarbeiten zu können.

HINWEIS: Sind sie in Besitz von Turboprint Professional 4, so werden alle Funktionen des Druckmanagers voll ausgenützt. Alle im Druckmenü des Picture Managers vorgenommenen Einstellungen (Druckgröße, Ausschnitt, Position) werden direkt an den Druckmanager übergeben und müssen nicht nochmals eingegeben werden. Außerdem wird auch bei Auswahl der DRUCKEN-Funktion der Druckmanager verwendet.

Bei Verwendung von TurboPrint professional 3 oder höher hält der PMPro noch ein besonderes Bonbon für sie bereit: Sollte die zu druckende Grafik in einem Format vorliegen, welches TurboPrint nicht verarbeiten kann, so konvertiert der PMpro diese Grafik automatisch (im Hintergrund) in ein Format, welches für TurboPrint geeignet ist und übergibt diese temporäre Grafik dann an den Druckmanager von TurboPrint. Mit dem PMPro versetzen sie TurboPrint in die Lage, über 25 Grafikformate zu drucken!

--> TurboPrint professional nicht vorhanden
=====

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

- * Größe des Audrucks in cm (bei Eingabe eines Wertes wird der andere entsprechend des Höhen/Breitenverhältnisses der Grafik mitgeändert, so daß diese nicht verzerrt wird).
- * Position des Ausdrucks (zentriert oder links)
- * Auswahl des zu druckenden Bildbereiches. Es wird eine BOX um die verkleinerte Grafik gezeichnet, so daß man auch eine visuelle Kontrolle über den zu druckenden Bereich hat. Folgende Werte können eingegeben werden:

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

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

- DPaint IV

Diese Funktion stellt Picture Manager in den Hintergrund, startet DPaintIV und lädt die entsprechende Grafik in DPaint ein. Es ist zu beachten, daß DPaint keine anderen Grafikformate als IFF einladen kann.

- Personal Paint

Stellt das Programm in den Hintergrund und lädt die entsprechende Grafik in PPaint ein. Es ist zu beachten, daß Personal Paint u.U. nicht alle Grafikformate einladen kann, falls der entsprechende Datatype nicht vorhanden ist.

Hinweise zu DPaintIV, PPAINT:

- * Es ist noch darauf hinzuweisen, daß genügend Hauptspeicher vorhanden sein muß, um diese Funktion auszuführen. Dieser beträgt ca. 400kB/550kB FAST-Memory für DPaint/PPaint sowie zusätzlich der für die Grafik benötigte CHIP-Memory.
- * Im Menü Programm/Einstellungen wird dem PMPro mitgeteilt, in welchem Pfad und unter welchem Namen das Programm DPaint/PPaint gefunden bzw. gestartet werden kann.

1.42 bil.hlp

BILDBEARBEITUNG

Mit Hilfe der Funktion BEARBEITEN im POPUP-Menü wird die Bildbearbeitung gestartet. Dabei stehen ihnen folgende Funktionen zur Verfügung:

- * Info
Zeigt eine kurze Information zum angewählten Speicher- bzw. Bildbearbeitungsmodul an.
- * Zeigen
Zeigt die Grafik am Bildschirm an.
- * Laden
Lädt ein neues Grafikfile ein.
- * Speichern
Speichert die aktuelle Grafik im ausgewählten Format ab. Dies ist auch durch Doppelklick auf das gewünschte Grafikformat möglich.
- * Ausführen
Führt die ausgewählte Bildbearbeitungsfunktion aus. Mehr Information finden sie in der Beschreibung der Bildbearbeitungsfunktionen.
- * Viewmode
Ändert den Bildschirmmodus der aktuellen Grafik.
- * Beenden
Beendet die Bildbearbeitung.

Einschränkung:

Die Einstellungen 8Bit-Anzeige und 4Bit-Anzeige im Konfigurationsmenü der Bildschirmtreiber haben in der Bildbearbeitung keine Wirkung. Bei aktivem AGA/ECS-Treiber werden 24BIT-Grafiken prinzipiell in Graustufen dargestellt. Eine Farbdarstellung von 24BIT Grafiken in der Bildbearbeitung ist nur in Verbindung mit einem Grafikkartentreiber möglich.

Bildbearbeitungsoperatoren

Die Bildbearbeitung des PMPro verfügt über eine Vielzahl von Funktionen, die ihnen fast jede erdenkliche Möglichkeit zur Manipulation ihrer Grafiken in die Hände geben.

Es folgt eine kurze Übersicht über die Bildbearbeitungsfunktionen des PMPro. Eine genauere Beschreibung finden sie im Handbuch. In der Spalte Farbtiefe ist angegeben, welche Farbtiefen der entsprechende Operator verarbeiten kann. So benötigen z.B. einige Operatoren eine 24BIT-Grafik als Eingabe. In solch einem Falle müssen Grafiken mit weniger Farben zuerst mit Hilfe der Funktion "AnyTo24Bit" in das 24BIT-Format konvertiert werden.

HINWEIS: HAM-Grafiken kann nur der AnyTo24BIT-Operator korrekt verarbeiten. Wollen sie HAM-Grafiken weiterbearbeiten, so müssen diese erst nach 24BIT konvertiert werden!

Operator	Funktion	Farbtiefe
XOR	Effekt-Spielerei	1..8 BIT
24BitToHAM	dithert 24 Bit nach HAM6/HAM8	24 BIT
Dither24Bit	dithert 24 Bit nach 2..256 Farben	24BIT
AnyTo24Bit	konvertiert nach 24 Bit	1..8BIT, HAM
Crop	"Ausschneiden" von Grafikteilen	1..8, 24BIT
HilbertDither256	dithert nach Schwarz-Weiss	1..8BIT
ExtractGrayScales	Kovertierung nach Graustufen	1..8, 24BIT
ExtractRed	Rotanteil-Extraktion	1..8, 24BIT
ExtractGreen	Grünanteil-Extraktion	1..8, 24BIT
ExtractBlue	Blauanteil-Extraktion	1..8, 24BIT
TopToBottom	vertikal spiegeln	1..8, 24BIT
LeftToRight	horizontal spiegeln	1..8, 24BIT
Rotate	um 90/180/270 Grad drehen	1..8, 24BIT
Scale50	Größe verdoppeln / halbieren	1..8, 24BIT
CallPNM	Aufruf externer PBM/PGM/PPM Tools	1..8BIT, 24BIT
OptimizePalette	Palettenoptimierung (Redundanzverring)	1..8BIT
EdgeDetect	Kantensuche	24BIT
Sharpen	Erhöhung der Bildschärfe	24BIT
Blur	Blur-Filter	24BIT
DitherFix24	Farbreduktion auf 16/256 Farben mit fester Palette	24BIT
Convolve	Convolution Matrix (vielzählige Effekte wie Emboss etc.)	24BIT
ScaleFree	freies Skalieren einer Grafik	1..8, 24BIT
RGBAdjust	Ändern der R-G-B-Anteile	1..8, 24BIT
Gamma	Gamma-Korrektur	1..8, 24BIT
Brightness	Helligkeitskorrektur	1..8, 24BIT
Contrast	Kontraständerungen	24BIT
Mosaic	Mosaic-Effekt	1..8, 24BIT
Tiling	Mosaic-Effect Variante	1..8, 24BIT
Slicing	Mosaic-Effect Variante	1..8, 24BIT
Emboss	Emboss-Filter	1..8, 24BIT
Complement	Negativ-Effekt	1..8, 24BIT
Antique	Antik-Effekt (Brauntönung)	1..8, 24BIT
Diffuse	Pixel-Streuung	24BIT
HighPass	Hochpass-Filter	24BIT
Motion_Blur	Bewegungsunschärfe	24BIT
OilPaint	Ölgemälde Effekt	24BIT
Threshold	Konvertierung nach Schwarz-Weiß	24BIT
Bentley	Zufällige Pixelstreuung	24BIT
DeepPress	Stanz-Effekt	24BIT
AutoBorder	Hintergrund / Rand entfernen	1..8/24 Bit
PaletteDither	Dithern auf vorgegebene Farbpalette	24 Bit
RotateFree	Beliebiges Drehen einer Grafik	1..8/24 Bit

1.43 drv.hlp

DISPLAYTREIBER

Einführung
SV-Divers - Displaytreiber des PMPro**1.44 005**

Einführung: Coumputergrafik auf dem Amiga und auf Grafikkarten /
=====

Noch ein Wort zu den Unterschieden zwischen planarer und Chunky-Darstellung von Grafikdaten, die schon im Kapitel Grafikformate kurz angeschnitten wurde.

"Planar"

Auf dem Amiga mit originalem Grafikchipset werden die Grafikdaten grundsätzlich in Form einzelner Planes (Ebenen) verwaltet. Mit ECS sind das maximal 6 Bitplanes (0..16/32 Farben oder HAM6), mit AGA dann maximal 8 Bitplanes (0..256 Farben oder HAM6/HAM8). Diese Planes sind aufzufassen als die einzelnen Schichten der Bytes, die die Nummer des zu verwendenden Farbregisters darstellen. Bitplane 0 enthält also "nebeneinander" jeweils die niedrigsten und Bitplane 6/8 die höchsten Bits dieser Bytes. Der Grund hierfür liegt in der Art und Weise, wie die Customchips des Amiga arbeiten und in gewissen Geschwindigkeitsvorteilen, von denen man profitiert, wenn weniger als 256 Farben (also z.B. nur 64 oder 128) verwendet werden. In einem Chunky-Modus macht dies keinen Unterschied, denn es werden stets 8 Bit pro Bildpunkt (1 Byte) verwendet, im planaren Modus dagegen nur soviel Bits, wie auch wirklich benötigt werden (1-8).

Desweiteren gibt es auch mindestens zwei Varianten, Bitplanes darzustellen. Die eine nennt sich schlicht "planar" (von "plane" abgeleitet), die zweite zusätzlich noch "interleaved", da die Zeilen der einzelnen Planes nicht jeweils für sich aufeinanderfolgen, sondern zusätzlich ineinander verschachtelt sind. Dies sei hier nur der Vollständigkeit halber - und weil es sich um eine Besonderheit des AGA-Chipsets handelt - erwähnt: für weitere Details sollten sie ein entsprechendes Fachbuch zu Rate ziehen.

"ChunkyPixel"

Die ChunkyPixel-Darstellung ist die einfachste von allen und in der Variante, in der auch wirklich auch die maximale Farbanzahl dargestellt werden soll, sicher auch die schnellste (256 Farben).

Viel gibt es dazu nicht zu sagen, es werden schlicht und einfach zeilenweise sovieler Farbbregisterwerte gespeichert, wie nötig. Abhängig von der Bildbreite und -höhe werden diese – vereinfacht gesagt – von rechts nach links und oben nach unten in einen rechteckigen Speicherbereich geschrieben, der günstigstenfalls mit dem der eventuell verwendeten Grafikkarte identisch ist.

Auch hiervon gibt es eine Sonderform, die allerdings nur bei der Speicherung von Grafiken auftritt, und jeweils 2 Pixel zusammen als Halbbyte (4 Bit) ablegt. Dies soll den Speicherverbrauch verringern helfen, wenn von 256 Farben (8 Bit) nur 16 (4 Bit) genutzt werden.

"TrueColor"

Fälschlicherweise werden auch 16 und 24 Bit TrueColor-Grafiken häufig als "ChunkyPixel" bezeichnet, richtig wäre jedoch allenfalls "chunky" (engl.: "am Stück"), da dieser Begriff bereits für palettenbasierte Darstellungen vorbelegt ist.

Verwendung der Standard-Grafikmodi in und mit dem PMPro

=====

Die Darstellung von Grafiken in und mit dem PMPro wird von der SuperView-Library übernommen. Wird im folgenden von SuperView gesprochen, so bezieht sich dies auf die Library in Verbindung mit dem PMPro.

Generell kennt SuperView sowohl die planare Darstellung (BITPLANE), als auch die Chunky- und TrueColor-Darstellung (beides ONEPLANE), wobei allerdings nur die gängigsten Unterarten unterstützt werden, um die Anwendungsprogramme hinsichtlich der zu unterstützenden Varianten nicht zu überfordern.

Es wird also gegebenenfalls – ohne daß dies dem Anwender bewußt würde – jeweils automatisch intern in das erforderliche Format konvertiert, bevor die Grafik nach dem Einladen zur Verarbeitung zur Verfügung steht.

Generell gilt folgende Zuordnung:

Bis zu 256 Farben (planar)	BITPLANE
Bis zu 256 Farben (chunky)	ONEPLANE 8 Bit (Palette)
Mehr als 256 Farben (TrueColor)	ONEPLANE 24 Bit (RGB-Werte)

In welchem Format eine eingeladene Grafik intern repräsentiert wird, hängt in erster Linie davon ab, wie diese in dem jeweiligen verwendeten Grafikdateiformat vorliegt, d.h. es wird das Format mit dem jeweils geringsten Konvertierungsaufwand verwendet.

Warum das so ist, wird spätestens klar, wenn es um die Anzeige der Grafiken geht, denn je nach Anzeigemedium ist entweder die Verwendung von Chunky-Ausgangsdaten oder von planaren Ausgangsdaten schneller, aber es spielt nunmal keine Rolle, ob diese erst bei (vor) der Anzeige oder schon zuvor konvertiert werden.

Bei genereller Verwendung von Chunky-Daten könnte dies allerdings Mehrfachkonvertierung (planare ILBM-Datei -> ONEPLANE -> Darstellung

auf AGA-Chipset als Bitmap) bedeuten, genauso wie bei genereller Verwendung von Bitplanes (z.B. Umwandlung einer 24 Bit Bitplane-Grafik nach RGB-TrueColor).

Es ist deshalb sinnvoller, das Format zu verwenden, das am nächsten an den Ursprungsdaten liegt (geringster Konvertierungsaufwand) und ggf. erst dann konvertiert, wenn die Daten wirklich verarbeitet oder dargestellt werden sollen.

Bei der SuperView-Library und vielen anderen Grafikprogrammen hat diese "Dualität" von Bitmap- und Chunky-Grafiken die Folge, daß planare Grafiken sich langsamer auf Chunky-Displays anzeigen lassen, als auf Bitmap-Display und umgekehrt.

Im Klartext bedeutet dies, daß z.B. IFF-ILBM sich unter AGA schneller anzeigen läßt als BMP, dafür jedoch eine Grafikkarte BMP schneller auf den Schirm bringt als IFF-ILBM.

Bei Verwendung des SuperView-Library-Systems muß sich der Anwender darüber zwar prinzipiell keine Gedanken machen, da ihm diese Arbeit von den jeweiligen Programmen oder den superview-internen Display-Treibern (SVDriver) abgenommen wird, aber es mag sinnvoll sein, zu wissen, welches Format auf dem eigenen System am schnellsten anzuzeigen ist. Schließlich macht es Sinn neu erstellte oder zu konvertierende Grafiken für den eigenen Gebrauch ausschließlich in Bitplane ODER Chunky-Formaten zu speichern.

Dies gilt im Wesentlichen nur für 8 Bit Grafikdaten (256 Farben mit Palette), bei 24 Bit ist die Auswahl geringer: es werden immer 24 Bit RGB-Daten in Chunky-Darstellung verwendet, egal wie diese in der Ausgangsdatei vorlagen.

Es gibt die verrücktesten Möglichkeiten, 24 Bit Grafiken abzuspeichern, aber nur eine davon hat sich wirklich durchgesetzt, wenn auch die einzelnen Hersteller von 24 Bit Displaysystemen und Grafikkarten unterschiedliche Meinungen darüber zu haben scheinen, ob diese intern nun als BGR- oder RGB-Werte verwaltet werden sollten.

Davon sollten Sie sich allerdings nicht belastet fühlen, es ist ohnehin im Weiteren nicht von Belang.

1.45 006

SVDivers - Displaytreiber des PMPro / =====

Folgende Bildschirmtreiber sind momentan für den PMPro verfügbar:

Display/Karte	SVDriver	Voraussetzungen	Zeigt:
ECS	ECS	ECS*, OS V2.04+ (V37)	8/24 Bit
AGA	AGA	AGA*, OS V3.00+ (V39)	8/24 Bit
CyberGraphics	CyberGraphics	CyberGraphics RTG System	8/24 Bit
EGS-System	EGS7	EGS-Graphic-Libraries V7	8/24 Bit
Picasso II	PicassoII	PicassoII-Card	8/24 Bit

OpalVision	OPAL	OpalVision Card	8/24 Bit
RetinaZ2/Z3	Retina	Retina ZII/ZIII Card	8/24 Bit
Merlin	MERLIN	Merlin Graphics Card	8/24 Bit

1.46 034

ECS / AGA /

Dies sind auf die ECS/AGA Chipsätze jeweils abgestimmte SVDriver, die jedoch - falls im RTG-Modus betrieben - in der Regel bis 256 Farben auch mit Grafikkarten darstellen (* auch ohne AGA-Chipset).

Folgende Einstellungen sind bei der Konfiguration nötig bzw. möglich:

* BITMAPCOPY=<RTG|DIRECT>

"BITMAPCOPY=RTG" hält den AGA/ECS.svdriver davon ab, direkt in BitMaps zu schreiben. DIRECT kopiert die Daten direkt in die Bitmaps, was bei Grafikkarten und Plane-orientierten Grafikformaten (IFF) zu Problemen / Fehlfunktionen führen kann. Verwenden sie bitte "RTG", falls sie eine Grafikkarte besitzen, und IFF-Grafiken mittels des AGA/ECS-Treibers darstellen wollen.

* SCREENINFRONT

Ist dieser Schalter aktiv, so erscheint der Screen als Vorderster auf dem Bildschirm, bevor die Grafik dargestellt wird (Aufbau kann mitverfolgt werden).

1.47 035

CyberGraphics /

Dieser Treiber stellt jede 1-8 oder 24 Bit-Grafik auf dem CyberGraphics RTG-System dar.

Bei mehr als 256 Farben erfolgt die Darstellung wahlweise - bzw. je nach freiem Speicher - entweder in 16 oder 24 Bit, auch HAM6/8-Daten werden in 16/24 Bit umgerechnet. Es werden nur CyberGraphics-Screenmodi verwendet.

Folgende Einstellungen sind bei der Konfiguration nötig bzw. möglich:

* EMUSCREENDEPTH=<16|24>

Farbtiefe für die Darstellung HAM6/8 und 24 Bit-Grafiken. Bei Nichterfolg mit 24 Bit (zu wenig Speicher) wird 16 Bit dennoch versucht (also kein Risiko, nur evtl. höherer Speicherbedarf).

* SMALLSCREENS

Ist dieser Schalter aktiviert, so wird versucht,
Screens kleiner 320x240 zu öffnen (Besser nicht).

1.48 036

EGS7 /

Dieser Treiber stellt jede 1-8 oder 24 Bit-Grafik auf dem
EGS-Workbenchemulationssystem dar.
Die Darstellung erfolgt prinzipiell in 24 Bit.
Auch HAM6/8-Daten werden in 24 Bit umrechnet.

Es sind keine weiteren Einstellungen / Konfigurationen nötig.

1.49 037

PicassoII /

Dieser Treiber stellt jede 1-8 oder 24 Bit-Grafik auf dem
Picasso-Workbenchemulationssystem dar (nicht getestet wurde die
Zusammenarbeit mit der modifizierten Version der
vilintuisup.library von CyberGraphics). In
diesem Falle sollte jedoch der CyberGraphics-Treiber benutzt werden.
Bei mehr als 256 Farben erfolgt die Darstellung wahlweise - bzw.
je nach freiem Speicher - entweder in 16 oder 24 Bit,
auch HAM6/8-Daten werden in 16/24 Bit umgerechnet.
Es werden nur PICASSO-Screenmodi verwendet.

Folgende Einstellungen sind bei der Konfiguration nötig bzw. möglich:

* EMUSCREENDEPTH=<16|24>

Farbtiefe für die Darstellung HAM6/8 und 24 Bit-Grafiken.
Bei Nichterfolg mit 24 Bit (zu wenig Speicher)
wird 16 Bit dennoch versucht (also kein Risiko, nur evtl. höherer
Speicherbedarf).

* SMALLSCREENS

Ist dieser Schalter aktiviert, so wird versucht,
Screens kleiner 320x240 zu öffnen (Besser nicht).

* AUTOSCROLLADJUST

dieses Schlüsselwort forciert Autoscroll wo immer
es Sinn machen würde, da die Picasso Software dies teilweise
nicht von selbst regelt (wenn entweder
nur die Breite oder die Höhe gescrollt werden
müssten - und nicht beide).

1.50 038

OPAL /

Dieser Treiber erlaubt die Darstellung auf der Framebuffer-/Videokarte OPAL-Vision, die maximal 768x512 in 15KHz zur Verfügung stellt. Der Treiber liegt mit freundlicher Genehmigung von Steve Quartley dem PMPPro bei. Für ein 100% fehlerfreies Arbeiten dieses Treibers kann deshalb keine Garantie übernommen werden.

1.51 039

Retina /

Dieser Treiber stellt jede 1-8 oder 24 Bit-Grafik auf dem Retina-Workbenchemulationssystem dar.
Bei mehr als 256 Farben erfolgt die Darstellung wahlweise - bzw. je nach freiem Speicher - entweder in 16 oder 24 Bit, auch HAM6/8-Daten werden in 16/24 Bit umgerechnet.

Folgende Einstellungen sind bei der Konfiguration nötig bzw. möglich:

* EMUSCREENDEPTH=<16|24>

Farbtiefe für die Darstellung HAM6/8 und 24 Bit-Grafiken.
Bei Nichterfolg mit 24 Bit (zu wenig Speicher)
wird 16 Bit dennoch versucht (also kein Risiko, nur evtl. höherer Speicherbedarf).

1.52 040

Merlin /

Dieser Treiber stellt jede 1-8 oder 24 Bit-Grafik auf dem Retina-Workbenchemulationssystem dar.
Bei mehr als 256 Farben erfolgt die Darstellung wahlweise - bzw. je nach freiem Speicher - entweder in 16 oder 24 Bit, auch HAM6/8-Daten werden dargestellt. Der Treiber liegt mit freundlicher Genehmigung von Thomas Eigentler dem PMPPro bei. Für ein 100% fehlerfreies Arbeiten dieses Treibers kann deshalb keine Garantie übernommen werden.
Eine weitere Konfiguration ist nicht nötig.

1.53 gfx.hlp

GRAFIKFORMATE

Allgemeines
SV-Objects - Dateiformate des PMPro

1.54 007

Computergrafik allgemein
=====

Im Computerbereich finden sich viele verschiedene Arten, Grafiken elektronisch zu verwalten und zu bearbeiten, desweiteren finden sich noch wesentlich mehr Spielarten von Dateiformaten, um diese dauerhaft auf Datenträgern zu sichern.

Zu Beginn deshalb einige grundsätzliche Betrachtungen über gängige rechnerinterne Darstellungsarten von Computergrafiken.

Generell besteht die Notwendigkeit, die innerhalb von Grafiken verwendeten Farbwerte in Form ihrer einzelnen Komponenten darzustellen (Rot, Grün und Blau - oder ggf. andere). Das können entweder RGB-, HSV-, YUV/YCbCr- oder aber zum Beispiel auch CMYK-Farbwerte sein, außerhalb der DTP sind allerdings nur RGB-Werte wirklich gebräuchlich und YUV/YCbCr findet signifikant nur im Videobereich Verwendung (Nähe zum PAL/NTSC-System).

Für die Anzahl der Farbabstufungen, die mittels RGB-Werten dargestellt werden können, ist die digitale "Bandbreite" entscheidend, die für die einzelnen Komponenten zur Verfügung steht. Da diese Werte generell entweder einzeln oder getrennt in der computerinternen Darstellungsweise 8, 16 oder 24 Bit einnehmen können, ergeben sich im Heim- und semiprofessionellen Bereich Auflösungen zwischen 4 und 8, im Profibereich teilweise noch mehr Bit pro Vektor im dreidimensionalen Farbraum.

Hierbei kommt erstmals eine der wesentlichen Einschränkungen im Bereich der Computergrafik auf Heimrechnern zum Tragen, denn auf gängigen Rechnern und Grafikkarten wäre es einfach Verschwendung von kostbarer Rechenzeit und Speicher, wenn generell für jeden auf dem Bildschirm darzustellenden Punkt auch dessen kompletter Farbwert hinterlegt werden würde.

Manchmal benötigt man zum Beispiel nicht mehr als 16 Farben aus der Menge aller möglichen Farben, was einfachere Verwaltungsmöglichkeiten nahelegt.

Deshalb, und weil bis vor einigen Jahren im Heimcomputerbereich Truecolor-Darstellung noch Luxus war, teilt sich das Spektrum der bei Computergrafiken üblichen Darstellungen zunächst einmal in zwei Bereiche auf: palettenbasierte Darstellungen und Truecolor-Darstellung.

Paletten-Grafiken sind üblich bis zu 256 Farben, da ein Byte Werte von 0-255 annehmen kann, die in diesem Fall für jeden Pixel die Nummer eines Farbpaletteneintrages enthalten, der wiederum

die echten RGB-Werte der Farbe (jeweils mit entweder 4, 6 oder 8 Bit für R,G und B) beinhaltet.

Die Byte-Daten können wiederum als Bitmap (planare oder interleaved planare Darstellung) oder chunky (d.h. als einzelnes Byte am Stück) vorliegen.

Truecolor-Grafiken enthalten bereits direkt für jeden Pixel die entsprechenden RGB-Werte. Rechnet man sich aus, wieviel Speicher es kosten würde, diese ebenfalls über eine Palette anzusprechen, würde man feststellen, daß der Sprung auf den nächstgrößeren Datentyp zum Festhalten der Nummer des Paletteneintrages (Word) den Speicherbedarf schlicht verdoppeln würde. Nähme man beispielsweise ein Wort (0-65535) zur Spezifikation der Farbregisternummer und würde die RGB-Werte ebenfalls in Worten speichern, ergäbe sich genau das Gegenteil der gewünschten Ersparnis.

Nachdem der Sinn der Truecolor-Darstellungen geklärt ist, hier nun die gängigsten Unterarten (auch hier sind übrigens bei 24 Bit-Grafiken teilweise voll- oder semi-planare Darstellungsweisen üblich):

übliche Bezeichnung	R	G	B	Werte	
(DCTV)	4	4	4	0..16	
Highcolor 15 Bit (von 16)	5	5	5	0..32	1 Bit unbenutzt
Highcolor 15 Bit (von 16)	5	5	5	0..32	1 Maskenbit
HighColor 16 Bit (von 16)	5	6	5	0..32/64	
TrueColor 24 Bit (von 32)	8	8	8	0..255	1 Byte unbenutzt
TrueColor 32 Bit (von 32)	8	8	8	0..255	1 Byte Alpha Channel

Dazu ist zu sagen, daß die Reihenfolge von R,G und B von Rechnersystem zu Rechnersystem variieren kann, und daß bei der Verwendung von 24 Bit RGB-Werten zur Palettenbestimmung teilweise zwar die Verwendung von 8:8:8 vorgegeben, in Wirklichkeit jedoch nur 6:6:6 genutzt wird (meist bei veralteten oder LowCost-Karten auf VGA-Chip-Basis).

1.55 008

SVObjects - Dateiformate des PMPro / =====

Es folgt eine Übersicht, welche Grafikformate der PMPro unterstützt. Nicht alle Dateiformate erlauben auch das Schreiben (Konvertieren), die folgende Übersicht gibt Aufschluß darüber, inwieweit die einzelnen Dateiformat-Module auch in der Lage sind, dieses Format nicht nur zu lesen, sondern auch zu schreiben.

Dateiformat	SVObject	Farbtiefe Lesen	Farbtiefe Schreiben

IFF-ILBM	ILBM	bis 8/24 Bit Files	bis 8/24 Bit Files
IFF-ACBM	ACBM	bis 8/24 Bit Files	bis 8/24 Bit Files
IFF-DEEP	DEEP	24/32 Bit Files	24 Bit Files
IFF-YUVN	YUVN	24 Bit Files	24 Bit Files
OS3-DataTypes	(DATATYPES)	alle Bilder	(nicht verfügbar)
PCX upto V3.0	PCX	bis 8/24 Bit Files	bis 8/24 Bit Files
GIF upto 89a	GIF	bis 8 Bit Files	bis 8 Bit Files
BMP (W*nd*ws)	BMP	bis 8/24 Bit Files	bis 8/24 Bit Files
Icon (W*nd*ws)	WinIcon	16 Color Icons	(nicht verfügbar)
FBM (*nix)	FBM	bis 8/24 Bit Files	bis 8/24 Bit Files
PNM (*nix)	PNM	bis 8/24 Bit Files	immer als 24 Bit
C64 (Koala, Doodle)	C64	bis 4 Bit Files	(nicht verfügbar)
IMG (GEM/Ventura)	IMG	bis 8 Bit Files	(nicht verfügbar)
TIFF (V5.0)	TIFF	bis 8/24 Bit Files	bis 8/24 Bit Files
EPS	EPS	(verschiedene)	8/24 Bit EPS
Targa	Targa	bis 8/24 Bit Files	bis 8/24 Bit Files
WPG (W*rdP*rf*ct)	WPG	bis 8 Bit Files	(nicht verfügbar)
SGI	SGI	bis 8/24 Bit Files	24 Bit Files
SunRaster (RAS)	SunRaster	bis 8/24 Bit Files	bis 8/24 Bit Files
Pictor/PCPaint/PIC	Pictor	bis 8 Bit Files	(nicht verfügbar)
MAC (MacPaint)	MAC	bis 1 Bit Files	(nicht verfügbar)
Mac PICT-2 Metafile	PICT	alle (als 24 Bit)	(nicht verfügbar)
JPEG (JFIF)	JPEG	bis 8/24 Bit Files	immer als 24 Bit
PCD	PCD	24 Bit Files	(nicht verfügbar)
QRT/POV	QRT	24 Bit Files	24 Bit Files
PNG - Network GFX	PNG	8/24 Bit Files	8/24 Bit Files
CDR	CDR	Preview Header	(nicht verfügbar)
Deegas (Atari)	Deegas	2/4/8 Bit	(nicht verfügbar)
WMF	MetaView	(verschiedene)	(nicht verfügbbar)
FIG (Amifig)	AmiFIG	(verschiedene)	(nicht verfügbar)
Postscript	GhostScript	8/24Bit	(nicht verfügbar)
CGM (GPlot)	GPlot	(Verschiedene)	(nicht verfügbar)
C-Source	CSource	(nicht verfügbar)	bis 8/24 Bit Files

1.56 009

IFF-ILBM /

Standard-AMIGA-Grafikformat.

Lesen:

- IFF-ILBM uncompressed 1..24 Bit
- IFF-ILBM CmpByteRun1 compressed 1..24 Bit

Schreiben:

- IFF-ILBM uncompressed 1..24 Bit
- IFF-ILBM CmpByteRun1 compressed 1..24 Bit

Lesen/Schreiben von/nach ClipBoard moeglich.

Speicherbedarf (RAM): - unkomprimiert: mittel

Speicherbedarf (Disk): - komprimiert: mittel bis hoch
- unkomprimiert: mittel
Geschwindigkeit: - komprimiert: mittel bis hoch
- mittel

1.57 010

IFF-ACBM /

Standard-Grafikformat für AmigaBASIC.

Lesen:

- IFF-ACBM uncompressed
(kein 24 Bit)

Schreiben:

- IFF-ACBM uncompressed
(kein 24 Bit)

Lesen/Schreiben von/nach ClipBoard moeglich.

Speicherbedarf (RAM): - unkomprimiert: mittel
Speicherbedarf (Disk): - unkomprimiert: mittel
Geschwindigkeit: - mittel

1.58 011

IFF-DEEP /

24 Bit-Format für den Videobereich (Amiga).

Lesen:

- IFF-DEEP 24 Bit RGB 8:8:8, unkomprimiert
- IFF-DEEP 24 Bit RGB 8:8:8, RLE-kodiert
- IFF DEEP 32 Bit

Schreiben:

- IFF-DEEP 24 Bit RGB 8:8:8, unkomprimiert

Lesen/Schreiben von/nach ClipBoard moeglich.

Speicherbedarf (RAM): - mittel bis hoch
Speicherbedarf (Disk): - mittel
Geschwindigkeit: - schnell

1.59 012

IFF-YUVN /

24 Bit-Format für den Videobereich (Amiga).

Lesen:

- IFF-YUVN 24 Bit (Y, 1/4 U, 1/4 V)

Schreiben:

- IFF-YUVN 24 Bit (Y, 1/4 U, 1/4 V)

Lesen/Schreiben von/nach ClipBoard moeglich.

Speicherbedarf (RAM): - mittel bis hoch
Speicherbedarf (Disk: - mittel
Geschwindigkeit: - mittel

1.60 013

DATATYPES /

Grafikformat-Treiber des Amiga OS 3.x

Lesen:

- alle BILD-Datatypes
(mit ANYDATATYPES auch alle anderen Datatypes)

Speicherbedarf (RAM): - unterschiedlich
Speicherbedarf (Disk: - unterschiedlich
Geschwindigkeit: - unterschiedlich

1.61 014

PCX /

Format des PC-Programmes Paintbrush.

Lesen:

2-256 Farben, 24 Bit.

- PCX V2.5 bis 16 Farben
 - PCX V2.8a bis 16 Farben
 - PCX V2.8b bis 16 Graustufen
 - PCX V3.00 bis 256 Farben
 - PCX V2.5 - V3.00 mit 24 Bit-Daten
-

Schreiben:

Abhängig von der Farbtiefe der Quelle wird das folgende geschrieben:

Quellfarben	Version	Typ	Zielfarben
2 .. 16	PCX V2.8a	planar bitmap	16
32 .. 256	PCX V3.00	chunky pixel	256
(24 Bit)	PCX V3.00	RGB planar	(24 Bit)

Bei 2-256 Colors wird immer versucht, die Dateien RLE-kodiert zu schreiben. Fall jedoch die Kompression nicht effektiv ist (Datei komprimiert größer als unkomprimiert), wird davon abgesehen, und die Datei wird unkomprimiert geschrieben.

24 Bit-Daten werden derzeit immer unkomprimiert abgespeichert.

Speicherbedarf (RAM): - unkomprimiert: mittel bis hoch
 - komprimiert: mittel bis hoch
 Speicherbedarf (Disk): - unkomprimiert: mittel bis hoch
 - komprimiert: mittel bis hoch
 Geschwindigkeit: - mittel

1.62 015

GIF /

Ehemaliges Standard-Grafikformat von Compuserve; abgelöst durch PNG.

Lesen:

- GIF 87a
- GIF 89a

Schreiben:

- GIF 87a
- GIF 89a

Quellfarben	Version	Typ	Zielfarben
2 .. 256	GIF 87/89a	chunky pixel	2 .. 256

Speicherbedarf (RAM): - mittel
 Speicherbedarf (Disk): - niedrig bis mittel
 Geschwindigkeit: - mittel bis langsam

1.63 016

BMP /

Standard-Windows-Grafikformat.

Lesen:

- unkodiert in 1, 4, 8 or 24 Bit Farbtiefe
- RLE-kodiert in 8 Bit Farbtiefe

Schreiben:

Quellfarben	Version	Typ	Zielfarben
2	BMP V3.00	packed chk. pix.	2
4 .. 16	BMP V3.00	packed chk. pix.	16
32 .. 256	BMP V3.00	chunky pixel	256
(24 Bit)	BMP V3.00	RGB pixel	(24 Bit)

Speicherbedarf (RAM): - unkomprimiert: mittel
 - komprimiert: mittel bis hoch
 Speicherbedarf (Disk): - unkomprimiert: mittel
 - komprimiert: mittel bis hoch
 Geschwindigkeit: - schnell bis mittel

1.64 017

WinIcon /

 Standard-Windows-Iconformat.

Lesen:

- WinIcons mit genau 16 Farben

Speicherbedarf (RAM): - niedrig
 Speicherbedarf (Disk): - niedrig
 Geschwindigkeit: - schnell

1.65 018

FBM /

 Grafikformat aus dem Unixbereich.

Lesen:

FBM 8 Bit, 1 Bitplane	FBM 8 Bit, 3 Planes
2..256 Colors; 256 Graustufen	24 Bit

Schreiben:

FBM 8 Bit, 1 Bitplane	FBM 8 Bit, 3 Planes
2..256 Colors; 256 Graustufen	24 Bit

Es werden immer 8 Bit geschrieben, auch bei Farbtiefen von 2..128.

Speicherbedarf (RAM): - niedrig
Speicherbedarf (Disk): - hoch
Geschwindigkeit: - schnell

1.66 019

PNM /

Grafikformat aus dem Unixbereich.

Lesen:

Alle binären Varianten (nicht-ASCII) des PNM-Formates werden gelesen, (P4/P5/P6), nicht-binäre (ASCII) Varianten werden nicht unterstützt (P1/P2/P3).

PBM (P4)	PGM (P5)	PPM (P6)
Schwarz-Weiss	256 Graustufen	24 Bit TrueColor

Schreiben:

Derzeit werden alle Eingabedaten, egal in welcher Farbtiefe, als 24 Bit PPM-Daten (P6) gespeichert.

Speicherbedarf (RAM): - mittel
Speicherbedarf (Disk): - hoch
Geschwindigkeit: - schnell

1.67 020

C64 /

Verschiedene C64-Standardformate.

Lesen:

Format	Größe	Farben	Umrechnung nach
Doodle	320x200	2/16	320x200
Koala	160x200	4/16	320x200

Speicherbedarf (RAM): - niedrig
Speicherbedarf (Disk): - niedrig
Geschwindigkeit: - schnell

1.68 021

IMG /

Standard-Grafikformat der Benutzeroberfläche GEM.

Lesen:

- IMG, 2..256 Graustufen

Speicherbedarf (RAM): - mittel

Speicherbedarf (Disk): - mittel

Geschwindigkeit: - mittel

1.69 022

TIFF /

Grafikstandard für den Druck- und Reprobereich (Drucker, Scanner, etc.)

Lesen:

Kompression	Code	Bytes	Ebenen	Max. Tiefe	Interne Darst.
None	1	1	(system)	1*(System)	BITPLANE
None	1	8	1,3	8 / 24	ONEPLANE
Mac PackBits	32773	1	(system)	1*(System)	BITPLANE
Mac PackBits	32773	4	1	4	ONEPLANE
Mac PackBits	32773	8	1	8	ONEPLANE
LZW	5	8	1,3	8 / 24	ONEPLANE

Schreiben:

Tiefe geschrieben als

bis 256 Farben Motorola (MM), unkomprimiert, 8, 1, ONEPLANE
(24 Bit) Motorola (MM), unkomprimiert, 8, 3, ONEPLANE

Speicherbedarf (RAM): - unkomprimiert: unterschiedlich

- komprimiert: dito

Speicherbedarf (Disk): - unkomprimiert: dito

- komprimiert: dito

Geschwindigkeit: - unterschiedlich

1.70 023

EPS /

Containerformat für den Druck- und Reprobereich (Drucker, Scanner, etc.)

Lesen:

Abhängig von den jeweils enthaltenen Previews/Thumbnails

(meistens im TIFF-Format)

Speicherbedarf (RAM): - unterschiedlich
 Speicherbedarf (Disk: - dito
 Geschwindigkeit: - dito

1.71 024

Targa /

Proprietärer Grafikstandard für 24 Bit-Daten (auch 8 und 32 Bit).

Lesen:

Farben	Teife	Organisation	RLE-Kompression
1	1	planar monochrom	wird unterstützt
256	8	chunky pixel (Farben/grau)	dito
(24 Bit)		BGR-Pixel	dito

Schreiben:

Quellfarben	Version	Typ	Zielfarben
2 .. 256	unkomprimiert	chunky pixel	256
(24 Bit)	unkomprimiert	BGR	(24 Bit)

Speicherbedarf (RAM): - unkomprimiert: mittel
 - komprimiert: mittel
 Speicherbedarf (Disk: - unkomprimiert: dito
 - komprimiert: dito
 Geschwindigkeit: - schnell

1.72 025

WPG /

WordPerfect-Grafikformat.

Lesen:

- WPG BitMap (Graustufen) mit 1, 2, 4 oder 8 Bit Farbtiefe
- WPG BitMap (Palette) mit 1, 2, 4 oder 8 Bit Farbtiefe

Speicherbedarf (RAM): - mittel
 Speicherbedarf (Disk: - dito
 Geschwindigkeit: - mittel

1.73 026

SGI /

Grafikformat der SGI-Workstations.

Lesen:

Anzahl Farben	Organisation	Kompression
256 Farben	(8 Bit, chunky pixel)	unkomprimiert, RLE
24 Bit	(24 Bit, R-G-B)	unkomprimiert, RLE

Schreiben:

Quellfarben	Kompression	Typ	Zielfarben
(24 Bit)	unkomprimiert	24 Bit RGB	(24 Bit)

Speicherbedarf (RAM): - mittel
 Speicherbedarf (Disk): - dito
 Geschwindigkeit: - schnell

1.74 027

SunRaster /

Grafikformat der SUN-Workstations.

Lesen:

Anzahl Farben	Organisation	Kompression
2 Farben	(1 Bit, planar)	unkomprimiert
256 Farben	(8 Bit, chunky pixel)	unkomprimiert
24 Bit	(24 Bit, R-G-B)	unkomprimiert

Schreiben:

Quellfarben	Kompression	Typ	Zielfarben
2..256	unkomprimiert	Chunky Pixel	256
(24 Bit)	unkomprimiert	24 Bit RGB	(24 Bit)

Speicherbedarf (RAM): - mittel
 Speicherbedarf (Disk): - dito
 Geschwindigkeit: - schnell

1.75 028

Pictor /

Grafikformat von PC Paint.

Lesen:

- Dateien mit 1, 4, oder 8 Bit Farbtiefe
(monochrom oder mit EGA- oder VGA-Palette).

Speicherbedarf (RAM): - mittel
Speicherbedarf (Disk): - mittel
Geschwindigkeit: - mittel

1.76 029

MAC /

Grafikformat von MacPaint (MacIntosh).

Lesen:

- MAC Schwarz-Weiss 576x720

Speicherbedarf (RAM): - niedrig
Speicherbedarf (Disk): - niedrig
Geschwindigkeit: - schnell

1.77 030

Mac PICT-2 (PICT, PCT) /

Grafikformat von QuickDraw (MacIntosh) und anderen.

Lesen:

- Mac PICT-2 mit 1, 2, 4, 8 oder 24 Bit Farbtiefe,
jedoch immer Ausgabe in 24 Bit

Speicherbedarf (RAM): - niedrig bis mittel
Speicherbedarf (Disk): - niedrig bis mittel
Geschwindigkeit: - schnell

1.78 031

JPEG /

Standard-Grafikformat für verlustbehaftete 24 Bit-Grafikdaten-
kompression (IJG-JFIF). Auch progressive JPEG's werden unterstützt-

Lesen:

- JPEG (IJG-JFIF), mit Ausgabe in 256 Farben oder 24 Bit
-

Schreiben:

- JPEG (IJG-JFIF), von 256 Farben oder 24 Bit (auch Progressiv)

Speicherbedarf (RAM): - niedrig (virtueller Speicher)

Speicherbedarf (Disk: - niedrig bis hoch (variable Kompression)

Geschwindigkeit: - langsam

1.79 032

PCD /

Format der Bilder auf den Kodak-Photo-CDs.

Lesen:

- | | | |
|-----------|---------|---------|
| - BASE/16 | BASE/4 | BASE |
| 192x128 | 384x256 | 768x512 |

Speicherbedarf (RAM): - mittel

Speicherbedarf (Disk: - hoch

Geschwindigkeit: - mittel

1.80 033

QRT /

Raytracer-Format (Unix).

Lesen:

- QRT Dump 24 Bit

Schreiben:

- QRT Dump 24 Bit

Speicherbedarf (RAM): - mittel

Speicherbedarf (Disk: - hoch

Geschwindigkeit: - schnell

1.81 t01

PNG /

PNG - Portable Network Graphics - ist ein gut komprimierendes Grafikformat, welches GIF abloesen soll.

Lesen:

- 8 Bit Files
- 16/24/32 Bit Files als 24 BIT

Schreiben:

- 8 bit und 24 Bit Files

1.82 t02

CDR /

Auf PC's verbreitetes Vektorformat des Programmes CorelDraw (r).

Lesen:

- CDR Preview-Headers, welche Bestandteil des CDR-Formates sind.

Speicherbedarf : niedrig
Geschwindigkeit: hoch

1.83 t03

Deegas /

Auf dem altbekannten Atari-Computer verbreitetes Grafikformat

Lesen:

- unkomprimiertes Degas PI1 320x200: 16 Farben
- unkomprimiertes Degas PI2 640x200: 4 Farben
- unkomprimiertes Degas PI3 640x400: 2 Farben

1.84 t04

WMF /

MetaView (WMF)

Auf PC's verbreitetes Vektorformat (Windows Meta File). Dieses Modul benötigt das Programm MetaView (aminet/gfx/conv(MetaView.lha). Weitere Informationen finden Sie im Kapitel Vektorgrafikunterstützung im PMPro.

1.85 t05

FIG (AmiFig) /

Unter Unix verbreitetes Vektorformat. Dieses Modul benötigt das Programm Ghostscript 3.53+ und Amifig (aminet/gfx/edit/amifig.LHA). Weitere Informationen finden Sie im Kapitel Vektorgrafikunterstützung im PMPro.

1.86 t06

Postscript (Ghostscript) /

Dieses Modul ist in der Lage, mit Hilfe des PD-Programmes Ghostscript Postscript- und PDF-Grafikdateien anzuzeigen und in Bitmapformate zu konvertieren. Weitere Informationen finden Sie im Kapitel Vektorgrafikunterstützung im PMPro.

HINWEIS:

Die Vektorgrafikunterstützung des PMPro 4 (Postscript, EPS, FIG und CGM) interpretiert die sog. Postscript-Files mit Hilfe von Ghostscript, so daß diese direkt angezeigt, gedruckt und natürlich auch in Bitmapformate konvertiert werden können (siehe hierzu auch das Kapitel Vektorgrafikunterstützung im PMPro). Hierfür wird jedoch ein funktionsfähig installiertes Ghostscript benötigt. Für Probleme in Zusammenhang mit dem Programm Ghostscript können wir leider keinen Support bieten, da wir auf Weiterentwicklungen und Bugfixes keinen Einfluß haben.

1.87 t07

CGM (GPlot) /

Auf PC's verarbeitetes Vektorgrafikformat. Dieses Modul benötigt das Programm Ghostscript 3.53+ und Gplot (aminet/gfx/conv/gplot.LHA). Weitere Informationen finden Sie im Kapitel Vektorgrafikunterstützung im PMPro.

1.88 t08

C-Source /

Dieses Speichermodul bietet die Möglichkeit, Grafiken als C-Sourcecode abzuspeichern.

1.89 tas.hlp

Tastatursteuerung

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

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

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

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

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

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

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

der F-Keys im einzelnen:

F1 : USER POP-UP
F2 : ZEIGEN
F3 : ENTFERNEN
F4 : LÖSCHEN
F5 : UMBENENNEN
F6 : MARKIEREN
F7 : BEARBEITEN
F8 : KONVERTIEREN
F9 : INFORMATION
F10: DRUCKEN

Funktionen der Pull-Down-Menüs:

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

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

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

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

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

1.90 tip.hlp

HINWEISE, TIPS und TECHNISCHE PROGRAMMINFORMATIONEN

TIPS:

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

Um auch bei sehr großen Katalogen eine schnelle Zugriffszeit zu erhalten, sollte jedoch folgendes beachtet werden:
 - Erhöhen die den Cache-Speicher ihrer Datenpartition auf ca. 200 kB (dies entspricht ca. 400 Buffers bei einer Blockgröße von 512 Bytes). Lesen Sie hierzu im Amiga-DOS Handbuch die Beschreibung zum Befehl addbuffers nach.
 - Eine gewaltige Geschwindigkeitssteigerung vor allem bei großen Katalogen mit 1000, 2000 oder gar 5000 Einträgen erreichen sie, indem Sie die Blockgröße Ihrer Festplatte auf 2048 bzw. 4096
-

Bytes erhöhen. Dies ist mit dem Systemprogramm HDTOOLBOX beim Partitionieren der Festplatte möglich. Danach muß jedoch die Partition neu formatiert werden. Dies ist jedoch bei der Betriebssystemversion 3.1 nicht mit allen Festplattencontrollern möglich, da noch einige kleine Fehler im Amiga Filesystem vorhanden sind. Eine überarbeitete Version des Filesystems befindet sich jedoch zur Drucklegung des Handbuches schon in Entwicklung und wird gegen Ende 1996 verfügbar sein.

HINWEISE:

- * Falls sie das Programm mehrmals starten, achten sie darauf, daß sie nicht auf die gleichen Katalogdateien zugreifen. Dies kann Kollisionen, im schlimmsten Fall sogar Programmabstürze bewirken.
- * Beim Katalogisieren von Grafiken wird der hierfür benötigte FAST-Memory als zusammenhängender Block im Hauptspeicher benötigt. Sollte der Hauptspeicher zu stark fragmentiert sein, kann es vorkommen, daß zwar insgesamt genug Speicher vorhanden ist, dieser aber nicht mehr als zusammenhängender Block vorliegt (-->PROGRAMM/INFORMATION). In solchen Fällen ist evtl. ein Neustart des Systems notwendig. Meistens hilft es jedoch auch, das Programm zu verlassen, einige Sekunden zu warten und danach das Programm wieder neu zu starten.

TECHNISCHE PROGRAMMINFORMATIONEN

Aufbau der Katalogdateien:

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

- name.CAT : Diese Datei enthält globale Kataloginformationen wie z.B Anzahl der Einträge, Typ etc..
- name.INDEX : Die Datei enthält sämtlich Informationen (Größe, Speicherpfad, Bildschirmmodus, Stichworte etc.) zu jeder katalogisierten Grafik.
- name.IMAGE : Diese Datei enthält die Thumbnails zu jeder erfaßten Grafik.

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

Speicherbedarf der Katalogdateien:

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

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

Beispiel:

Für einen Katalog mit 400 Einträgen (120x96 grau) würden also ca. 2.4 MB Plattenplatz benötigt. Für eine ganze CD-ROM mit 2000 Grafiken (120x96 grau) wären es schon 12 MB. Ein Farbkatalog würde den benötigten Speicherbedarf verdoppeln.

Benötigter Hauptspeicher:

Um einen reibungslosen Programmablauf zu gewährleisten, sollten vor Programmstart mind. 1.4 MB FAST-RAM sowie ca. 260 kB CHIP-RAM (bei Grafikkarten evtl. FAST- statt CHIP-Memory) zur Verfügung stehen. Wird mit Farbkatalogen gearbeitet, erhöht sich der benötigte CHIP-Memory auf ca. 520 kB. Das Anzeigen und Katalogisieren besonders großer Grafiken, sowie das Starten externer Programme benötigt entsprechend zusätzlichen Speicher (eine Grafik mit 1024x768 Pixel und 256 Farben benötigt zum Beispiel ca. 750 kB Speicher, der vor allem auch als ein Stück vorliegen muß). Die Funktion Programm/Information gibt Aufschluß über den momentan freien Hauptspeicher. Außerdem können sie das Tool MEM-Meter auf dem PMPro-Screen öffnen, (über das AREXX-Pulldown) um eine ständige visuelle Kontrolle über den freien Hauptspeicher zu bekommen.

Falls sie vorhaben, 24BIT-Grafiken zu bearbeiten, ist es ratsam, über 8MB (oder mehr) FAST-Memory zu verfügen. Dies liegt jedoch an der Natur der 24BIT-Grafiken, und nicht am PMPro.

Hinweis:

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

Grafikkarten reduzieren eventuell den benötigten CHIP-Memory, erhöhen aber dafür den benötigten FAST-Memory Bedarf.

Programmbeschränkungen:

- * Der Katalogname ist auf 20 Zeichen, die optionale Katalogbeschreibung ist auf 40 Zeichen beschränkt.
 - * Die beiden Stichworte sind je auf 20 Zeichen begrenzt, die Bildbeschreibung ist auf 40 Zeichen begrenzt.
-

- * Der Katalogname muß den Dateinamenskonventionen des Amiga-Dos genügen (darf z.B. kein "/" oder ":" enthalten).
- * Die Anzahl der Einträge pro Katalog ist auf 999 beschränkt (aus Gründen der Übersichtlichkeit und Zugriffsgeschwindigkeit auf die einzelnen Datensätze).
- * Damit eine Grafik katalogisiert werden kann, darf der Speicherpfad nicht länger als 100 Zeichen sein.
- * Während des Programmlaufes führt das Programm keine Schreibaktivitäten mehr durch, wenn dadurch der freie Speicherplatz im Programmverzeichnis bzw. im Datenpfad auf unter 300kB sinkt. Achten Sie darauf, daß mind. ca. 1-2 MB freier Plattenspeicher im Programmverzeichnis sowie im Datenpfad immer vorhanden sind.
- * Die Größe der zu katalogisierenden Grafiken ist nur durch den vorhandenen freien Hauptspeicher begrenzt.

1.91 gra.hlp

HINWEISE FÜR GRAFIKKARTEN

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

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

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

- Um Grafiken beim Anzeigen auf ihrer Grafikkarte darstellen zu können, benutzen sie evtl. die Bildanzeigeprogramme, die ihrer Grafikkarte beiliegen. Im Picture Manager haben sie die Möglichkeit, Grafiken auch mit Hilfe externer Bildanzeiger (sog. Viewer) darstellen zu lassen (siehe Funktion Programm/Display/Bildanzeiger). Natürlich können sie auch das ihrer Grafikkarte entsprechende Bildanzeigemodul verwenden (siehe Kapitel PROGRAMM/DISPLAY).

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

Bildschirmname	Funktion	Umleiten		
		Picasso	Retina	Spektrum
PMPro.1 (2,3..)	Hauptscreen	nein	autom.	nein
Please Wait...	Grafik zeigen	möglich	autom.	nein
PM2	Grafik drucken	ja	(1)	nein
PM5	Hintergrund bei Diashow	möglich	autom.	nein
PM6	Katalog drucken	ja	(1)	nein
PMPro	Infobildschirm beim Katalogisieren	nein	autom.	nein
VT	Abspielen von Animationen	nein	autom.	nein

Hinweise:

* PICASSO:

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

* RETINA:

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

* SPEKTRUM

Auf der Spektrum sollte kein Bildschirm umgeleitet werden !!!

1.92 pcd.hlp

Unterstützung der Kodak Photo CD

PMPro unterstützt auch sog. PCD-Grafiken. Dieses Grafikformat findet man ausschließlich auf Photo CD's. Außerdem ist der PMPro auch in der Lage, sogenannte Portfolio Photo-CD's zu lesen.

Mit Hilfe der beiliegenden Programme PhotoView und MultiConvert haben sie außerdem die Möglichkeit, PCD-Grafiken auch ohne Starten des PMPro anzuzeigen oder z.B. nach IFF zu konvertieren. Das Konvertieren kann natürlich auch direkt vom PMPro aus sehr komfortabel durchgeführt werden (siehe Kapitel Markierte/Konvertieren bzw. Gescuchte/Konvertieren).

Konfiguration:

Bevor sie Grafiken einer Photo-CD erfassen können, geben sie bitte im Menü Einstellungen die Laufwerkskennung ihres CD-Rom Laufwerkes ein (cd0:, cd1: u.s.w). Außerdem stellen sie dort noch ein, in welcher Größe die Grafiken angezeigt werden sollen.

Katalogisieren:

Zum Erfassen (Katalogisieren) von Grafiken der Photo CD stehen im Picture Manager professional zwei Möglichkeiten zur Verfügung:

- 1.) Mit Hilfe der Funktion Erweitern/Kontaktabzug, wird der Inhalt der auf der CD befindlichen Kontaktabzugsdatei analysiert, und die darin enthaltenen Kleingrafiken katalogisiert. Hierfür wird die Größe 96 x 64 Pixel verwendet. Ein Nachskalieren auf die Thumbnailgrößen des PMPro wird hier nicht durchgeführt. Dies erfolgt nur bei der zweiten (langsameren) Möglichkeit zum Erfassen von PCD-Grafiken.
- 2.) Mit Hilfe der Funktion Erweitern/Verzeichnisse (natürlich auch einzelne Files) können die PCD-Grafiken der Photo-CD auf die gleiche Weise wie IFF und andere Grafikformate erfasst und katalogisiert werden. Die PCD-Grafiken einer Photo-CD befinden sich im Verzeichnis /PHOTO_CD/IMAGES der Photo-CD.

Sollten Probleme mit Kontaktabzugsdateien auftreten, verwenden sie bitte die zweite Möglichkeit zum Katalogisieren von PCD-Grafiken.

Einschränkungen und Hinweise:

Der Picture Manager unterstützt beim Anzeigen nur die Auflösungen bis zur Größe 764 x 512 Pixel. Zur Darstellung am Bildschirm und zur Ausgabe auf einem Drucker reicht diese Auflösung vollkommen aus. Die höheren Auflösungen erfordern sehr große Hauptspeichermengen (bis hin zu über 20 MB Fast-Memory) und einen extrem schnellen Prozessor. Auch die Anzeige höherer Auflösungen ist auf Amigas kaum möglich, da hierfür mehr als 2 MB Grafikspeicher (CHIP-Memory) benötigt würde. Eventuell ist jedoch geplant, in späteren Versionen des PMPro auch höhere Auflösungen zu unterstützen.

1.93 vec.hlp

Vektorgrafikunterstützung im PMPro

=====

Wichtige Hinweise

=====

Der PMPro4 unterstützt durch die SuperView-Library auch einige exotische Vektorgrafikformate (FIG, CGM), deren Einlesen – ebenso wie die Verarbeitung von Postscript-Dateien – das Vorhandensein des frei erhältlichen "Ghostscript"-Paketes voraussetzt. Das Lesen von WMF-Grafiken benötigt kein Ghostscript. Hierfür benötigen Sie nur das Programm MetaView (Aminet/gfx/conv/MetaView.lha)

Bei der Verwendung von Ghostscript für die Postscript-Unterstützung sind allerdings einige Dinge zu beachten:

- Sie müssen sich Ghostscript V3.53 oder V4.0 aus einer Freeware-Quelle besorgen (z.B. Aminet)
- Ghostscript muß korrekt installiert worden sein: Verwenden Sie, falls Ihnen eine eigenhändige Installation zu kompliziert erscheint, das dem PMPro beigefügte Installer-Script, das speziell an die Aminet-CD-Dateistruktur angepaßt wurde
- achten Sie darauf, daß Sie die richtige Ghostscript-Version installiert haben
- als 68040/060-Besitzer müssen Sie unter Umständen einen speziellen, dem Ghostscript-Paket beigefügten, Patch für die MathIEEE-Libraries namens "SetMathPatch" installieren (alternativ eine aktuelle SetPatch-Version größer V43.4 von Amiga Technologies)
- es macht ebenfalls Sinn, in 68040/060-Systemen die Standard-Mathematik-Bibliotheken durch bessere, optimierte Versionen zu ersetzen. Es empfiehlt sich hierfür das "FMath"-Paket aus dem Aminet (V40.6 aus Aminet:util/libs/FMath406.LHA).
- Ghostscript benötigt zum Funktionieren eine stattliche Anzahl von Schriftdateien (Font-Dateien für fontmap-Einträge), ohne die es für Nicht-Grafik-Postscriptdateien nur schlecht verwendbar ist. Auf diversen GNU-CD-ROMs, FTP-Servern oder im Aminet dürften Sie fündig werden. Kopieren Sie zusätzliche Font-Dateien einfach in die "fonts"-Schublade im Ghostscript-Verzeichnis.
- Ghostscript 3.53 scheint einen Bug zu besitzen, der verhindert, daß vorhandene Font-Dateien korrekt lokalisiert, zugeordnet und verwendet werden können. Dies bedeutet, daß Sie mit Ghostscript 3.53 höchstwahrscheinlich keine CGM-Dateien (GPlot.svobject) werden einlesen können, da GPlot (Version 4.3b2) stets explizit einen Font namens "Times-Roman" vorgibt. Dieser wird zwar nicht benötigt, aber das Nicht-Vorhandensein bzw. Nicht-Finden dieses Fonts verhindert u.U. das Einlesen der intern stets nach Postscript konvertierten CGM-Grafiken.
- verwenden Sie für einen ersten Test nach der Ghostscript-Installation die Dateien "tiger.ps" und "chess.ps" aus der "Examples"-Schublade im Ghostscript-Verzeichnis. "Tiger.ps" sollte sich immer laden lassen, wenn alles korrekt installiert wurde. "Chess.ps" setzt darüberhinaus die korrekte Installation von Zusatzfonts (Times-Roman, etc.) voraus.
- Aktivieren Sie die Unterstützung von PS, FIG und CGM-Grafiken mittels Ghostscript nur, wenn Ghostscript auf Ihrem System fehlerfrei funktioniert.

Konfiguration

=====

Im Menü Einstellungen / Vektorgrafiken Können

Sie alle nötigen Einstellungen für die Vektorformate PS, EPS, CGM, WMF FIG vornehmen können.

Postscript Optionen

-
- Ghostscript: Hier ist das Programm Ghostscript auszuwählen
 - Farbtiefe: Stellen Sie hier ein, in welcher Farbtiefe die eingeladenen Postscriptfiles vorliegen sollen. 8 Bit ist für fast alle Fälle völlig ausreichend.
 - Auflösung: Mit welcher Auflösung (dpi - Dots per Inch) sollen die Files gelesen werden. Der voreingestellte Wert von 72 dpi entspricht üblicherweise der Bildschirmauflösung und sollte normalerweise nicht zu stark erhöht werden.
 - Aktivieren: Soll dieses Modul aktiviert werden (siehe Hinweis!)?

Amifig / GPlot / EPS / WMF

- GPlot wählen: Wählen Sie mit dieser Funktion das Programm Gplot.
- Aktivieren: Soll das GPlot Modul aktiviert werden (siehe Hinweis!).
- fig2dev wählen: Wählen Sie mit dieser Funktion das Programm fig2dev aus, welches Bestandteil des Amifig-Paketes ist.
- Aktivieren: Soll das Amifig-Modul aktiviert werden (siehe Hinweis!)?
- EPS laden: Mit dieser Funktion können Sie einstellen, ob beim Laden einer EPS-Grafik der Preview-Header genommen, oder diese mit Hilfe von Ghostscript interpretiert werden soll.
- EPS speichern: hier stellen Sie die Auflösung (in dpi - Dots / Inch) ein, welche beim Speichern von Grafiken im EPS-Format verwendet werden soll. Das Speichern von Grafiken im EPS-Format benötigt kein Ghostscript und ist deshalb immer verfügbar, auch falls Ghostscript auf Ihrem System nicht vorhanden ist.
- MetaView wählen: Wählen Sie hiermit das ausführbare Programm MetaView aus.
- Aktivieren: Soll dieses Modul aktiv sein?

Hinweis:

=====

Aktivieren Sie die Unterstützung von PS, EPS, FIG und CGM-Grafiken mittels Ghostscript nur, wenn Ghostscript auf Ihrem System fehlerfrei funktioniert und Sie wirklich solche auf dem Amiga kaum verbreiteten Grafiken verwenden möchten. Ansonsten lassen Sie diese Module bitte immer inaktiv! Für jeden normalen Amiga-Anwender dürften diese Formate uninteressant sein.

Ghostscript wird nicht für das WMF-Format benötigt. Hierfür benötigen Sie nur das Programm MetaView (aminet/gfx/conv)

1.94 arc.hlp

LHA- und LZX-Archive im PMPro

=====

Auf vielen CD-Rom Serien finden LHA-Archive immer mehr und mehr Verbreitung. Besonders die Aminet-Reihe beinhaltet oft tausende solcher Archive, wobei jedes einzelne Archiv selbst wieder eine Vielzahl von Dateien enthält. Als Anwender hat man dabei kaum eine Chance, die darin

befindlichen Grafiken zu extrahieren. Grafiken findet man z.B. bei der Aminet Reihe nicht nur den entsprechenden /PIX-Verzeichnissen, sondern auch viele Programme bzw. Demoverversionen beinhalten in ihren Archiven selbst diverse Grafiken, die man als normaler Anwender nie zu Gesicht bekommt (es sei denn, man setzt sich Tage oder Wochen vor seinen Rechner, und entpackt jedes einzelne Archiv und durchsucht es nach Grafiken).

Der PMPro bietet Ihnen die einzigartige Möglichkeit, auch Grafiken die in LHA- bzw. LZX-Archiven gespeichert sind, zu erfassen. Auch das Anzeigen, Drucken, Konvertieren etc. solcher in Archiven gepackten Grafiken wird automatisch vom PMPro übernommen. Sie brauchen sich dabei um nichts mehr zu kümmern; alle diese Grafiken werden – für Sie als Anwender – wie normale Grafiken behandelt, so daß fast alle Funktionen, die auf normale Grafiken anwendbar sind, auch für solche gepackten Grafiken möglich sind.

In umgekehrter Richtung beinhaltet der PMPro4 nun auch Funktionen, um eine Reihe markierter / gefundener Grafiken selbst in ein LHA-Archiv zu packen bzw. an ein existierendes Archiv anzuhängen (Funktion gesuchte / markierte – in Archiv packen).

Sie haben somit recht komfortabel die Möglichkeit, ganze Grafikbestände auf Ihrer Festplatte in ein solches Archiv zu packen um damit oft sehr viel Festplattenspeicher einzusparen, oder die Anzahl der Dateien drastisch zu reduzieren, was Ihnen viele Disktools (DiskSalv, Undelete, Defragmentierungsprogramme etc.) danken werden.

Doch nun einige Hinweise und Informationen zur LHA- / LZX-Unterstützung im PMPro:

- Beim Erweitern des Kataloges werden auf Wunsch alle LHA/LZX-Archive auf Grafiken hin untersucht. Sollten Grafiken darin enthalten sein, so werden diese automatisch katalogisiert. Dies kann natürlich vor allem wenn man eine ganze CD-Rom mit tausenden LHA-Archiven (z.B. Aminet-Reihe) untersuchen möchte viel Zeit in Anspruch nehmen, da natürlich jedes einzelne Archiv erst entpackt werden muß. In diesem Zusammenhang möchten wir Sie auf unsere neue CD-Rom Reihe: PMPro - KatalogCD's hinweisen. Diese Reihe wird alle 3-4 Monate um eine CD erweitert und enthält jeweils die Kataloge (ca. 25000 bis 30000 Thumbnails pro CD) aller Grafiken ausgewählter CD-Roms des Amiga-Sektors (AmigaCD, APlusCD, APlus-ExtraCD, Aminet Reihe, Amiga Tools, Meating Peals u.v.m.). Durch den Kauf einer solchen CD ersparen sie sich zu einen viel Zeit bei der Katalogerstellung sowie wertvollen Festplattenspeicherplatz; die Kataloge liegen auf CD-Rom und werden nur bei Bedarf auf Festplatte kopiert bzw. Können direkt von der CD-Rom aus geladen.
- Auch nach dem Erfassen solcher in Archivform gepackter Grafiken werden diese wie normale Grafiken behandelt. Das bedeutet für Sie als Anwender, daß fast sämtliche Funktionen, die auf eine Grafik anwendbar sind auch bei Grafiken in Archivform funktionieren. So können Sie auf Mausklick diese Grafiken anzeigen, drucken, konvertieren, bearbeiten und umkopieren. Natürlich können solche Grafiken auch direkt an andere Programme übergeben werden (User PopUp). Das Entpacken der Grafiken übernimmt der PMPro selbstständig für Sie, so daß Sie sich darum keinerlei Gedanken machen müssen.
- Damit Sie auch sofort sehen, ob eine Grafik nun Bestandteil eines solchen Archives ist, wird beim Erfassen solch einer Grafik in der Bildbeschreibung automatisch der Typ und der Name der entsprechenden

Archivs übernommen. Mit den leistungsstarken Such- und Sortierfunktionen des PMPro können sie dann nach solchen Grafiken gezielt suchen. Außerdem ist im Informationsfenster eine zusätzliche Funktion enthalten (Button Archive: INFO und QUICK), die Ihnen den kompletten Archivinhalt anzeigen kann; natürlich kann dieser danach auch auf einem Drucker ausgegeben werden.

- Auf einige kleine Einschränkungen von Grafiken die Bestandteil eines Archives sind, muß dennoch hingewiesen werden:
 - Das Löschen / Umbenennen solcher Grafiken ist nicht möglich.
 - Die Funktion Katalog - Prüfen kann nicht feststellen, ob eine Grafik noch im Archiv vorhanden ist. Das gleiche gilt auch für die Funktion Katalog - Aktualisieren.
 - Beim Umkopieren / Konvertieren ganzer Grafikbestände werden die Originalarchive nicht gelöscht, auch falls die Grafik Bestandteil eines solchen Archives ist (es würden sonst eventuell noch andere Grafiken verlorengehen, die noch in diesem Archiv enthalten sind).
 - Die Funktion DIASHOW überspringt (aus Gründen der Wartezeit beim Entpacken) solche Grafiken.

Hinweis: Der gebräuchliche LHA-Packer wird mit dem PMPro mitgeliefert und auch automatisch installiert. Sollten Sie die nicht so stark verbreiteten LZX-Archive durchsuchen wollen, müssen sie sich den Packer in das C:-Verzeichnis Ihrer Workbench Partition kopieren. Zu finden ist der Packer auf fast jeder AminetCD, im Aminet selbst sowie auf einigen CD-Roms des AmigaPlus bzw.