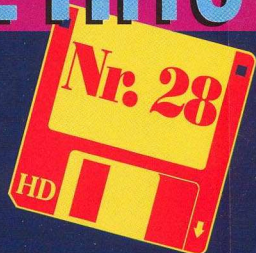




SHAREBERT'S SOFTWARE HITS

SYBEX

NeoPaint & NeoShow



NeoPaint 2.2

Grafikprogramm
für DOS

120 ClipArts

12 Fonts

256 Farben

NeoShow Pro

Slideshows und
Präsentationen

2,4 MB

Software!



SYBEX

Neue Version mit DeskJet-Color-Support,
Farbverläufen etc.!

Daniel
Sillescu

ShareBert präsentiert:
NeoPaint & NeoShow

Daniel Sillescu



DÜSSELDORF · SAN FRANCISCO · PARIS · SOEST (NL)

Bitte beachten Sie, daß es sich bei den mitgelieferten Programmen um Shareware handelt. Trotz sorgfältiger Kontrolle der auf der Diskette enthaltenen Programme sind Fehler nie gänzlich auszuschließen. Sie erhalten jedoch die Möglichkeit der direkten Unterstützung durch den Software-Autor. Die Adresse finden Sie im jeweiligen Sharewareprogramm.

Fast alle Software- und Hardware-Bezeichnungen, die in diesem Buch erwähnt werden, sind gleichzeitig auch eingetragene Warenzeichen und sollten als solche betrachtet werden. Der Verlag folgt bei den Produktbezeichnungen im wesentlichen den Schreibweisen der Hersteller.

Der Verlag hat alle Sorgfalt walten lassen, um vollständige und akkurate Informationen in diesem Buch bzw. Programm und anderen evtl. beiliegenden Informationsträgern zu publizieren. SYBEX-Verlag GmbH, Düsseldorf, übernimmt weder Garantie noch die juristische Verantwortung oder irgendeine Haftung für die Nutzung dieser Informationen, für deren Wirtschaftlichkeit oder fehlerfreie Funktion für einen bestimmten Zweck. Ferner kann der Verlag für Schäden, die auf eine Fehlfunktion von Programmen, Schaltplänen o.ä. zurückzuführen sind, nicht haftbar gemacht werden, auch nicht für die Verletzung von Patent- und anderen Rechten Dritter, die daraus resultiert.

Projektmanagement/Lektorat: Jens Grabig

Redaktion: Claudia Haas

Satz: Hüseyin Ceylan

Farbproduktionen: TYPE & IMAGE GmbH, Düsseldorf

Umschlaggestaltung: TYPE & IMAGE GmbH, Düsseldorf

Belichtung, Druck und buchbinderische Verarbeitung: Ebner Ulm

ISBN 3-8155-9585-1

1. Auflage 1994

Alle Rechte vorbehalten. Kein Teil des Werkes darf in irgendeiner Form (Druck, Fotokopie, Mikrofilm oder in einem anderen Verfahren) ohne schriftliche Genehmigung des Verlages reproduziert oder unter Verwendung elektronischer Systeme verarbeitet, vervielfältigt oder verbreitet werden.

Printed in Germany

Copyright © 1994 by SYBEX-Verlag GmbH, Düsseldorf

Inhaltsverzeichnis

Hallo, ich bin ShareBert!	5
I. Installieren	7
Auf einen Blick	9
Hardware-Voraussetzungen	10
Installation auf Festplatte	10
NeoShow Schnelleinstieg	13
II. Einsteigen	15
Beispielgrafik mit Zoom	17
Schriften ausprobieren	20
ClipArts ausprobieren	22
Pinsel ausprobieren	25
Spezialitäten ausprobieren	27
Speichern und Drucken	30
III. Nachschlagen	33
Werkzeugkasten	35
FILE-Menü	43
EDIT-Menü	50
PICTURE-Menü	51
OPTIONS-Menü	55
ShareBert's Registrierungshinweise	57

Hallo, ich bin ShareBert!

Mir werden Sie in diesem Buch noch öfters begegnen. Und zwar immer dann, wenn ich einen speziellen Tip für Sie parat habe oder einfach nur meinen Senf dazugeben muß.



“Möglichst viel Software für möglichst wenig Geld”, ist ShareBert’s oberstes Lebensprinzip. Und da es auf dem Public-Domain- und Shareware-Markt Tausende von Disketten gibt, hat er für Sie die interessantesten herausgesucht. NeoPaint & NeoShow ist nur eins dieser Programme. Weitere sind ebenfalls im SYBEX-Verlag erschienen, und ständig kommen neue hinzu.

Die Anleitungsbücher der ShareBert-Reihe sind jeweils in drei Hauptteile gegliedert - mit Ausnahme der Spieleboxen:

Hier erfahren Sie alles über die Leistungsdaten und Hardware-Voraussetzungen des jeweiligen Programms. Eine genaue Schritt-für-Schritt-Anleitung beschreibt die Installation der beiliegenden Programmdiskette. Und für die ganz Ungeduldigen wird kurz beschrieben, wie sie das Programm starten und beenden.

Installieren

Aller Anfang ist schwer. Deshalb gibt es in jedem Buch der ShareBert-Reihe einen kleinen Kursus zum Üben. Anhand einfacher Praxisbeispiele, die auch PC-Einsteiger leicht nachvollziehen können, lernen Sie den Umgang mit dem jeweiligen Programm.

Einsteigen

Den Hauptteil des Buches bildet der Referenzteil, in dem sämtliche Menübefehle des Programms kurz erläutert werden. Hier schlagen Sie nach, wenn Sie einmal nicht weiterwissen oder eine bestimmte Funktion ausführen möchten. Im letzten Teil gibt es bei Bedarf eine Übersicht aller Tastaturbefehle.

Nachschlagen

Die Ikone mit meinem Porträt konnten Sie schon oben auf dieser Seite bewundern. Wenn Sie dieses Buch durcharbeiten, sollten Sie sich aber noch zwei weitere Symbole einprägen:

Wenn Sie diesen Pfeil sehen, verweist ShareBert auf eine andere Programmfunktion oder auf eine andere Textstelle im Buch. Falls



Sie nicht wissen, wie das Shareware-Prinzip funktioniert, sollten Sie jetzt zum Beispiel ganz hinten im Buch unter "ShareBert's Registrierungshinweise" nachschlagen.

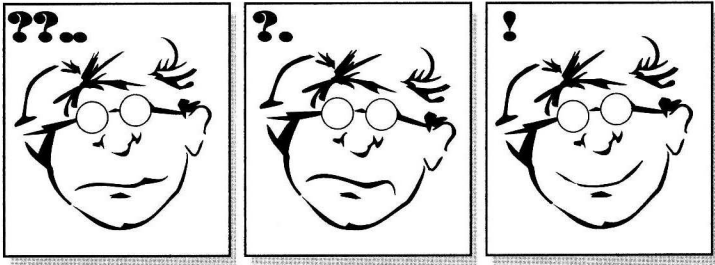


Vorsicht ist bei diesem Symbol geboten! Lesen Sie den danebenstehenden Abschnitt unbedingt genau durch, da es sonst zu Fehlbedienungen kommen könnte. Auch wenn Sie sonst zu den Anwendern gehören, die mit den meisten Programmen auch ohne Anleitung zurechtkommen, sollten Sie hier aufhören.

Marginalien Damit Sie beim Durcharbeiten der ShareBert-Handbücher immer gleich die Textstelle finden, die Sie suchen, gibt es in der Spalte am äußeren Seitenrand nicht nur Symbole, sondern auch Marginalien. Darunter versteht man kurze Stichworte, die auf den Inhalt des jeweils daneben stehenden Textabschnitts hinweisen.

Tastenkappen Letzter Punkt: Wenn Sie bestimmte Tasten drücken müssen, werden diese in Form sogenannter Tastenkappen abgebildet. Zu beachten ist dabei lediglich, daß wir die Bezeichnungen von deutschen PC-Tastaturen verwenden (also z. B. **Strg**) statt <Ctrl>). Erscheinen zwei Tastenkappen direkt nebeneinander, drücken Sie die erste Taste, halten diese gedrückt und betätigen dann die zweite Taste. Anschließend lassen Sie beide Tasten wieder los.

I. Installieren



Auf einen Blick

Die wichtigsten Leistungsdaten von NeoPaint konnten Sie bereits dem Klappentext entnehmen. An dieser Stelle möchte ich Ihnen einige Erläuterungen zu den Neuerungen der nun vorliegenden Auflage geben:



Das Hauptprogramm NeoPaint liegt inzwischen in der Version 2.2 vor, die sich vor allem in zwei Punkten von ihren Vorgängern unterscheidet:

NeoPaint 2.2

- NeoPaint 2.2 unterstützt mehr als 300 (!) Drucker, darunter auch die beliebten Modelle DeskJet Color 500C/550C im Farbmodus. *Drucker*
- NeoPaint 2.2 bietet aufwendige Farbverläufe an, mit denen jede beliebige Fläche ausgefüllt ist. Da auf diese neue Funktion im weiteren Verlauf des Handbuchs nicht weiter eingegangen wird, hier die nötigen Arbeitsschritte: *Farbverläufe*
 1. Zu füllendes Objekt ganz normal zeichnen
 2. OPTIONS GRADIENT OPTIONS wählen
 3. Verlaufstyp auswählen und „OK“ anklicken
 4. Gewünschte Anfangsfarbe mit rechts anklicken
 5. Gewünschte Zielfarbe mit links anklicken
 6. Weißblaue Farbtube doppelklicken
 7. Weißrote Verlaufstube anklicken
 8. In das zu füllende Objekt hineinklicken

Um den Wert dieses Pakets noch zu erhöhen, finden Sie auf der beiliegenden Diskette zusätzlich das Präsentationsprogramm NeoShow Professional, mit dem Sie beliebige PCX- oder GIF-Grafiken zu einer Slideshow zusammenstellen können.

NeoShow

Da die Bedienung recht einfach ist, beschränkt sich das Handbuch auf eine Kurzanleitung, die Sie im Kapitel „NeoShow-Schnelleinstieg“ finden.



Hardware-Voraussetzungen

NeoPaint und NeoShow benötigen dieselben Systemvoraussetzungen, so daß Sie sich an der untenstehenden Tabelle orientieren können:

Minimal

- mindestens 286er-Prozessor
- EGA- oder VGA-Grafikkarte
- mindestens 640 KByte Arbeitsspeicher
- Festplatte mit 3 MByte freiem Speicher
- Microsoft-kompatible Maus
- Nadel-, Laser- oder DeskJet-Drucker

Noch komfortabler verläuft die Arbeit, wenn zwei weitere Leistungsmerkmale erfüllt sind:

Optimal

- Speichererweiterung z. B. auf 2 MByte
- Super-VGA-Grafikkarte mit 256 Farben
- Super-VGA-Farbmonitor mit 1024x768 Punkten

Installation auf Festplatte



Die Dateien auf der beiliegenden Programmdiskette mußten aus Platzgründen komprimiert werden. Versuchen Sie auf keinen Fall, NeoPaint oder NeoShow direkt von der Diskette aus zu starten, sondern befolgen Sie unbedingt die nachfolgende Anleitung!

NeoPaint

1. Legen Sie die beiliegende Diskette in Ihr 3,5-Laufwerk ein, und geben Sie unter DOS die untenstehenden Befehlszeilen ein, um zunächst das Installationsprogramm von NeoPaint aufzurufen:

a:  bzw. b: 

cd\neopaint 

install 

2. Bestätigen Sie die angezeigte Vorgabe des Quell-Laufwerks „A:\NEOPAINT“ bzw. „B:\NEOPAINT“ mit .
3. Nachdem Sie die Vorgabe für das Ziel-Laufwerk und -Verzeichnis „C:\NEOPAINT“ ebenfalls mit  bestätigt haben, müssen Sie nur noch  für „Full Installation“ eingeben - dann werden alle benötigten Dateien auf Ihrer Festplatte installiert.
4. Abschließend erscheint eine Liste mit den Namen aller von NeoPaint unterstützten Druckermodellen. Sie können mit  blättern, mit  beliebig viele Namen markieren und mit  die Installation der markierten Treiber starten.
5. Nach dem erfolgreichen Abschluß der Installation können Sie NeoPaint direkt starten und die Kapitel in Teil II „Einsteigen“ sowie Teil III „Nachschlagen“ durcharbeiten - oder aber Sie installieren erst noch das Präsentationsprogramm NeoShow Pro.

*Drucker**NeoShow*

Um NeoShow Pro zu installieren, brauchen Sie lediglich die Schritte 1 bis 3 zu wiederholen - allerdings mit untenstehenden Abweichungen:



- Die einzugebenden Befehlszeilen lauten bei NeoShow wie folgt:

a:  bzw. b: 

cd\neoshow 

install 

- Die vorgeschlagenen Verzeichnisse lauten ebenfalls jeweils „\NEOSHOW“ anstatt „\NEOPAINT“.

Sowohl NeoPaint als auch NeoShow starten zunächst im normalen VGA-Grafikmodus mit 640 mal 480 Punkten und 16 Farben. Um dauerhaft eine andere Auflösung oder Farbanzahl einzustellen, müssen Sie wie folgt beschrieben vorgehen:



Nach dem Programmstart klicken Sie nacheinander auf die Menüpunkte bzw. Buttons OPTIONS, SET PREFERENCES, PICTURE sowie auf den nach unten gerichteten Pfeil neben der Voreinstellung, und markieren Sie in der nun aufgeklappten Liste die gewünschte Auflösung:

<i>Videomodi</i>	– 640x350	2 Color
	– 640x350	16 Color
	– 640x480	2 Color
	– 640x480	16 Color
	– 640x480	256 Color
	– 800x600	16 Color
	– 800x600	256 Color
	– 1024x768	256 Color



Beachten Sie bitte, daß je nach Grafikkarte nicht unbedingt alle der aufgeführten Videomodi zur Auswahl stehen! Informieren Sie sich vor einer Änderung darüber, welche Auflösung bzw. Farbanzahl von Ihrer Grafikkarte unterstützt wird, da bei falschen Einstellungen eine Neuinstallation erforderlich sein kann!

Beenden

Sobald Sie die anschließenden Rückfragen jeweils mit „OK“ beantworten und das Programm über FILE EXIT bzw. **Alt**+**X** beenden (der neue Videomodus ist ab dem nächsten Aufruf dauerhaft eingestellt), lernen Sie die einzige Einschränkung der Shareware-Versionen kennen: Bei NeoPaint läuft ein kleines Männchen über den Bildschirm und hält kurz eine Tafel mit dem Hinweis

„Don't forget to Register“

hoch - ansonsten ist die Version in keiner Weise eingeschränkt. Bei NeoShow erscheint kurz eine Notiz mit dem entsprechenden Hinweis.

Registrierung

Wenn Sie mit dem hinten im Buch eingebundenen Bestellschein die Vollversion von NeoPaint oder NeoShow ordern, erhalten Sie selbstverständlich eine Diskette ohne Shareware-Hinweise.

NeoShow-Schnelleinstieg

Das Präsentationsprogramm NeoShow ist so einfach zu bedienen, daß ich mir große Worte sparen kann und die übrigen Kapitel dieses Handbuchs lieber dem Zeichenprogramm NeoPaint widme. An dieser Stelle möchte ich Ihnen nur noch kurz demonstrieren, wie Sie die mitgelieferte Beispiel-Slideshow starten und daraus eine selbstablaufende EXE-Datei erzeugen.



Nachdem Sie NeoShow Pro gestartet und die beiden Hinweis-Bildschirme mit  weggedrückt haben, sollten Sie zunächst die mitgelieferte Beispiel-Slideshow laden und ablaufen lassen:

Beispiel

1. Klicken Sie nacheinander die Menüpunkte bzw. Einträge FILE, OPEN und „SAMPLE.SHW“ an.
2. Damit die einzelnen Bilder daumennagelgroß angezeigt werden, rufen Sie SETUP sowie SHOW THUMBNAILS auf.
3. Jetzt brauchen Sie nur noch PLAY SLIDESHOW im SHOW-Menü zu wählen oder  zu drücken - schon läuft die Animation ab, bis sie mit  unterbrochen wird.

Vor allem bei eigenen Präsentationen stellt sich die Frage: Wie kann ich erreichen, daß diese ohne NeoShow Pro auf jedem beliebigen PC abläuft? Hier hilft der integrierte EXE-Compiler weiter:

EXE-Datei

Wählen Sie FILE COMPILE, und bestätigen Sie die Vorgabe „C:\NEOSHOW\SAMPLE.EXE“ mit . Unter DOS kopieren Sie die erzeugte Datei, die sich nun auch unabhängig von NeoShow wie ein eigenes Programm aufrufen läßt, auf eine Diskette.

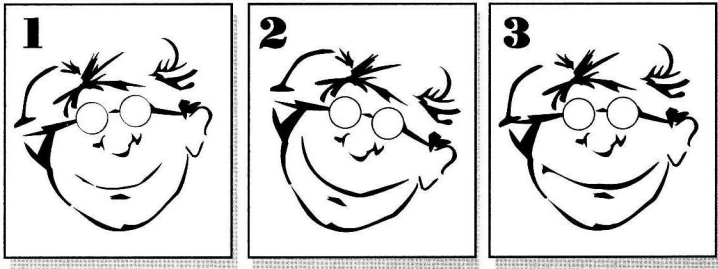
Um weitere Anleitungen zu NeoShow Pro zu erhalten, gibt es zwei Möglichkeiten:



- Sie lesen unter DOS das englischsprachige Handbuch, indem Sie „edit neoshow.doc“  eingeben.
- Sie rufen innerhalb des Programms mit  die Hilfe-Funktion auf und blättern mit , bis Sie die benötigte Information gefunden haben.

Hilfe

II. Einsteigen



Beispielgrafik mit Zoom

Sind Sie bereit für einen kleinen Streifzug durch NeoPaint? Ich habe Ihnen in den folgenden Abschnitten einige Anleitungen und Abbildungen zusammengestellt, die Ihnen ausgewählte Programmfunktionen näherbringen sollen:



- Laden einer Beispielgrafik und Ausprobieren der Zoom-Funktion.
- Text in verschiedenen Schriftarten eingeben.
- ClipArts aus der Grafikbibliothek verwenden und eigene ClipArts abspeichern.
- Verschiedene Pinselstärken, ClipArt-Grafiken als Pinsel verwenden.
- Spezielle Funktionen wie dreidimensionale Körper, vektororientiertes Zeichnen sowie das im Lieferumfang enthaltene Schnappschußprogramm NeoGrab ausprobieren.
- Dateien speichern, ausdrucken und in andere Programme exportieren.

Eine jeweils knappe, aber vollständige Beschreibung aller Werkzeuge und Menüpunkte von NeoPaint finden Sie in Teil III „Nachschlagen“.



Nun aber zum Laden einer Beispielgrafik sowie zum Ausprobieren der Zoom-Funktion. Orientieren Sie sich einfach an der folgenden Schritt-für-Schritt-Anleitung:

Beispielgrafik

1. Wählen Sie FILE OPEN, bzw. geben Sie den entsprechenden Tastaturbefehl **[Alt][R]** ein.
2. In der nun eingeblendeten Dialogbox ist das Grafikformat „PCX“ voreingestellt (unterstützt werden außerdem die Formate „GIF“ und „TIF“). Außerdem werden die Dateinamen von zwei mitgelieferten Beispielgrafiken angezeigt:

FILE OPEN

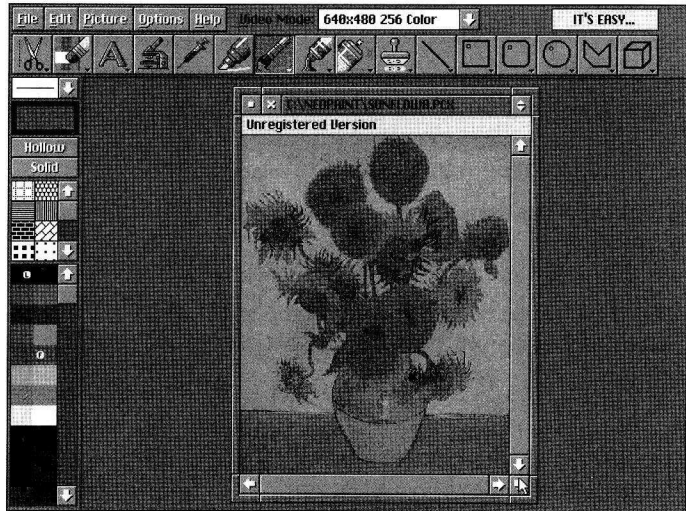
- POTATO.PCX
- SUNFLOWR.PCX

- Falls Sie sich im 16-Farben-Modus befinden, sollten Sie den Dateinamen POTATO.PCX anklicken. Haben Sie bereits auf 256 Farben umgestellt, wählen Sie SUNFLOWR.PCX. Das entsprechende Bild erscheint daraufhin auf dem Monitor (siehe Abbildung 2.1).



Falls Sie versuchen, eine Grafik zu laden, die nicht dem aktuellen Modus Ihres PC entspricht, erscheint zunächst eine Rückfrage, bei der Sie den Schalter „Convert the picture to the current mode“ anklicken sollten!

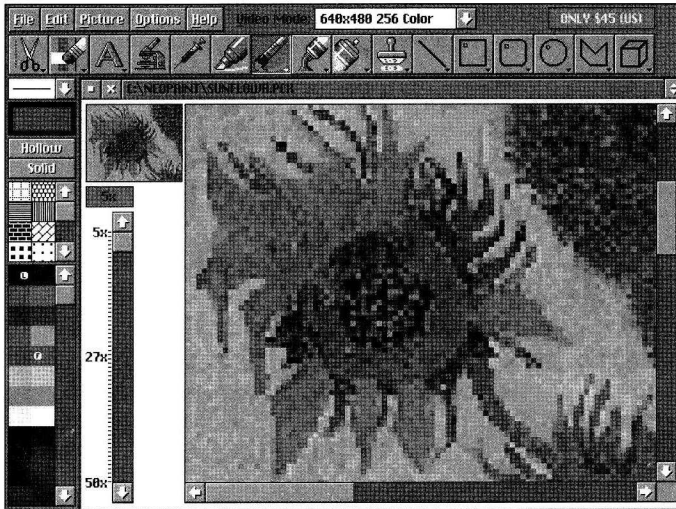
Abb. 2.1:
Beispielgrafik
SUNFLOWR.PCX
auf dem Bildschirm



Fällt Ihnen etwas auf? Richtig, die Beispielgrafik wird automatisch in ein Extra-Fenster geladen, das genauso groß ist wie das jeweilige Bild. Sie können also beliebig viele Grafiken laden (sofern Ihr Arbeitsspeicher groß genug ist) und mit Hilfe der Maus hin- und herklicken. Wie bei Windows ist es zudem möglich, Fenster bei gedrückter linker Maustaste zu verschieben, zu vergrößern oder zu verkleinern. Probieren Sie's aus!

Daß sich die Beispielgrafik aus einzelnen Bildpunkten (Pixeln) zusammensetzt, werden Sie zumindest beim 256-Farben-Bild kaum noch erkennen. Damit Sie dennoch Bearbeitungen auf Pixelebene durchführen können, verfügt NeoPaint über eine hervorragende Zoom-Funktion:

Vergrößern



*Abb. 2.2:
Beispielgrafik in
fünffacher
Vergrößerung*

1. Klicken Sie innerhalb des Werkzeugkastens das Symbol mit dem Mikroskop an.
2. Ziehen Sie bei gedrückter linker Maustaste einen Rahmen um den Bereich innerhalb des Bildes, der vergrößert angezeigt werden soll.
3. Sobald Sie die Maustaste loslassen, erscheint ein neuer Bildschirm mit dem Ausschnitt in Originalgröße (oben links) sowie einer fünffachen Vergrößerung. Wenn Sie möchten, können Sie das Fenster durch einen Mausklick auf die obere rechte Ecke vergrößern (siehe Abbildung 2.2).
4. Die einzelnen Bildpunkte sind nun bereits deutlich zu erkennen. Sie können den Zoom mit Hilfe des Rollbalkens aber sogar auf einen Faktor von bis zu 50 ausdehnen.

Mikroskop

50fach

5. Um einzelnen Punkten eine andere Farbe zu geben, klicken Sie mit der linken Maustaste zunächst das gewünschte Farbfeld am linken Bildschirmrand und dann den gewünschten Bildpunkt an.

Schließen

6. Genug experimentiert? Mit einem Mausklick auf das verkleinerte Original wird der Zoom-Modus beendet. Dann schließen Sie das Fenster mit der Beispielgrafik, indem Sie mit der linken Maustaste auf das „X“-Symbol links oben klicken.

Rückfrage

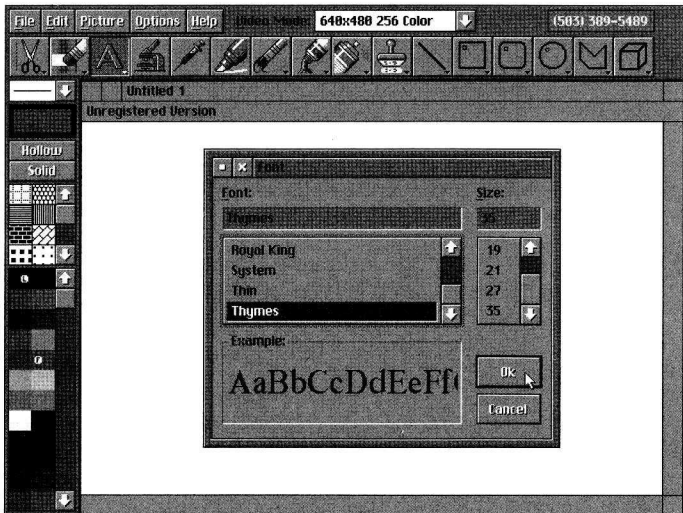
7. Falls Sie Änderungen vorgenommen haben, beantworten Sie die Rückfrage „Do you want to save the changes to this image?“ mit „No“.

Schriften ausprobieren



Obwohl NeoPaint ein Mal- und Zeichenprogramm ist, verfügt es über komfortable Funktionen zur Textverarbeitung sowie über zahlreiche Schriftarten, die z. T. sogar in verschiedenen Größen zur Verfügung stehen.

*Abb. 2.3:
Dialogbox zur
Fontauswahl*



Beim Ausprobieren können Sie sich wieder an einer Schritt-für-Schritt-Anleitung orientieren, die ich für Sie zusammengestellt habe:

1. Klicken Sie mit der linken Maustaste zunächst zweimal auf das „A“-Symbol im Werkzeugkasten. In einem Menü sehen Sie neben verschiedenen Schriftstilen wie „Bold“, „Outline“ etc. (die Sie per Mausklick ein- bzw. ausschalten können) den Eintrag „Fonts...“.
2. Klicken Sie diesen an, um die in Abbildung 2.3 gezeigte Dialogbox zu erreichen. Um sich die verfügbaren Fonts anzuschauen, blättern Sie am besten mit den Pfeiltasten  bzw. . Im „Example“-Kasten sehen Sie dann jeweils eine entsprechende Darstellung.
3. Haben Sie einen Font markiert? Dann schauen Sie jetzt im Kasten „Size“ nach, und klicken Sie die gewünschte Schriftgröße an.
4. Nach einem Mausklick auf „OK“ können Sie mit der Texteingabe beginnen: Klicken Sie auf die gewünschte Startposition, und tippen Sie beliebig viele Textzeilen. Den Umbruch müssen Sie jeweils mit  selbst vornehmen.
5. Der Text erscheint zunächst in der voreingestellten Füllfarbe Blau. Solange Sie noch keinen Zeilenumbruch vorgenommen haben, können Sie aber eine beliebige andere Farbe anklicken.
6. Abgeschlossen wird ein Textelement, indem Sie mit dem Cursor auf eine andere Stelle klicken. Beachten Sie aber, daß bereits eingegebene Zeichen dann nicht mehr mit  gelöscht bzw. bearbeitet werden können.

Fontauswahl

Größe

Texteingabe

Farbe Blau

Beachten Sie bitte, daß die Effekte „Outline“ und „Shadow“ nur dann zum gewünschten Effekt führen, wenn Sie vorher mit der linken Maustaste das weiße Farbfeld anklicken, um die Füllfarbe entsprechend zu ändern!



Eine Zusammenstellung aller verfügbaren Fonts sehen Sie in der folgenden Abbildung 2.4.



Abb. 2.4:
Alle Schriftarten
auf einen Blick



Umlaute Vielleicht wundern Sie sich, wieso die Eingabe der deutschen Umlaute Ä, Ö, Ü sowie ß nicht bei allen Fonts unterstützt wird. Dazu müssen Sie wissen, daß es sich bei NeoPaint um ein amerikanisches Programm handelt und Sie notfalls auf andere Schreibweisen wie „AE“ oder „ss“ ausweichen müssen. Nur die unten aufgeführten Fonts beinhalten die Buchstaben Ä, Ö und Ü:

- Cowboy
- Cursive
- Park Street
- Royal King
- System (bietet zusätzlich das „ß“)

ClipArts ausprobieren



Den Begriff ClipArt kennen Sie vielleicht schon aus anderen Grafikprogrammen: Man versteht darunter fertige kleine Bilder und Symbole, die Sie in eigene Zeichnungen einbinden können. Durch eine wohl einmalige Stempeltechnik kommen Sie schnell und einfach an die 80 ClipArts von NeoPaint heran:

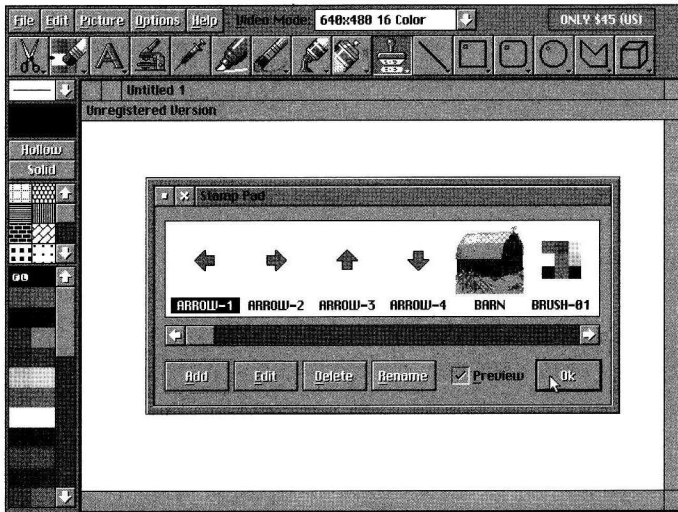


Abb. 2.5:
Dialogbox zur
Auswahl von
ClipArts

1. Klicken Sie zunächst das Stempel-Symbol innerhalb des Werkzeugkastens zweimal an, um die in Abbildung 2.5 gezeigte Dialogbox eingeblendet zu bekommen.
2. Blättern Sie mit  so lange, bis der unter der gewünschten Grafik stehende Name invers hervorgehoben wird. Sie können auch den Rollbalken und die Maus verwenden, müssen das gewünschte Bild dann aber noch anklicken.
3. Drücken Sie  oder klicken Sie auf „OK“. Auf dem Bildschirm erscheint daraufhin ein Rechteck in der Größe des ausgewählten Bildes. Setzen Sie es durch Bewegen der Maus an die gewünschte Stelle, und fügen Sie es mit der linken Maustaste in Ihre Zeichnung ein, was auch mehrfach hintereinander geschehen kann.

Stempel

Einen großen Teil der insgesamt 80 mitgelieferten ClipArts sehen Sie in Abbildung 2.6. Sie können aber auch eigene Zeichnungen als ClipArt abspeichern, indem Sie wie folgt beschrieben vorgehen:



Eigene Bilder

1. Klicken Sie das Scheren-Symbol im Werkzeugkasten an, und ziehen Sie bei gedrückter linker Maustaste einen Rahmen um das betreffende Objekt.

EDIT CUT

2. Wählen EDIT CUT oder geben Sie ein, um das Objekt in den internen Zwischenspeicher zu kopieren.
3. Aktivieren Sie wieder die Dialogbox zum Einfügen von ClipArts, klicken Sie diesmal aber den Button „Add“ an.

EDIT PASTE

4. Wählen Sie EDIT PASTE, oder drücken Sie . Innerhalb des für ClipArt-Grafiken vorgegebenen Rahmens können Sie das Objekt nun noch verkleinern, vergrößern oder verschieben.
5. Schließlich klicken Sie auf das „X“-Symbol oben links, beantworten die Rückfrage mit und geben einen beliebigen Namen für das Objekt ein, den Sie ebenfalls mit bestätigen.

Abb. 2.6:
48 der 80
mitgelieferten
ClipArt-Bilder



Pinzel ausprobieren

Was wäre ein Malprogramm ohne Pinsel? Wie Sie an der gleich folgenden Abbildung 2.7 sehen können, verfügt NeoPaint gleich über zwölf verschiedene Pinselarten, die zudem jeweils in acht unterschiedlichen Stärken verwendet werden können.

Beim Ausprobieren hilft die untenstehende Schritt-für-Schritt-Anleitung:

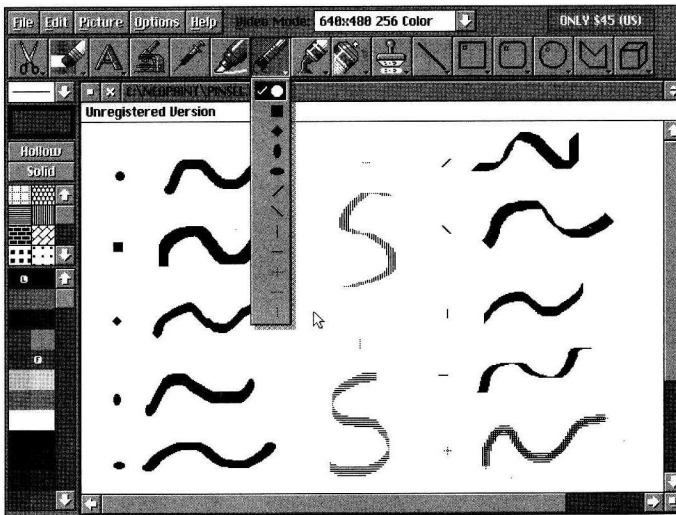


Abb. 2.7:
Die zwölf
Pinselarten von
NeoPaint

1. Solange die vorgegebene Liniestärke nicht verändert wird, sehen alle Pinsel fast gleich aus. Klicken Sie daher zunächst auf den nach unten zeigenden Pfeil neben dem Linien-Symbol am linken Bildschirmrand, und markieren Sie in der Liste eine dickere Linie.
2. Klicken Sie innerhalb des Werkzeugkastens das Pinsel-Symbol mit dem violetten Strich an.

Liniestärke

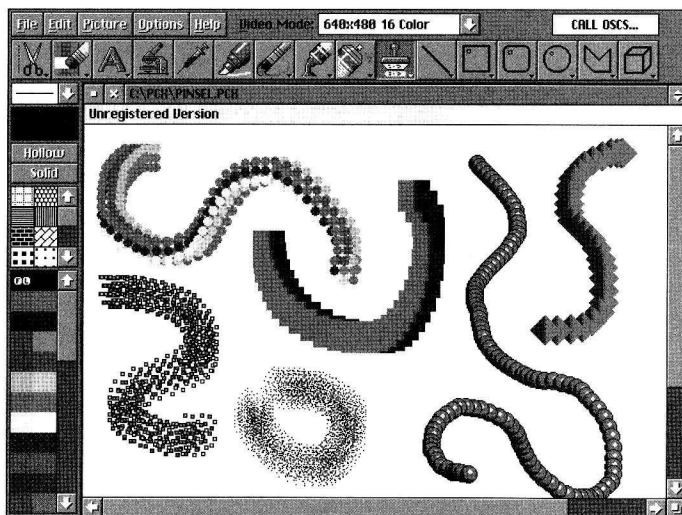
Pinsel-Symbol

3. Wenn Sie jetzt bei gedrückter linker Maustaste auf dem Bildschirm zeichnen, können Sie anhand der Anfangs- und Endpunkte erkennen, daß ein runder Pinsel voreingestellt ist.
4. Die in Abbildung 2.7 gezeigte Liste mit weiteren Pinseln klappt auf, wenn Sie das Pinsel-Symbol ein zweites Mal mit der linken Maustaste anklicken.



Haben Sie im Werkzeugkasten auch ein zweites Pinsel-Symbol (am gelben Strich erkennbar) gefunden und fragen sich, was es damit auf sich hat? Die Lösung ist ganz einfach: Wenn Sie die Farbe wechseln und Ihr bisheriges Werk „überkritzeln“, zeichnet NeoPaint normalerweise überdeckend. Aktivieren Sie jedoch das Pinsel-Symbol mit dem gelben Strich, tritt ein halbtransparenter Modus in Aktion, mit dem interessante Effekte möglich sind!

*Abb. 2.8:
Hier wurden
ClipArt-Bilder als
Pinsel verwendet*



ClipArt-Pinsel

Noch tollere Effekte lassen sich erzielen, wenn Sie ein ClipArt-Bild auswählen und dieses bei gedrückter linker Maustaste als Pinsel einsetzen. Einige Beispiele hierfür sehen Sie in Abbildung 2.8.

Spezialitäten ausprobieren

NeoPaint verfügt über eine ganze Reihe von speziellen Funktionen, die für ein pixelorientiertes Mal- und Zeichenprogramm keineswegs selbstverständlich sind. Drei davon stellt Ihnen ShareBert in den nun folgenden Abschnitten vor.



Dreidimensionale Körper

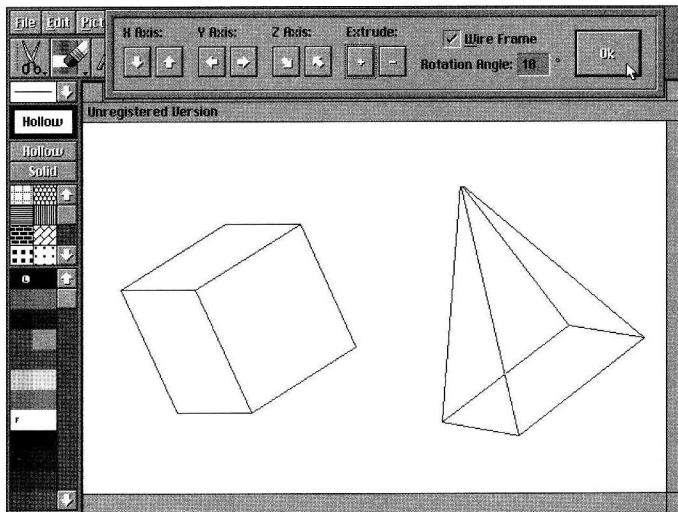


Abb. 2.9:
Dialogbox für 3-D-
Körper mit
Beispielen

Was Sie in Abbildung 2.9 sehen, sind keine aufwendig konstruierten Objekte - den Würfel und die Pyramide habe ich mit Hilfe der 3-D-Zeichentools von NeoPaint innerhalb weniger Sekunden erstellt. Wie Sie's nachmachen können, zeigt die folgende Anleitung:



1. Wenn Sie einen Würfel bzw. ein dreidimensionales Rechteck zeichnen möchten, brauchen Sie nur das entsprechende Symbol innerhalb des Werkzeugs anzuklicken.
2. Soll es ein pyramidenähnlicher Körper sein, klicken Sie das eben genannte Symbol zweimal hintereinander an. Dann er-

Würfel

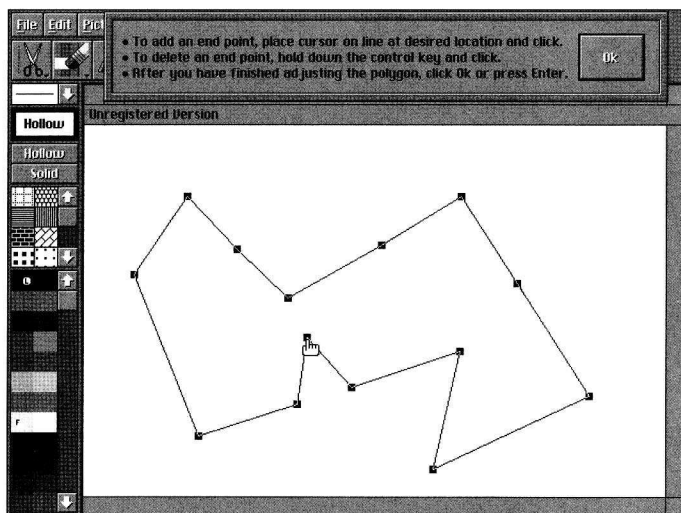
Pyramide

scheint ein weiteres Werkzeug mit einer Pyramide, das Sie aktivieren.

3. Nach der Auswahl des gewünschten Werkzeugs zeichnen Sie bei gedrückter linker Maustaste die Grundfläche auf.
4. Sobald Sie die Maustaste loslassen, wird am oberen Bildschirmrand eine Dialogbox eingeblendet, in der Sie den Körper per Mausklick vertikal, horizontal oder diagonal drehen („X Axis“, „Y Axis“ bzw. „Z Axis“) und über „Extrude“ die Ausdehnung bestimmen können.

Vektororientiertes Zeichnen

*Abb. 2.10:
In diesem Modus
können Anker-
punkte bearbeitet
werden*



Was Sie in Abbildung 2.10 sehen, kennen Sie von anderen pixelorientierten Malprogrammen bestimmt nicht: Wie bei einem Vektorprogramm werden hier einzelne Ankerpunkte eines Objekts nach Belieben verschoben, während Sie z. B. in Paintbrush komplett radieren und neu zeichnen müssten, um entsprechende Korrekturen vornehmen zu können.

Auch zum vektororientierten Zeichnen gibt's eine kleine Anleitung von mir:

1. Klicken Sie mit der linken Maustaste zweimal auf das Polygon-Symbol im Werkzeugkasten.
2. Nun klappt eine Liste mit weiteren Symbolen herunter, von denen Sie für Vielecke das vorletzte und für Kurven das letzte anklicken.
3. Sie zeichnen nun zunächst wie gewohnt mit der linken Maustaste, wobei Sie jeweils mit einem Klick eine Ecke setzen können.
4. Sobald Sie die rechte Maustaste betätigen, wird jedoch nicht einfach nur der Anfangs- mit dem Endpunkt verbunden, sondern Sie bekommen die bereits erwähnten Ankerpunkte angezeigt.
5. Diese können Sie bei gedrückter linker Maustaste verschieben - es ist aber auch möglich, per Mausclick zusätzliche Punkte einzufügen oder, in Verbindung mit der Strg-Taste, Punkte zu löschen.
6. Entspricht das Ergebnis Ihren Vorstellungen? Dann bestätigen Sie das „OK“-Feld, um das Objekt abzuschließen.

Polygon-Symbol

Ankerpunkte

Schnappschußprogramm NeoGrab

Was machen Sie eigentlich, wenn Sie eine Abbildung in NeoPaint laden möchten, die in keinem der unterstützten Grafikformate PCX, GIF und TIF vorliegt? Sie benutzen ganz einfach das im Lieferumfang enthaltene Schnappschußprogramm NeoGrab. Per Tastendruck können Sie dann (fast) jeden beliebigen Bildschirminhalt im PCX-Format „abfotografieren“. Wie's geht, zeigt die folgende Schritt-für-Schritt-Anleitung:



1. Verlassen Sie NeoPaint bzw. wechseln Sie unter DOS in das Unterverzeichnis \NEOPAINT.
2. Geben Sie die untenstehende Befehlszeile ein, damit NeoGrab speicherresident geladen wird:

neograb 

3. Starten Sie das Programm, aus dem ein Bildschirm abfotografiert werden soll, und geben Sie die Tastenkombination **(Strg)(Druck)** ein. Zwei kurze Piepstöne signalisieren, daß der Schnappschuß erfolgreich gespeichert wurde.
4. Da NeoGrab Schnappschüsse automatisch mit den Dateinamen 00000001.PCX, 00000002.PCX etc. durchnummeriert, können Sie beliebig viele weitere Schnappschüsse machen.
5. Starten Sie NeoPaint, und laden Sie die gewünschte Datei, die Sie z. B. mit dem Scheren-Werkzeug zurechtschneiden können.



Beachten Sie, daß NeoGrab die Schnappschuß-Dateien jeweils im Unterverzeichnis \NEOGRAB ablegt und daß das Programm nicht mit der grafischen Benutzeroberfläche Windows zusammenarbeitet!



Um die Schnappschüsse in einem anderen Verzeichnis zu speichern, die Tastenkombination für den Aufruf zu ändern oder NeoGrab wieder aus dem Speicher zu entfernen, stehen drei Startparameter zur Verfügung:

- /K – Geben Sie „neograb /k“ ein, um den Hotkey von **(Strg)(Druck)** auf **(Alt)(Rollen)** umzubelegen.
- /P – Geben Sie „neograb /pc:\xxx“ ein, falls die Schnappschuß-Dateien in einem anderen Verzeichnis gespeichert werden sollen, das Sie anstelle von „xxx“ angeben.
- /U – Geben Sie „neograb /u“ ein, um NeoGrab wieder aus dem Speicher zu entfernen. Ansonsten bleibt das Programm so lange im Hintergrund aktiv, bis Sie Ihren PC ausschalten.

Speichern und Drucken



Was Sie unbedingt noch wissen müssen, ehe Sie sich an eigene Mal- und Zeichenversuche heranwagen: Wie speichert man mit NeoPaint erstellte Grafiken ab, und wie druckt man sie aus?

Ein leeres Fenster bekommen Sie nach jedem Programmstart automatisch eingeblendet. Über FILE NEW bzw. **(Alt) (N)** können Sie zudem neue Zeichenfenster in beliebiger Größe anlegen.

Zum Speichern wählen Sie FILE SAVE bzw. **(Alt) (S)** und bekommen beim ersten Mal eine Dialogbox eingeblendet, in der Sie einen maximal achtstelligen Dateinamen eingeben und mit **(↵)** bestätigen. Wird ein anderes Grafikformat als PCX gewünscht, geben Sie dieses vorher bei „File Type“ an.

Speichern

Zum Drucken wählen Sie FILE PRINT und müssen in der daraufhin eingeblendeten Dialogbox zunächst Ihren Druckertyp installieren, indem Sie den Pfeil neben der Vorgabe sowie einen der folgenden Einträge anklicken:

Druckerauswahl

- „Epson/IBM“ für Nadeldrucker
- „HP DeskJet“ für HP-Tintenstrahldrucker
- „HP LaserJet II“ für HP-Laserdrucker
- „PostScript“ für PostScript-Laserdrucker

Falls Ihr Drucker nicht an der Schnittstelle LPT1 angeschlossen ist, müssen Sie auch hier den Pfeil neben der Vorgabe sowie einen der Einträge „LPT2“ bzw. „LPT3“ anklicken.

Schnittstelle

Falls das Papier querformatig bedruckt werden soll, ändern Sie noch die Vorgabe „Portrait“ auf „Landscape“ um. Außerdem kann die vorgegebene Größe von 400% auf Wunsch verringert werden.

Querformat

Dann kann es endlich losgehen: Klicken Sie auf „Print“ - und haben Sie Geduld, da der Ausdruck vor allem größerer Bilder einige Zeit in Anspruch nehmen kann.

Drucken

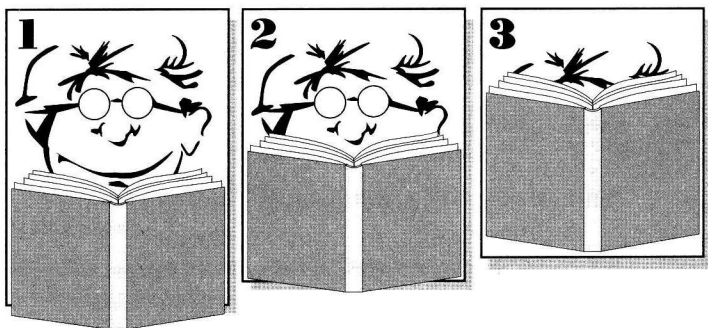
Die mit NeoPaint erzielten Druckergebnisse sind zwar in der Regel hervorragend - die Druckdauer kann Ihre Geduld aber ganz schön strapazieren! Ich möchte Ihnen daher zum Schluß noch eine Alternative aufzeigen:



Laden Sie die betreffenden PCX-Grafikdateien einfach mit einem anderen Programm, das über eine schnellere Druckroutine verfügt. Wenn Sie Windows besitzen, können Sie z. B. das ebenfalls

in der ShareBert-Reihe erschienene „PaintShop Pro für Windows“ verwenden. Oder Sie binden Ihre Grafiken z. B. in ein Word-Dokument ein und drucken es dann aus.

III. Nachschlagen



Werkzeugkasten

Bevor wir zu den 16 Symbolen des Werkzeugkastens kommen, den Sie am oberen Bildschirmrand unterhalb der Menüleiste finden, hier zunächst ein Überblick zur Leiste am linken Bildschirmrand:



- Klicken Sie auf den nach unten gerichteten Pfeil neben der Standardlinie, um eine andere Linienstärke zu aktivieren. *Linienstärke*
- Klicken Sie mit der **rechten** Maustaste auf das gewünschte Farbfeld, um eine andere Linienfarbe zu aktivieren, die anschließend mit einem kleinen „L“ markiert wird. *Linienfarbe*
- Klicken Sie mit der linken Maustaste auf das gewünschte Farbfeld, um eine andere Füllfarbe zu aktivieren, die anschließend mit einem kleinen „F“ markiert wird. *Füllfarbe*
- Klicken Sie auf den „Hollow“-Button, um ungefüllte Objekte (z. B. Outline-Schriften) zeichnen zu können. *Hollow*
- Klicken Sie auf den „Solid“-Button, um gefüllte Objekte zeichnen zu können. *Solid*
- Klicken Sie auf das gewünschte Musterfeld (wobei Sie mit Hilfe des Rollbalkens in der Liste blättern können), um mit einem Muster gefüllte Objekte zeichnen zu können. *Muster*

Schere

Nach einem Mausklick auf dieses Werkzeug können Sie bei gedrückter linker Maustaste einen beliebigen rechteckigen Bereich markieren. Sobald Sie die Maustaste loslassen, erscheinen entsprechende Selektionspunkte, die Sie (wiederum bei gedrückter linker Maustaste) verschieben können. Anschließend stehen vier Möglichkeiten zur Weiterbearbeitung zur Wahl:



- Löschen über EDIT DELETE *Löschen*
- Ausschneiden über EDIT CUT *Ausschneiden*
- Zwischenspeicher-Kopie über EDIT COPY *Kopieren*

Speichern – Speichern über EDIT COPY TO



Genauere Beschreibungen dieser Menüpunkte finden Sie im entsprechenden Kapitel „Das EDIT-Menü“.

Doppelclick

Ein nochmaliger bzw. ein Doppelclick auf das Scheren-Symbol bringt zwei weitere Werkzeuge zum Vorschein:

- Die Schere mit der gezackten Linie ermöglicht das Ausschneiden polygonförmiger Abschnitte, wobei Sie die einzelnen Punkte jeweils mit der linken Maustaste markieren und das Polygon mit der rechten Maustaste abschließen.
- Die Schere mit der Wellenlinie ermöglicht das Ausschneiden völlig frei definierbarer Abschnitte, wobei Sie einfach bei gedrückter linker Maustaste eine entsprechende Markierung zeichnen.



In beiden Fällen werden die Punkte anschließend in Form von Ankerpunkten markiert und können bei gedrückter linker Maustaste noch nachträglich verschoben werden. Sobald Sie das „OK“-Feld bestätigen oder  drücken, erscheint dann zwar eine rechteckige Markierung - beim Ausschneiden bzw. Kopieren wird aber trotzdem nur der von Ihnen festgelegte Bereich berücksichtigt!

Radiergummi



Nach einem Mausklick auf dieses Symbol können Sie in Ihrer mit NeoPaint erstellten Zeichnung radieren, wobei die Stärke des Radiergummis der jeweils aktuellen Linienstärke entspricht.



Um größere Abschnitte zu löschen, sollten Sie vor der Benutzung des Radiergummis eine möglichst dicke Linie auswählen! Soll das gesamte Bild gelöscht werden, wählen Sie am besten die Menüfolge PICTURE CLEAR.

Doppelclick

Ein nochmaliger bzw. ein Doppelclick auf das Radiergummi-Symbol bringt ein weiteres Werkzeug zum Vorschein:

Auch hierbei handelt es sich um einen Radiergummi, der jedoch nur Bildpunkte löscht, deren Farbe mit der gerade eingestellten Füllfarbe übereinstimmt.

Textverarbeitung

Nach einem Mausklick auf dieses Symbol können Sie eine beliebige Stelle auf der Zeichenfläche anklicken und eine bzw. mehrere Zeilen Text eingeben.



Ein nochmaliger bzw. ein Doppelklick auf das Text-Symbol bringt ein Menü auf den Bildschirm, über das diverse Effekte wie z. B. „Bold“ oder „Outline“ ein- und ausgeschaltet werden können. Außerdem ist es möglich, über „Fonts“ die bereits in Teil II unter „Schriften ausprobieren“ beschriebene Dialogbox zur Fontauswahl aufzurufen und so eine andere Schriftart bzw. Größe einzustellen.



Mikroskop

Nach einem Mausklick auf dieses Symbol können Sie bei gedrückter linker Maustaste einen beliebigen Ausschnitt markieren, der anschließend entsprechend vergrößert dargestellt und auf Pixel-ebene bearbeitet werden kann.



Ein Beispiel zur Verwendung des Mikroskop-Symbols können Sie in Teil II unter der Überschrift „Beispielgrafik mit Zoom“ nachlesen.



Farbaufnehmer

Nach einem Mausklick auf dieses Symbol können Sie einen beliebigen Bildpunkt anklicken, dessen Farbe daraufhin zur aktuellen Füllfarbe gemacht wird.



Die Farbaufnehmer-Funktion bietet sich vor allem bei Bildern mit 256 Farben an.

Transparenter Pinsel



Nach einem Mausklick auf dieses Symbol können Sie bei gedrückter linker Maustaste beliebige Freihandzeichnungen erstellen, wobei ein halbtransparenter Modus eingestellt wird.

Beispiel: Zeichnen Sie mit Gelb über eine hellblaue Fläche, wird diese nicht überdeckt, sondern nimmt eine grünliche Mischfarbe an.

Überdeckender Pinsel



Nach einem Mausklick auf dieses Symbol können Sie bei gedrückter linker Maustaste beliebige Freihandzeichnungen erstellen, wobei darunterliegende Farben überdeckt werden.



Ein nochmaliger bzw. ein Doppelklick auf das Pinsel-Symbol bringt die bereits in Teil II unter der Überschrift „Pinsel ausprobieren“ beschriebene Liste mit weiteren Pinseltypen zum Vorschein. Die hier ausgewählte Form wird automatisch auch für den transparenten Pinsel gültig gemacht.

Pinselstärke

Die Dicke des Pinselstrichs hängt von der eingestellten Linienstärke ab.

Farbtube



Nach einem Mausklick auf dieses Symbol können Sie beliebige Flächen mit der aktuellen Füllfarbe versehen lassen, indem Sie z. B. mit der linken Maustaste in ein bisher hohles Rechteck hineinklicken.

Doppelklick

Ein nochmaliger bzw. ein Doppelklick auf das Tuben-Symbol bringt zwei weitere Werkzeuge zum Vorschein:

- Die Tube mit dem Foto ermöglicht das Füllen eines Hohlraums mit einer beliebigen PCX-, GIF- oder TIF-Grafik, deren Dateiname zuvor über OPTIONS SET TILE FILL angegeben werden muß.

- Die beiden verschiedenfarbigen Tuben füllen nach einem Mausklick auf einen beliebigen Bildpunkt sämtliche Elemente innerhalb der Zeichnung, die ebenfalls in dieser Farbe vorliegen, mit der jeweils aktuellen Füllfarbe.

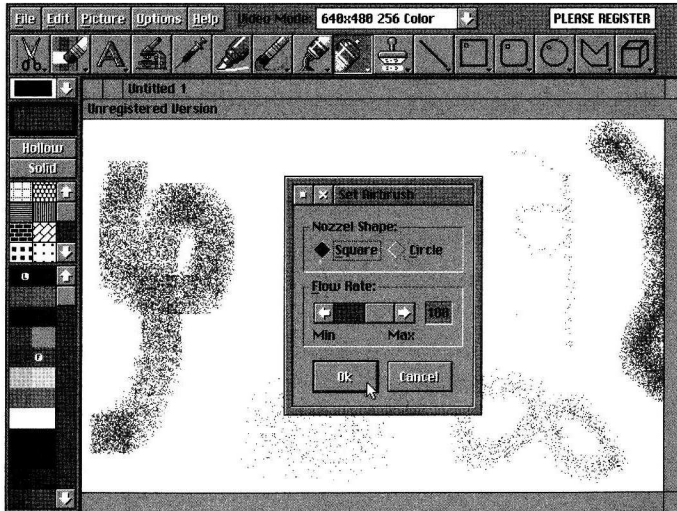
Sprühdose

Nach einem Mausklick auf dieses Symbol können Sie bei gedrückter linker Maustaste Airbrush-Effekte erzeugen, wobei der Sprüheffekt um so deutlicher hervortritt, je dicker zuvor die Linienstärke eingestellt wurde.



Ein nochmaliger bzw. ein Doppelklick auf das Sprühdosen-Symbol bringt die in Abbildung 3.1 gezeigte Dialogbox zum Vorschein, deren Optionen nachfolgend beschrieben werden.

Doppelklick



*Abb. 3.1:
Airbrush-Dialogbox
mit Beispielen*

- Hier legen Sie die Grundform des Sprühstrahls fest: eckig („Square“) oder rund („Circle“).

Nozzle Shape

- Flow Rate* – Hier legen Sie die Intensität des Sprühstrahls fest, wobei über den Rollbalken Werte zwischen 1 und 100 Prozent eingestellt werden können.

ClipArt-Stempel



Nach einem Mausklick auf dieses Symbol erscheint eine Dialogbox, in der Sie zwischen 80 fertigen ClipArt-Bildern auswählen können. Sobald Sie eine Grafik markiert und das „OK“-Feld bestätigt haben, können Sie diese mit der linken Maustaste beliebig oft in Ihre eigene Zeichnung „hineinstempeln“ oder das ClipArt-Bild bei gedrückter linker Maustaste als Pinsel verwenden.



Die Dialogbox wurde, ebenso wie das Aufnehmen eigener Werke in die Bibliothek, bereits in Teil II unter der Überschrift „ClipArts ausprobieren“ beschrieben. Die folgenden Abschnitte beinhalten daher nur eine Auflistung der dort noch nicht erklärten Buttons:

- Edit* – Anklicken, um das zuvor markierte ClipArt-Bild in einem Extra-Fenster bearbeiten zu können. Um die Änderungen zu bestätigen, klicken Sie auf das „X“-Symbol in der oberen linken Fensterecke und beantworten die anschließende Rückfrage mit „Yes“.
- Delete* – Anklicken, um das zuvor markierte ClipArt-Bild nach Beantwortung einer entsprechenden Rückfrage unwiderruflich aus der Bibliothek zu löschen.
- Rename* – Anklicken, um das zuvor markierte ClipArt-Bild mit einem anderen Namen zu versehen.
- Preview* – Schalter ausklicken, falls aus Geschwindigkeitsgründen nur noch die Namen, nicht aber die ClipArt-Bilder selbst angezeigt werden sollen.

Linie



Nach einem Mausklick auf dieses Symbol können Sie bei gedrückter linker Maustaste beliebige Geraden ziehen, wobei die jeweils aktuelle Linienstärke, Pinselform und Linienfarbe verwendet werden.

Ein nochmaliger bzw. ein Doppelklick auf das Linien-Symbol bringt zwei weitere Werkzeuge zum Vorschein:

Doppelklick

- Mit dem Stern-Symbol zeichnen Sie ebenfalls eine Gerade, die Sie jedoch anschließend durch Bewegen der Maus zu einem effektvollen Stern erweitern können.
- Mit dem Kurven-Symbol zeichnen Sie ebenfalls eine Gerade, die Sie jedoch anschließend durch Bewegen der Maus zu einer beliebigen Kurve verbiegen können.

Stern

Kurve

Rechteck

Nach einem Mausklick auf dieses Symbol können Sie bei gedrückter linker Maustaste beliebige Rechtecke und Quadrate zeichnen, wobei die jeweils aktuelle Linienstärke, Pinselform, Linienfarbe und Füllfarbe verwendet werden.



Ein nochmaliger bzw. ein Doppelklick auf das Rechteck-Symbol bringt zwei weitere Werkzeuge zum Vorschein:

Doppelklick

- Mit dem Rechteck-Symbol, das einen Punkt in der Mitte aufweist, zeichnen Sie ebenfalls beliebige Rechtecke, wobei jedoch der erste Mausklick den Mittelpunkt des Objekts definiert.
- Mit dem gerasterten Rechteck zeichnen Sie ebenfalls beliebige Rechtecke, die jedoch automatisch mit kleinen Kästchen ausgefüllt werden.

Mittelpunkt

Raster

Abgerundetes Rechteck

Nach einem Mausklick auf dieses Symbol können Sie bei gedrückter linker Maustaste beliebige Rechtecke und Quadrate mit abgerundeten Ecken zeichnen, wobei die jeweils aktuelle Linienstärke, Pinselform, Linienfarbe und Füllfarbe verwendet werden.



Ein nochmaliger bzw. ein Doppelklick auf das Rechteck-Symbol bringt ein weiteres Werkzeug zum Vorschein, bei dem der erste Mausklick den Mittelpunkt des zu zeichnenden Objekts definiert.

Doppelklick

Kreis



Nach einem Mausklick auf dieses Symbol können Sie bei gedrückter linker Maustaste beliebige Kreise und Ovale zeichnen, wobei die jeweils aktuelle Linienstärke, Pinselform, Linienfarbe und Füllfarbe verwendet wird.

Doppelclick

Ein nochmaliger bzw. ein Doppelclick auf das Kreis-Symbol bringt ein weiteres Werkzeug zum Vorschein, bei dem der erste Mausklick den Mittelpunkt des zu zeichnenden Objekts definiert.

Polygon



Nach einem Mausklick auf dieses Symbol können Sie beliebige Polygone zeichnen, wobei Sie jeweils mit der linken Maustaste den nächsten Eckpunkt festlegen. Abgeschlossen wird ein Vieleck mit der rechten Maustaste. NeoPaint verbindet dann automatisch den Anfangs- mit dem Endpunkt.



Ein nochmaliger bzw. ein Doppelclick auf das Polygon-Symbol bringt drei weitere Werkzeuge zum Vorschein, von denen die beiden letzten dem vektororientierten Zeichnen eckiger bzw. runder Körper dienen und bereits in Teil II unter der Überschrift „Spezialitäten ausprobieren“ beschrieben wurden.

Runde Körper

Das zweite Werkzeug von oben dient zum Zeichnen von runden Körpern. Dabei zeichnen Sie bei gedrückter linker Maustaste ein beliebiges Kurvenelement, bei dem nach dem Loslassen Anfangs- und Endpunkt automatisch miteinander verbunden werden.

3-D-Körper



Nach einem Mausklick auf dieses Werkzeug können Sie bei gedrückter linker Maustaste zunächst die Grundfläche für einen Würfel zeichnen. Anschließend erscheint eine Dialogbox, in der Sie die Ausdehnung und Drehung des dreidimensionalen Objekts festlegen, wie bereits in Teil II unter der Überschrift „Spezialitäten ausprobieren“ beschrieben wurde.

Ein nochmaliger bzw. ein Doppelklick auf das 3-D-Symbol bringt ein weiteres Werkzeug zum Vorschein, mit dem auf die gleiche Weise Pyramiden gezeichnet werden können.

Doppelklick

FILE-Menü

Die Optionen dieses Menüs benötigt man, um leere Fenster zu öffnen, vorhandene Dateien zu laden, Zeichnungen zu speichern, auszudrucken oder um NeoPaint zu verlassen. Außerdem können Sie Farbpaletten und Füllmuster laden, bearbeiten und abspeichern.

Übersicht

NEW

Hotkey: **Alt** **N**

Nach der Auswahl von NEW bekommen Sie ein leeres Zeichenfenster eingeblendet, dessen Größe Sie zuvor in einer Dialogbox in Pixel angeben müssen.

Leeres Fenster

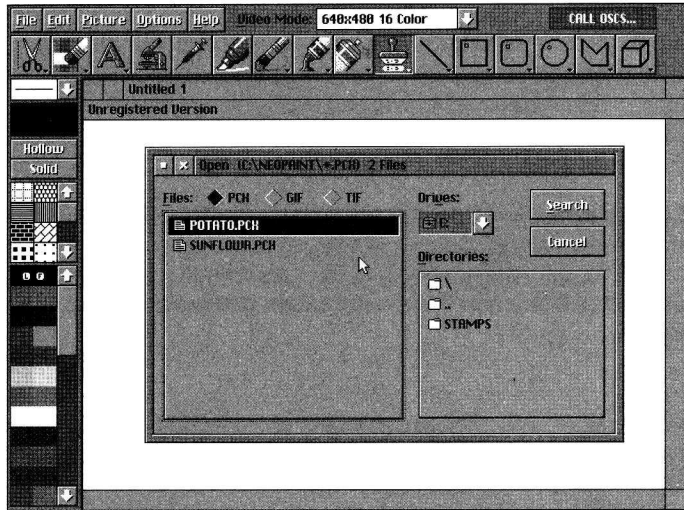
OPEN

Hotkey: **Alt** **R**

Nach der Auswahl von OPEN bekommen Sie die in Abbildung 3.2 gezeigte Dialogbox mit den nachfolgend beschriebenen Möglichkeiten eingeblendet:

- Dieser Schalter ist standardmäßig aktiviert, d. h. NeoPaint zeigt im linken Kasten alle PCX-Grafikdateien an, die sich im aktuellen Verzeichnis befinden. *PCX*
- Schalter anklicken, um evtl. vorhandene GIF-Grafikdateien angezeigt zu bekommen. *GIF*
- Schalter anklicken, um evtl. vorhandene TIF-Grafikdateien angezeigt zu bekommen. *TIF*

Abb. 3.2:
Dialogbox zum
Öffnen von Dateien



- Drives* – Pfeil anklicken, falls Grafikdateien angezeigt werden sollen, die sich auf einem anderen Laufwerk befinden.
- Directories* – Um Grafikdateien angezeigt zu bekommen, die sich in einem anderen Unterverzeichnis als \NEOPAINT befinden, klicken Sie zunächst das „\“-Symbol und dann den gewünschten Verzeichnisnamen an.
- Search* – Button anklicken, um die Festplatte nach beliebigen Grafikdateien durchsuchen zu lassen, deren Namen anschließend in der Dateiliste erscheinen. Geben Sie in der eingblendeten Dialogbox eine entsprechende Maske wie z. B. „TE*.PCX“ ein, und klicken Sie den Schalter „Search entire drive“ an, damit bei der Suche sämtliche Unterverzeichnisse berücksichtigt werden.
- Cancel* – Button anklicken, falls Sie es sich anders überlegt haben und doch keine Grafikdatei laden möchten.



Jetzt wissen Sie immer noch nicht, wie man denn nun eigentlich eine der angezeigten Grafikdateien auf den Bildschirm lädt, denn einen entsprechenden Button gibt es nicht. Der Trick besteht dar-

in, daß der gewünschte Dateiname lediglich mit der linken Maustaste angeklickt werden muß!

SAVE

Hotkey: **Alt S**

Nach der Auswahl von SAVE werden die an einer bereits benannten Zeichnung vorgenommenen Änderungen ohne weitere Rückfragen gesichert.

Speichern

Wird SAVE bei einer neu erstellten Zeichnung aufgerufen, blendet NeoPaint die unter SAVE AS beschriebene Dialogbox ein.

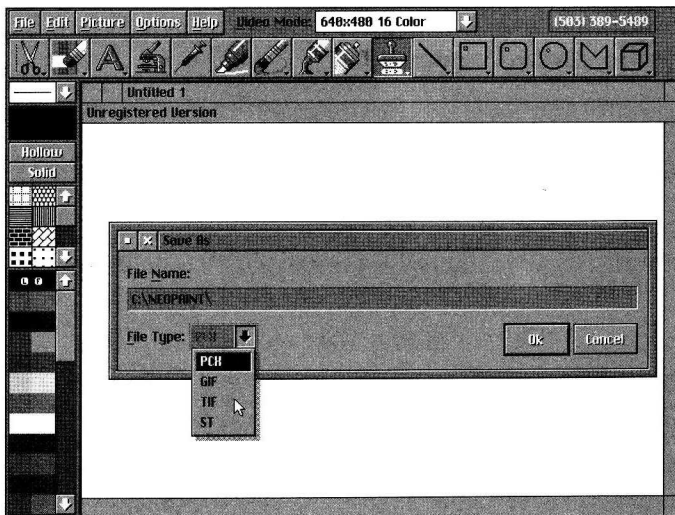


SAVE AS

Hotkey: **Alt A**

Nach der Auswahl von SAVE AS bekommen Sie die in Abbildung 3.3 gezeigte Dialogbox mit den nachfolgend beschriebenen Möglichkeiten eingeblendet:

Speichern unter



*Abb. 3.3:
Dialogbox zum
Speichern von
Dateien*

- File Name* – Geben Sie hier einen maximal achtstelligen Dateinamen ein, unter dem die Zeichnung abgespeichert wird.
- File Type* – Pfeil anklicken, falls die Zeichnung nicht im weitverbreiteten PCX-Format mit entsprechender Endung abgespeichert werden soll. NeoPaint stellt dann als weitere Dateiformate GIF, TIF und ST zur Auswahl.



Fragen Sie sich auch, was es mit dem Dateiformat ST auf sich hat? Wenn Sie es aktivieren, wird die Zeichnung - egal, wie groß - als ClipArt-Stempel abgespeichert.

CLOSE

Hotkey: **Alt** **C**

*Fenster
schließen*

Nach der Auswahl von CLOSE wird das aktuelle Zeichenfenster geschlossen, wobei zwischen drei Varianten unterschieden werden muß:

- Sofern an einer bereits benannten Zeichnung keine Änderungen vorgenommen wurden, schließt NeoPaint das Fenster ohne weitere Rückfragen.
- Sofern an einer bereits benannten Zeichnung Änderungen vorgenommen wurden, müssen Sie mit „Yes“ antworten, wenn diese gesichert werden sollen.
- Sofern es sich um eine neu angelegte Zeichnung handelt, bekommen Sie nach Beantwortung der Rückfrage mit „Yes“ die unter SAVE AS beschriebene Dialogbox eingeblendet.



Kleiner Tip am Rande: Sie können ein Zeichenfenster noch schneller schließen, indem Sie einfach das „X“-Symbol in der oberen linken Ecke anklicken!

CLOSE ALL

Nach der Auswahl von CLOSE ALL werden sämtliche geöffneten Zeichenfenster (z. T. nach entsprechenden Rückfragen) geschlossen.

LOAD PALETTE

Nach der Auswahl von LOAD PALETTE bekommen Sie die in Abbildung 3.4 gezeigte Dialogbox eingeblendet, in der Sie per Mausklick eine der folgenden fünf Farbpaletten laden können:

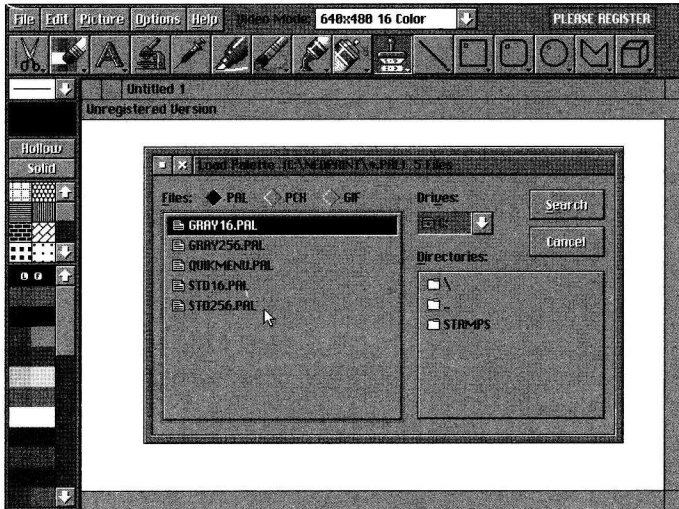


Abb. 3.4:
Dialogbox zum
Laden von
Farbpaletten

- GRAY16.PAL mit 16 Grautönen
- GRAY256.PAL mit 256 Grautönen
- QUIKMENU.PAL mit 16 eher hellen Farben
- STD16.PAL mit 16 Standardfarben
- STD256.PAL mit 256 Farbtönen

Farbpaletten

Beachten Sie bitte, daß Sie jeweils nur Farbpaletten laden können, die mit dem eingestellten Videomodus übereinstimmen (16 bzw. 256 Farben)!



SAVE PALETTE

Nach der Auswahl von SAVE PALETTE bekommen Sie eine Dialogbox eingeblendet, in der Sie die aktuellen Farben unter einem

beliebigen, maximal achtstelligen Dateinamen als Palette abspeichern können.



Beachten Sie bitte, daß die Menüpunkte LOAD PALETTE und SAVE PALETTE bei Hercules-Grafikkarten sowie in allen 2-Farben-Videomodi gesperrt sind!



„Moment mal“, könnten Sie sagen, „ich weiß doch noch gar nicht, wie Farbtöne editiert werden können!“. Hierfür steht in der Tat kein Menüpunkt, dafür aber ein kleiner Trick zur Verfügung: Ein Doppelklick auf ein Farbfeld am linken Bildschirmrand öffnet eine Dialogbox, in der Sie über Schieberegler die Anteile der einzelnen Grundfarben bzw. den Helligkeitsfaktor verändern können.

LOAD PATTERNS

Füllmuster

Wenn Sie in der nach der Auswahl von LOAD PATTERNS eingeblendeten Dialogbox den Dateinamen BONUS.PAT anklicken, stehen anstelle der 40 Standard-Füllmuster am linken Bildschirmrand 40 alternative Füllmuster zur Verfügung.



Auch hierzu ein kleiner Tip von mir: Sie können jedes Füllmuster auf Pixelebene bearbeiten, indem Sie das betreffende Feld zweimal hintereinander mit der linken Maustaste anklicken!

SAVE PATTERNS

Nach der Auswahl von SAVE PATTERNS bekommen Sie eine Dialogbox eingeblendet, in der Sie die aktuellen Füllmuster unter einem beliebigen, maximal achtstelligen Dateinamen abspeichern können.

PRINT

Druckfunktion

Nach der Auswahl von PRINT bekommen Sie die in Abbildung 3.5 gezeigte Dialogbox eingeblendet, deren Möglichkeiten bereits in Teil II unter „Speichern und Drucken“ beschrieben wurden.

Beachten Sie bitte zur Druckfunktion die beiden folgenden Hinweise:



- Bevor Sie den Ausdruck starten können, müssen Sie den richtigen Druckertyp und die richtige Druckerschnittstelle angeben.
- Der Ausdruck großer Bilder kann unter Umständen extrem lange dauern! ShareBert empfiehlt daher, die mit NeoPaint erzeugten PCX-Grafiken nach Möglichkeit mit einem anderen Programm wie z. B. „PaintShop Pro für Windows“ auszudrucken.

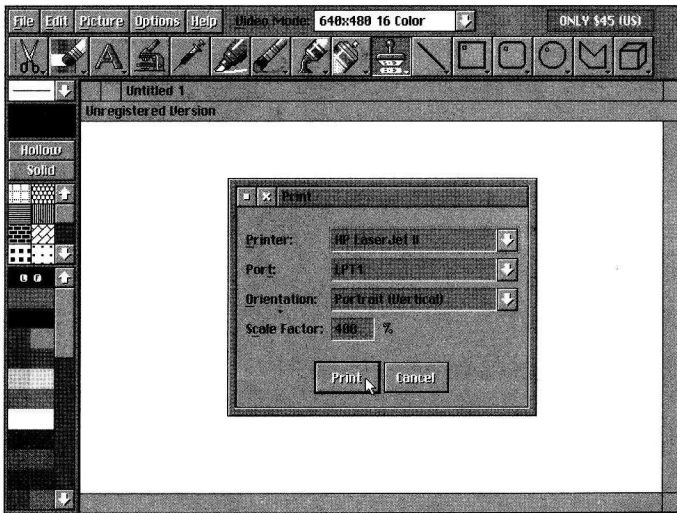


Abb. 3.5:
Dialogbox zum
Drucken von
Dateien

EXIT

Hotkey: **Alt** **X**

Nach der Auswahl von EXIT wird NeoPaint nach Beantwortung einer entsprechenden Rückfrage beendet.

*Programm
beenden*



Beachten Sie bitte, daß Sie sich einige Sekunden gedulden werden müssen, da als einzige Einschränkung der Shareware-Version zunächst ein kleines Männchen mit dem Hinweis „Don't forget to Register“ über den Bildschirm läuft!

EDIT-Menü

Übersicht Die Optionen dieses Menüs benötigt man, um die letzte Aktion rückgängig zu machen, einen zuvor markierten Bildausschnitt zu bearbeiten oder den Inhalt des internen Zwischenspeichers anzeigen zu lassen.

UNDO

Hotkey: **Alt** **U**

Rückgängig machen Wählen, falls die zuletzt ausgeführte Zeichenfunktion rückgängig gemacht werden soll.

CUT

Hotkey: **↑** **Entf**

Ausschneiden Wählen, falls der zuvor mit Hilfe des Scheren-Werkzeugs markierte Bildausschnitt ausgeschnitten und im internen Zwischenspeicher festgehalten werden soll.

COPY

Hotkey: **↑** **Einf**

Kopieren Wählen, falls der zuvor mit Hilfe des Scheren-Werkzeugs markierte Bildausschnitt in den internen Zwischenspeicher kopiert werden soll.

COPY TO

Wählen, falls der zuvor mit Hilfe des Scheren-Werkzeugs markierte Bildausschnitt als eigene Grafikdatei abgespeichert werden soll.

Speichern

PASTE

Hotkey: **Einf**

Wählen, falls der zuvor über DELETE bzw. COPY in den Zwischenspeicher kopierte Bildausschnitt wieder eingefügt werden soll.

Einfügen

PASTE FROM

Wählen, falls eine fertige Grafikdatei in das aktuelle Zeichenfenster eingefügt werden soll. Den gewünschten Dateinamen brauchen Sie in der anschließend eingeblendeten Dialogbox nur anzuklicken.

Datei einfügen

DELETE

Hotkey: **Entf**

Wählen, falls der zuvor mit Hilfe des Scheren-Werkzeugs markierte Bildausschnitt unwiderruflich gelöscht werden soll.

Löschen

SHOW CLIPBOARD

Hotkey: **Alt+N**

Wählen, falls der aktuelle Inhalt des internen Zwischenspeichers in einem Extra-Zeichenfenster angezeigt werden soll.

Zwischenablage

PICTURE-Menü

Die Optionen dieses Menüs benötigt man, um Zeichnungen bzw. zuvor mit Hilfe des Scheren-Werkzeugs markierte Bildausschnitt-

Übersicht

te zu bearbeiten. Möglich sind u. a. Invertieren, Spiegeln, Drehen, Skalieren und zahlreiche Spezialeffekte.

CLEAR

Löschen Wählen, um das gesamte Bild oder einen vorher markierten Ausschnitt zu löschen.

INVERT

Hotkey: **Alt I**

Invertieren Wählen, um das gesamte Bild oder einen vorher markierten Ausschnitt zu invertieren, d. h. eine Farbumkehrung durchzuführen.

FLIP HORIZONTAL / FLIP VERTICAL

Hotkey: **Alt L** bzw. **Alt O**

Spiegeln Wählen, um das gesamte Bild oder einen vorher markierten Ausschnitt horizontal bzw. vertikal zu spiegeln.

ROTATE 90P

Drehen Wählen, um das gesamte Bild oder einen vorher markierten Ausschnitt um jeweils 90 Grad im Uhrzeigersinn zu drehen.

SCALE

Skalieren Wählen, um das gesamte Bild oder einen vorher markierten Ausschnitt zu vergrößern bzw. zu verkleinern. In einer Dialogbox können Sie anschließend zwischen Standard-Bildschirmauflösungen wie „640x480“ sowie einer freien Eingabe unter „Custom Size“ wählen.

Wird der Schalter „Maintain aspect ratio“ aktiviert, stellt NeoPaint die Größe so ein, daß die aktuellen Seitenverhältnisse beibehalten werden.

ADJUST CONTRAST

Wählen, um den Kontrast des gesamten Bildes mittels eines Rollbalkens verändern zu können.

Kontrast

ADJUST PALETTE

Wählen, um die für das gesamte Bild gültige Farbpalette mittels eines Rollbalkens verändern zu können.

Farbpalette

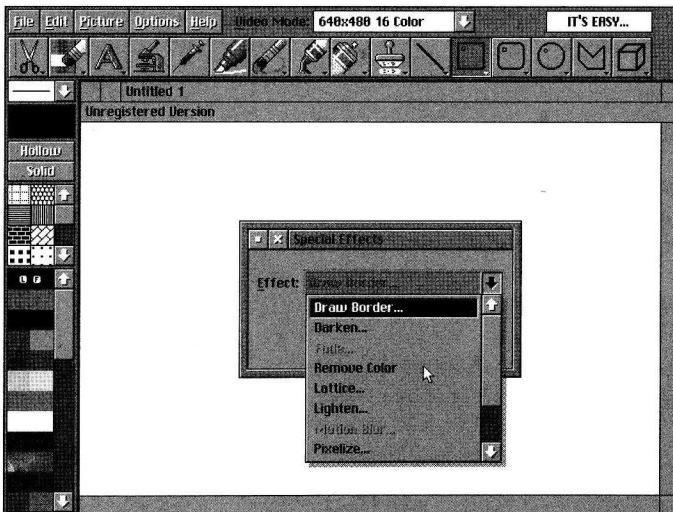
EFFECTS

Hotkey: **Alt** **T**

Nach der Auswahl von EFFECTS wird die in Abbildung 3.6 gezeigte Dialogbox eingeblendet, in der auf das gesamte Bild oder einen vorher markierten Abschnitt einer von insgesamt elf Spezialeffekten angewendet werden kann:

Spezialeffekte

- Draw Border (Rahmen zeichnen)
- Darken (Verdunkeln)



*Abb. 3.6:
Auswählen
von Spezial-
effekten*

- Fade (Überblendeffekt)
- Remove Color (Umwandeln in Schwarzweiß)
- Lattice (Gittereffekt)
- Lighten (Aufhellen)
- Motion Blur (Verwischen)
- Pixelize (Aufrastern)
- Screen (Raster unterlegen)
- Smudge (Schmiereffekt)
- Streak (Streifeneffekt)



Auch wenn dieser Menüpunkt hier nur kurz beschrieben wird: Die Spezialeffekte haben es in sich und sollten unbedingt alle einmal durchprobiert werden. Beachten Sie aber, daß die Ausführung der Effekte teilweise sehr lange dauern kann! Ich empfehle daher, zunächst probeweise mit Hilfe der Schere einen kleinen Ausschnitt zu markieren, bevor Sie einen Effekt aufrufen.

SHOW SCREEN

Hotkey: **[Alt] [W]**

Ganzer Schirm

Wählen, um die aktuelle Zeichnung mit schwarzem Hintergrund und ohne die Menüs, Werkzeuge etc. von NeoPaint begutachten zu können. Ein beliebiger Tastendruck stellt den Normalzustand wieder her.

SHOW PREVIEW

Vorschau

Wählen, um eine kleine Druckbild-Vorschau in Originalgröße anzeigen zu lassen.

PICTURE INFO

Wählen, um Informationen zur aktuellen Datei wie Größe, Anzahl der Farben etc. anzeigen zu lassen.

OPTIONS-Menü

Die Optionen dieses Menüs benötigt man, um Voreinstellungen wie Hilfsraster, Verzeichnisse, Speicherverwaltung, Videomodus, Grafikformat etc. zu verändern.

Übersicht

SNAP TO GRID

Mit diesem Schalter können Sie die Rastfunktion von NeoPaint ein- bzw. wieder ausschalten. An welchen Punkten der Mauszeiger beim Zeichnen einrastet, bestimmen Sie über SET GRID.

Rastfunktion

SHOW MOUSE POSITION

Mit diesem Schalter können Sie die Anzeige der jeweils aktuellen Mausposition unterdrücken bzw. wieder einschalten.

Mausposition

TRANSPARENT PATTERNS

Mit diesem Schalter können Sie die Füllmuster durchscheinend bzw. überdeckend einstellen.

*Transparente
Füllmuster*

SET GRID

Hotkey:  

Wählen, wenn Sie das über SNAP TO GRID aktivierbare unsichtbare Hilfsraster anders einstellen möchten. In einer Dialogbox können Sie die gewünschte horizontale und vertikale Pixelzahl anschließend frei eingeben.

Hilfsraster

SET TILE FILL

In einer Dialogbox können Sie nach der Auswahl von SET TILE FILL eine beliebige Grafik zur Fülldatei machen.

Fülldatei



Wie Sie einen beliebigen Hohlraum Ihrer aktuellen Zeichnung mit der ausgewählten Grafik füllen können, lesen Sie bitte im Kapitel „Werkzeugkasten“ unter der Überschrift „Farbtube“ nach.

SET PREFERENCES

Vorgaben Nach der Auswahl von SET PREFERENCES wird eine Dialogbox mit drei Buttons eingeblendet, über die Sie folgende Vorgaben des Programms nach Ihren Wünschen verändern können:

Picture – Videomodus, vorgeschlagene Größe für neue Zeichenfenster, vorgeschlagenes Grafikformat beim Laden und Speichern.

Directories – Unterverzeichnisse für ClipArt-Bilder und Fontdateien.

Miscellaneous – UNDO-Funktion, Maustasten, Sicherungskopien, Signal bei Fehlern, Speicherverwaltung.



Falls Sie nach einer Beschreibung des HELP-Menüs suchen: ShareBert geht davon aus, daß Sie lieber sein deutschsprachiges Handbuch lesen, als sich mit englischen Bildschirmtexten herumzuschlagen. Wer jedoch eine spezielle Funktion erklärt haben möchte, kann HELP HELP wählen, den Button „Index“ sowie das gewünschte Stichwort anklicken.

ShareBert's Registrierungshinweise

Was unter Shareware zu verstehen ist, sollte inzwischen eigentlich allgemein bekannt sein: Fast jede Computerzeitschrift führt einen eigenen Shareware-Teil, in dem zum Teil Monat für Monat der Begriff erklärt wird.

Falls Sie sich jedoch darüber wundern, daß Sie bei dauerhafter Benutzung des Programms den hinten eingebundenen Bestellschein abschicken und für eine sogenannte „Vollversion“ erneut bezahlen sollen, lesen Sie die folgenden Hinweise von ShareBert, der zwar nicht gerne Auto fährt, aber dafür ganz genau weiß, wie das Shareware-Prinzip funktioniert.

Wenn's geht, fahre ich mit dem Fahrrad, mit dem Stadtbus oder mit der Bahn. Ein eigenes Auto besitze ich gar nicht, aber wenn ich mir eins kaufen würde, ginge das nicht ohne vorherige Probefahrt ab.



Wie sieht dagegen der typische Software-Kauf aus: Sie lesen eine Anzeige oder einen Testbericht und bestellen ein oft über 1000 Mark teures Programmpaket. Zu Hause stellen Sie dann oft genug enttäuscht fest, daß die Software überhaupt nicht Ihren Anforderungen entspricht. Doch ein Umtausch ist in der Regel nicht möglich - Sie haben die „Katze im Sack“ gekauft.

Kommerzielle Software

Bei Shareware-Programmen sieht das anders aus: Sie bekommen die Software zunächst fast gratis. In diesem Fall haben Sie noch nicht einmal 20 Mark für ein vollwertiges Produkt bezahlt, zu dem Sie sogar noch dieses Handbuch dazubekommen.

Shareware

Sie können nun in aller Ruhe mit dem Programm arbeiten. Sollte es Ihren Anforderungen nicht entsprechen, haben Sie zwar 19.80 DM ausgegeben - aber stellen Sie sich einmal vor, was passiert wäre, wenn Sie mehrere hundert Mark in den Sand gesetzt hätten, wie es bei kommerzieller Software oft genug der Fall ist.

Nutzen Sie das Programm dauerhaft, lassen Sie sich direkt beim Autor der Software registrieren. Dafür bezahlen Sie dann einen Preis, der immer noch äußerst günstig ist. Und was mir am besten gefällt: Das Geld sackt nicht irgendein anonymer Software-Kon-

Registrierung

zern ein, dessen Bosse sowieso schon ausgesorgt haben - das Geld fließt allein dem Programmierer zu, der nächtelang an seiner Software gebastelt hat und so für seine Mühe belohnt wird.

Vorteile Natürlich kann Sie niemand zur Registrierung zwingen. Es ist aber einfach ein Gebot der Fairneß, diesen Schritt zu gehen, sofern Ihnen das Programm gefällt. Das genügt Ihnen nicht? Nun, meistens ist eine Registrierung auch mit ganz konkreten Vorteilen für Sie verbunden. Bei NeoPaint erhalten Sie beispielsweise eine Programmversion ohne Shareware-Hinweise und haben die Möglichkeit, 46 zusätzliche Schriftarten zu bestellen.

Bestellschein Habe ich Sie überzeugt? Dann füllen Sie den hinten eingebundenen Bestellschein aus, und schicken Sie ihn ab. Oder Sie fertigen eine Fotokopie an und schicken diese in einem Briefumschlag an die genannte Adresse.

Bestellschein

Ja, ich möchte registrierter Anwender von NEOPAINT werden und bestelle hiermit verbindlich:

- ☐ Deutsche Vollversion für 99 DM
- ☐ 46 zusätzliche Schriftarten für 39 DM
- ☐ Vollversion NeoShow Pro für 179 DM

Gewünschtes Diskettenformat:

- ☐ 5,25 Zoll
- ☐ 3,5 Zoll

Gewünschte Zahlungsweise

- ☐ mit beiliegendem VE-Scheck (+ 5 DM Versand)
- ☐ per Nachnahme (+ 10 DM Versand)
- ☐ mit Kreditkarte (Eurocard, American Express oder Visa, + 10 DM Versand - Kartennummer und Ablaufdatum nicht vergessen!)

Datum _____

Unterschrift _____

Absender _____

Bitte im Briefumschlag einsenden an:

CDV-Software
Postfach 27 49

76014 Karlsruhe



**Fordern Sie ein Gesamtverzeichnis
unserer Verlagsproduktion an:**

SYBEX-Verlag GmbH
Postfach 15 03 61
D-40080 Düsseldorf
Tel.: (02 11) 97 39-0
Fax: (02 11) 97 39-1 99

SHAREBERT'S SOFTWARE HITS



NeoPaint 2.2 ist das definitive Mal- und Zeichenprogramm für alle DOS-Rechner! Mit einer grafischen Oberfläche, wie sie sonst nur von Windows-Software geboten wird. Und mit einem Leistungsumfang, wie man ihn bei einem Produkt dieser Preisklasse nicht für möglich hält:

ClipArts: 120 Grafiken, einmalige Stempeltechnik, beliebig erweiterbar

Drucker: HP-Laser-/DeskJet, Nadeldrucker etc., Neu: DeskJet Color!

Effekte: Invertieren, Drehen, Spiegeln, Aufhellen, Neu: Farbverläufe!

Fenstertechnik: Beliebig viele Bilder in verschiedenen Fenstern

Grafikformate: PCX, GIF und TIF

Schriften: 12 Fonts plus zahlreiche Effekte wie Kursiv, Outline etc.

Speicherverwaltung: Unterstützung von Expanded und Extended Memory

Videomodi: von EGA bis Super-VGA 1024 x 768 Punkte und 256 Farben

Zeichenwerkzeuge: Pinsel, Sprühdose, Radiergummi, 3D-Würfel etc.

NeoShow Pro erzeugt aus beliebigen PCX- und GIF-Grafiken aufwendige Präsentationen, Slideshows etc. Zu den Highlights gehören Daumennagel-Bilder, 27 Überblendeffekte, Sound-Unterstützung sowie ein Compiler zum Erzeugen selbstablaufender EXE-Dateien.

Systemvoraussetzungen

- Mind. 286er PC
- 3,5"-HD-Diskettenlaufwerk
- Festplatte
- EGA-Grafikkarte
- VGA-Grafikkarte
- Microsoft-kompatible Maus

Best.-Nr. 9585

ISBN 3-8155-9585-1

Unverbindliche
Preiseempfehlung
DM 19,80
öS 176,-
sFr 19,80



01980



9 783815 595855

Buchregal-Systematik

**IBM-PC / Kompatible:
Shareware**

SYBEX