



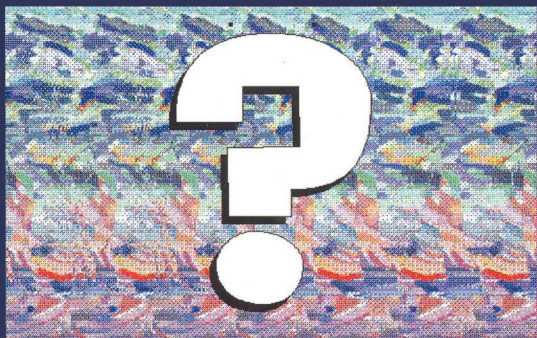
SHAREBERT'S SOFTWARE HITS

SYBEX

Versteckte Bilder



Sechs Programme,
mit denen Sie
3D-Stereogramme
(bekannt aus „Das
Magische Auge“)
selbst am PC
erzeugen können!



Der Effekt ist auf
dem Bildschirm sichtbar!

...und Ihre Augen werden Augen machen!



SYBEX

**Farbteil mit Beispielen
im Buch!**

Daniel
Sillescu

ShareBert präsentiert:

Versteckte Bilder

ShareBert präsentiert:
Versteckte Bilder

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: Rita Schepers

Satz: Eva-Maria John, Düsseldorf

Belichtung: projektion service Klaus Weber GmbH, Düsseldorf

Farbproduktionen: Tubby Tubbax TYPE & IMAGE GmbH, Düsseldorf

Umschlaggestaltung: Tubby Tubbax TYPE & IMAGE GmbH, Düsseldorf

Druck und buchbinderische Verarbeitung: Ebner Ulm

ISBN 3-8155-9602-5

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!	7
---------------------------------	---

I. Installation und Grundlagen9

Übersicht	11
Systemvoraussetzungen	13
Programme installieren	13
Die Geschichte des Stereogramms	15
Die richtige Sehtchnik	16

II. Programme für Einsteiger19

Ihr erstes Stereogramm	21
Perspectus	22
RandomDotSterio-Draw	25

Farbteil mit Beispielen32

Übersicht	33
Bild 1: BERT.PCX	34
Bild 2: BLATT.PCX	35
Bild 3: WELLE.PCX	36
Bild 4: KEGEL.PCX	37
Bild 5: KOPF.PCX	38
Bild 6: RAUM.PCX	39
Lösungen	40

III. Programme für Profis41

Random Dot Stereograph-Generator	43
PCXAUTO	44
Stereogramm-Generator	46
Hidden Image	48
Empfehlenswerte Hilfsmittel	51

ShareBert's Registrierungshinweise	53
--	----

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. Versteckte Bilder ist nur eins dieser Programmpakete. Weitere sind ebenfalls im SYBEX-Verlag erschienen, und ständig kommen neue hinzu.

Dieses Anleitungsbuch ist etwas anders aufgebaut als die übrigen Titel, deshalb zunächst ein kurzer Überblick:

Hier erfahren Sie, welche Programme im Paket enthalten sind und wie Sie die Programme auf Ihrer Festplatte installieren. Außerdem gibt's einen historischen Abriß zum Thema Stereogramme sowie Tips zur optimalen Sehtechnik.

*Installation
und Grund-
lagen*

Wer ohne zusätzliche Hilfsmittel innerhalb weniger Minuten eigene Stereogramme erzeugen möchte, ist in Teil II an der richtigen Adresse.

*Programme für
Einsteiger*

Vier weitere Programme werden in Teil III beschrieben. Sofern Sie sich nicht auf mitgelieferte Beispiele beschränken möchten, wird hierfür jedoch ein externes Zeichenprogramm benötigt.

*Programme für
Profis*

Den Farbteil mit sechs Beispielen finden Sie aus drucktechnischen Gründen auf den Seiten 33 - 40.

*Farbteil mit
Beispielen*

Die Ikone mit meinem Porträt konnten Sie schon oben auf dieser Seite bewundern. Beim Durcharbeiten des Buches sollten Sie sich aber noch drei 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 daneben stehenden Abschnitt unbedingt genau durch, da es sonst zu Fehlbedienungen kommen könnte.



Ein spezieller Tip oder Trick verbirgt sich hinter diesem Symbol. Sie brauchen ihn zwar nicht unbedingt zu studieren - dann entgeht Ihnen aber so manche Feinheit, die ich für Sie ausgeknobelt habe ...

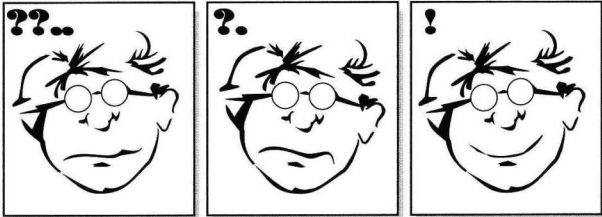
Marginalien

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 Stichwörter, 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. Installation und Grundlagen



Übersicht

Gleich ein halbes Dutzend Programme aus dem Public-Domain- und Shareware-Bereich, mit denen Sie selbst faszinierende Stereogramme erzeugen können, warten auf der beiliegenden Diskette auf Sie. Welche Unterschiede zwischen den einzelnen Generatoren bestehen, zeigt die folgende Übersicht der Leistungsmerkmale:

Einfacher geht's nicht: Wie in einem Malprogramm stehen Ihnen die üblichen Werkzeuge, wie Kreis, Rechteck, Freihand, Text etc., sowie acht Farben zur Verfügung. Innerhalb weniger Minuten entsteht so mit Hilfe der Maus das zu versteckende Motiv, wobei jede Farbe eine andere, räumliche Schicht repräsentiert. Nach einem Mausklick auf „Process“ zeigt der Bildschirm dann nur noch ein konfuse Muster aus schwarzen und weißen Punkten. Bei richtiger Betrachtungsweise erkennen Sie bereits auf dem Bildschirm das versteckte 3-D-Motiv!

Perspectus

Perspectus eignet sich für Einsteiger und Anwender, die (mit Hilfe eines Schnappschuß-Programms) Schwarzweiß-Stereogramme ausdrucken möchten.

Auch hier ist ein Malprogramm integriert - doch RandomDotSterio-Draw bietet bereits erheblich mehr Komfort: 16 Farben für entsprechende Tiefenschichten, 3-D-Zeichenwerkzeuge für Kugeln, Pyramiden, Wellen etc., Stereogramme wahlweise in Schwarzweiß, vier oder 16 Farben, Möglichkeit zum Abspeichern der erzeugten Bilder.

RandomDotSterio-Draw

RandomDotSterio-Draw ist die richtige Wahl für Anwender, die auch farbige Stereogramme komplett mit einem Programm erzeugen und betrachten möchten.

Sie besitzen nur einen Schwarzweißdrucker, möchten aber trotzdem Stereogramme in Form von PCX-Dateien erzeugen und ausdrucken?

Random Dot Stereograph-Generator

Random Dot Stereograph erzeugt durch Eingabe einer einzigen Befehlszeile Schwarzweiß-Stereogramme im PCX-Format. Die zu versteckenden Motive müssen aber vorher z. B. mit Paintbrush gezeichnet werden.

PCXAUTO Auch diese Software erzeugt PCX-Stereogramme per Kommandozeile - allerdings in Farbe!

Voraussetzung für PCXAUTO ist ein Malprogramm, mit dem die benötigten Vorlagen (PCX-Grafiken mit 256 Farben) angelegt werden können.

Stareogramm-Generator Durch Herumprobieren zu brauchbaren Ergebnissen kommen - dies wird Ihnen beim Stareogramm-Generator nicht gelingen: Ohne die korrekten Angaben in einer INI-Datei und zusätzlicher Software zum Erzeugen von Vorlagen und Mustertapeten im TGA-Format läuft hier gar nichts!

Dafür ist der Stareogramm-Generator ein echtes Profi-Programm, da Sie nicht nur zahlreiche Parameter individuell einstellen, sondern vor allem Farbfeld-Stereogramme erzeugen können, die bereits in der zweidimensionalen Sichtweise als echtes Kunstwerk durchgehen können!

Hidden Image Nicht ganz so anspruchsvoll, aber nicht weniger professionell, ist Hidden Image, das sich bereits mit Vorlagen und Mustertapeten im BMP-Format zufrieden gibt.

Bei keinem der anderen Programme stehen Ihnen so viele individuelle Einstellungsmöglichkeiten zur Verfügung wie bei Hidden Image - die erzeugten Bilder können aber nur mit einem Schnappschuß-Programm weiterverarbeitet werden.



„Sterio“ und „Stareogramm“? Wer angesichts solcher Kunstwörter auf die Idee kommt, ich stünde mit der deutschen Rechtschreibung auf Kriegsfuß, irrt sich: Die Programmnamen wurden von den Autoren absichtlich so gewählt, um Sie - wie mit den Stereogrammen - ein wenig zu irritieren!

Systemvoraussetzungen

Wie Ihr PC mindestens ausgestattet sein muß, damit Sie 3-D-Stereogramme erzeugen und betrachten können, wurde bereits auf dem Rückentext deutlich gesagt:

- mind. 286er-PC mit 640 KByte Arbeitsspeicher
- Festplatte
- 3,5"-Diskettenlaufwerk
- MS-DOS 5.0 oder höher
- VGA-Grafikkarte und Monitor
- Maus

Minimal

Es stimmt wirklich: Sie brauchen weder einen Farbbildschirm noch einen Drucker, denn der 3-D-Effekt läßt sich bereits mit schwarzweißen Zufallspunktmustern und direkt auf dem Monitor nachvollziehen!

Ich möchte Ihnen dennoch nicht verschweigen, daß die optimalen Bedingungen zur Arbeit mit Stereogrammen anders aussehen. So benötigt man für die meisten der in diesem Paket enthaltenen Programme ein zusätzliches Malprogramm (z. B. Paintbrush), mit dem die Vorlagen erstellt und die fertigen Bilder betrachtet bzw. ausgedruckt werden können. Empfehlenswert sind somit zusätzlich:



- Farbmonitor
- Mal- oder Zeichenprogramm (z. B. Paintbrush, Corel Draw, Fauve Matisse)
- Bildbetrachtungs- und Konvertierungsprogramm (z. B. PaintShop Pro oder Tiffy Pro)
- Schnappschußprogramm
- Farbdrucker

Optimal

Programme installieren

Allein die sechs Programme zum Erzeugen von Stereogrammen beanspruchen bereits mehr als zwei MegaByte, dazu kommen die im Farbteil abgedruckten Beispielbilder. Diese Datenmen-

ge ließ sich nur durch radikales Komprimieren auf einer einzigen Diskette unterbringen.



Versuchen Sie deshalb auf keinen Fall, ein Programm direkt von der Diskette zu starten, sondern befolgen Sie für die korrekte Installation auf Ihre Festplatte genau die untenstehende Anleitung!

Programme

1. Um die Programme zu installieren, legen Sie die beiliegende Diskette in Ihr 3,5"-Laufwerk und geben folgende Befehlszeilen ein, die Sie - je nach Kennbuchstaben für Diskettenlaufwerk und Festplatte - ggf. anpassen müssen:

```
c: [↵]
cd\ [↵]
copy a:auge.exe [↵]
auge [↵]
```

2. Warten Sie, bis sämtliche Dateien entpackt sind! Sie erkennen dies daran, daß wieder das „C:\>“ auf dem Bildschirm angezeigt wird.
3. Löschen Sie die Ursprungsdatei, indem Sie „del auge.exe“ sowie [↵] eingeben.

Verzeichnisse

4. Wechseln Sie mit „cd\auge“ [↵] in das automatisch angelegte Verzeichnis \AUGE. Wenn Sie hier „dir“ [↵] eingeben, werden die Namen der sechs Unterverzeichnisse angezeigt, in denen sich die einzelnen Programme befinden:

```
PCXAUTO      <DIR>
HIDDEN       <DIR>
PERSPECT     <DIR>
RANGRAPH     <DIR>
RANDRAW      <DIR>
STAREO       <DIR>
```



Welche Befehlszeilen erforderlich sind, um ein Programm zu starten, entnehmen Sie bitte den entsprechenden Kapiteln in

Teil II „Programme für Einsteiger“ bzw. Teil III „Programme für Profis“.

Möchten Sie die im Farbteil dieses Buches abgedruckten Beispiele in Form von PCX-Dateien vorliegen haben, um mit Hilfe eines geeigneten Programms weitere Kopien auf einem Farbdrucker zu erzeugen? Dann lassen Sie die Diskette nach der Programminstallation noch im Laufwerk eingelegt, und tippen Sie die folgenden Befehlszeilen ab:

Beispiele

```
c:   
cd\auge   
copy a:pcx.exe   
pcx.exe   
del pcx.exe 
```

Wenn Sie anschließend „dir“  eingeben, werden die Namen der PCX-Dateien aufgelistet, die mit den im Farbteil dieses Buches angegebenen Bezeichnungen übereinstimmen.

Die Geschichte des Stereogramms

Wenn Sie der Meinung sind, Stereogramme seien „der letzte Schrei“ oder gar eine „ganz neue Erfindung“, sollten Sie unbedingt die folgenden Abschnitte lesen! Ich möchte Sie zwar nicht mit theoretischen Abhandlungen langweilen - aber ein wenig Hintergrundwissen sollten Sie sich schon noch aneignen, bevor Sie in die Welt der dreidimensionalen Bilder eintauchen.



Im Jahre 1838 erfand der Engländer Sir Charles Wheatstone das Stereoskop: Mit einem speziellen Gerät konnten zwei fast identische Bilder verschmelzen und einen räumlichen Eindruck erzeugen.

Stereoskop

Die ersten Stereogramme, die ohne Hilfsmittel „gesehen“ werden konnten, waren sogenannte Zufallspunkt-Raubilder, bei denen scheinbar konfus angeordnete schwarze und weiße Punkte ein räumliches Motiv verbergen. Die ersten Versuche gab es 1939 von Boris Kompaneysky (Russische Akademie der

*Zufallspunkt-
Stereogramme*

Bildenden Künste) - als „Erfinder“ ging 1960 der ungarische Immigrant Bela Julesz in die Geschichte ein.

Auto-Stereogramme

Auch die ersten Auto-Stereogramme, die 1979 von Christopher W. Tyler mit einem Apple-II-Computer entwickelt wurden, wurden noch von einem Schwarzweißmuster verdeckt, waren für das menschliche Auge aber bereits sehr viel leichter zu entschlüsseln.

Farbfeld-Stereogramme

Noch relativ neu sind Farbfeld-Stereogramme, bei denen die Punkte der Zufallspunktbilder durch Farben ersetzt wurden. Diese wirken durch verzerrte Mustertapeten bereits in der zweidimensionalen Form als echtes Kunstwerk.

Mit den auf der beiliegenden Diskette enthaltenen Programmen können Sie sowohl schwarzweiße Auto-Stereogramme als auch Farbfeld-Stereogramme mit farbigen Punkten oder Mustertapeten erzeugen.

Die richtige Sehtchnik

Aha-Effekt

Manche erleben den „Aha-Effekt“ bereits nach wenigen Minuten - andere müssen tagelang immer wieder üben, bevor Sie hinter das hinter dem konfusen Muster verborgene Motiv räumlich sehen können.

In Büchern, wie „Das magische Auge“ oder „Stereogramme“ (beide im Verlag arsEDITION erschienen), haben sich die Autoren den Kopf darüber zerbrochen, welche Methode wohl am besten geeignet ist, das dreidimensionale Sehen zu schulen. Doch so sicher es ist, daß die Erfahrung des räumlichen Sehens für jedermann ein beeindruckendes Erlebnis darstellt, so sicher ist es auch, daß es kein Patentrezept für die richtige Sehtchnik gibt.



Ich möchte Ihnen an dieser Stelle deshalb nur kurz beschreiben, welche Methode bei mir persönlich zum Erfolg geführt hat. Außerdem stelle ich Ihnen im Anschluß die beiden wichtigsten Sehtchniken vor:

Zunächst wird die Nasenspitze auf den Mittelpunkt des Bildschirms gelegt bzw. das Buch entsprechend senkrecht vor das Gesicht gehalten. Nach etwa 30 Sekunden ist das Muster so verschwommen, daß ich damit beginnen kann, mich bzw. das Buch im Zeitlupentempo zu entfernen. Wichtig dabei: Nie einen bestimmten Punkt im Bild fixieren, sondern förmlich durch den Bildschirm bzw. das Buch hindurchschauen! Ab einer gewissen Entfernung tritt das dreidimensionale Motiv hervor und wird mit zunehmender Entfernung immer deutlicher und räumlicher. Doch Vorsicht: Sobald Sie zu weit entfernt sind oder den Kopf zu heftig bewegen, wird das 3-D-Motiv verschwinden, und Sie sehen wieder nur das Zufallsmuster!

*ShareBert's
Methode*

Wenn Sie in weite Ferne sehen, verlaufen die Blickrichtungen beider Augen automatisch parallel zueinander. Auf dieser Tatsache beruht die sogenannte Paralleltechnik, für die z. B. die folgende Übung durchgeführt werden kann:

Paralleltechnik

Über den meisten Stereogrammen sehen Sie zwei schwarze Punkte. Konzentrieren Sie sich zunächst auf diese Punkte, ohne sie zu fixieren, bis anstelle von zwei plötzlich vier schwarze Punkte zu sehen sind. Der zweite Schritt besteht im Versuch, anstelle von vier nun drei Punkte zu sehen. Sobald Sie so weit sind, daß nur noch ein Punkt in der Mitte sichtbar ist, können Sie Ihre Aufmerksamkeit auf das Bild verlagern, dürfen aber nicht versuchen, dieses im Kopf „scharfzustellen“!

Übung

Bei der Schieltechnik müssen Sie nach innen schielen, so daß sich die Blickrichtungen beider Augen kreuzen. Sie können hierzu die folgende Übung durchführen, sollten aber nicht zu stark schielen, da der gewünschte Effekt sonst nicht erreicht werden kann:

Schieltechnik

Halten Sie Ihren Zeigefinger oder einen Bleistift zwischen Ihre Augen und den Bildschirm bzw. das Buch, und konzentrieren Sie sich auf die Fingerkuppe bzw. die Stiftspitze. Wenn Sie nun die Entfernung zwischen Finger bzw. Stift sowie Bildschirm bzw. Buch verändern, sollte sich ebenfalls das dreidimensionale Bild entwickeln.

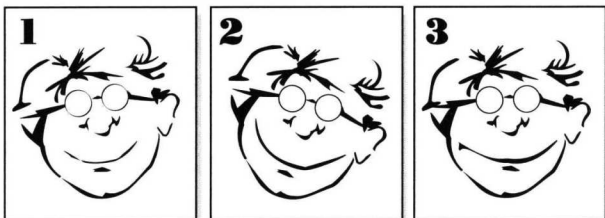
Übung



Bevor Sie stundenlang herumprobieren und Ihre Augen überstrapazieren, beachten Sie bitte unbedingt die folgenden Tips:

1. Sie benötigen Ruhe und Konzentration! Führen Sie Ihre Versuche nicht durch, wenn fünf Freunde um Sie versammelt sind, die es kaum abwarten können, selbst an die Reihe zu kommen!
2. Seien Sie experimentierfreudig! Stellen Sie Ihren Bildschirm dunkler oder heller ein, ändern Sie die Beleuchtung des Raums, versuchen Sie es als Brillenträger einmal ohne Brille, wenn es nicht klappt ...
3. Überanstrengen Sie sich nicht! Nach etwa zehn Minuten intensiven Übens sollten Sie Ihren Augen zuliebe eine Pause einlegen und es z. B. am nächsten Tag noch einmal versuchen. Und auch, wenn es „geklappt“ hat, sollten Sie sich nicht Dutzende von Beispielbildern hintereinander ansehen!

II. Programme für Einsteiger



Ihr erstes Stereogramm

Sie möchten innerhalb von nur fünf Minuten Ihr erstes Stereogramm entwerfen und auf dem Bildschirm betrachten? Die folgende Schritt-für-Schritt-Anleitung ist für alle Anwender gedacht, die es kaum noch erwarten können:



Falls Ihr PC „nur“ mit einem Schwarzweißmonitor ausgestattet ist, erfahren Sie im Kapitel „Perspectus“, wie Sie auch hiermit zu einem individuellen Stereogramm gelangen.

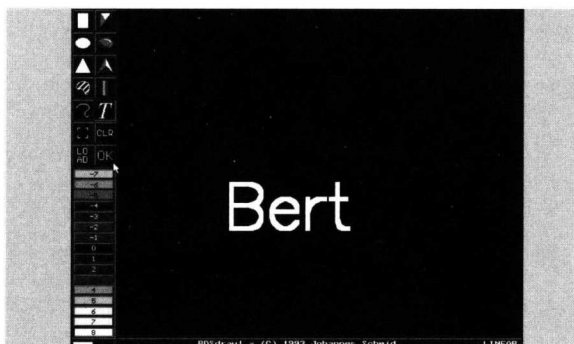


Abb. 2.1:
Ihr Vorname
verbirgt sich als
3-D-Motiv ...

1. Geben Sie unter DOS die folgenden Befehlszeilen ein:

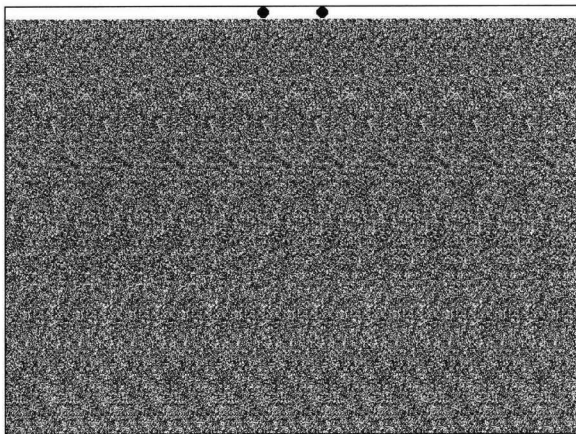
```
c:   
cd\auge\randraw   
rdsdraw 
```

Anleitung für
Ungeduldige

2. Drücken Sie eine beliebige Taste, damit das blaue Startfenster verschwindet.
3. Klicken Sie nacheinander die weiße Farbnummer „8“, das „T“-Symbol sowie einen Bereich am rechten Bildschirmrand etwas unterhalb der Mitte mit der linken Maustaste an.

4. Geben Sie Ihren Vornamen sowie ein, und vergleichen Sie die Darstellung mit Abbildung 2.1.
5. Klicken Sie das „OK“-Symbol an, beantworten Sie die Rückfrage mit „N“, aktivieren Sie den Menüpunkt „16 Color RDS“, und warten Sie, bis das Zufallspunktmuster aufgebaut ist (ein Beispiel sehen Sie in Abbildung 2.2).
6. Beantworten Sie die zweite Rückfrage ebenfalls mit , und versuchen Sie, den 3-D-Effekt mit Hilfe der unter „Die richtige Sehtchnik“ beschriebenen Methoden zu erzielen.
7. Beenden Sie das Programm, indem Sie eingeben.

Abb. 2.2:
... hinter einem
solchen Zufalls-
muster!



Perspectus

Starten

Um Perspectus zu starten, mit dem schwarzweiße Stereogramme entworfen und erzeugt werden können, geben Sie unter DOS die folgenden Befehlszeilen ein:

```
c: [↩]
cd\auge\perspect [↩]
perspect [↩]
```

Wenn Sie anschließend auf „Load“ klicken und den Dateinamen „perspect.sav“ mit „Do It“ bestätigen, wird das in Abbildung 2.3 gezeigte Beispielmotiv geladen:

Beispiel

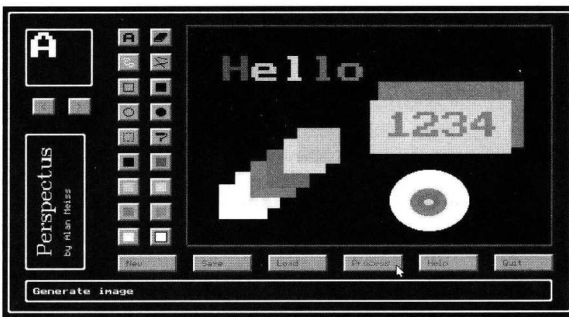


Abb. 2.3:
Beispieldatei
PERSPECT.SAV
zum Aus-
probieren

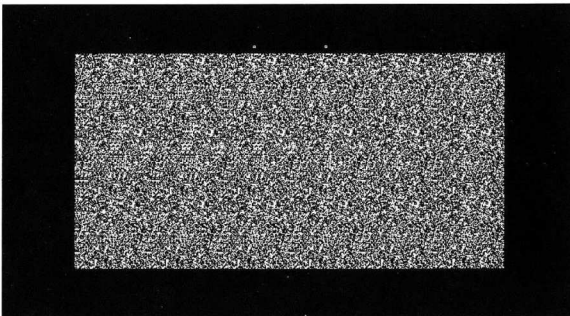


Abb. 2.4:
Aus der Beispiel-
datei erzeugtes
Schwarzweiß-
Punktmuster

Process Sobald Sie auf „Process“ klicken, erzeugt Perspectus innerhalb weniger Sekunden ein Schwarzweiß-Stereogramm (siehe Abbildung 2.4). Um wieder zum Malprogramm zurückzukehren, drücken Sie  sowie die linke Maustaste.

Zeichenwerkzeuge Natürlich können Sie auch eigene Motive entwerfen, indem Sie auf „New“ klicken und die zahlreichen Zeichenwerkzeuge am linken Bildschirmrand benutzen:

- Das „A“ zur anschließenden Texteingabe, die erst auf dem Bildschirm erscheint, nachdem Sie die gewünschte Startposition angeklickt haben.



Die jeweils aktuelle Schriftgröße wird in der oberen linken Ecke angezeigt. Über die darunter stehenden Symbole „<“ und „>“ kann die Größe vor der Texteingabe verändert werden!

- Der Radiergummi zum „Löschen“ beliebiger Bildteile mit schwarzer Farbe.
- Die beiden Linienwerkzeuge zum Zeichnen von gepunkteten Freihandlinien oder durchgezogenen Geraden.
- Ungefüllte sowie gefüllte Rechtecke und Kreise, die bei gedrückter linker Maustaste aufgezogen werden können.
- Der gestrichelte Rahmen zum Markieren von beliebigen Bildausschnitten, die anschließend mit Hilfe der Maus verschoben werden können.
- Und die Farbrolle zum Ausfüllen größerer Flächen in der aktuell gewählten Farbe.

Farben Die acht verfügbaren Farben entscheiden darüber, in welcher räumlichen Schicht die jeweils gezeichneten Objekte später sichtbar sind.

Schwarz steht dabei für den Hintergrund, während die Farben in folgender Reihenfolge immer weiter nach vorne aus dem 3-D-Bild herauszuragen scheinen:

- Weiß
- Gelb
- Pink
- Rot
- Hellblau
- Grün
- Dunkelblau

Um das Programm zu beenden, genügt ein Mausklick auf „Quit“ sowie die Beantwortung der Rückfrage „Are you sure?“ mit „Yes“.

Beenden

RandomDotSterio-Draw

Dieses Programm, das die meisten von Ihnen bereits in der Anleitung für Ungeduldige kennengelernt haben werden, starten Sie durch die Eingabe der folgenden Befehlszeilen:

Starten

```
c: 
cd\auge\randraw 
rdsdraw 
```

Auch hier stehen Ihnen interessante Werkzeuge für den Entwurf der zu versteckenden Bilder zur Verfügung:

*Zeichen-
werkzeuge*

Die drei weißen Symbole oben links ermöglichen das Zeichnen von Rechtecken bzw. Parallelogrammen, Kreisen und Polygonen in der aktuellen Farbe.



Bei Rechtecken ziehen Sie anschließend bei gedrückter linker Maustaste einen Strich in der gewünschten Länge auf und bestimmen die Breite bzw. den Verzerrungsgrad anschließend nur noch durch Bewegen der Maus.



Bei Polygonen klicken Sie jeden gewünschten Eckpunkt mit der Maus an und schließen das Objekt mit der -Taste ab.

Abb. 2.5:
Jede Farbe ent-
spricht einer
räumlichen
Schicht



Besonders interessant sind die vier räumlich gestalteten Zeichenwerkzeuge rechts daneben: Die Zeichentechnik ist zwar ebenso einfach wie bei den normalen Rechtecken, Kreisen bzw. Dreiecken - RandomDotSterio-Draw erzeugt aber automatisch verschiedene Farbschichten, die später in Form unterschiedlicher räumlicher Ebenen erscheinen. Einige Beispiele hierfür sehen Sie in Abbildung 2.5.



Bevor Sie einen 3-D-Körper zeichnen, sollten Sie entweder das hellblaue Farbfeld „-7“ oder das weiße Farbfeld „8“ anklicken, damit sich die Palette über möglichst viele Farben und somit Schichten erstreckt!



Dieses Symbol verwenden Sie, um eine zusammenhängende Fläche mit der vorher gewählten Farbe auszufüllen.



Freihandzeichnungen bei gedrückter linker Maustaste sind mit diesem Werkzeug möglich, wobei Sie mit einem Klick der **rechten** Maustaste auf das Symbol die Linienstärke verändern können.



Falls Sie sich beim Zeichnen oder Beschriften vertan haben, können Sie beliebige Bildteile ganz einfach wieder löschen, in-

dem Sie das Freihandwerkzeug mit einer dicken Linie aktivieren und das schwarze Farbfeld „0“ anklicken!

Sollen kurze Wörter räumlich aus dem Punktmuster heraustreten, klicken Sie zunächst dieses Symbol und dann die gewünschte Startposition an. Anschließend geben Sie den Text ein, der zunächst am unteren Bildschirmrand erscheint und drücken .



Wenn Sie das Textsymbol mit der rechten Maustaste anklicken, erscheint das in Abbildung 2.6 gezeigte Fenster, über das Sie nicht nur Größe und Stärke des Textes verändern, sondern mit  und  auch zwischen elf verschiedenen Schriftarten wählen können!

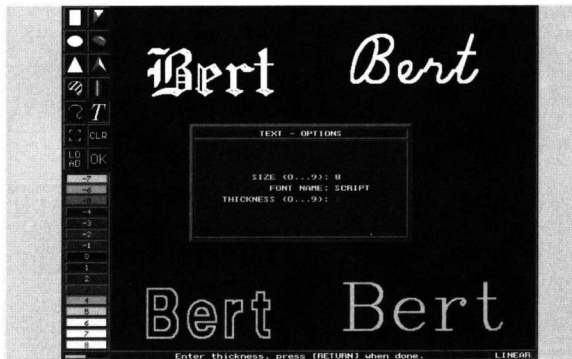


Abb. 2.6:
Über die rechte
Maustaste sind
11 Schriftarten
abrufbar

Viele Motive kommen im 3-D-Bild erst durch eine häufige Wiederholung so richtig zur Geltung. Nach einem Mausklick auf dieses Werkzeug können Sie bei gedrückter linker Maustaste ein bereits gezeichnetes Objekt markieren und per Mausklick beliebig oft an andere Stellen kopieren.



Falls Sie später ein anderes Motiv markieren und duplizieren möchten, müssen Sie das Werkzeug zunächst mit der **rechten** Maustaste anklicken, damit der bisherige Speicherinhalt gelöscht wird!



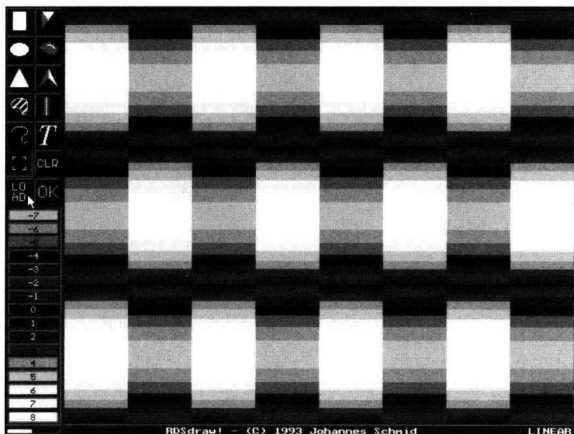
CLR

Einen Mausklick auf dieses Symbol sollten Sie sich vorher gut überlegen, da RandomDotSterio-Draw hier das gesamte Zeichenfenster ohne vorherige Rückfrage löscht!

LO
AD

Falls Sie das in Abbildung 2.7 gezeigte Beispiel oder ein eigenes, bereits abgespeichertes Motiv auf den Bildschirm laden möchten (kein Stereogramm!), klicken Sie dieses Symbol an, geben sechsmal  ein, um die Vorgabe „NONAME“ zu löschen und tippen statt dessen „wellen“ bzw. den gewünschten Dateinamen ohne Endung ein und drücken dreimal .

Abb. 2.7:
Dieses Beispiel-
bild WELLEN
gehört zum
Lieferumfang



OK

„OK“ heißt es immer dann, wenn Sie ein zu versteckendes Bild fertiggestellt haben und ein Stereogramm erzeugen möchten. Beachten Sie hierzu die folgenden Arbeitsschritte:

- Nach dem Mausklick auf „OK“ erscheint die Rückfrage „Do you want to save this image before calculating?“ Antworten Sie hier nur mit , falls das zu versteckende Motiv abgespeichert werden soll! Ansonsten geben Sie  ein.

- Wie in Abbildung 2.8 gezeigt, stellt Ihnen RandomDotSterioDraw anschließend drei Typen für das zu erzeugende Stereogramm zur Auswahl. Normalerweise werden mit „16 Color RDS“ die besten Ergebnisse erreicht - wer nur einen Schwarzweißbildschirm sein Eigen nennt oder das Stereogramm auf einem Schwarzweißgerät ausdrucken möchte, sollte jedoch den Eintrag „Black/White RDS“ aktivieren.
- Sobald das Zufallspunktmuster aufgebaut ist, wird es durch eine weitere Dialogbox verdeckt: „Do you want to save it now?“ Falls das Stereogramm als TGA-Grafikdatei abgespeichert und später z. B. mit Hilfe des Zusatzprogramms „PaintShop Pro“ (ShareBert Nr.1) ausgedruckt werden soll, antworten Sie mit ☒ Y. Ansonsten drücken Sie ☐ N und können das Stereogramm so lange betrachten, wie Sie möchten.
- Sobald Sie während der Stereogramm-Anzeige oder eine andere Taste drücken, wird das Programm beendet und muß ggf. neu gestartet werden, falls weitere Stereogramme erzeugt werden sollen.



Abb. 2.8:
Hier entscheiden
Sie über die
Art des Stereo-
gramms



Es dürfte Ihnen nach den ersten Versuchen bereits klar geworden sein, daß die (hier durchnummerierten) Farben über die Tiefenschicht im zu erzeugenden 3-D-Bild entscheiden:

- Schwarz (Nr. 0) stellt die „goldene Mitte“ dar. Bildteile, die in dieser Farbe vorliegen, brechen weder nach vorne noch nach hinten aus dem Stereogramm heraus.
- Weiß (Nr. 8) steht für das höchste Niveau, d. h. in dieser Farbe gezeichnete Elemente stehen später am weitesten nach vorne heraus.
- Hellblau (Nr. -7) steht für das niedrigste Niveau, entsprechend gezeichnete Elemente scheinen also weit hinter allen anderen Objekten zu stehen.



Beachten Sie, daß die mit den „Minus-Farben“ gezeichneten Objekte im Stereogramm schwerer zu identifizieren sind als Elemente, die mit Hilfe der Farben 1 bis 8 in den Vordergrund gestellt wurden!



So viel zu RandomDotSterio-Draw. Doch bevor ich Sie mit einem abschließenden Tip in den Farbteil „entlasse“, möchte ich noch ein wenig Werbung für den Programmautor betreiben:

Johannes Schmid (Rudliebstr. 50, 81925 München) hat RandomDotSterio-Draw vermutlich in nächtelanger Kleinarbeit entwickelt. Daß er das meiner Meinung nach hervorragende Programm trotzdem als Public Domain bzw. Freeware freigegeben hat, ist bewundernswert. Die Bitte von Herrn Schmid, ihm als kleines Dankeschön 20 DM zu überweisen, habe ich deshalb gerne erfüllt. Und ich würde mich freuen, wenn Sie dem Autor beweisen, daß es sich nach wie vor lohnt, auf freiwillige Spenden zu vertrauen.

Kontonummer

Johannes Schmid
Citibank Düsseldorf
Konto 190 5761534
BLZ 701 500 00

Doch nun, wie versprochen, der letzte Tip zu RandomDotStereo-Draw:



LINEAR

In der unteren rechten Bildschirmcke versteckt sich ein kleines Feld mit der Aufschrift LINEAR. Klicken Sie es an, springt die Anzeige auf ROUND um.

Auf den ersten Blick verändert sich hierdurch beim Zeichnen nichts. In Abbildung 2.9 sehen Sie jedoch, daß beim Erzeugen von 3-D-Körpern die Dicke der einzelnen Tiefenschichten einmal linear (links oben) und einmal exponentiell (rechts unten) verlaufen, wodurch sich der räumliche Eindruck im Stereogramm noch erhöhen läßt!

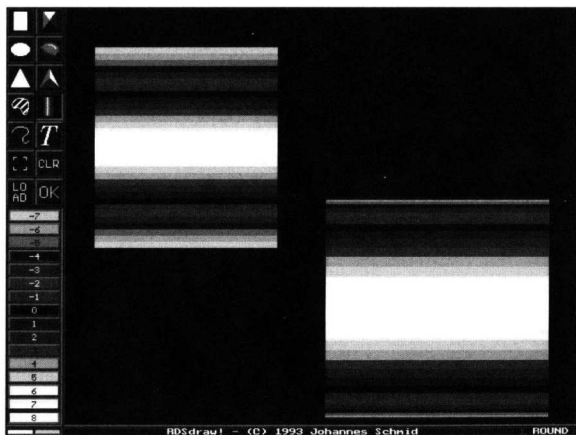


Abb. 2.9:
Es lebe der
kleine Unter-
schied: LINEAR
gegen ROUND

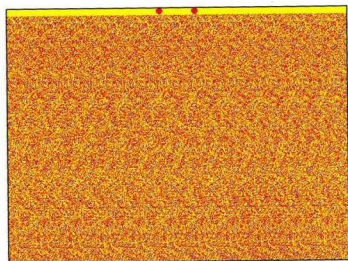
Farbteil mit Beispielen



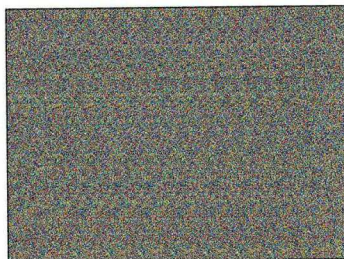
Auf den folgenden Seiten sehen Sie sechs Beispiel-Stereogramme, die mit den Programmen von der beiliegenden Diskette erzeugt wurden, wobei Sie zum Betrachten das Buch um 90 Grad drehen müssen.

Hinweise zur richtigen Sehtchnik entnehmen Sie bitte dem entsprechenden Kapitel in Teil I „Installation und Grundlagen“.

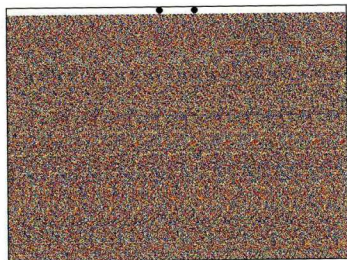
Vorab zeigen wir Ihnen alle Bilder in der Verkleinerung. Auf der letzten Seite des Farbteils können Sie die jeweils versteckten Lösungen bewundern.



BERT.PCX



BLATT.PCX



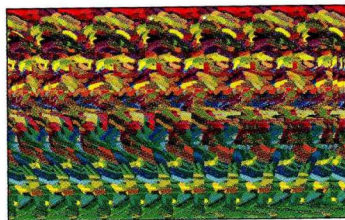
WELLE.PCX



KEGEL.PCX



KOPF.PCX



RAUM.PCX

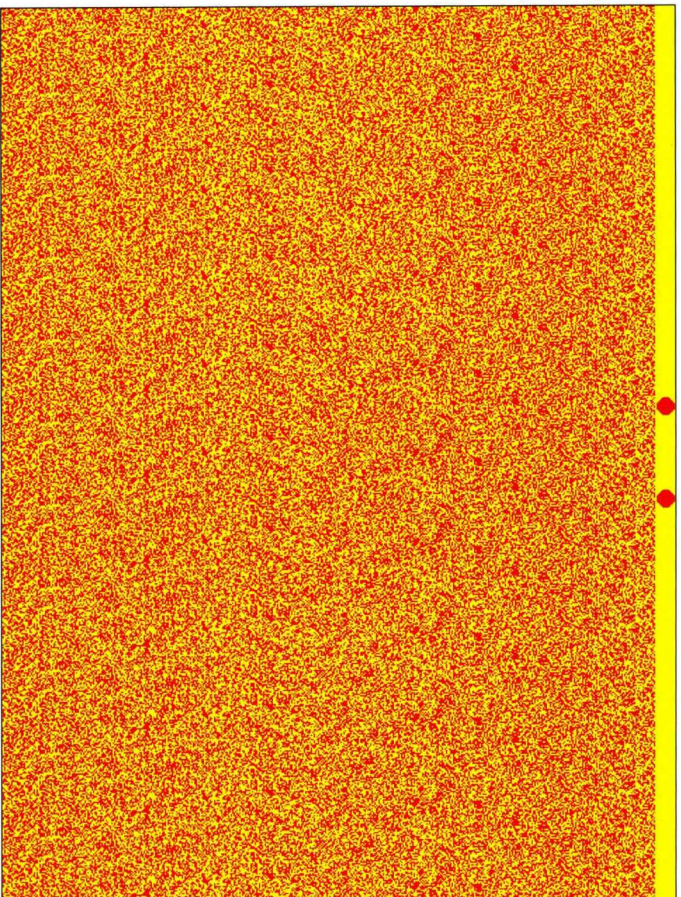


Bild 1: BERT.PCX (erzeugt mit RandomDotStereo-Draw)

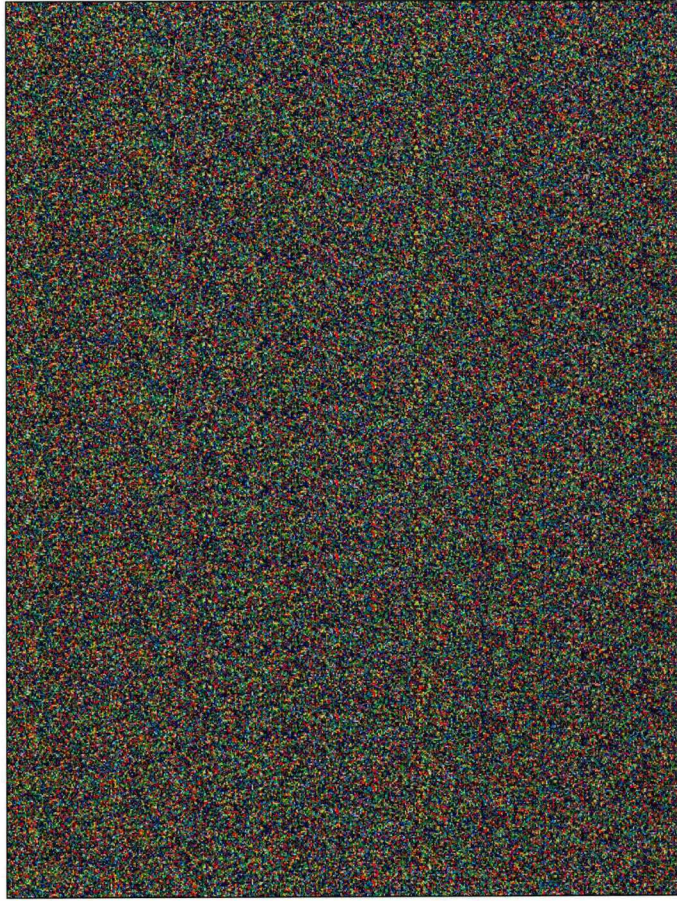


Bild 2: BLATT.PCX (erzeugt mit PCXAUTO)

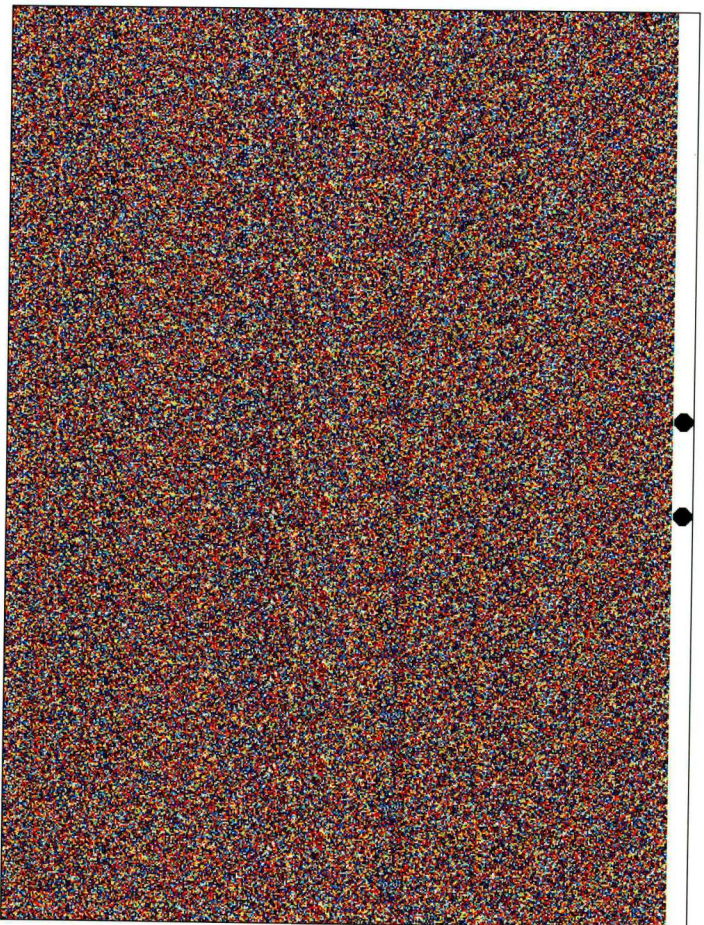


Bild 3: WELLE.PCX (erzeugt mit RandomDotStereo-Draw)

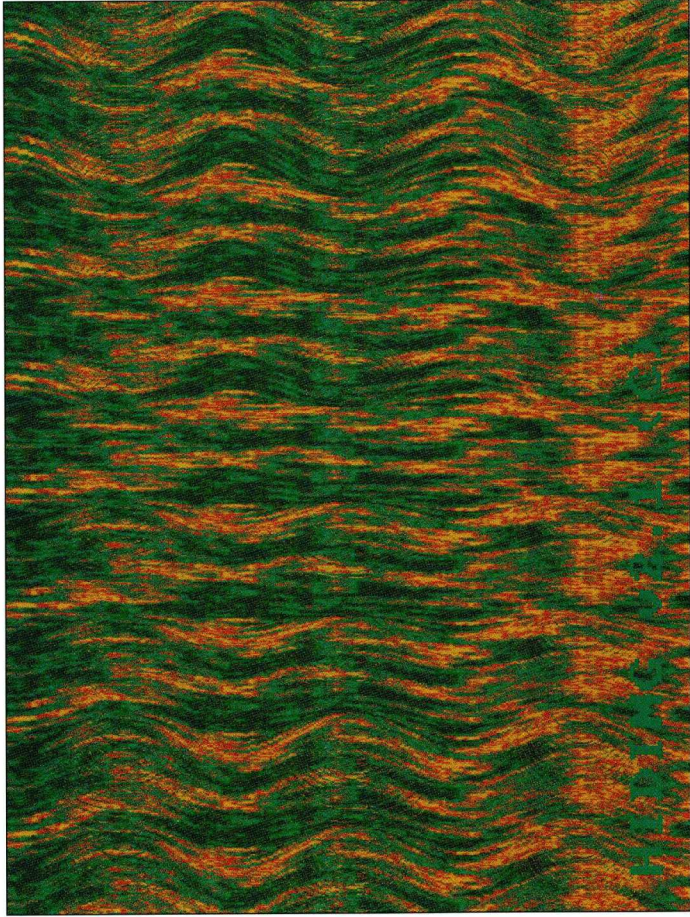


Bild 4: KEGEL.PCX (erzeugt mit Hidden Image)

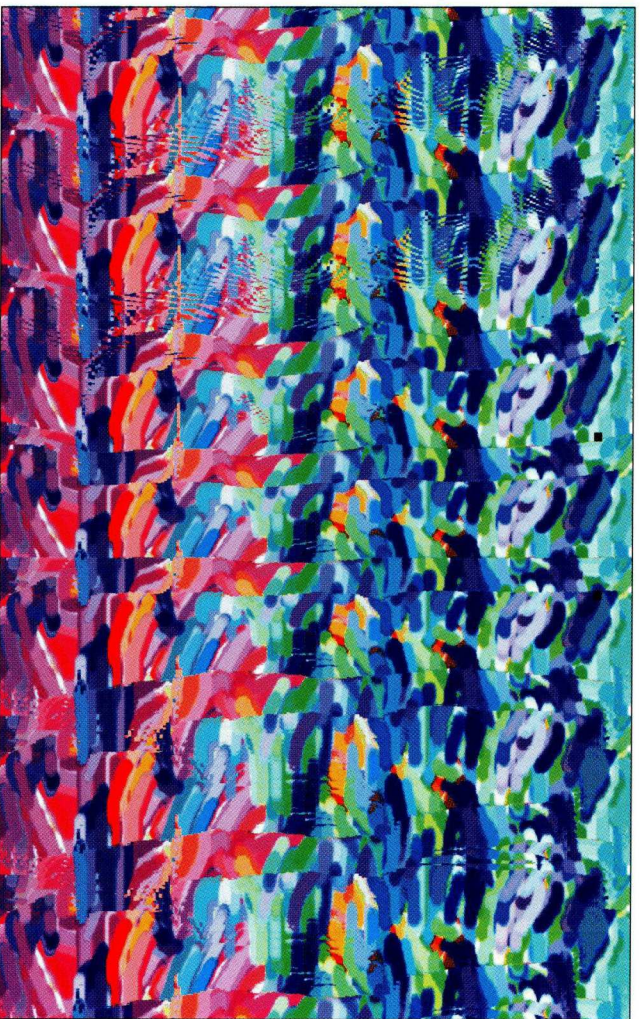


Bild 5: KOPF.PCX (erzeugt mit Stareogramm-Generator)

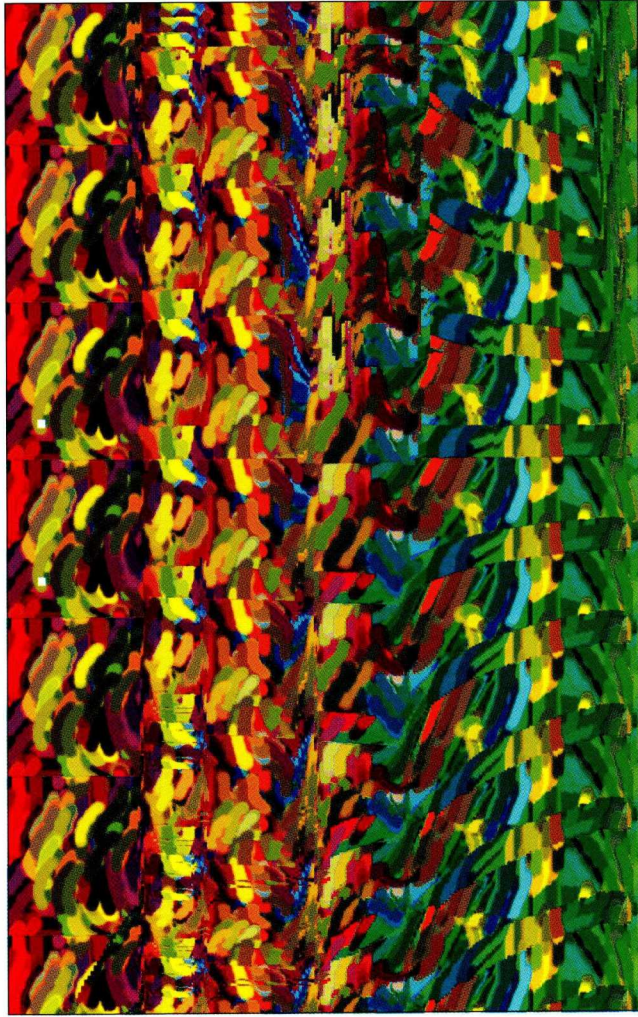
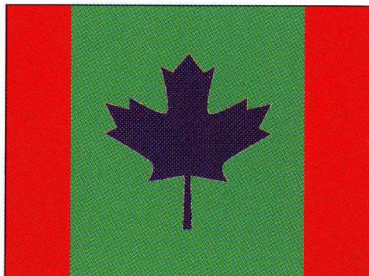


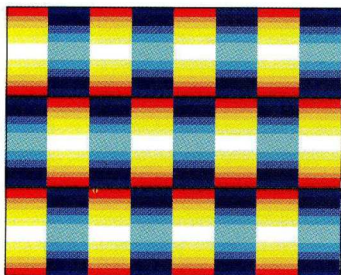
Bild 6: RAUM.PCX (erzeugt mit Stareogramm-Generator)



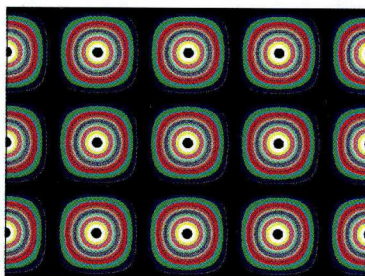
Lösung für BERT.PCX



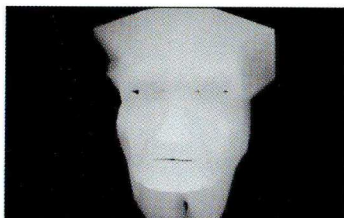
Lösung für BLATT.PCX



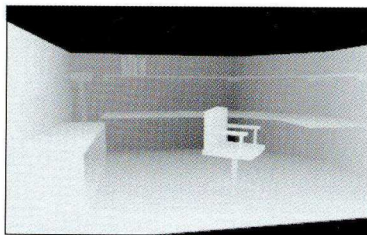
Lösung für WELLE.PCX



Lösung für KEGEL.PCX

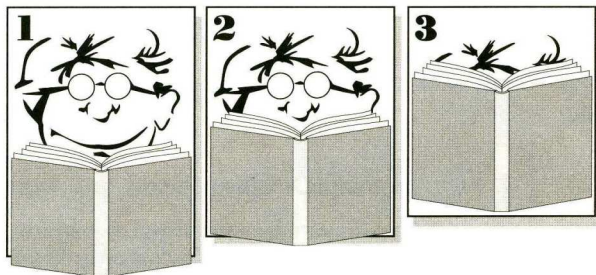


Lösung für KOPF.PCX



Lösung für RAUM.PCX

III. Programme für Profis



Wieso die vier nun beschriebenen Stereogramm-Generatoren bei mir unter der Rubrik „Profi-Programme“ laufen, liegt bei Stereogramm-Generator sowie bei Hidden Image auf der Hand, da hier beliebige Mustertapeten an die Stelle der Zufallspunktmuster treten.



Random Dot Stereograph-Generator und PCXAUTO können mit solchen Features zwar nicht aufwarten - alle vier Programme haben aber eins gemeinsam: Sie können nur in Verbindung mit zusätzlicher Software (z. B. Bildbetrachter, Zeichen-, Konvertierungs- oder Schnappschußprogramm) eingesetzt werden, da kein eigenes Malprogramm integriert ist. Außerdem werden sie über Kommandozeilenparameter bzw. INI-Dateien konfiguriert, was sie nicht gerade einsteigerfreundlich macht.

Welche Zusatzsoftware ShareBert für die einzelnen Programme vorschlägt, erfahren Sie im letzten Kapitel unter der Überschrift „Empfehlenswerte Hilfsprogramme“.



Random Dot Stereograph-Generator

Bevor Sie dieses Programm über eine Kommandozeile starten, sollten Sie ins entsprechende Verzeichnis wechseln und einen Blick auf die mitgelieferten Beispieldateien werfen:

Starten

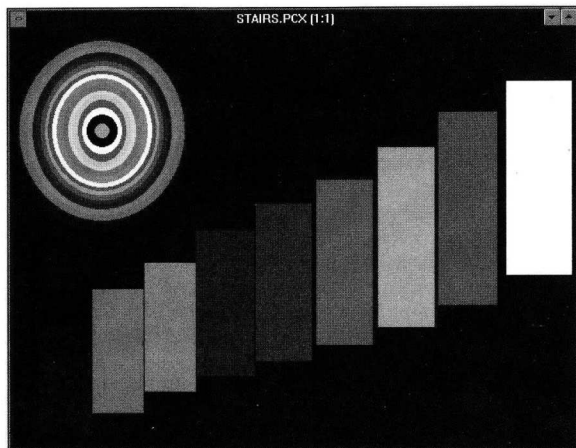
```
c:   
cd\auge\rangraph   
dir 
```

Als Quelldateien können (neben eigenen) die hier aufgelisteten Beispieldateien verwendet werden:

Beispiele

- BUCK2.PCX (Geweih)
- CIRCLES.PCX (Kreise und Punkte)
- COLQRS.PCX (Farbkreis)
- PFLOGO.PCX (Firmenlogo)
- STAIRS.PCX (siehe Abbildung 3.1)

Abb. 3.1:
Die Datei
STAIRS.PCX
wird gleich
mitgeliefert



Befehlszeile

Damit das Programm aus einer PCX-Grafik ein Schwarzweiß-Stereogramm erzeugt, geben Sie z. B. die untenstehende Befehlszeile ein, wobei der zweite Dateiname anschließend das Ergebnis beinhaltet, das z. B. mit PaintShop Pro (siehe „Empfehlenswerte Hilfsprogramme“) betrachtet und ausgedruckt werden kann:

```
pcx23d stairs.pcx test.pcx
```

Parameter

Über Startparameter, die Sie an die Befehlszeile anhängen können, treffen Sie weitere, individuelle Einstellungen. Am besten lassen Sie sich mit „pcx23d“ eine Übersicht anzeigen.

PCXAUTO

Starten

Dieses Programm erzeugt farbige Punktmuster-Stereogramme, setzt aber als Quelldateien PCX-Grafikdateien mit 256 voraus. Wechseln Sie auch hier zunächst ins richtige Verzeichnis, und

lassen Sie sich die Beispieldateien anzeigen, die Sie für Ihre ersten Versuche verwenden können:

```
c: [↵]  
cd\auge\pcxauto [↵]  
dir
```

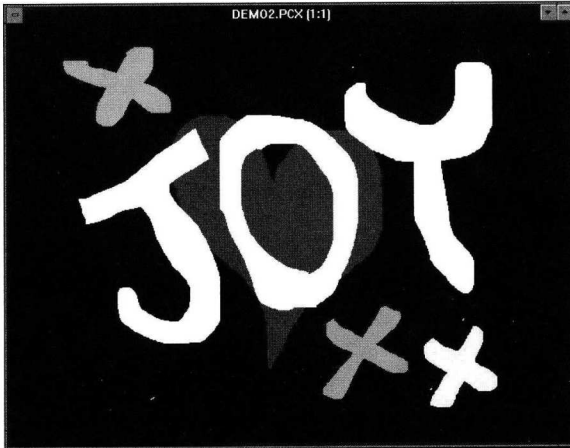


Abb. 3.2:
Beispielmotiv
zum Verstecken

- DEMO1.PCX (Kanadische Flagge)
- DEMO2.PCX (siehe Abbildung 3.2)
- DEMO3.PCX (Buchstaben und Symbole)
- DEMO4.PCX (Buchstaben und Symbole)
- DEMO5.PCX (Weihnachtsbaum)

Beispiele

Die Befehlszeile zum Erzeugen eines farbigen Zufallspunkt-Stereogramms könnte z. B. wie folgt aussehen, wobei „test.pcx“ für den gewünschten Namen der Ausgabedatei steht, die Sie mit Hilfe geeigneter Software (siehe „Empfehlenswerte Hilfsprogramme“) betrachten oder ausdrucken können:

Befehlszeile

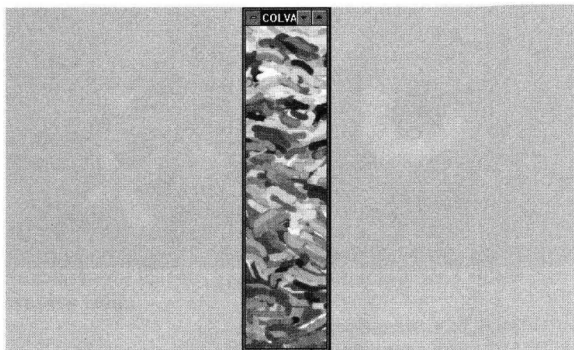
```
pcxauto dem01.pcx test.pcx [↵]
```

Stareogramm-Generator

Starten Dieses Programm heißt wirklich so, muß zudem mit Hilfe einer INI-Datei eingerichtet werden, ermöglicht aber durch die Angabe einer individuellen Mustertapete Farbstereogramme, die schon bei zweidimensionaler Betrachtungsweise echte Kunstwerke darstellen. Vor dem Start rufen Sie auch hier das Verzeichnis auf und werfen einen Blick auf die teilweise sehr eindrucksvollen Beispieldateien:

```
c: [↩]
cd\auge\stereo [↩]
dir [↩]
```

Abb. 3.3:
Beispielmotiv
für eine
Mustertapete



- Beispiele*
- ACHOOO.TIF (Kopf)
 - CITY.TIF (Häuser von schräg oben)
 - ILS.TGA („I Love Stareogrammes!“)
 - OPLAN.TIF (Bürraum)
 - THING.TIF (Polygon)
 - TOROUS.TGA (Ring)

Mustertapeten Außerdem werden drei Motive mitgeliefert, die als Mustertapeten verwendet werden können:

- COLVANG.TGA (siehe Abbildung 3.3)
- DISTORTO.TGA
- VANGO.TGA

Wie bereits erwähnt, müssen Sie die zu verwendenden und zu erzeugenden Dateinamen zunächst in einer INI-Datei angeben. Hierzu geben Sie „edit stareogm.ini“ sowie  ein und ändern anschließend die Angaben in den Zeilen

INI-Datei

- „panelfilename“: zu verzerrende Mustertapete
- „bumpfilename“: zu versteckendes Motiv
- „outfilename“: Name der Ausgabedatei

Ihren Wünschen entsprechend ab, wobei folgende Regeln gelten:

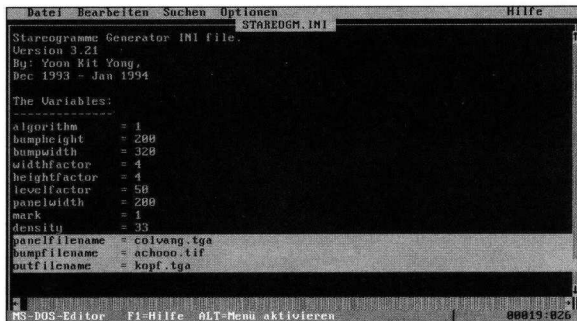
Regeln

- Die zu verzerrende Mustertapete muß im TGA-Format (256 Farben) vorliegen und sollte z. B. ein Format von 800 (Höhe) mal 200 (Breite) Punkten haben.
- Das zu versteckende Motiv muß entweder im TIF-Format (nur 8-Bit, Mono, unkomprimiert!) oder im TGA-Format (256 Farben) vorliegen, wobei die Größe in der INI-Datei hinter „bumpheight“ und „bumpwidth“ korrekt anzugeben ist.
- Die Ausgabedatei wird grundsätzlich im TGA-Format erzeugt, das z. B. von PaintShop Pro (ShareBert Nr. 1) weiterverarbeitet werden kann.

Ganz schön kompliziert? Stimmt! Aber damit Sie nachher beim Programmaufruf nicht ständig mit Fehlermeldungen konfrontiert werden, habe ich eine INI-Datei für Sie vorbereitet, mit der Sie garantiert zu einem brauchbaren Ergebnis kommen. Da nur auf mitgelieferte Beispieldateien zurückgegriffen wird, können Sie die in Abbildung 3.4 gezeigten Zeilen exakt übernehmen.



Abb. 3.4:
Die Datei
STAREOGM.INI
im DOS-Editor



Speichern Nachdem Sie die Dateinamen entsprechend geändert haben, speichern Sie die INI-Datei noch ab, indem Sie DATEI BEENDEN wählen und die Frage „Jetzt speichern?“ mit ☐ beantworten.

Befehlszeile Welche Befehlszeile Sie abschließend eingeben müssen, damit das gewünschte Stereogramm erzeugt wird, hängt von Ihrem Rechnertyp ab:

- 286er – Wer noch mit einem 286er-PC arbeitet, gibt „s086“ ☐ ein.
- 386er – Wer bereits über einen 386er-PC (oder höher!) verfügt, tippt „s“ ☐.

Hidden Image

Starten Dieses Programm ist ähnlich leistungsfähig wie der Stereogramm-Generator, lässt sich aber endlich wieder direkt aufrufen, da Sie sich um die gewünschten Dateinamen, Parameter etc. erst später kümmern müssen:

```
c: [↩]
cd\auge\hidden [↩]
hiding21 [↩]
```

```

HIDIMG V2.1 (C) Copyright 1993-94 John Goputis Wilson All Rights Reserved
Hidden Image AutoStereogram SHAREWARE

-----
** (H)ide Input with Current Pattern/Display on Screen/Create Hidden Output **
-----

FILE OPTIONS                                HIDDEN EFFECT OPTIONS
(C)hange File Settings                     (Z)-Scale Multiplier
(D)isplay File on Screen                  (R)epet Scale
(I)nfo about File                         (S)ymmetry/Algorithm
(G)enerate Standard Files                 (V)iew Style
(Q)uit Program                            Screen (M)ode

*When an Image has finished being generated (at the beep)*
(B..B) For Randomized Palette-# indicates degree of randomness
(M) For Color Map Palette                (O) For Original File Palette
(P) Palette Map Display--(U)p (D)own (Q)uit

CURRENT SETTINGS                          Screen Mode: SUGA256
Input: TORUS.BMP                         Z-Scale Multiplier: 1.000
Pattern: PT1.BMP                         Repeat Scale: 100
Output: HIDDEN.BMP                      Symmetry/Algo: SYMM
Color Map: HID1.MAP                     View Style: NORMAL
Free Disk Space: 7532 KBytes -- Sufficient for creating up to 1024x768 images
See the file HIDIMG.DOC for more information

```

Abb. 3.5:
Hauptmenü mit
Voreinstellungen

Das in Abbildung 3.5 gezeigte Hauptmenü erreichen Sie, sobald der Shareware-Hinweis mit einer beliebigen Taste bestätigt wurde.

Hauptmenü

Probieren Sie ruhig zuerst einmal aus, ein Stereogramm unter Beibehaltung der Vorgaben zu erzeugen, indem Sie **[H]** drücken und die Kennziffer des gewünschten Videomodus (muß von der Grafikkarte unterstützt werden!) eingeben. Das Ergebnis könnte z. B. so aussehen, wie in Abbildung 3.6 gezeigt.

Beispiel

Damit der Weg für eigene Experimente frei ist, hier noch ein kurzer Überblick zu den wichtigsten Programmoptionen mit den jeweiligen Kennbuchstaben:

*Wichtige
Optionen*

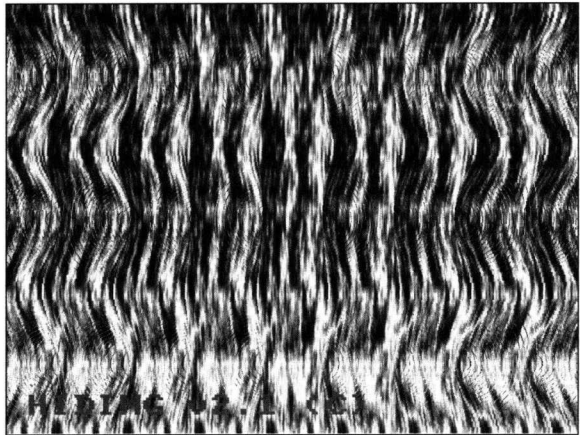
- **[C]**: Andere Namen für Eingabe-, Ausgabe- oder Pattern-Datei eingeben.
- **[D]**: Angegebene Eingabe-, Ausgabe- oder Pattern-Datei auf dem Bildschirm betrachten.

- [Z]: Gewünschte Tiefe des 3-D-Effekts (Werte zwischen 0.0 und 2.0) angeben.
- [R]: Faktor für die gewünschte Entfernung zum Bild (Werte zwischen 30 und 100) angeben.
- [S]: Algorithmus für die Verzerrung der Mustertapeten (symmetrisch, von links nach rechts oder von rechts nach links) auswählen.



Wenn Sie innerhalb des Hauptmenüs [G] für „General Standard Files“ sowie [I] oder [P] drücken, können Sie nach dem Zufallsprinzip immer neue zu versteckende Bilder oder Mustertapeten generieren lassen - vollautomatisch!

Abb. 3.6:
Beispiel für ein
mit Hidden
Image erzeugtes
Stereogramm



Obwohl die mit Hidden Image erzeugten Stereogramme als BMP-Grafikdateien vorliegen, können diese mit den meisten Fremdprogrammen nicht geladen werden! Verwenden Sie daher entweder ein Schnappschuß-Programm, oder laden Sie die

Grafiken mit PaintShop Pro (ShareBert Nr. 1), das mit dem speziellen Dateiformat meistens zurechtkommt.

Empfehlenswerte Hilfsmittel

Wie bereits mehrfach erwähnt, können die Profi-Programme nur sinnvoll eingesetzt werden, wenn zusätzliche Software zur Verfügung steht, mit denen z. B. ein Ausdruck oder das Entwerfen von zu versteckenden Bildern möglich ist.

Welche Programme Ihnen ShareBert für solche Zwecke empfehlen kann, erfahren Sie in den nun folgenden Abschnitten:

1. PaintShop Pro / Tiffy Pro

Erste Wahl zum Anzeigen und Drucken der mit Stereogramm-Generatoren erzeugten Bilder sind die Programme PaintShop Pro (für Windows) und Tiffy Pro (für DOS), die beide in ShareBert's Diskettenbuch Nr. 1 (Bestellnummer 9563) enthalten sind.

*Anzeigen und
Drucken*

Ein weiteres Einsatzgebiet für PaintShop Pro bzw. Tiffy Pro ist die Konvertierung von zu versteckenden Bildvorlagen in das jeweils benötigte Dateiformat.

Konvertieren

So ist es z. B. mit PaintShop Pro ohne weiteres möglich, eine mit Paintbrush gemalte PCX-Vorlage ins TGA-Format umzuwandeln, auf eine andere Größe zu bringen oder von 16 auf 256 Farben zu erweitern.

2. Screen Thief / PCXDUMP

Wenn sich fertige Stereogramme zwar anzeigen, aber weder speichern noch ausdrucken lassen, muß ein sogenanntes Schnappschußprogramm her, das per Knopfdruck beliebige Bildschirmhalte „abfotografieren“ und z. B. in einer PCX-Datei festhalten kann.

Schnappschuß

ShareBert empfiehlt hierfür die beiden Programme Screen Thief und PCXDUMP, die im Shareware-Handel erhältlich sind.

3. Corel Draw! und Co.

*Malen und
Entwerfen*

Wie aufwendig und beeindruckend Ihre Stereogramme ausfallen, hängt vor allem davon ab, welche Software zum Zeichnen der zu versteckenden Bilder sowie (bei Stareogramm-Generator sowie Hidden Image) der Mustertapeten verwendet wird.

Natürlich können Sie z. B. auf Paintbrush zurückgreifen, das zum Lieferumfang von Windows gehört. ShareBert empfiehlt jedoch folgende Programme:

- Corel Draw! ist in der Version 3.0 bereits für rund 100 DM erhältlich und ermöglicht z. B. durch Farbverläufe oder Texteffekte die Erstellung aufwendiger Vorlagen.
- Wer effektvolle Mustertapeten erzeugen möchte, ist mit Fauve Matisse bestens bedient, da hier spezielle Maltechniken (z. B. Ölfarbe, Kubismus, Pointilismus) zur Verfügung stehen und Texturen sowie Pattern automatisch generiert werden können. Die Graustufen-Version dieses Programms finden Sie übrigens in ShareBert Nr. 79 - fast zum Nulltarif!
- Vorlagen für den Stareogramm-Generator schließlich lassen sich am besten mit dem 3-D-Studio von Autodesk erzeugen. Eine genaue Anleitung finden Sie in der Datei STAREOGM.TXT im Verzeichnis \AUGE\STAREO.

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 sechs Stereogramm-Generatoren bezahlt, zu denen Sie sogar noch dieses Handbuch dazu bekommen.

Shareware

Sie können nun in aller Ruhe mit der Software arbeiten. Sollte sie 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.

Registrierung Nutzen Sie ein 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-Konzern 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 Hidden Image entfällt z. B. der auf jedem erzeugten Bild aufgedruckte Programmhinweis.

Habe ich Sie überzeugt? Dann informieren Sie sich in den entsprechenden README-Dateien über die genauen Bedingungen und Preise für eine Registrierung:

- Perspectus: „Help“-Button
- Random Dot Stereograph: \RANGRAPH\PCX23D.DOC
- Hidden Image: \HIDDEN\INVOICE.DOC



Die drei übrigen Programme (RandomDotSterio-Draw, PCX-AUTO, Stareogramm-Generator) wurden von den Autoren als Freeware bzw. Public Domain deklariert. Für Sie bedeutet dies, daß keine Registrierung mehr erforderlich ist. Zumindest der Autor von RandomDotSterio-Draw freut sich aber über eine kleine Anerkennung. Seine Kontonummer:

Kontonummer Johannes Schmid
Citibank Düsseldorf
Konto 190 5761534
BLZ 701 500 00



**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

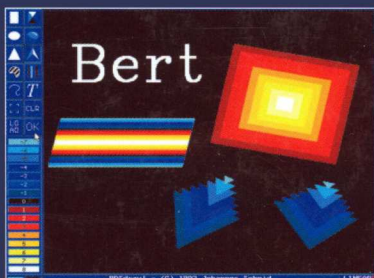


Versteckte Bilder

Stellen Sie sich vor, Sie entwerfen in einem Malprogramm mit Hilfe von Maus und Zeichenwerkzeugen ein mehrfarbiges Bild. Dann klicken Sie eine bestimmte Funktion an – **und Ihr PC erzeugt vollautomatisch ein Stereogramm**, aus dem das versteckte Bild bei richtiger Betrachtungsweise dreidimensional hervortritt, wobei jede Farbe einer Schicht im räumlichen Sehen entspricht.

Sicher kennen Sie solche Bilder aus Büchern wie „**Das Magische Auge**“. Aber auf der beiliegenden Diskette finden Sie sechs Shareware- und Public-Domain-Programme, mit denen Sie solche Bilder selbst erzeugen und auf dem Bildschirm räumlich sehen können!

Sechs Beispiel-Stereogramme finden Sie zudem im **Farbteil des Handbuchs** abgedruckt! Alle wurden mit Hilfe der mitgelieferten Programme in jeweils **weniger als fünf Minuten** erzeugt!



Mindestanforderungen

- PC mit Festplatte
- MS-DOS 5.0 oder höher
- 3,5"-HD-Diskettenlaufwerk
- Maus, VGA-Grafikkarte und Bildschirm.

Best.-Nr. 9602

ISBN 3-8155-9602-5

Unverbindliche
Preiseempfehlung
DM 24,80
öS 221,-
sFr 24,80



0 2 4 8 0



9 783815 596029

Buchregal-Systematik

**IBM-PC / Kompatible:
Shareware**

SYBEX