



SHAREBERT'S SOFTWARE HITS

SYBEX

Fotopakete



Unverzichtbar für alle
Hobby-Fotografen:

Datenbank für
Fotos und Dias

Photo-CD anzeigen,
konvertieren und
präsentieren

Digitale
Bildbearbeitung
unter Windows



SYBEX

3,3 MB Software!

Daniel
Sillescu

ShareBert präsentiert:

Fotopaket

ShareBert präsentiert:

Fotopakete

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: Eva-Maria John, Düsseldorf

Farbproduktionen: Tubby Tubbax Type & Image GmbH, Düsseldorf

Umschlaggestaltung: Tubby Tubbax Type & Image GmbH, Düsseldorf

Belichtung, Druck und buchbinderische Verarbeitung: Ebner Ulm

ISBN 3-8155-9600-9

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. Installieren	9
Programmbeschreibungen	11
Systemvoraussetzungen	12
Installation auf Festplatte	13
Windows-Symbole einrichten	14
II. Einsteigen	15
SH-Foto	17
Picture View	22
QuickShow Light	26
QuickSilver ReTouch	30
III. Nachschlagen	39
SH-Foto	41
Picture View	47
QuickShow Light	49
QuickSilver ReTouch	50
ShareBert's Registrierungshinweise	56

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. Das Fotopaket ist nur eine dieser Programmsammlungen. 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.

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.

Nachschlagen

Die Ikone mit meinem Portrait 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 danebenstehenden 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...

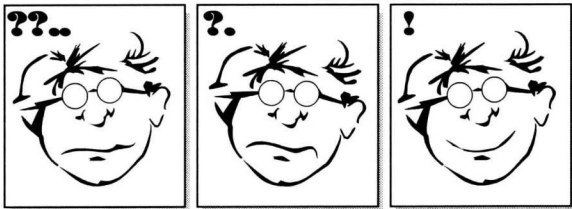
Marginalien

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 danebenstehenden 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



Programmbeschreibungen

Egal, ob Sie lediglich Ihre auf konventionelle Weise gemachten Fotos und Dias in einer Datenbank verwalten, Bilder im Photo-CD-Format anzeigen und in andere Formate konvertieren oder Ihren PC als digitale Dunkelkammer zur Nachbearbeitung von Grafikdateien verwenden möchten - in diesem Paket finden Sie für jeden Zweck ein geeignetes Shareware-Programm:



Dieser elektronische Karteikasten ist speziell für die Verwaltung Ihrer konventionell erstellten Filme, Fotos, Dias oder Negative eingerichtet: In einzelnen Karteikarten erfassen Sie Motiv, Ort, Datum, Film, Kamera, Aufbewahrungsort etc.

SH-Foto

Anschließend läßt sich jedes Foto blitzschnell auffinden, da gleich mehrere Such-, Sortier- und Markierungsmöglichkeiten zur Verfügung stehen.

ShareBert kennt kein Programm, das mehr Grafikformate unterstützt als Picture View: Über 50 sind es - darunter neben allen gängigen Formaten auch so ausgefallene wie PCP (Atari), SGF (Star Division) oder SAT (Eumetsat Wettersatelliten).

Picture View

Hinzu kommt, daß Picture View zu den schnellsten Anzeigeprogrammen für die Kodak Photo-CD gehört und das PCD-Format zur weiteren Verarbeitung in 16 andere Dateiformate konvertieren kann.

QuickShow Light kann Grafiken zwar „nur“ aus rund 20 Formaten darstellen, dafür läuft das Programm jedoch unter Windows und ermöglicht auf einfachste Art und Weise die Erzeugung selbstablaufender Präsentationen und Diashows.

QuickShow

Hierzu stehen zahlreiche Überblendeffekte zur Verfügung, jedes Bild kann mit einer Sounddatei hinterlegt werden und, was das Schönste ist, Sie brauchen die in die Show aufzunehmenden Dateien lediglich mit der Maus anzuklicken!

Mit QuickSilver ReTouch verwandeln Sie Ihren PC in eine digitale Dunkelkammer. Hier nur einige der zahlreichen Bearbei-

QuickSilver

tungsmöglichkeiten für BMP-, GIF-, IIC-, TGA- und JPG-Grafiken:

- Vorlage über einen Scanner erfassen
- einen von sieben Effektfiltren anwenden
- Bild mit Inhalt der Zwischenablage kombinieren
- Bild um einen beliebigen Winkel drehen
- Farbtiefe erhöhen oder reduzieren
- Farbe, Helligkeit und Kontrast einstellen
- Übernahme durch integriertes Screenshot-Modul
- Morphing-Modul für AVI-Videos
- Gamma, Histogramm, Interpolation etc.

Systemvoraussetzungen

Logischerweise stellen vier verschiedene Programme - noch dazu teilweise für Windows und teilweise für DOS - auch unterschiedliche Anforderungen an die verwendete Hardware.

Während Sie dem Buchumschlag die Voraussetzungen für die Lauffähigkeit sämtlicher Programme entnehmen konnten, schauen wir uns die Anforderungen, die neben einer Festplatte und einem 3,5"-Diskettenlaufwerk bestehen, nun für jedes Programm einzeln an:

- | | |
|---------------------|--|
| <i>SH-Foto</i> | <ul style="list-style-type: none">- mind. 286 PC- 640 KB Arbeitsspeicher- MS-DOS ab Version 3.0 |
| <i>Picture View</i> | <ul style="list-style-type: none">- mind. 286er PC- 512 KB Arbeitsspeicher- EGA-, VGA- oder SVGA-Grafikkarte |
| <i>QuickShow</i> | <ul style="list-style-type: none">- mind. 386 PC- Windows 3.1- 4 MB Arbeitsspeicher- Maus |
| <i>QuickSilver</i> | <ul style="list-style-type: none">- mind. 386 PC- Windows 3.1 (256-Farben- oder HiColor-Modus) |

- 4 MB Arbeitsspeicher
- Maus

Installation auf Festplatte

Um 3,3 MegaByte Software auf einer einzigen Diskette unterzubringen, mußten alle vier Programme komprimiert werden und sind daher nur lauffähig, wenn Sie die folgende Schritt-für-Schritt-Anleitung exakt befolgen!



1. Legen Sie die beiliegende Diskette in Ihr 3,5"-Laufwerk.
2. Aktivieren Sie das Diskettenlaufwerk durch die Eingabe von „a:“ bzw. „b:“ sowie .
3. Geben Sie die untenstehende Befehlszeile ein, und warten Sie, bis alle Programme in entsprechende Unterverzeichnisse Ihrer Festplatte entpackt wurden:

fotopack c:\ 

4. Zur Kontrolle können Sie abschließend in das Verzeichnis \FOTOPACK wechseln, sich den Inhalt anzeigen lassen und mit der untenstehenden Verzeichnisliste vergleichen:

```
Verzeichnis von C:\FOTOPACK
SHFOTO      <DIR>
PV          <DIR>
QSILVER     <DIR>
QSHOW      <DIR>
```

Wie Sie sehen, wurde beim Entpacken nicht nur das Verzeichnis \FOTOPACK angelegt: Für jedes Programm existiert zudem ein Unterverzeichnis, an dessen Namen Sie die dahinterstehende Software erkennen können. Dies hat u.a. den Vorteil, daß Sie nicht benötigte Programme ganz einfach wieder löschen können, indem Sie z.B. mit dem Windows-Dateimanager das entsprechende Unterverzeichnis entfernen.



Welche Befehlszeilen Sie im einzelnen eingeben müssen, um ein DOS-Programm zu starten, erfahren Sie in den jeweiligen



Kapiteln von Teil II. Falls Sie für den Aufruf der Windows-Software entsprechende Symbole einrichten möchten, lesen Sie bitte den folgenden Abschnitt.

Windows-Symbole einrichten



Normalerweise sind Sie es bei Windows-Software aus der Share-Bert-Reihe gewohnt, daß mit dem WINstall-Programm automatisch entsprechende Symbole eingerichtet werden. Da ich diesmal jedoch 3,3 MegaByte auf einer einzigen Diskette unterbringen wollte, mußte ich aus Platzgründen auf dieses Hilfsmittel verzichten.

Wer die beiden Windows-Programme nicht über den Dateimanager aufrufen möchte, muß die Symbole daher manuell einrichten, was jedoch auch innerhalb weniger Minuten erledigt ist:

1. Klicken Sie in die gewünschte Programmgruppe (z.B. „Anwendungen“) hinein.
2. Wählen Sie DATEI NEU, und bestätigen Sie die Vorgabe „Programm“ mit .

QuickShow

3. Geben Sie bei „Beschreibung“ z.B. „QuickShow“ und bei „Befehlszeile“ die untenstehende Pfadangabe ein:

```
c:\fotopack\qshow\qshow.exe
```

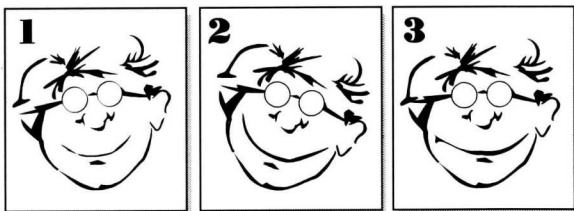
4. Nachdem Sie  gedrückt haben, ist das erste Programmsymbol bereits sichtbar.

QuickSilver

5. Wiederholen Sie nun die Schritte 2 und 3, wobei Sie diesmal jedoch den Programmnamen „QuickSilver“ sowie die untenstehende Befehlszeile eingeben:

```
c:\fotopack\qsilver\retouch.exe
```

II. Einsteigen



SH-Foto

Um die Foto- und Diaverwaltung SH-Foto zu starten, geben Sie unter DOS die folgenden Befehlszeilen ein: *Starten*

```
c: ␣  
cd\fotopack\shfoto ␣  
shfoto ␣
```



*Abb. 2.1:
Die Autoren
präsentieren sich*

Wie es sich für eine Fotoverwaltung gehört, präsentieren sich die Autoren zunächst mit Bild - ein beliebiger Tastendruck zeigt die genauen Programmangaben, und bevor Sie auch den Shareware-Hinweis mit  bestätigen können, müssen Sie sich sage und schreibe drei Sekunden lang gedulden, was sicherlich nicht als Störung empfunden werden dürfte.

Falls Sie mit den voreingestellten Bildschirmfarben nicht einverstanden sind, sollten Sie zunächst EINSTELLEN FARBPALLETEN sowie beispielsweise MONOCHROME aufrufen.

Farben

Übrigens: Erschrecken Sie nicht, wenn der Bildschirm schwarz wird und nur jeweils Teilbereiche umherflackern! Der eingebaute Bildschirmschoner wird automatisch aktiv, wenn Sie eine

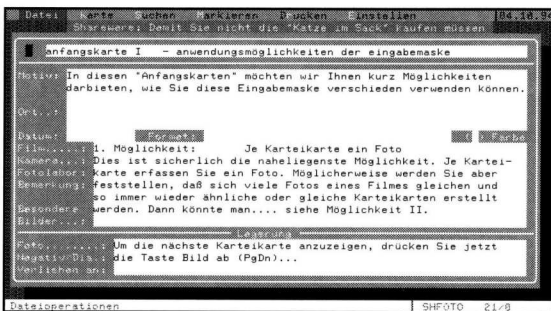


Minute lang nichts eingeben. Ein beliebiger Tastendruck genügt, und Sie haben wieder die normale Bildschirmdarstellung vor Augen. Über EINSTELLEN BILDSCHIRMSCHONER können Sie die Zeit verlängern oder den Effekt ganz abstellen.

Eingabemöglichkeiten

Bevor Sie eine neue Datei anlegen und Ihre eigenen Fotos, Filme, Dias oder Negative erfassen, sollten Sie sich zunächst für eine der folgenden Eingabemöglichkeiten entscheiden:

Abb. 2.2:
Normalerweise
erfassen Sie auf
jeder Karte ein
Foto



- Je Karteikarte ein Foto (die Vorteile dieser Möglichkeit werden auf der ersten Karteikarte der Beispieldatei beschrieben (siehe Abbildung 2.2), wobei Sie mit **[Bild↑]** bzw. **[Bild↓]** blättern können.
- Je Karteikarte mehrere Fotos eines Films (siehe Anfangskarte II).
- Je Karteikarte ein Film (siehe Anfangskarte III).



Weitere Informationen entnehmen Sie am besten dem ausführlichen elektronischen Handbuch von SH-Foto, das Sie über DATEI HANDBUCH LESEN bzw. **[F7]** aufrufen können. Einen Ausschnitt aus dem Inhaltsverzeichnis sehen Sie in Abbildung 2.3.

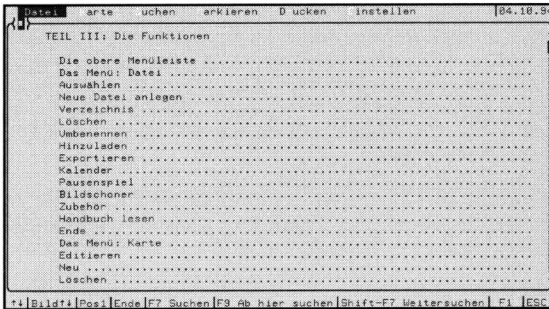


Abb. 2.3:
Inhaltsverzeichnis
des elektronischen
Handbuchs

Wählen Sie nun **NEUE DATEI ANLEGEN** im **DATEI**-Menü, geben Sie einen maximal achtstelligen Dateinamen ohne Endung ein, und drücken Sie **[↵]**. Anschließend können Sie die erste Karteikarte ausfüllen, wobei Ihnen die folgende Abbildung 2.4 zeigt, welche Angaben praktischerweise in welches Feld gehören:

Neue Datei

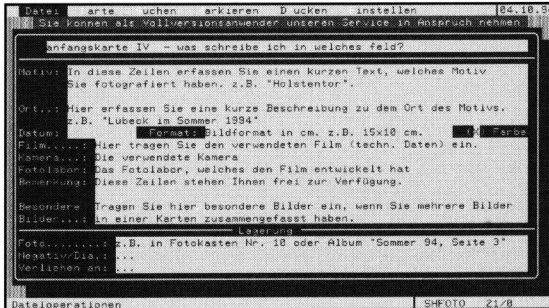


Abb. 2.4:
Welche Angaben
gehören in welches
Feld?

Sobald Sie fertig sind, drücken Sie einfach **[↵]**, um den Editor zu verlassen. Die Daten wurden automatisch gespeichert, und Sie können über **NEU EINFÜGEN** im **KARTE**-Menü die jeweils nächste Karteikarte anlegen und auf dieselbe Weise ausfüllen.

Speichern

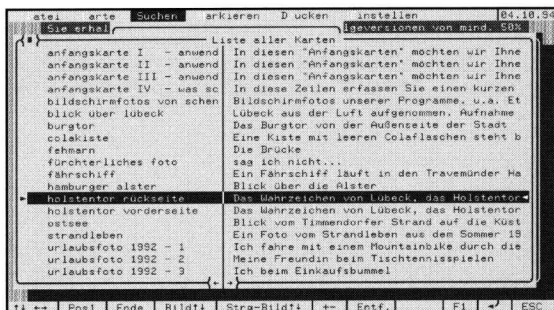


Abb. 2.6:
Die Listendarstellung zeigt jeweils
Titel und Motiv

Mehr Übersichtlichkeit können Sie zudem dadurch erreichen, indem Sie z.B. unterschiedliche Filmgruppen (z.B. Urlaubsfotos, Diafilme etc.) in verschiedenen Dateien erfassen. Über **NEUE DATEI ANLEGEN** im DATEI-Menü können Sie beliebig viele Dateien anlegen - und über **AUSWÄHLEN** bzw. **[F3]** ist jederzeit ein Wechsel der aktiven Datenbank möglich.



Kurzbeschreibungen der einzelnen Menüpunkte finden Sie wie immer im Nachschlageteil - an dieser Stelle sollten Sie nur noch wissen, wie Sie vorgehen müssen, um SH-Foto ordnungsgemäß zu beenden:

Beenden

1. Wählen Sie **DATEI ENDE**, oder geben Sie **[Alt][X]** ein.
2. Warten Sie, bis am unteren Rand des Shareware-Hinweises ein „OK“-Feld erscheint, und drücken Sie **[Enter]**.
3. Sofern kein Bestellformular für die Vollversion ausgedruckt werden soll (hinten im Buch finden Sie einen vorgedruckten Bestellschein), tippen Sie abschließend die jeweils angegebene Tastenkombination ein.

Picture View

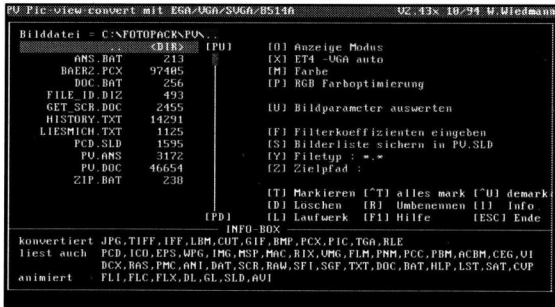
Starten

Auch das Anzeige- und Konvertierungsprogramm Picture View, das über 50 Dateiformate unterstützt (eine genaue Liste finden Sie im Nachschlageteil), wird unter DOS gestartet, und zwar durch Eingabe der folgenden Befehlszeilen:

```
cd\fotopack\pv   
pv 
```

Der Arbeitsbildschirm (siehe Abbildung 2.7) zeigt zunächst eine Liste der im aktuellen Verzeichnis enthaltenen Dateien.

Abb. 2.7:
Liste der Dateien
im aktuellen
Verzeichnis



Ausprobieren

Wenn Sie am praktischen Beispiel sehen möchten, wie schnell Picture View Grafikdateien in optimaler Qualität anzeigen kann, markieren Sie mit  die Datei BAER2.PCX und drücken . Ein weiterer Druck auf die -Taste führt Sie wieder in die Datei-liste zurück.



Falls eine Darstellung auf Ihrer Grafikkarte nicht möglich ist, müssen Sie zunächst den korrekten Modus einstellen! Drücken Sie hierzu so oft die Taste , bis oben rechts unter „Anzeige-Modus“ eine Auflösung erscheint, die von Ihrer Grafikkarte in jedem Fall unterstützt wird (z.B. „VGA 640x480 16“).



Abb. 2.8:
Über „..“ gelangen
Sie ins Verzeichnis
FOTOPACK...

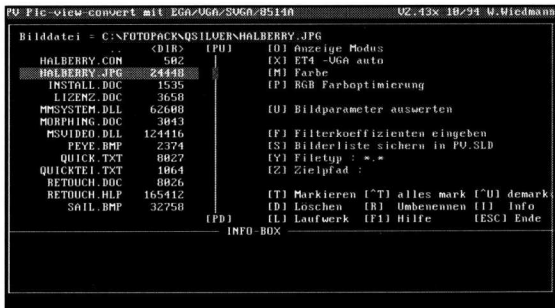


Abb. 2.9:
...und über
„QSILVER“ in ein
anderes
Unterverzeichnis

Und wenn Sie Bilder anzeigen lassen möchten, die sich in einem anderen Unterverzeichnis befinden? Die folgende Schritt-für-Schritt-Anleitung zeigt an einem weiteren Beispiel, wie's geht:

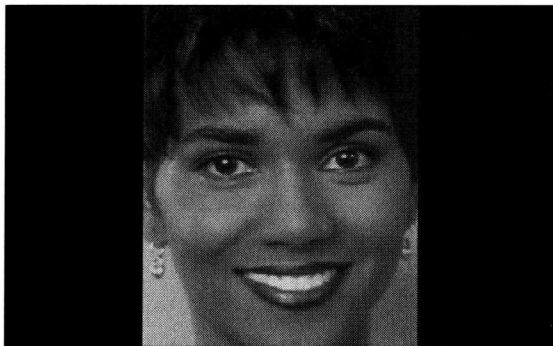
Verzeichnis
wechseln

1. Markieren Sie mit  den Eintrag „.. <DIR>“, und drücken Sie , um ins übergeordnete Verzeichnis zu gelangen.
2. Wie in Abbildung 2.8 gezeigt, erscheinen nun sämtliche Unterverzeichnisse innerhalb des „Fotopack“-Verzeichnisses.
3. Markieren Sie z.B. „QSILVER“, und drücken Sie wieder , damit die dort enthaltenen Dateien aufgelistet werden (siehe Abbildung 2.9).

Beispiel

4. Auch hier finden Sie eine Beispielgrafik („HALBERRY.JPG“), die Sie markieren und anzeigen lassen können (siehe Abbildung 2.10).

Abb. 2.10:
Anzeige der
Beispielgrafik
HALBERRY.JPG



*Laufwerk
wechseln*

Natürlich sind Sie nicht nur auf Grafikdateien angewiesen, die sich auf Ihrer Festplatte befinden: Haben Sie z.B. in Laufwerk D: eine Photo-CD eingelegt, brauchen Sie lediglich  für „Laufwerk“ sowie den Kennbuchstaben  einzugeben, damit die dort enthaltenen Dateien zur Auswahl gestellt werden.

*Konvertier-
modus*

Soll z.B. eine auf Photo-CD vorliegende Grafik in ein anderes Format umgewandelt und später z.B. mit QuickSilver ReTouch weiterbearbeitet werden, müssen Sie durch Eingabe von  vom voreingestellten Anzeige- in den Konvertiermodus umschalten.

Wird dann eine Grafikdatei markiert und mit  bestätigt, können Sie das gewünschte Zielformat auswählen, indem Sie den betreffenden Kennbuchstaben eingeben (siehe Abbildung 2.11).



Normalerweise schreibt Picture View die konvertierten Dateien ins aktuelle Verzeichnis. Da eine Photo-CD schreibgeschützt ist, müssen Sie in diesem Fall  für „Zielpfad“ sowie z.B. „c:\“ und  eingeben, bevor Sie eine Grafik in ein anderes Format konvertieren!

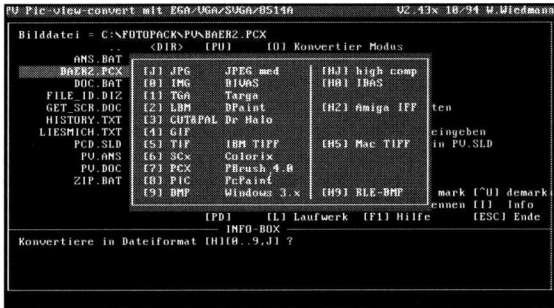


Abb. 2.11:
Diese Formate
stehen im
Konvertiermodus
zur Auswahl

Wenn Sie sich im Nachschlageteil die Liste der unterstützten Dateiformate anschauen, werden Sie feststellen, daß darin nicht nur einfache Grafikdateien, sondern z.B. auch Animations-, Sound- und Textdateien enthalten sind. Und tatsächlich ist Picture View auch in der Lage, beispielsweise MOD-Dateien über den PC-Lautsprecher bzw. eine Soundkarte abzuspielen!

Spezialitäten

Um Picture View zu beenden, brauchen Sie lediglich **[Esc]** zu drücken und zu warten, bis der kleine Shareware-Hinweis dem DOS-Prompt weicht.

Beenden

Wenn Sie sich für Picture View registrieren lassen möchten, verwenden Sie am besten den hinten im Buch eingebundenen Belegschein.



Mit der Vollversion erhalten Sie dann übrigens auch zahlreiche Beispieldateien aus verschiedenen Formaten sowie eine automatisch ablaufende Demonstration. Beides konnte auf der beiliegenden Diskette leider nicht mitgeliefert werden, da der Platz sonst nicht für weitere Programme aus dem Fotobereich ausgereicht hätte.

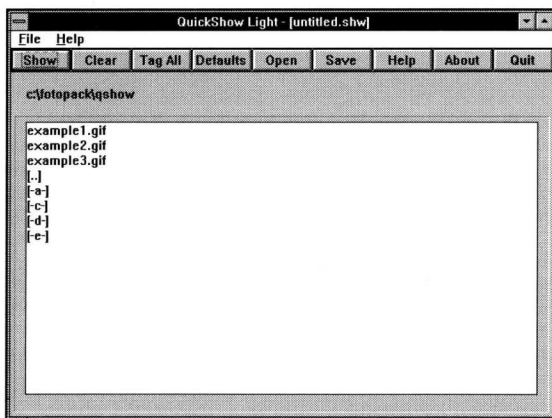


QuickShow Light

Wer beliebige Grafikdateien auf einfachste Weise zu selbstablaufenden Präsentationen verknüpfen oder seine auf Photo-CD gespeicherten Bilder als effektvolle Diashow ablaufen lassen möchte, ist beim Windows-Programm QuickShow Light an der richtigen Adresse.

Starten Zum Starten doppelklicken Sie über den Dateimanager zunächst das Verzeichnis „fotopack“, dann das Unterverzeichnis „qshow“ und schließlich den Dateinamen „qshow.exe“. Oder Sie rufen einfach die entsprechende Ikone auf, sofern Sie nach der Installation für QuickShow Light ein Symbol eingerichtet haben.

Abb. 2.12:
Bildschirmdarstellung
nach dem
Programmstart



Ausprobieren Eine kleine Beispiel-Präsentation mit drei Grafiken ist bereits im Lieferumfang enthalten. Zum Ausprobieren klicken Sie den „Open“-Button an, doppelklicken den Dateinamen „example.shw“ und wählen „Show“.

Beim Ein- und Ausblenden der Bilder sehen Sie bereits, daß unterschiedliche Überblendeffekte und Hintergründe verwendet werden. Sie können nun entweder warten, bis wieder der normale Arbeitsbildschirm erscheint - oder Sie brechen die Präsentation ab, indem Sie die rechte Maustaste drücken.

Angenommen, Sie möchten nun eigene Grafikdateien zu einer Show verknüpfen. Welche Arbeitsschritte hierfür im einzelnen notwendig sind, zeigt die folgende Schritt-für-Schritt-Anleitung:

Vorgehensweise

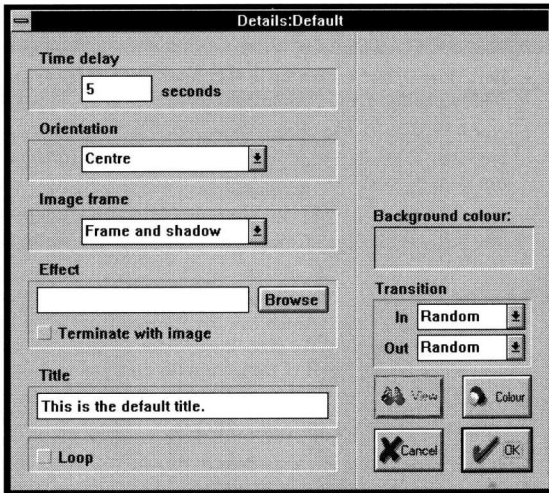


Abb. 2.13:
In dieser Dialogbox
wird u.a. der
gewünschte Effekt
ausgewählt

1. Zunächst kopieren Sie alle Grafikdateien, die innerhalb der Präsentation ablaufen sollen, in ein beliebiges Unterverzeichnis.

Welche Dateiformate (u.a. PCD, PCX, TIF und BMP) im einzelnen unterstützt werden, erfahren Sie im Nachschlageteil. Da im Fenster von QuickShow Light sowieso nur Dateien an-



gezeigt werden, die das Programm auch darstellen kann, dürfte bei der Dateiauswahl aber sowieso nichts schiefgehen.

2. Dann wechseln Sie innerhalb des QuickShow-Fensters in das betreffende Verzeichnis, indem Sie das Laufwerk, den Verzeichnisnamen bzw. das „[...]“-Symbol doppelklicken.

Markieren

3. Per Einfachklick markieren Sie nacheinander alle Grafikdateien, die in Ihrer Show erscheinen sollen - und zwar in der gewünschten Reihenfolge!

4. Nun klicken Sie noch auf „Defaults“, damit die in Abbildung 2.13 gezeigte Dialogbox aufklappt. Die wichtigsten Einstellungen, die zunächst für alle Bilder gelten, auf einen Blick:

Einstellungen

- Bei „Time Delay“ tragen Sie in Sekunden ein, wie lange ein Bild in der Show erscheinen soll.
- Unter „Transition“ legen Sie fürs Ein- und Ausblenden den gewünschten Effekt fest, wobei „Random“ eine zufällige Auswahl bewirkt.
- Falls die Grafiken nicht den gesamten Bildschirm ausfüllen, können Sie über „Color“ eine Hintergrundfarbe auswählen.

Speichern

5. Beim Speichern über „Save“ (siehe Abbildung 2.14) geben Sie einen beliebigen Dateinamen mit der Endung „.SHW“ ein. Natürlich werden nicht die einzelnen Bilder erneut gespeichert, sondern lediglich Ihre Definition für die Präsentation.

Abspielen

6. Um die Show ablaufen zu lassen, brauchen Sie jetzt nur noch den entsprechenden Button anzuklicken.

Abbrechen

7. Und falls Ihnen alles zu lange dauert, drücken Sie kurz die linke Maustaste, damit die in Abbildung 2.15 gezeigte Steuerungsbox erscheint, die Ihnen ein vorzeitiges Blättern zum nächsten Bild oder über „Stop“ den Abbruch der Show anbietet.



Beachten Sie, daß die Steuerungsbox erst erscheint, nachdem das aktuelle Bild fertig ein- bzw. ausgeblendet wurde!

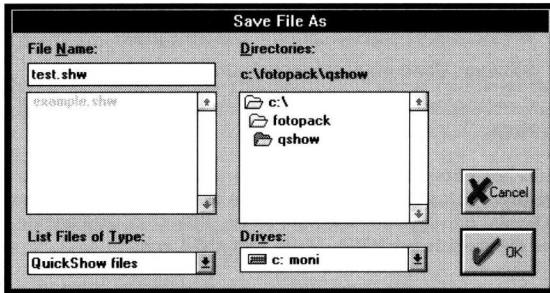


Abb. 2.14:
Dialogbox zum
Speichern Ihrer
Einstellungen

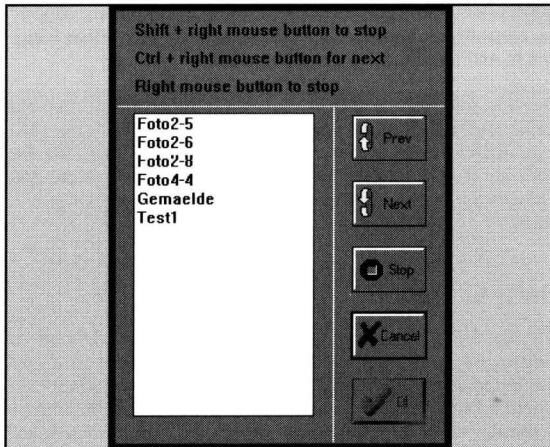


Abb. 2.15:
Steuerungsbox
zum Weiterblättern
oder Abbrechen

Wenn, wie eben gezeigt, für alle Bilder einer Show dieselben Einstellungen festgelegt werden, geht dies zwar besonders schnell - Sie können aber auch für jedes Bild unterschiedliche Vorgaben treffen, indem Sie nach dem Festlegen der Grundeinstellungen in Schritt 4 wie folgt beschrieben vorgehen:

Unterschiedliche Einstellungen

- Grafikdatei doppelklicken, für die von der Grundeinstellung abweichende Vorgaben getroffen werden sollen.
- Schalter „Use current preset defaults“ deaktivieren.
- Gewünschte Einstellungen vornehmen und mit „OK“ bestätigen.



Automatisch abspielen

Falls beim Erscheinen eines Bildes eine Sound- oder Videodatei abgespielt werden soll, klicken Sie innerhalb der Dialogbox „Details“ den „Browse“-Button neben „Effect“ an und markieren die gewünschte WAV-, MID- oder AVI-Datei.

Und noch ein weiterer Tip: Wenn eine Präsentation nach dem Starten des QuickShow-Programms vollautomatisch abgespielt werden soll, ohne daß Sie zunächst auf „Load“ sowie „Show“ klicken müssen, brauchen Sie die gewünschte SHW-Datei lediglich in AUTOEXEC.SHW umzubenennen.

Registrieren

Einen Bestellschein für den Bezug der Vollversion werden Sie hinten im Buch übrigens vergeblich suchen. Sobald Sie das Programm über „Quit“ verlassen, informiert Sie jedoch ein Hinweis über die Modalitäten: Anstelle von Geld wünscht sich der Autor, daß Sie einen von ihm verfaßten Roman lesen. Originell, oder?

QuickSilver ReTouch

Starten

Um das digitale Bildverarbeitungsprogramm QuickSilver zu starten, doppelklicken Sie über den Windows-Dateimanager das Verzeichnis „fotopack“, das Unterverzeichnis „qsilver“ sowie den Dateinamen „retouch.exe“. Sofern Sie ein Windows-Symbol eingerichtet haben, können Sie dieses natürlich auf direkt aufrufen.



Falls Sie Windows im Standard-VGA-Modus mit nur 16 Farben installiert haben, läßt sich das Programm nicht starten! Wie bereits auf der Cover-Rückseite erwähnt, ist QuickSilver ReTouch nur im 256-Farben oder im HiColor-Modus von Windows lauf-

fähig. In den meisten Fällen wird die mit Ihrer Grafikkarte gelieferte Diskette aber entsprechende Treiber enthalten.

Nach der Bestätigung des Shareware-Hinweises (zur Registrierung finden Sie hinten im Buch einen Bestellschein) sollten Sie zunächst das Bildschirmfenster vergrößern, indem Sie das Dreieck in der oberen rechten Ecke anklicken.

Anschließend setzen Sie den Mauszeiger in die weiße Titelzeile des ToolBox-Fensters und ziehen dieses bei gedrückter linker Maustaste in die obere rechte Fensterecke.

ToolBox

Bevor Sie die zahlreichen Bildbearbeitungs- und Filterfunktionen ausprobieren können, müssen Sie natürlich noch eine Datei laden: Wählen Sie DATEI ÖFFNEN oder drücken Sie **[Strg][F]**, um die in Abbildung 2.16 gezeigte Dialogbox zu erreichen.

Datei laden

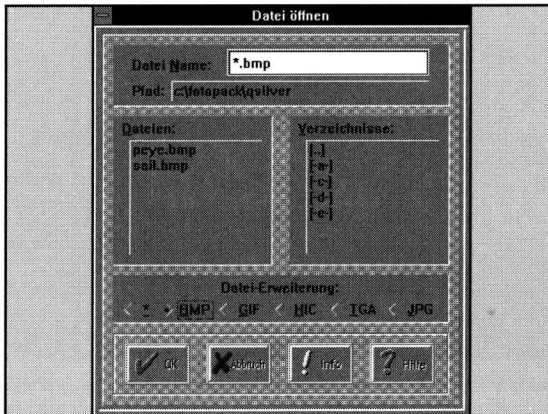


Abb. 2.16:
Dialogbox zum
Öffnen von
Bilddateien

Vielleicht sind Sie etwas enttäuscht, daß nur fünf Grafikformate verarbeitet werden können? In diesem Fall sollten Sie sich daran erinnern, daß mit dem ebenfalls im Paket enthaltenen



Programm Picture View mehr als 50 Dateiformate angezeigt und in ein von QuickSilver ReTouch unterstütztes Format konvertiert werden können!

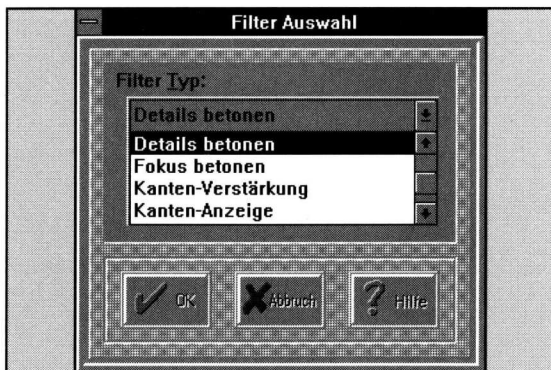
Beispieldatei

Wenn Sie innerhalb der Dialogbox unter „Datei-Erweiterung“ den Schalter „JPG“ anklicken, wird unter „Dateien“ die Beispielgrafik HALBERRY.JPG angezeigt, an der Sie einige Funktionen von QuickSilver ReTouch ausprobieren können. Doppelklicken Sie einfach den entsprechenden Dateinamen.



Falls das Bild nicht in optimaler Qualität angezeigt wird, kann dies daran liegen, daß Sie Windows mit 256 Farben fahren und die in TrueColor-Qualität vorliegende Grafik deshalb nur farbreduziert dargestellt werden kann. Über FARBEN FARBREDUKTION können Sie die Farbtiefe von Bildern aber jederzeit an die Möglichkeiten der Bildschirmdarstellung anpassen.

Abb. 2.17:
Nach der Auswahl
eines Effektfilters...



Filterauswahl

Die in Abbildung 2.18 gezeigten Effekte erreichen Sie über die Filterfunktion, die wie folgt beschrieben angewandt wird:

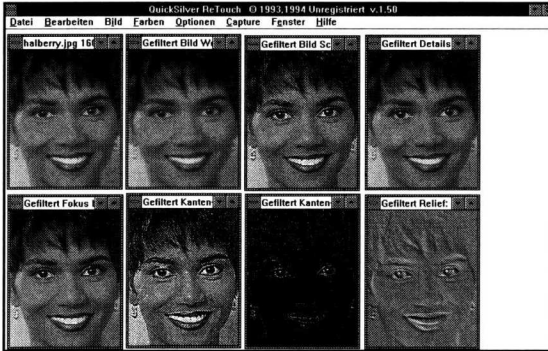


Abb. 2.18:
...erlebt das
Beispielfoto eine
Verwandlung

1. Wählen Sie FILTER im BILD-Menü, oder drücken Sie einfach **Alt F**.
2. Beim ersten Versuch können Sie den voreingestellten Filter „Bild weichzeichnen“ mit einem Mausklick auf „OK“ bestätigen.
3. Damit Sie das Ergebnis mit dem Original vergleichen können, sollten Sie anschließend das neue Bild bei gedrückter linker Maustaste verschieben, damit das darunterliegende Original wieder sichtbar wird.
4. Um weitere Effekte auszuprobieren, klicken Sie jeweils in das Originalbild hinein und wählen erneut BILD FILTER. Nach einem Mausklick auf die Vorgabe klappt eine Liste mit insgesamt sieben Effektfilttern herunter (siehe Abbildung 2.17), aus denen Sie die gewünschte Auswahl treffen können.

Nach einer Funktion mit dem Namen „Undo“ oder „Rückgängig machen“ werden Sie bei QuickSilver ReTouch vergeblich suchen.



Sie ist aber dennoch vorhanden, da für jede Bearbeitung ein neues Fenster geöffnet und exakt über das Originalbild gelegt

Undo-Funktion

wird. Sind Sie mit einem Ergebnis nicht zufrieden, brauchen Sie lediglich einen Doppelklick in die obere linke Fensterecke auszuführen, die Rückfrage mit „Nein“ zu beantworten - und schon wird das Original wieder sichtbar!

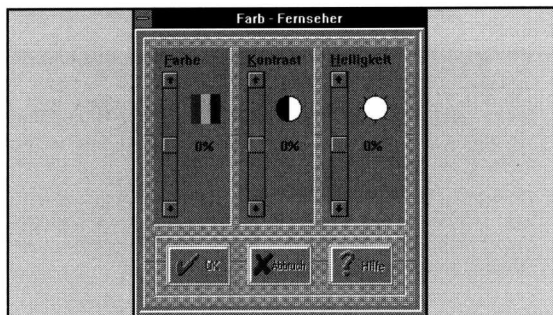


Neben den Effektfiltern bietet QuickSilver ReTouch noch viele weitere Bildbearbeitungsmöglichkeiten, die Sie im entsprechenden Kapitel von Teil III nachschlagen können.

Farb-Fernseher

Ein weiteres Beispiel sehen Sie in der folgenden Abbildung 2.19: Über **[Alt][H]** bzw. **FARBEN FARB-FERNSEHER** erreichen Sie diese Dialogbox, mit der Farbe, Helligkeit und Kontrast eines Bildes so einfach verändert werden können wie mit der Fernbedienung eines Fernsehers.

Abb. 2.19:
Farbe, Helligkeit,
Kontrast - so
einfach wie beim
Farbfernseher



Das ToolBox-Fenster



Bevor ich Ihnen gleich noch an einem Praxisbeispiel demonstriere, wie Sie mit QuickSilver ReTouch Morphing-Videos erstellen können, bei denen sich z.B. Ihr Chef in ein Schwein verwandelt, hier noch ein paar Anmerkungen zum ToolBox-Fenster, in dem jeweils das aktuelle Bild in verzierter und verkleinerter Form dargestellt wird.

Was Sie mit dieser ToolBox und den darin enthaltenen Werkzeugen alles anstellen können, erfahren Sie in den folgenden Abschnitten:

ToolBox

- Falls ein Bild zu groß ist, um vollständig auf dem Monitor angezeigt zu werden, legen Sie nach der Auswahl des Pfeil-Werkzeugs per Doppelklick auf die verkleinerte Darstellung im ToolBox-Fenster blitzschnell den gewünschten Ausschnitt fest.
- Nach einem Mausklick auf dieses Werkzeug können Sie eine beliebige Stelle im aktuellen Bild anklicken und so jeden beliebigen Farbton zur aktuellen Zeichenfarbe machen.
- Danach springt QuickSilver ReTouch automatisch zum Zeichenwerkzeug über: Wenn Sie nun in Ihr Bild klicken, erscheint an der betreffenden Stelle ein Pixel in der aktuellen Zeichenfarbe.
- Wenn der zuvor ausgewählte Effektfilter nicht auf das gesamte Bild angewandt werden soll, verwandelt sich der Mauszeiger bei diesem Werkzeug in eine Art Pinsel, so daß Sie bei gedrückter linker Maustaste beliebige Teilbereiche beispielsweise mit dem Weichzeichner bearbeiten können.
- Vor allem die Werkzeuge Farbaufnehmer und Zeichenstift lassen sich nur sinnvoll einsetzen, wenn Sie die Darstellung des Bildes zuvor vergrößert haben. Nach einem Mausklick auf das links gezeigte Symbol können Sie den Zoom-Faktor im Bereich von 0,02 bis 50 frei einstellen.
- Bei einem Mausklick auf dieses Werkzeug erscheint die bereits gezeigte Dialogbox zur Auswahl des gewünschten Effektfilters.



Das Morphing-Modul

Besteht auf Ihrem PC die Möglichkeit, Videodateien im AVI-Format abzuspielen? Das hierfür benötigte Runtime-Modul des Programms „Video für Windows“ ist z.B. in ShareBert Nr. 39 („Videopakete für Windows“) enthalten.



*Morphing-
Video*

Ist ein AVI-Player vorhanden, können Sie das neue Morphing-Modul von QuickSilver ReTouch ausprobieren. Am meisten Spaß macht das Morphen natürlich mit privaten Fotos - in der folgenden Schritt-für-Schritt-Anleitung zeige ich Ihnen aber, wie Sie auch ohne eigene Bilddateien ein kleines Morphing-Video zum Ausprobieren erstellen können:

1. Am besten schließen Sie zunächst alle Grafikfenster, indem Sie jeweils die obere linke Ecke doppelklicken und die Rückfragen mit „Nein“ beantworten.
2. Nachdem der Bildschirm geleert wurde, wählen Sie DATEI ÖFFNEN und doppelklicken den Namen der bereits verwendeten Beispieldatei HALBERRY.JPG.
3. Anschließend rufen Sie ROTATION (FEST) im BILD-Menü auf und klicken den Button „Spiegeln“ an.

Quellen-Bild

4. Nachdem Sie das Spiegelbild bei gedrückter linker Maustaste (Pfeil in die Titelzeile des Fensters setzen!) an eine andere Stelle verschoben haben, aktivieren Sie die Menüfolge BILD MORPHING QUELLEN-BILD und klicken kurz in das Originalfoto hinein.

Ziel-Bild

5. Über BILD MORPHING ZIEL-BILD legen Sie auf die gleiche Weise das Spiegelbild als Zielfoto fest.

Kontrollpunkte

6. Wie Sie individuelle Kontrollpunkte definieren können, verrät Ihnen der Tip am Kapitelende - für unser Beispiel liegt bereits eine entsprechende Datei vor, die Sie über BILD MORPHING KONTROLL-PUNKTE LADEN sowie einen Doppelklick auf „halberry.con“ anzeigen lassen können (siehe Abbildung 2.20).

Einstellungen

7. BILD MORPHING EINSTELLUNGEN heißt die nächste Menüfolge, wobei Sie in der daraufhin eingeblendeten Dialogbox lediglich die gewünschte Anzahl der Einzelbilder und damit die Länge Ihres Videos festlegen. Geben Sie z.B. „10“ ein, und beachten Sie, daß sich bei mehr Bildern nicht nur die Rechenzeit verlängert, sondern auch der benötigte Festplattenspeicher erhöht!

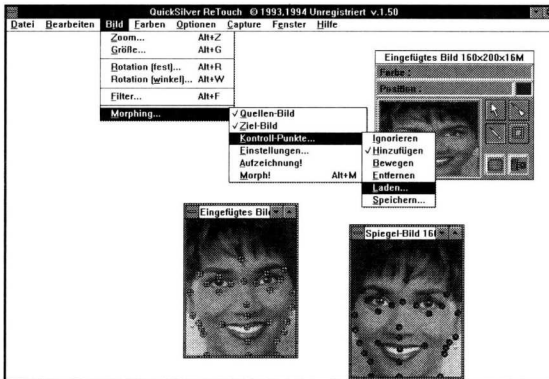


Abb. 2.20:
Hier wurden
gerade die
Kontrollpunkte
geladen

8. Nach der Auswahl von BILD MORPHING AUFZEICHNUNG! bestätigen Sie den vorgeschlagenen Dateinamen HALBERRY .AVI mit einem Mausklick auf „OK“.
9. Damit die Videodatei erzeugt wird, rufen Sie schließlich noch BILD MORPHING MORPH! auf oder drücken **[Alt][M]**. Danach gehen Sie am besten eine Tasse Kaffee oder Tee trinken, da das Erzeugen der Dateien einige Zeit in Anspruch nehmen kann. Oder Sie arbeiten mit einem anderen Windows-Programm weiter und lassen die Berechnungen im Hintergrund ablaufen.
10. Nachdem das Programm alle benötigten Dateien erzeugt hat (Sie erkennen dies daran, daß in den Titelzeilen der Fenster wieder die normalen Dateinamen erscheinen), können Sie QuickSilver ReTouch beenden und den Dateimanager aufrufen. Im Verzeichnis \FOTOPACK\QSILVER sollten Sie nun die Datei HALBERRY.AVI finden, die sich per Doppelklick abspielen läßt.

Aufzeichnung

Morph!

Abspielen

Im Beispielfall konnten die benötigten Kontrollpunkte über eine Datei geladen werden. Bei eigenen Bildern müssen Sie die Punkte jedoch selbst definieren, indem Sie BILD MORPHING

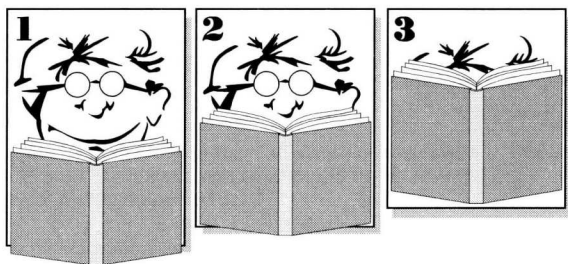


KONTROLL-PUNKTE HINZUFÜGEN wählen und eine markante Stelle im Quellen-Bild (z.B. linkes Auge) doppelklicken, so daß ein grüner Punkt erscheint.

*Kontrollpunkte
definieren*

Anschließend markieren Sie per Einfachklick die entsprechende Stelle im Ziel-Bild, die rot dargestellt wird. Auf diese Weise können Sie beliebig viele Kontrollpunkte definieren und anschließend wie gehabt die Untermenüpunkte EINSTELLUNGEN, AUFZEICHNUNG! und MORPH! aufrufen.

III. Nachschlagen



SH-Foto

In den folgenden Abschnitten finden Sie eine kurze Beschreibung aller Menüpunkte der Foto- und Diaverwaltung SH-Foto. Ein ausführliches Handbuch (über 100 Bildschirmseiten) können Sie im Programm über DATEI HANDBUCH LESEN abrufen.



DATEI-Menü

Falls mehrere Dateien angelegt wurden, wählen Sie hier diejenige Datenbank aus, auf die sich alle übrigen Befehle beziehen sollen. Tastaturbefehl: **[F3]**.

Auswählen

Über diesen Menüpunkt legen Sie beliebig viele Dateien an, wobei jeweils ein maximal achtestelliger Name ohne Endung eingegeben werden muß.

*Neue Datei
anlegen*

Falls sich eine zu ladende Datei nicht im aktuellen Verzeichnis befindet, können Sie über diesen Menüpunkt in ein anderes Unterverzeichnis hineinwechseln.

Verzeichnis

Nach einer Sicherheitsabfrage wird die ausgewählte FOT-Datei unwiderruflich gelöscht.

Löschen

Über diesen Menüpunkt können Sie der aktuellen Datei einen anderen Namen zuweisen.

Umbenennen

Wenn zwei oder mehr Dateien miteinander kombiniert werden sollen, laden Sie hier die Karteikarten der gewünschten Zusatzdatei ein.

Hinzuladen

Dieser Befehl exportiert alle Karteikarten der aktuellen Datei wahlweise ins ASCII-Format, wobei Sie das gewünschte Trennzeichen zwischen den einzelnen Feldinhalten angeben müssen, oder in das Format des Programms EtikettenStar 3.x.

Exportieren

Immer nützlich: Der kleine Kalender zeigt den aktuellen Monat auf einen Blick. Tastaturbefehl: **[Strg][F6]**.

Kalender

- Pausenspiel** Wer zwischendurch eine Tetris-Pause einlegen möchte, muß hier möglichst viele horizontale Zeilen füllen und so zum Verschwinden bringen. Die Steuerung erfolgt mit Hilfe der Pfeiltasten.
- Bildschoner** Der Bildschirmschoner wird normalerweise erst aktiv, wenn Sie eine Minute lang keine Eingaben vornehmen. Hier können Sie ihn direkt aufrufen. Tastaturbefehl: **Strg[X]**.
- Zubehör** Dieser Menüpunkt erlaubt das Formatieren oder Kopieren von Disketten, ohne daß Sie SH-Foto hierfür verlassen müssen.
- Handbuch** Das elektronische Handbuch zu SH-Foto umfaßt über 100 Bildschirmseiten. Tastaturbefehl: **F7**.
- Ende** Hier müssen Sie zunächst warten, bis ein „OK“-Feld erscheint, bevor Sie SH-Foto mit **↵** sowie der angegebenen Tastenkombination beenden können. Tastaturbefehl: **Alt[X]**.

KARTE-Menü

- Editieren** Nach der Auswahl dieses Menüpunkts können Sie die aktuell angezeigte Karteikarte editieren, wobei die in Abbildung 3.1 gezeigten Befehle zur Verfügung stehen. Tastaturbefehl: **F2**.

Abb. 3.1:
Diese Befehle
stehen im
Editiermodus zur
Verfügung



Hier erscheint eine leere Eingabemaske zum Erfassen eines neuen Fotos. Tastaturbefehl: **Einf**.

Neu einfügen

Nach einer Sicherheitsabfrage wird die aktuelle Karteikarte gelöscht. Tastaturbefehl: **Einf**.

Löschen

Falls eine Karte versehentlich gelöscht wurde, läßt sie sich über diesen Befehl zurückholen.

Wiederherstellen

Um sich die Eingabe gleichlautender Texte zu ersparen, können Sie den Inhalt der aktuellen Karte in eine neue Karte kopieren, wo Sie anschließend nur noch die gewünschten Änderungen vornehmen müssen.

Duplizieren

Hier wird die aktuelle Karte in eine neue oder bestehende Datei aufgenommen, deren Namen Sie anschließend eingeben und bestätigen müssen.

In eine Karte schreiben

Falls viele Karteikarten nacheinander ausgefüllt werden sollen, funktioniert das am schnellsten über diesen Menüpunkt.

Viele Karten erfassen

Soll nur ein bestimmtes Feld der aktuellen Karte geändert werden, rufen Sie einen der folgenden vier Befehle auf:

Kartentitel...

- Kartentitel: **Alt T**
- Motiv/Ort: **Alt O**
- Zusätze: **Alt F**
- Lagerung: **Alt L**

SUCHEN-Menü

Falls Sie den Inhalt der Titelzeile einer gesuchten Karte im Kopf haben, geben Sie ihn hier ein.

Nach exaktem Kartentitel

Ist der Titel dagegen nur teilweise bekannt, können Sie hier ein beliebiges Suchwort angeben.

Nach Inhalt im Kartentitel

Die nächsten vier Menüpunkte (von NACH MOTIV/ORT bis IN GESAMTER KARTE SUCHEN) erlauben jeweils die Eingabe mehrerer Suchkriterien, die nach dem UND- bzw. ODER-Prinzip miteinander kombiniert werden können.

*Nach Motiv/Ort (...)
In gesamter...*

*Vorwärts/
Zurück* Zum Blättern im Karteikasten verwenden Sie anstelle dieser Menüpunkte am besten die Tastaturbefehle  bzw. .

Erste/Letzte Soll die erste oder letzte Karte innerhalb der aktuellen Datei angezeigt werden, rufen Sie einen dieser beiden Menüpunkte auf.



Die folgenden Menüpunkte von NÄCHSTE MARKIERTE bis LETZTE MARKIERTE werden nicht extra vorgestellt, denn der einzige Unterschied zu den eben genannten Befehlen besteht darin, daß hier nur zwischen markierten Karten (siehe MARKIEREN-Menü) geblättert werden kann.

Liste der Karten Eine komplette Liste sämtlicher Kartentitel und Motivbezeichnungen erreichen Sie über diesen Menüpunkt. Tastaturbefehl: .

MARKIEREN-Menü

*Markiere Karte/
Nicht markieren* Um die aktuelle Karte zu markieren, drücken Sie am besten , während Sie mit  eine bestehende Markierung wieder aufheben können.

Nach Inhalt... Die folgenden Menüpunkte (von NACH INHALT IM KARTENTITEL bis NACH GESAMTER KARTE MARKIEREN) ermöglichen die automatische Markierung aller Karten, die das einzugebende Suchwort enthalten.

*Markierungen
aufheben* Hier werden sämtliche Markierungen wieder gelöscht...

*Alle Karten
markieren* ...während Sie über diesen Menüpunkt alle in der aktuellen Datei enthaltenen Karten markieren können.

*Markierungen
invertieren* Nach der Auswahl dieses Menüpunkts werden alle Karten, die vorher nicht markiert waren, markiert und umgekehrt.

Lösche... Alle weiteren Befehle kennen Sie bereits aus den Menüs DATEI und SUCHEN. Einziger Unterschied: Diesmal beziehen sich die

Menüpunkte lediglich auf solche Karteikarten, die Sie vorher mit einer Markierung versehen haben.

DRUCKEN-Menü

Bevor Sie eine der Druckfunktionen aufrufen, sollten Sie über EINSTELLEN DRUCKER einen passenden Druckertreiber aktivieren!



Soll nur die gerade angezeigte Karteikarte ausgedruckt werden, rufen Sie diesen Menüpunkt auf.

Aktuelle Karte

Hier werden alle Karten ausgedruckt, die Sie zuvor z.B. mit  markiert haben...

Nur markierte

...während dieser Menübefehl sämtliche Karten der aktuellen Datei zu Papier bringt.

Alle Karten

Falls lediglich eine Übersichtsliste aller markierten bzw. sämtlicher Karten mit Titel und Motivbezeichnung ausgegeben werden soll, sind Sie bei den Befehlen LISTE DER MARKIERTEN... bzw. LISTE ALLER KARTEN... an der richtigen Adresse.

Liste...

Hier wird ein Bestellformular für den Bezug der Vollversion von SH-Foto ausgegeben.

Bestellformular

EINSTELLEN-Menü

Für die Bildschirmfarben von SH-Foto stellt dieser Menüpunkt verschiedene Paletten zur Auswahl, die Sie alle einmal durchprobieren können.

Farbpaletten

Hier sind individuelle Farbeinstellungen für jedes einzelne Bildelement möglich.

Farben setzen

Wenn Sie diesen Schalter deaktivieren, erscheinen die Farben kräftiger auf dem Monitor.

Pastellfarben

- Makros belegen* Die Tastenkombinationen **[Alt] 0** bis **[Alt] 9** können Sie mit beliebigen Texten belegen, die dann auf Knopfdruck automatisch im jeweils aktuellen Feld eingefügt werden.
- Schattenwurf* Hier wird der voreingestellte Schattierungseffekt bei der Darstellung von Dialogboxen ausgeschaltet.
- Uhr* Rufen Sie diesen Befehl auf, falls in der oberen rechten Bildschirmecke anstelle des Datums die aktuelle Uhrzeit angezeigt werden soll.
- Bildschoner* Hier stellen Sie ein, ob bzw. nach welcher Zeitdauer ohne Eingaben der integrierte Bildschirmschoner aktiviert werden soll.
- Bio-Design* Wer eckige Umrandungen bevorzugt, kann das „Bio-Design“ ausschalten.
- Bildschirmfont* Hier stehen verschiedene Schriftarten für die Bildschirmdarstellung zur Verfügung.
- Tastenklick* Wird dieser Schalter aktiviert, ertönt bei jedem Tastendruck ein „Klick“ aus dem PC-Lautsprecher.
- Datenpuffer* Hier kann der interne Datenpuffer ausgeschaltet werden, was eine höhere Datensicherheit, gleichzeitig jedoch eine langsamere Verarbeitungsgeschwindigkeit bewirkt.
- Papierkorb* Wie viele gelöschte Datensätze im Papierkorb festgehalten werden, entscheiden Sie über diesen Menüpunkt.
- Drucker* SH-Foto bietet insgesamt acht Druckertreiber für die über das DRUCKEN-Menü abrufbaren Ausgabeoptionen an:
- Epson 9-Nadel
 - Epson 24-Nadel
 - NEC P-Serie
 - Star Nadeldrucker
 - HP LaserJet II
 - HP LaserJet III
 - HP DeskJet 500

Falls Ihr Drucker nicht in der Liste aufgeführt wird, gibt es normalerweise auch mit einem ähnlichen Treiber keine Probleme. Besitzen Sie z.B. einen anderen Laserdrucker, können Sie einfach „HP LaserJet II“ wählen.



An die Erstellung individueller Druckertreiber sollten sich nur Profis heranwagen, da hierzu Kenntnisse zu Steuercodes etc. erforderlich sind.

Steuerzeichen

Hier legen Sie fest, wie viele Zeilen auf eine Karte gedruckt werden können. Die Voreinstellung beträgt 24.

Kartengröße

Normalerweise wird für jede Karteikarte ein eigenes Blatt verwendet. Wenn Sie den Schalter deaktivieren, druckt SH-Foto jeweils mehrere Karteikarten auf einer Seite.

Seitenvorschub

Wenn Sie sich eine Liste anzeigen oder ausdrucken lassen, wird normalerweise jeweils die Titelzeile sowie die Motivbezeichnung ausgegeben. Über diesen Menüpunkt können Sie z.B. festlegen, daß neben der Titelzeile der Ort der Aufnahme erscheinen soll.

Liste

Wer mit den Programmierern von SH-Foto in Kontakt treten möchte, erfährt hier die genaue Adresse einschließlich Telefonnummer. Tastaturbefehl:  .

Info

Picture View

Nachfolgend erhalten Sie eine Liste aller Grafikformate, die Picture View anzeigen und in andere Formate konvertieren kann. Eine genaue Programmanleitung finden Sie in der Datei PV.DOC. Zur Bildschirmanzeige geben Sie unter DOS die folgende Befehlszeile ein:



edit c:\fotopack\pv\pv.doc 

- JPG (Baseline JPEG 8R8)
- TIF (IBM und Macintosh)
- TGA (Targa)

*Unterstützte
Formate*

- PCX (Paintbrush)
- PIC (PC-Paint, Pictor)
- SCx, RIX (Colorix, Winrix)
- CUT (Dr. Halo, A4TECH-Scanner)
- LBM, IFF (DeLuxe Paint)
- GIF (Mailboxen etc.)
- BMP, RLE, DIB (Windows 3.x und OS/2)
- IMG, DTA (Kontron IBAS, ZEISS DSM)

Spezialformate

- PCD (Kodak Photo-CD 768x512 und 512x768)
- CVP (Canon-Paßbildphotografiereinheit)
- JPG, JIF (Baseline JPEG 9R6)
- JTF (TIFF mit JPEG Kompression)
- CEG (Edsun Continuous Edge Graphics)
- GEM-IMG, XIMG (GEM, Atari ST)
- MSP (MS Paint, Windows 2.0)
- MAC (Macintosh-Paint)
- PIC (Macintosh-PICT)
- WPG (WordPerfect)
- ICO (Windows-Ikonen)
- PMC (A4TECH-Scanner)
- SFI (SIS Framegrabber)
- EPS (PostScript mit Rasterdatenfeld)
- RAS (Sun raster file)
- VI (Jovian)
- DCX (FAX-Format mit PCC)
- FX*, FAX, QFX, BFX, RIC, WFX (FAX Gruppe 3)
- IM (KO-23 Satellitenbild)
- SGF (StarDivision Grafik Format)
- SAT (Eumetsat Wettersatellitenbild)
- SCR (Word Capture)
- CDR, CCH (CorelDraw-Ikone)
- SKD (Autosketch-Ikone)
- RAW (Sun)
- PNM (UNIX-portable Bitmap)
- ACB, BBM (IFF Brushes, ACBM-Dateien)
- DAT (Fricke-Framegrabber 1000/2000)
- FRM (Echolab-Testbildgenerator)
- FLM (FAST-Screenmaschine)
- VM (FAST-Videomachine)

- ART (First Publisher)
- BSG (Fontasy)
- PCP (Atari)
- TPI (Turbo Pascal)

- AVI (Video for Windows bis 320x200)
- FLI (Autodesk Animator)
- FLC (Autodesk Animator Pro)
- FLX (Animator HiColor-Dateien)
- ANI (Amiga-Animationen - erstes Bild)
- DL (DLVIEW bis Version 2.0)
- GL (in GRASP-Dateien enthalten)

- TXT, DOC, HLP, BAT (ASCII-Textdateien)
- ANS (ANSI-Textdateien)
- MOD (Amiga-Musikdatei)

*Animationen**Sonstiges*

QuickShow Light

Nachfolgend erhalten Sie eine Liste aller Grafikformate, die QuickShow Light für Diashows verarbeiten kann. Eine ausführliche Programmanleitung finden Sie in der Datei QSHOW.WRI im Unterverzeichnis \FOTOPACK\QSHOW, die Sie mit Windows Write auf den Bildschirm laden können.



- MacPaint
- GEM/IMG
- PC Paintbrush PCX
- CompuServe GIF
- TIFF
- DeLuxe Paint/Amiga IFF/LBM
- PC Paint Pictor PIC
- Truevision Targa
- Windows /OS2 BMP/DIB
- Windows 3 RLE
- Microsoft Paint MSP
- Halo CUT
- PFS:First Publisher ART
- JPEG JPG

- Kodak Photo-CD
- Sun Raster RAS
- HRZ SSTV
- WordPerfect Graphics WPG

QuickSilver ReTouch



In den folgenden Abschnitten finden Sie eine kurze Beschreibung aller Menüpunkte des digitalen Bildverarbeitungsprogramms QuickSilver ReTouch. Weitere Hinweise entnehmen Sie bitte der Hilfe-Funktion sowie der Datei RETOUCH.DOC im Unterverzeichnis \FOTOPACK\QSILVER, die Sie z.B. mit dem Windows-Editor anzeigen lassen können.

DATEI-Menü

Öffnen

Markieren Sie in der Dialogbox das gewünschte Grafikformat sowie ein Laufwerk bzw. Verzeichnis mit entsprechenden Dateien, und doppelklicken Sie den Namen der zu ladenden Datei. Tastaturbefehl: **[Strg][F]**.

Speichern

Hier wird die aktuelle Grafikdatei ohne Rückfragen unter dem bisherigen Dateinamen abgespeichert. Tastaturbefehl: **[Strg][S]**.

Speichern als

Um eine bearbeitete Grafik unter einem anderen Namen oder in einem anderen Dateiformat zu speichern, wählen Sie diesen Menüpunkt, markieren das gewünschte Format, geben einen maximal achtstelligen Namen ein und klicken auf „OK“. Tastaturbefehl: **[Strg][A]**.

Löschen

Nach einer Sicherheitsabfrage wird das Bild im aktuell markierten Fenster unwiderruflich gelöscht. Tastaturbefehl: **[Entf]**.

Umbenennen

Hier können Sie der aktuellen Grafikdatei einen anderen Namen verpassen. Tastaturbefehl: **[Strg][U]**.

Datei Info

Größe, Speicherbedarf, Farbtiefe etc. der aktuellen Grafik werden nach dem Aufruf dieses Menüpunkts in einem Bildschirmfenster angezeigt. Tastaturbefehl: **[Strg][I]**.

Dieser Menüpunkt ermöglicht den Ausdruck der aktuellen Grafik in jeder beliebigen Größe. Tastaturbefehl: **(Strg) (D)**.

Drucken

Sofern Sie einen Scanner besitzen und über die TWAIN-Schnittstelle unter Windows installiert haben, können Sie Druckvorlagen aller Art direkt in QuickSilver ReTouch einscannen und anschließend weiterbearbeiten. Tastaturbefehl: **(Strg) (E)**.

Erfassen

Falls mehrere Scannerquellen zur Auswahl stehen, markieren Sie hier das beim Aufruf von ERFASSEN gültige Gerät.

Quelle wählen

Um QuickSilver ReTouch zu beenden, rufen Sie diesen Menüpunkt auf. Falls einzelne Grafikfenster noch nicht abgespeichert wurden, erscheinen zunächst entsprechende Rückfragen.

Beenden

BEARBEITEN-Menü

Hier wird der Inhalt des aktuellen Grafikfensters in die Windows-Zwischenablage kopiert. Tastaturbefehl: **(Strg) (Einf)**.

Kopieren

Falls nur ein Ausschnitt kopiert werden soll, führen Sie vor dem Aufruf einen Doppelklick in das betreffende Bild aus. Der Mauszeiger verwandelt sich dann in ein Fadenkreuz, so daß Sie bei gedrückter linker Maustaste einen rechteckigen Bereich markieren können.



Über EINFÜGEN öffnet QuickSilver ReTouch ein neues Fenster mit dem aktuellen Inhalt der Windows-Zwischenablage. Tastaturbefehl: **(⇧) (Einf)**.

Einfügen

Mit diesem Befehl wird wieder das gesamte Bild als markierter Bereich definiert, nachdem Sie z.B. vorher lediglich einen rechteckigen Ausschnitt markiert haben.

Alles markieren

Normalerweise wird der Inhalt der Zwischenablage über EINFÜGEN in ein neues Fenster eingefügt. Dies können Sie ändern, indem Sie diesen Menüpunkt aufrufen und den Schalter „Zwischenablage in aktives Fenster einfügen“ aktivieren. In diesem Fall läßt sich ein beliebiges Bild mit dem Inhalt der Zwischen-

Einfügeoptionen

ablage kombinieren - alles weitere legen Sie mit den nun sichtbaren Dialogbox-Schaltern (siehe Abbildung 3.2) fest. Tastaturbefehl: **(F) (O)**.

Abb. 3.2:
Optionen für
Kombinationen von
Bild und
Zwischenablage

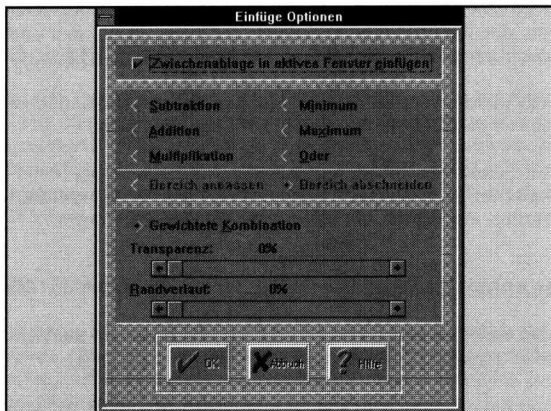


BILD-Menü

Zoom Normalerweise zeigt QuickSilver ReTouch alle Bilder in Originalgröße an. Über ZOOM können Sie einen Faktor von 0,02 bis 50 einstellen. Tastaturbefehl: **(Alt) (Z)**.

Größe Während sich ZOOM nur auf die Darstellungsgröße auswirkt, können Sie mit dieser Funktion die tatsächliche Bildgröße in Pixeln ändern. Tastaturbefehl: **(Alt) (G)**.

Rotation (fest) Ein Mausklick genügt, und das aktuelle Bild wird wahlweise um 90 Grad gedreht oder horizontal bzw. vertikal gespiegelt. Tastaturbefehl: **(Alt) (R)**.

Rotation (Winkel) Über diesen Menüpunkt sind Drehungen in jedem beliebigen, frei einstellbaren Winkel möglich. Tastaturbefehl: **(Alt) (W)**.

Die Effektfiler sowie die Morphing-Funktion wurden bereits im entsprechenden Kapitel von Teil II ausführlich besprochen.



FARBEN-Menü

Sofern das aktuelle Bild im TrueColor-Modus vorliegt, kann es hier auf 32.000, 256, 16 oder 2 Farben reduziert werden.

Farbreduktion

Da sich einige Funktionen nur auf Bilder mit einer Farbtiefe von 24 Bit anwenden lassen, sollten Sie ggf. vorher diesen Menüpunkt sowie 16M FARBEN aufrufen. Dies ist auch möglich, wenn Ihr Bildschirm beispielsweise nur 256 Farben darstellen kann!

Farbtiefe erhöhen

Mit diesem Menüpunkt verbessern Sie z.B. die Darstellungsqualität eingescannter Bilder auf dem Monitor. Tastaturbefehl:

Gammakorrektur

[Alt] [A].

Über Schieberegler ermöglicht QuickSilver ReTouch das Ändern der Farb-, Kontrast- und Helligkeitswerte. Tastaturbefehl:

Farbfernseher

[Alt] [H].

Die Anteile der Grundfarben Rot, Grün und Blau lassen sich über diese Option in Schritten zu 1% verändern. Tastaturbefehl:

RGB-Einstellung

[Alt] [B].

Hier lässt sich der Bildkontrast über drei Bezugsmarken (Oben, Mitte und Unten) gezielt einstellen. Tastaturbefehl: **[Alt] [K]**.

Kontrast

Diese Funktion ermittelt und streckt den dunkelsten und den hellsten Farbwert eines Bildes und führt so automatisch eine optimale Kontrastkorrektur aus.

Expandieren

Einen Einblick in die Farbverteilung innerhalb eines Bildes bietet die Histogramm-Darstellung der einzelnen Farbkanäle.

Histogramm

Hier erfahren Sie unabhängig von der Farbtiefe, wie viele unterschiedliche Farbtöne im aktuellen Bild tatsächlich verwendet wurden.

Farben zählen

- Graustufen/
Negativ* Diese beiden Menüpunkte wandeln das aktuelle Bild automatisch in Graustufen um bzw. kehren sämtliche Farbwerte um.

OPTIONEN-Menü

- Einstellungen* Eine Dialogbox erlaubt die individuelle Veränderung zahlreicher Programmeinstellungen wie z.B. JPG Qualitätsfaktor oder Größe des Filter-Cursors. Genaue Informationen zu den einzelnen Punkten rufen Sie bitte über den „Hilfe“-Button ab. Tastaturbefehl: **[Alt][E]**.
- Bildschirm* Änderungen in dieser Dialogbox sind normalerweise nicht erforderlich - ansonsten verweisen wir auch hier auf den „Hilfe“-Button. Tastaturbefehl: **[Alt][S]**.
- ToolBox...* Falls das ToolBox-Fenster mit dem verkleinerten Bild nicht benötigt wird, können Sie es mit dieser Option vorübergehend ausblenden. Tastaturbefehl: **[Alt][T]**.
- Hintergrund...* Hier wird der weiße Bildschirmhintergrund durch einen Farbverlauf ersetzt.

CAPTURE-Menü

- Bereich* Um einen beliebigen Bildschirmbereich in QuickSilver ReTouch einzufangen, rufen Sie diesen Menüpunkt auf und markieren bei gedrückter linker Maustaste den gewünschten Ausschnitt.
- Clientbereich* Soll lediglich der Anzeigebereich eines Windows-Fensters (ohne Rahmen, Menü- und Titelzeile) übernommen werden, wählen Sie CLIENTBEREICH und klicken kurz in das gewünschte Fenster hinein.
- Fenster* Auch hier klicken Sie in das gewünschte Fenster, das bei dieser Funktion jedoch vollständig übernommen wird.
- Bildschirm* Bei der letzten Schnappschuß-Funktion wird der komplette Bildschirm abfotografiert und in ein QuickSilver-Fenster übernommen.

Die Menüs FENSTER und HILFE enthalten die üblichen Windows-Funktionen und werden deshalb nicht gesondert besprochen.



Aus dem Rahmen fällt lediglich der Befehl IN FENSTER EINPASSEN: Ist der Schalter aktiv, wird jedes Bild automatisch so vergrößert, verkleinert, gestreckt bzw. gestaucht, daß es das jeweilige Fenster vollständig ausfüllt.



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 eines 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.

Kommerzielle Software

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.

Shareware

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 vier Programme bezahlt, zu denen Sie sogar noch dieses Handbuch dazubekommen.

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 jedoch eines der als Shareware deklarierten Programme dauerhaft, sollten Sie sich direkt beim Autor der Soft-

wäre registrieren lassen. 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.

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: So entfallen nicht nur störende Hinweise - Sie erhalten meist auch telefonischen Support, ein ausführliches Handbuch, vergünstigte Updates etc.

Vorteile

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

Bestellschein

Bestellschein

Ja, ich möchte registrierter Anwender von **Picture View** werden und bestelle hiermit verbindlich:

- ☐ Vollversion ohne weitere Unterstützung für 60 DM
- ☐ Vollversion incl. freiem Update für 100 DM

Gewünschtes Diskettenformat:

- ☐ 3,5"
- ☐ 5,25"

Gewünschte Zahlungsweise:

- ☐ mit beiliegendem Verrechnungsscheck
- ☐ per Vorausüberweisung auf Konto 37 346 008, Raiba Essingen, BLZ 600 693 17
- ☐ per Nachnahme (+ 5 DM Postgebühr!)



Fragen Sie auch nach Studentenermäßigungen (Nachweis erforderlich)!

Datum _____

Unterschrift _____

Absender _____

Bitte im Briefumschlag einsenden an:

Wolfgang Wiedmann
Rechbergweg 4

73457 Essingen

Bestellschein

Ja, ich möchte registrierter Anwender der unten angekreuzten Programme werden und bestelle hiermit verbindlich:

- ☐ Vollversion **SH-Foto** für 39 DM
- ☐ Vollversion **QuickSilver ReTouch** für 90 DM

Gewünschtes Diskettenformat:

- ☐ 3,5"
- ☐ 5,25"

Gewünschte Zahlungsweise:

- ☐ mit beiliegendem VE-Scheck (+ 6 DM Versand)
- ☐ mit Kreditkarte (VISA, Master, Euro, Diners - Kartennummer/Ablaufdatum angeben!)
- ☐ per Nachnahme (+ 11 DM Versand)

Datum _____

Unterschrift _____

Absender: _____

Bitte im Briefumschlag einsenden an:

JDS-Software Jens Driese
Postfach 1269
26302 Varel

Telefax: 04451 / 860 500



**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



Fotopaket

Egal, ob Sie lediglich konventionelle Fotos und Dias in einer Datenbank verwalten oder Ihren PC als digitale Dunkelkammer zur Nachbearbeitung von Grafikdateien verwenden möchten – in diesem Paket finden Sie für jeden Zweck ein geeignetes Shareware-Programm:

SH-Foto

Elektronischer Karteikasten für Fotos, Dias und Filme mit beliebig vielen Dateien und Karteikarten vom bewährten Autorenduo Lars Schenk und Frank Horn.

Picture View

Zeigt blitzschnell mehr als 50 Grafikformate an und konvertiert z.B. Photo-CD-Dateien in andere Formate!

QuickShow Light für Windows

So einfach war es noch nie, Bilder von Photo-CDs und aus 19 weiteren Grafikformaten zu selbstablaufenden Diashows und Präsentationen zusammenzustellen!

QuickSilver ReTouch für Windows

Die digitale Dunkelkammer ermöglicht die professionelle Nachbearbeitung von Grafikdateien unter Windows. Jetzt mit dem neuen Morphing-Modul für effektvolle AVI-Videos!

Systemvoraussetzungen

- **Mind. 386SX PC, Festplatte, 3,5"-HD-Laufwerk, VGA-Grafikkarte, MS-DOS ab Version 3.0.**
- **Für die Windows-Programme zusätzlich: 4 MB Arbeitsspeicher, Windows 3.1 mit 256 Farben, Maus.**

Best.-Nr. 9600

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

ISBN 3-8155-9600-9



0 1980



9 783815 596005

Buchregal-Systematik

**IBM-PC / Kompatible:
Shareware**

SYBEX