

Marco Kratzenberg

Super VGA Pack

Nützliche Tools für alle SVGA-Grafikkarten



Marco Kratzenberg: Super VGA Pack

Die Informationen in diesem Buch werden ohne Rücksicht auf einen eventuellen Patentschutz gemacht. Eventuell vorkommende Warennamen werden benutzt, ohne daß ihre freie Verwendbarkeit gewährleistet werden kann. Wir haben uns bei der Erstellung der Texte und Abbildungen allergrößte Mühe gegeben. Dennoch, dieses Buch wurde von Menschen gemacht, Fehler können also nicht vollständig ausgeschlossen werden. Weder Verlag noch Herausgeber oder Autor können für fehlerhafte Angaben oder gar deren Folgen eine juristische Verantwortung oder irgendeine Haftung übernehmen. Über Verbesserungsvorschläge, Hinweise auf Fehler und jedwede qualifizierte Kritik freuen wir uns aber. Alle Rechte, auch die der fotomechanischen Wiedergabe und der Veröffentlichung in elektronischen oder sonstigen Medien, behalten wir uns vor. Die gewerbliche Nutzung der in diesem Buch benutzten Beispiele, Modelle, Abbildungen und Ideen ist zwar nicht zu kontrollieren, aber untersagt.

15 14 13 12 11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1
94 93

ISBN: 3-89390-821-8

© 1993 by Systhema Verlag GmbH, Frankfurter Ring 224,
D-8000 München 40 / Germany
Alle Rechte vorbehalten

Projektmanagement/Lektorat: Rainer Lenzing
Grafisches Konzept für Verpackung: Systhema Verlag, Peter Balassa
Technische Umsetzung: Vierthaler & Braun, München
Typografisches Konzept: Systhema Verlag, Brigitta Keul
Herstellung: Systhema Verlag, Steffi Schiffner
Satz: S&W Satz- und Werbeservice Schwabing GmbH, München
Druck: Josef C. Huber KG, Dießen am Ammersee
PostScript-Belichtung: CD-GmbH, Neuler
Printed in Germany

Shareware – eine Idee setzt sich durch

Was ist Shareware? Stellen Sie sich vor, Sie möchten ins Kino gehen. Von dem angekündigten Film haben Sie vorher noch nie etwas gehört, die Plakate sind aber recht vielversprechend, und das Thema scheint interessant zu sein. An der Kasse werden Sie freundlich darauf hingewiesen, daß der Eintrittspreis erst am Ende der Vorstellung fällig ist, und auch nur dann, wenn Ihnen der Film gefallen hat. Einzig die Platzanweiserin bekommt noch ein kleines Trinkgeld. Klingt gut, nicht wahr. Leider sind die Kinobesitzer noch nicht soweit. Genau nach diesem Prinzip aber funktioniert Shareware: Software, die Sie erst dann bezahlen, wenn Sie sicher sind, daß sie Ihnen gefällt.

Gute Software zu entwickeln ist nicht nur teuer, es erfordert auch Kreativität, Einfühlungsvermögen und natürlich ein großes Know-How. Und gerade in dieser Hinsicht sind kleine, unkonventionelle Firmen oder Software-Entwickler oft den großen Software-Häusern überlegen. Ihre Programme entstehen im direkten Kontakt mit den Benutzern oder sind das Ergebnis eigener Probleme, die sich mit der auf dem Markt verfügbaren Software nicht lösen ließen.

Nur selten verfügen diese Programmautoren aber über die Möglichkeiten, ihre Software auch mit dem nötigen Werbungs- und Marketingaufwand »unters Volk« zu bringen. In der Vergangenheit hat aus diesem Grund so manches gute Stück niemals die Verbreitung erreicht, die es verdient hätte. Das Shareware-Konzept ist eine geniale Lösung dieses Dilemmas. Jeder, der sich für neue Software interessiert, kann sich über einen der vielen Shareware-Distributoren gegen eine geringe Herstellungs- und Bearbeitungsgebühr die Programme der Shareware-Autoren besorgen. Nur wer von der Qualität eines Programmes überzeugt ist, zahlt später eine sogenannte Registrierungsgebühr an den Urheber. Es entstehen praktisch keine Kosten für die eigentliche Vermarktung des Produktes,

dadurch kann der Preis für eine registrierte Version sehr niedrig gehalten werden.

Ein Appell an Ihre Fairneß!

Shareware kann nur deshalb so günstig angeboten werden, weil die Autoren sich darauf verlassen, daß jemand, der ihr Produkt benutzt, auch bereit ist, seinen finanziellen Beitrag zu leisten. Unterstützen Sie die Entwicklung preiswerter und leistungsfähiger Software, indem Sie den Entwicklern die geforderte Registrierungsgebühr zukommen lassen.

Auch Shareware ist urheberrechtlich geschützt! Die Autoren verzichten zwar darauf, die Weitergabe der Programme zu untersagen, sie geben aber ihre Rechte an den Programmen nicht frei.

Wenn Ihnen dieses Programm gefällt (woran wir keinen Zweifel haben), dann lassen Sie sich bitte als Benutzer registrieren. Die kleine Mühe lohnt sich: Sie bekommen jeweils die neueste Version des Programms zugesandt, und der Autor der Software leistet Ihnen bei Problemen Hilfestellung.

Die Anschriften der einzelnen Programmautoren sowie die Registrierungsgebühren sind im nachfolgenden Textteil bei den Programmen zu finden.

Für Zahlungen in die USA ist es am einfachsten, wenn Sie bei Ihrer Bank einen entsprechenden Dollar-Scheck erwerben und an die angegebene Adresse schicken. Euroschecks sind leider unbekannt in den USA (der Name legt es ja bereits nahe) und daher nur schwer oder überhaupt nicht einzulösen. Oder Sie verwenden zum Bezahlen der Registrierungsgebühr eine VISA- oder Master-Kreditkarte.

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	7
Shareware – ein Prinzip der Fairneß	7
Kapitel 1	
Die Programme	9
CJPEG und DJPEG	10
FullView	11
SVGA	11
GIFDESK	12
VPIC	12
Kapitel 2	
Die Installation der Programme	15
Kapitel 3	
VPIC 6.0c	17
VPIC konfigurieren	18
Grafiken mit VPIC betrachten	19
Auflösung wechseln	21
Bilder konvertieren und bearbeiten	22
Kommandozeilenparameter des Programmes VPIC	25
Befehle im Hauptmenü	28
Kapitel 4	
SVGA 1.11	33

Kapitel 5	
GIFDESK	37
Bildersammlungen abspeichern	40
Bilder ausdrucken	40
Kapitel 6	
Das Sonderformat JPEG	41
Kapitel 7	
Kompression von GIF-Grafiken	43
Aufruf des Programm – Kompression der Bilder	44
Weitere CJPEG-Parameter	45
Kapitel 8	
Dekompression von JPEG-Grafiken	47
Kapitel 9	
Betrachten von JPEG-Grafiken mit FullView	49
Startparameter von FullView	50
Befehle innerhalb des Programmes	52
Kapitel 10	
Kleiner Exkurs über Grafikformate	55
Das Format GIF	55
Das Format PCX	56
Das Format BMP	56
Das Format JPG	56
Kapitel 11	
Windows und die Grafikbetrachter	59
Von VPIC unterstützte Grafikarten	59
Stichwortverzeichnis	63

Vorwort

Shareware – ein Prinzip der Fairneß

Nochmal ein paar Worte in einer wichtigen Sache: Ein Shareware-Autor ist ein Mensch wie Sie und ich. Unter anderem bedeutet das, daß er auch den Lohn seiner Arbeit genießen will. Deshalb schreibt er Programme und diese möchte er verkaufen.

An der vorliegenden Diskette verdient er aber nichts. Weshalb Sie sie dann trotzdem in den Händen halten? Warum Sie trotzdem die Programme ausprobieren können? Das ist sehr einfach, wenngleich nicht immer für jeden nachvollziehbar. Weil er ein Shareware-Autor ist, bedeutet das nicht, daß seine Programme auch nur um einen Deut schlechter sind als die bekannten Marktführer. (Gerade hier fallen Ihnen bestimmt ein paar Flops ein, wenn Sie nur einen Augenblick nachdenken.)

Es bedeutet aber, daß der Autor einen Weg der Programmdistribution gewählt hat, der ihm in Hinblick auf Aufwand und Kosten effektiver und fairer erscheint. Dadurch ist es ihm nämlich unter anderem möglich, seine Programme zu einem Preis anzubieten, den sich die meisten seiner Anwender auch leisten können – quasi direkt vom Produzenten zum Endkunden.

Damit dieses Prinzip bei uns aber nicht eines Tages ausstirbt, weil der letzte Shareware-Autor verhungert ist, müssen auch Sie etwas zum Gelingen des Projektes beitragen. Ihr Beitrag ist weder groß, noch ist er überfordert: Sie sollen lediglich die Fairneß aufbringen, das Programm auch zu kaufen, wenn es Ihnen nach einer gewissen Testphase gefällt. Wir sprechen hier extra nicht vom mißverständlichen Begriff »Registrieren«. Sie sollen ein Produkt kaufen, und auch das nur, wenn es Ihnen gefällt. Wenn es Ihnen nicht gefällt, dann sollten Sie es einfach löschen und vergessen.

Weil der Autor dieser Fairneß vertraut, stellt er ein Programm zur Verfügung, das einen ausgiebigen Test erlaubt. Sie können sich vorstellen, wie leicht es einem guten Autor fallen würde, ein Verfallsdatum in sein Programm einzubauen, so daß es sich nach zwei Wochen selbst löscht (und den Rest Ihrer Daten gleich mit). Kein Autor tut dies. Das nennt man Vertrauen! Enttäuschen Sie es nicht.

Kapitel 1

Die Programme

In diesem Paket finden Sie mehrere Programme, die sich alle mit den besonderen Fähigkeiten von SVGA-Grafikkarten beschäftigen. Diese Grafikkarten werden immer billiger und gehören mittlerweile schon zur Standardausstattung jedes neuen Rechners. Bei einer Auflösung von 600x800 bzw. 1024x768 Bildpunkten kommt man photorealistischen Darstellungen schon so nahe, wie es für das bloße Auge möglich ist.

Was aber soll man tun, wenn man solche Grafiken hat, auch den entsprechenden Monitor und die passende Grafikkarte, aber kein geeignetes Programm? Viele Dateibetrachter – nicht nur in der Shareware – beschränken sich heutzutage bei der Darstellung immer noch mit dem Modus 640x480 Bildpunkte.

Naja, das ist ganz nett. Man kann auch alles erkennen. Aber dafür haben wir doch nicht die neue Grafikkarte gekauft?! Genau!

Um dem abzuhelpen, finden Sie in unserem Paket diverse Dateibetrachter, manche davon auf bestimmte Grafikformate beschränkt. Außerdem finden Sie Dateikonvertierer, die Grafiken von einem Format ins andere umwandeln, was hilfreich sein kann, wenn das verwendete Grafikprogramm beispielsweise nur PCX-Grafiken einlesen und bearbeiten kann. Wir haben auch sogenannte Packprogramme hinzugefügt, mit denen Sie Grafiken vom sehr umfangreichen Format GIF in das wesentlich kleinere Format JPEG umwandeln können.

Bei allen Programmen haben wir darauf geachtet, daß Sie möglichst problemlos mit den meisten SVGA-Karten zusammenarbeiten. Sollten Sie eine nagelneue – oder besonders exotische – Grafikkarte besitzen, die aus irgendwelchen Grün-

den nicht mit den Programmen harmoniert, dann geben Sie bitte nicht mir die Schuld – ich arbeite hier nur.

CJPEG und DJPEG

Die Programme CJPEG (C steht für compress = komprimieren) und DJPEG (D für decompress = dekomprimieren) dienen dazu, die sehr umfangreichen Grafiken im GIF-Format zu komprimieren. Wenn Sie es bereits mal mit einem Komprimierprogramm ausprobiert haben, werden Sie feststellen, daß man diese Bilder nicht vernünftig komprimieren kann. Noch unmöglicher scheint es also, diese Bilder so zu komprimieren, daß sie noch zu sehen sind. Daß es dennoch geht, beweisen diese Programme. Das eine komprimiert die GIF-Bilder in das Format JPG und das andere kann JPG-Grafiken in das GIF-Format umwandeln.

Von den beiden Programmen existieren zwei Versionen. Eine von ihnen – sie steckt im Archiv JPEG4x86.EXE – eignet sich für jeden Typ von Rechner ab dem 80286er. Im Archiv JPEG4386.EXE steckt eine Version, die speziell für Rechner der Klassen 80386 und 80483 geschrieben wurde, die mit einem entsprechenden Memorymanager ausgestattet sind. Sie sind wesentlich schneller in Ihrer Arbeit, setzen aber auch eine gute Hardware voraus.

Die beiden Programme dürfen von Ihnen unentgeltlich genutzt, kopiert und weitergegeben werden, solange Sie keine der 4 Dateien (CJPEG.EXE, DJPEG.EXE, README und USAGE) entfernen und/oder verändern. Geschrieben wurden die Programme von Programmierern einer »Independent JPEG Group«.

FullView

FullView ist ein spezieller Betrachter für die stark komprimierten GIF-Dateien, die dann im JPEG-Format (auch JPG) abgespeichert wurden. Zusätzlich kann man mit FullView auch noch TGA-Grafiken (Targa) und unkomprimierte GIF-Dateien ansehen. Unter allen JPG-Betrachtern ist FullView vermutlich der schnellste. Wenn Sie sich für dieses Programm als Anwender registrieren lassen wollen, dann müssen Sie 25 US-Dollar (plus 3 Dollar ÜberseeFracht) an folgende Adresse senden:

Soloca, Inc.
P. O. Box 31208
Flagstaff, AZ 86003-1208
USA

SVGA

Das Programm SVGA ist ein denkbar einfacher, kleiner Grafikbetrachter für die Formate GIF, TGA, BMP und PCX. Seine Vorteile liegen zum einen natürlich in der Unterstützung von SVGA-Grafikkarten, zum anderen in seiner Einfachheit und Kompaktheit. Sie benötigen zum Arbeiten mit diesem Programm keine weiteren Grafiktreiber. Es ist so klein, daß man es sogar auf einer Diskette Grafiken beilegen kann, um sie sich dort zu betrachten.

Wenn Sie diese Kopie von SVGA dauernd nutzen wollen, hätte der Autor,

John P. Silva
3429 Maywood Dr.
Richmond, CA 94803
USA

von Ihnen gerne einen Betrag in Höhe von 15 US-Dollar für seine Arbeit.

GIFDESK

Dieses Programm beherrscht zwar nur ein einziges Grafikformat, hat dafür aber viele Vorteile gegenüber anderen Programmen. Es ist nämlich in der Lage mehrere Grafiken auf einmal anzuzeigen, in der Art einer Übersicht. Diese Übersichten können Sie wahlweise abspeichern oder aber über einen Laserjet-kompatiblen Drucker ausgeben lassen.

Auf diese Weise hilft Ihnen GIFDESK, Ihre Grafiken zu katalogisieren. Sie müssen sich nur zu mehreren Bildern eines Themengebietes solche Übersichten anlegen, dann können Sie diese getrost auf Disketten zwischenlagern. Bei Bedarf schauen Sie einfach in den Übersichten nach der passenden Grafik und deren Namen. So müssen Sie zum einen nicht immer Dutzende von Grafiken durchsehen, zum anderen sparen Sie auch Festplattenplatz.

Durch die dauerhafte Nutzung von GIFDESK entstehen Ihnen keine finanziellen Verpflichtungen. Das Programm ist Freeware, darf also von jedem kostenlos genutzt, kopiert und weitergegeben werden. Geschrieben wurde GIFDESK von Jay Wherley, 2291 Grand Teton Blvd., Melbourne, FL 32935. An diese Adresse können Sie auch Kommentare, Vorschläge, Fanpost, Haßpost und GIF-Bilder schicken – so sagt er jedenfalls.

VPIC

Wenn Sie nach all diesen Programmen noch irgendwelche Probleme haben sollten, können Sie diese sicher mit VPIC lösen. VPIC ist eines der umfassendsten Programme zur Betrachtung und Konvertierung unterschiedlichster Bildformate, das Sie auf dem Shareware-Markt derzeit finden können. Dabei unterstützt es eine sehr große Anzahl von Grafikkarten und alle Super-VGA-Modi.

Außerdem bietet es noch Möglichkeiten der Bildnachbearbeitung, da Sie beispielsweise die Farbpalette der Grafiken noch nachbearbeiten können.

Folgende Grafikformate werden von VPIC angezeigt und konvertiert: BMP (Windows Bitmap), GIF, LBM (Deluxe Paint, auch das Amiga-Format IFF wird unterstützt), MAC (Apple-Dateien in Schwarzweiß), PIC (Pictor/PC Paint), PCX (z.B. Paintbrush-Dateien), CUT (Dr. Halo), SCx (Colorix-Format), TGA (Targa-Format von 8-31 Bit).

Sie können mit VPIC aus Ihren Bildern auch Slideshows erstellen, die ähnlich einer Diavorführung diese Bilder nacheinander zeigen.

VPIC hat keinerlei Funktionseinschränkungen, was Sie aber auf keinen Fall davon abhalten darf, sich bei längerem Gebrauch des Programmes als Anwender registrieren zu lassen.

Für einen Betrag von 25 US-Dollar (plus 10 Dollar für Auslandsbestellporto) können Sie VPIC registrieren lassen. Internationale Bestellungen möchte der Autor am liebsten entweder als Travellerscheck oder als Geldanweisung – ausgeschrieben auf eine amerikanische Bank – bezahlt haben. Als sehr sicher hat sich bei amerikanischen Bestellungen auch die Übersendung von Bargeld in Scheinen herausgestellt. Bitte senden Sie keine Eurochecks oder ähnliches, da US-Banken oft ein Vielfaches der Registrierungsgebühr als Bearbeitungsgebühr verlangen. Ihre Bestellungen senden Sie bitte an:

Bob Montgomery
543 Via Fontana #203
Altamonte Springs
FL 32714-3172
USA

Kapitel 2

Die Installation der Programme

Zur Installation der Programme müssen die komprimierten Programme auf die Festplatte entpackt werden. Die Programme liegen auf der Diskette allesamt als komprimierte Pakete vor, die sich selbsttätig entpacken können (selbstextrahierende Archive). Die Pakete heißen:

Dateiname	Programm
VPIC60C.EXE	VPIC
SVGA!.EXE	SVGA
GIFDESK!.EXE	GIFDESK
FV!.EXE	FullView
JPEG4x86.EXE	CJPEG für 286er
JPEG4386.EXE	CJPEG für 386er und höher

Insgesamt entspricht das etwa 900 KByte an Dateien auf Ihrer Diskette, die entpackt auf Ihrer Festplatte einen Platz von etwas mehr als 1 MByte ausmachen. Daß die Kompression nicht größer ist, liegt vor allem an den mitgelieferten Grafiken, die als Beispiele manchen Programmen beiliegen.

Alle Archivdateien befinden sich im Hauptverzeichnis Ihrer Diskette. Die einfachste Weise sie zu entpacken ist, sie vom Zielverzeichnis aus aufzurufen. Ein Beispiel: Sie erstellen auf Ihrer Festplatte das Verzeichnis SVGA, wechseln in dieses Verzeichnis und rufen von dort aus das Programm auf, das entpackt werden soll.

In Einzelschritten bedeutet dies (wenn Sie auf Ihrer Festplatte im Hauptverzeichnis sind):

MD SVGA

CD SVGA

B:SVGAI

Der Befehl MD erstellt das Verzeichnis, CD wechselt in das Verzeichnis, mit

B:SVGAI

rufen Sie die Datei auf der Diskette auf (natürlich nur, wenn das kleine Laufwerk bei Ihnen B: heißt). Daraufhin wird diese Datei in das Verzeichnis SVGA entpackt. Genauso verfahren Sie bei allen anderen Programmen der Diskette.

Sie können entweder für jedes der Programme ein eigenes Verzeichnis anlegen oder alle Dateien in ein Verzeichnis installieren. Letzteres empfiehlt sich vor allem wegen der Länge der Pfadangabe in Ihrer AUTOEXEC.BAT. Diese darf nämlich eine gewisse Länge nicht überschreiten. Je mehr Verzeichnisse Sie dort eintragen, desto wahrscheinlicher ist es, daß einige ignoriert werden. Als generellen Tip kann ich Ihnen da noch folgendes mit auf den Weg geben: Sie sollten immer möglichst kurze Verzeichnisbezeichnungen wählen, damit Sie viele Verzeichnisse im Pfad unterbringen. Also WD statt WORD, GRAF statt GRAFIKEN. Außerdem können Sie sich lange Pfade in der AUTOEXEC.BAT ersparen, wenn Sie Ihre Programme über Batch-Dateien starten. Zu guter Letzt können Sie natürlich noch etwas ganz anderes machen, nämlich den Kommandointerpreter wechseln. Dabei handelt es sich um die Datei, welche alle Vorgänge und Befehle Ihres Rechners steuert. Bei Ihnen heißt diese vermutlich immer noch COMMAND.COM. Als Shareware-Programm wurde da aber schon lange eine bessere Alternative geschaffen. Sie heißt 4DOS (ist natürlich auch als Systemapaket zu bekommen) und beinhaltet wesentlich mehr und bessere Befehle als MS-DOS. Last but not least läßt 4DOS auch wesentlich längere Verzeichnispfade zu.

Kapitel 3

VPIC 6.0c

Die Bedienung von VPIC ist sehr einfach. Sie müssen das Programm nur starten, und schon können Sie Ihre Grafiken betrachten. Doch vorher sollten Sie VPIC für Ihre Grafikkarte konfigurieren. Dazu wird ein spezielles Konfigurationsprogramm aufgerufen, welches die Programmdatei selbst, VPIC.EXE, mit den Daten Ihrer Grafikkarte füttert. Diese Daten sind in den vielen Dateien enthalten, die allesamt die Endung CFG haben. Nachdem Sie VPIC konfiguriert haben (und das Funktionieren getestet haben) können Sie diese Dateien alle löschen. Am einfachsten geschieht dies durch den DOS-Befehl DEL. Sie geben im Verzeichnis von VPIC dann folgenden Befehl ein:

DEL *.CFG

Dadurch (das Sternchen ist ein Platzhalter) werden alle Dateien gelöscht, welche die Endung CFG haben.

8514A.CFG	DIAMON24.CFG	MK82452.CFG	TRI8000B.CFG
ACUMOS.CFG	EGA.CFG	NCR.CFG	TRI8000C.CFG
AHEAD.A.CFG	EVERX673.CFG	OAK.CFG	TRID8900.CFG
AHEADB.CFG	EVERX678.CFG	ORCF1280.CFG	TS3000.CFG
ATINew.CFG	EUVISION.CFG	ORCPRO2.CFG	TS4000.CFG
ATIULTRA.CFG	GEN05400.CFG	PARADISE.CFG	TS4000HI.CFG
ATIWONDR.CFG	GEN06400.CFG	PRIMUS.CFG	UGA.CFG
ATIXL.CFG	GEN07900.CFG	QUISION.CFG	VIDEO7.CFG
CHIPTECH.CFG	HEADLAND.CFG	REALTEK.CFG	WD90C.CFG
DEFINCON.CFG	HIRES.CFG	S3.CFG	
DIAM24X.CFG	MAXXON.CFG	STB4000.CFG	

Board: Tseng ET-4000 Hi Color
 Chip: TS4000
 Banks: 16, 1024K
 Color: 1Eh, Bright yellow-Blue
 256 color modes

Mode 1: 0x13 0 0 0 320 200 256	16 color modes
Mode 2: 0x2d 0 0 0 640 350 256	Mode 11: 0x10 0 0 0 640 350 16
Mode 3: 0x2f 0 0 0 640 400 256	Mode 12: 0x12 0 0 0 640 480 16
Mode 4: 0x2e 0 0 0 640 480 256	Mode 13: 0x29 0 0 0 800 600 16
Mode 5: 0x30 0 0 0 800 600 256	Mode 14: 0x37 0 0 0 1024 768 16
Mode 6: 0x38 0 0 0 1024 768 256	

ESC = Abort, ENTER = Configure for Highlighted File, Letter = Jump

Abb. 1: Die Auswahl der Grafikkarte bei VPIC

VPIC konfigurieren

Um VPIC für Ihre Grafikkarte zu konfigurieren, müssen Sie das Programm CONFIG.EXE aufrufen, das beim Entpacken mit auf Ihre Festplatte kopiert wird. Sie werden hier eine ganze Reihe von Grafikkarten – und sicher auch die Ihre – finden. Suchen Sie sich nun Ihre Grafikkarte aus und bestätigen Sie mit . In das Programm VPIC werden nun die nötigen Informationen eingetragen und es ist nun allein lauffähig, ohne weitere Konfigurationsdateien zu benötigen. Da

also auch die Konfigurationsdateien für die Arbeit nicht mehr benötigt werden, können Sie diese löschen. Den Vorgang habe ich etwas weiter oben erläutert.

Sollten Sie sich nicht ganz sicher sein, welche Grafikkarte Sie besitzen, oder welcher Chip auf dieser Karte sitzt, so verlassen Sie das Konfigurationsprogramm mit der Taste [Esc]. Rufen Sie einfach das – ebenfalls mitgelieferte – Programm WHICHVGA.EXE auf. Dieses wird Ihnen dann genaue Informationen über Ihre momentan installierte Grafikkarte und den darauf vorhandenen Speicher geben. Nun ist es kein Problem mehr, VPIC zu konfigurieren.

Wenn Sie nun etwa 33 KByte an Platz sparen wollen, können Sie alle Konfigurationsdateien löschen. Geben Sie einfach in Ihrem VPIC-Verzeichnis den Befehl

DEL *.CFG

ein. Danach ist Ihr Verzeichnis wesentlich leerer. Sollten Sie später wieder mal diese Dateien benötigen, installieren Sie einfach VPIC noch einmal.

Grafiken mit VPIC betrachten

Wenn Sie Grafiken mit VPIC betrachten wollen, stehen Ihnen dazu zwei Möglichkeiten offen. Zum einen können Sie VPIC aufrufen und dabei gleich den Namen einer bestimmten Grafik angeben. Dann wird VPIC gestartet und zeigt sofort diese eine Grafik an. Wenn Sie nun VPIC wieder beenden, befinden Sie sich wieder am Ausgangspunkt Ihres Aufrufes. Dazu sollte sich VPIC allerdings im DOS-Suchpfad befinden. Das heißt, das Verzeichnis, in dem sich das Programm befindet, sollte in die Pfadangabe Ihrer AUTOEXEC.BAT eingebunden sein. Das gilt genauso für alle anderen Programme der Diskette, weswegen Sie diese am besten alle in ein Verzeichnis installieren, was beispielsweise GRAFIK heißen kann.

In Ihrer AUTOEXEC.BAT finden Sie dann – hoffentlich – eine Zeile, die etwa lauten kann:

```
PATH C:\;C:\DOS;C:\TOOLS
```

Hier hängen Sie einfach das Verzeichnis Ihrer Grafikprogramme hinten an. Das sollte mit einem Editor geschehen, der reinen ASCII-Text abspeichern kann; also etwa mit EDIT von MS-DOS 5.0.+

Danach sollte der Pfad etwa so aussehen:

```
PATH C:\;C:\DOS;C:\TOOLS;C:\GRAPHIK
```

Dadurch wird gewährleistet, daß Sie jederzeit Ihre Programme aufrufen können, ohne erst langwierig Verzeichnisse wechseln zu müssen. Nachdem Sie Ihre AUTOEXEC.BAT abgespeichert haben, muß der Rechner neu gestartet werden, damit die Änderungen zum Tragen kommen.

Die zweite Art, mit VPIC Bilder zu betrachten, besteht darin, zuerst VPIC aufzurufen und dann von der Programmoberfläche aus die Grafiken anzuwählen. Der Vorteil dieser Methode besteht darin, daß Sie nun noch die Auflösung bestimmen, zu anderen Bildern wechseln und Slideshows erstellen können. Zu diesem Zweck rufen Sie einfach nur das Programm auf, indem Sie

VPIC

eingeben.

Sie sehen jetzt die Namen einiger Dateien und einen Auswahlbalken. VPIC zeigt Ihnen immer nur jene Dateien, die es auch anzuzeigen in der Lage ist. Eine Grafik, die Sie mit dem Programm nicht betrachten können, wird Ihnen gar nicht erst präsentiert.

Sollten Sie das Programm richtig konfiguriert haben, sehen Sie in der obersten Zeile die Bezeichnung Ihrer Grafikkarte, darunter die möglichen Bildauflösungen und dann schließlich die Grafiken. Wenn Sie nun – mit den Cursortasten Ihrer Tastatur – den Auswahlbalken auf eine Dateien bewegen und die Taste  betätigen, wird die Grafik angezeigt.

```

1024K Tseng ET-4000 Hi Color 256 Color *.* FILES
320x200 640x350 640x480 640x480 800x600 1024x768
##GAGA.GIF 9K
BATMAN5.GIF 6K
CORVETT.GIF 11K
DONAT.GIF 14K
FANTUSIA.GIF 9K
WILEYZ.GIF 3K

Memory=483648
SPACE=Tag/UnTag ENTER=Show ESC=Quit F1=Help F2=Slides F3=Info F4=EGA/UGA <- ->
F5/F6=+/-Res F7=Lock/Auto/Norm F8=Wait F9=Path AltF9=DIRS F10=ShowPath PgUp PgDn

```

Abb. 2: So stellt sich VPIC nach dem Start dar

Auflösung wechseln

Sie können sich prinzipiell alle Grafiken in allen möglichen Auflösungen anzeigen lassen. Das bedeutet aber, daß Ihnen ein Bild mit 1024x768 Bildpunkten in der Auflösung 300x200 sehr grob gerastert gezeigt wird, während ein Bild mit 640x480 Bildpunkten bei einer Auflösung von 1024x786 verkleinert dargestellt wird. Am besten wählen Sie also immer eine Auflösung, die Ihnen die Grafik so darstellt, daß sie den gesamten Bildschirm füllt.

Wenn Sie bei VPIC die Auflösung wechseln wollen, müssen Sie dies vor der Betrachtung der Bilder tun. Das geschieht entweder mit der Maus, oder aber über die Tasten **[F5]** und **[F6]**. **[F5]** verringert die Auflösung, **[F6]** vergrößert sie. Aber bedenken Sie bitte folgendes: der Wechsel der Auflösung muß unbedingt VOR der Bildbetrachtung geschehen, da während der Bildanzeige die beiden Tasten eine andere Bedeutung haben. Dann nämlich werden Farbwerte verändert.

Wenn Sie die Tasten betätigen, sehen Sie, wie die hervorgehobene Farbmarkierung der Auflösung wandert. Lassen Sie sie dort stehen, wo es Ihnen geeignet erscheint und betätigen Sie dann .

Sollten Sie eine Auflösung gewählt haben, die geringer als die Auflösung des Bildes ist, dann sehen Sie nicht die gesamte Darstellung auf einmal. Trotzdem können Sie sich den Rest auch betrachten. Bewegen Sie einfach das Bild mit Hilfe der Cursortasten. Auf diese Weise können Sie VPIC als eine Art Lupe verwenden. Wählen Sie eine kleinere Auflösung und gucken Sie sich gewünschte Bildteile näher an. Ab einer gewissen Rasterung macht das natürlich wenig Sinn.

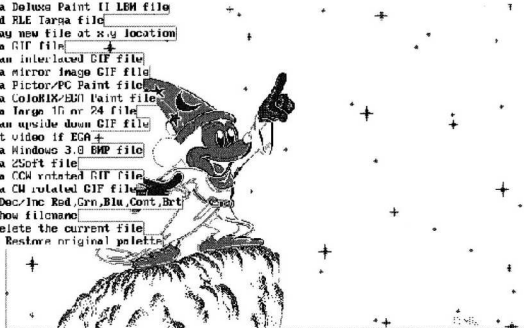
Bilder konvertieren und bearbeiten

Sie können mit VPIC Bilder konvertieren und bearbeiten, während Sie sich diese ansehen. Angenommen, Sie betrachten gerade eine Grafik und wollen diese in einem anderen Format abspeichern. Handelt es sich ursprünglich um eine GIF-Grafik und es soll eine PCX-Grafik daraus gemacht werden, dann drücken Sie als VPIC-Profi einfach das Z. Wenn Sie sich aber – wie ich – nie genau merken können, welcher Kennbuchstabe nun welche Konvertierung vornimmt, dann betätigen Sie entweder die rechte Maustaste, oder aber Sie betätigen die Tasten / oder ?. In all diesen Fällen wird sich der Hilfebildschirm von VPIC über Ihre Grafik legen, wo Sie nun die nötigen Tastenkürzel ablesen können.

```

COMMANDS:
1/2 = Normal/twice size (EGA=x only)
? or / - this help screen
a - Animate (rotate palette)
h - Make HSV palette if 256 colors
c - Make a Dr. Maku CUT file
d - Make a Deluxe Paint II LEM file
e - Expand ELE Targa file
f - Overlay new file at x,y location
g - Make a GIF file
i - Make an interlaced GIF file
m - Make a mirror image GIF file
p - Make a Pictor/PC Paint file
r - Make a ColorIX/EM Paint file
t - Make a Targa 16 or 24 file
u - Make an upside down GIF file
v - Invert video if EGA+
w - Make a Windows 3.0 BMP file
z - Make a ZSoft file
< - Make a CGM rotated GIF file
> - Make a CM rotated GIF file
F1-F10 = Doc/Inc Red,Grn,Blu,Cont,Brt
Alt f - Show filename
Alt x - Delete the current file
Alt M - Restore original palette

```



PANTUSIA.GIF

Abb. 3: Der Hilfebildschirm von VPIC kann während der Bildbetrachtung aufgerufen werden

Die Möglichkeiten zur Bildbearbeitung während des Betrachtens sind folgende:

Befehl	Auswirkung
[/] oder [?]	(und rechte Maustaste) rufen einen Hilfebildschirm auf. Die dann erscheinenden Kommandos können entweder mit der rechten Maustaste oder mit der angezeigten Taste aufgerufen werden.
[A]	animiert die Farbpalette. Es werden willkürlich andere Farbkombinationen durchgespielt. Die Leertaste hält die Farbrotation an. [↩] beendet sie. Die Tasten [↑] und [↓] erhöhen bzw. erniedrigen die Geschwindigkeit der Farbwechsel.
[B]	konvertiert eine 256-Farben-Grafik in 64 Graustufen. Funktioniert nur im 256-Farben-Modus.
[E]	entkomprimiert eine komprimierte Targa-Datei, damit sie mit anderen Programmen weiter bearbeitet werden kann.
[F]	fragt nach einem anderen Dateinamen und x/y-Begrenzungen. Das funktioniert am besten, wenn VPIC mit einem der Parameter /m, /x oder /y aufgerufen wurde. Sie können auch im Hauptmenü die sogenannte Lock-Funktion – Taste [F7] – wählen und mit der Kombination [Alt]-[L] die Ränder vom Menü aus setzen. Als Ergebnis bekommen Sie ein Bild im Bild.
[Alt]-[F]	zeigt nochmal den Dateinamen an.
[Alt]-[X]	löscht die gezeigte Datei auf Wunsch.

Die Tasten [C], [D], [G], [I], [M], [P], [R], [T], [U], [W], [Z], [←] und [→] sind für Dateikonvertierungen zuständig. Im einzelnen wird aus der gerade geladenen Grafik nach Betätigung einer dieser Tasten:

Taste	neues Format
C	eine Dr. Halo CUT-Grafik
D	eine Deluxe Paint II-Grafik im Format LBM
G	eine GIF-Grafik
I	ein »interlaced« GIF-Bild (Erklärung unten)
M	ein gespiegeltes GIF-Bild
P	eine Grafik im Pictor-Format
R	eine ColoRIX-Datei
T	eine Targa-Grafik, Format TGA
U	eine kopfstehende Grafik
W	eine Windows-BMP-Datei
Z	eine ZSoft-Grafik im Format PCX
<	eine um 90° linksgedrehte GIF-Datei
>	eine um 90° rechtsgedrehte GIF-Datei

Sie sehen also, Sie können eine Grafik vielfach verändern und bearbeiten, ohne ein spezielles Grafikprogramm haben zu müssen. Eine kurze Erklärung zum »interlaced« Modus bei GIF-Bildern: Es handelt sich dabei um ein Verfahren, das mit einem Zeilensprung handelt. Dadurch wird ein Bild in zwei Halbbildern dargestellt. Sie bemerken das dann auch beim Bildaufbau unter VPIC. Sinn dieses Verfahrens ist, bei Monitoren, die zwar zum hochauflösenden Modus fähig sind, diesen aber mit geringer Horizontalfrequenz darstellen, das Flimmern zu vermindern.

Kommandozeilenparameter des Programmes VPIC

Sie können bereits während des Starts VPIC veranlassen, bestimmte Dinge zu tun oder zu unterlassen. Im folgenden eine Liste der Parameter und deren Auswirkungen. Die Befehlsreihenfolge ist in diesem Fall:

vpic [[PFAD]Dateiangaben] [/a /b /d /e /h /l /mN /O /r /v /w /xN /yN /z /?]

Die Standardendungen sind: BIF, BMP, CUT, GIF, IFF, 5LBM, MAC, PIC, PCX, SCx und TGA.

Parameter	Auswirkung
/a	Startet VPIC im Modus für automatische Erkennung der Auflösung
/b	bewirkt, daß VPIC nach Laden eines Bildes einen Ton ausgibt. Ausnahme sind Slideshows und die Verwendung des Parameters /r
/d	Speichert Dateien in dem Verzeichnis, in dem VPIC gestartet wurde. Ansonsten würde im Verzeichnis gespeichert, in dem man gerade betrachtet. Diese Option eignet sich besonders, um Bilder von CD-ROMs abzuspeichern, die ja auf der CD nicht gespeichert werden können.
/e	Startet VPIC im EGA-Modus mit 16 Farben
/h	Dieser Parameter ermöglicht es, auch Dateien mit dem Attribut Hidden (versteckt) anzusehen. Kann praktisch sein, wenn man Dateien betrachten will, die für andere nicht sofort sichtbar sein sollen. Beispielsweise Erotikbilder, die die spielenden Kinder nicht finden sollen.
/l	Verbietet VPIC, den Videomodus zu setzen. Hilfreich, wenn Sie ein Bild einem anderen hinzufügen wollen. Arbeitet am besten mit den Parametern /r /m /x und /y.
/mN	Sperrt VPIC auf einen bestimmten Videomodus, wobei N eine Zahl ist, die durch die Konfigurationsdatei vorgegeben wird. Die 256-Farbenmodi haben die Zahlen 1–10, die 16-Farbmodi die Zahlen 11–20. 320x200x256 ist Modus 1, 640x480x16 ist Modus 12.

Parameter	Auswirkung
/o	Weist VPIC an, nicht zu testen, ob der EGA- oder VGA-Modus vorliegt, sondern die Info aus der Konfigurationsdatei zu verwenden.
/p	Hindert VPIC daran, die GIF-Hintergrundfarbe gegen Farbe 0 auszutauschen. Ist nötig, wenn Sie eine Datei als PCX speichern wollen, um Sie in Paintbrush weiterzuverarbeiten.
/r	Dieser Parameter gibt die Bildschirmkontrolle sofort an ein Programm zurück, von dem aus VPIC aufgerufen wurde. Diese Anwendung muß im Textmodus laufen. In diesem Fall gibt VPIC eine Integer-Meldung an das Programm zurück. Ist dieser Wert negativ bedeutet er:
-1	Kann die angegebene Datei nicht finden
-2	Diese Datei paßt nicht zu der Endung
-3	Diese Datei hat einen Schreib- oder Lesefehler
-4	Datenträger ist voll
-5	Nicht genügend Speicher vorhanden, diese Operation auszuführen.
-6	Ein Image in dieser GIF-Datei ist größer als das Bild.
-7	Diese Operation wird nicht unterstützt.
/v	Diese Option schaltet die Suche nach einer VESA-Karte ab und verwendet die Standardeinstellungen.
/w	Diese Option wartet nach jedem Bild in einer Multi-Image GIF-Datei auf einen Tastendruck.
/xN	N ist in diesem Fall eine Anzahl von Pixeln, die als linker Rand eingestellt wird. Trifft auf Bilder zu, die kleiner als der Bildschirm sind. Als Normaleinstellung sind solche Bilder zentriert.
/yN	Entspricht der Funktion /xN, nur ist hier der Abstand des Bildes von oberem Bildschirmrand gemeint.

Parameter	Auswirkung
/z	Unterbindet die Anzeige des Dateinamens bei jeder gezeigten Datei.
/?	Zeigt eine Hilfeliste der Optionen an.
/@DATEI	Benutzt die Kommandos in der Datei DATEI, um eine Slideshow zu steuern. Die Standardendung solcher Dateien ist .SLD.

Befehle im Hauptmenü

Wenn Sie sich im Hauptmenü befinden, sehen Sie am unteren Bildschirmrand eine Reihe weiterer Befehle und Tasteneingaben. Diese beziehen sich auf Angaben wie den Dateipfad, die graphische Auflösung der Dateien und weitere Einstellungen. Sie können damit auch zwischen dem VGA- und dem EGA-Modus wechseln (was Sie wohl allerdings kaum wollen, wozu haben Sie sich schließlich ein Super-VGA-Paket gekauft?).

Auf Druck der Taste **[F1]** kommt, wie sollte es anders sein, ein Hilfebildschirm, der über weitere Optionen zu VPIC informiert.

Mit **[F2]** starten Sie eine sogenannte »Slideshow«. Dabei handelt es sich um eine selbst erstellte Diashow, die Sie aus ausgesuchten Grafiken einfach selbst zusammenstellen können. Dazu müssen Sie die gewünschten Bilder nur mit Hilfe der Leertaste markieren, wenn Sie sich mit dem Auswahlbalken über ihnen befinden. Wenn Sie dann **[F2]** drücken, werden die Bilder in Ihrer alphabetischen Reihenfolge angezeigt. sollten Sie also eine bestimmte Reihenfolge bei den Slideshows wünschen, müssen Sie die Dateien vorher umbenennen. Die einfachste Art dürfte sein, Ihnen jeweils Zahlen voranzustellen. Dies ist auf relativ praktische Weise im Programm selbst zu erledigen. Rufen Sie die Datei auf, konvertieren Sie sie in das gleiche Format. dann werden sie gefragt, ob die Datei über-

geschrieben werden soll. Wenn Sie hier mit N (für No) antworten, fragt VPIC nach einem neuen Namen. Geben Sie diesen ein, fertig!



Abb. 4: Sie können Grafiken auch umbenennen

Die Taste **[F3]** gibt Ihnen Informationen zu dem Bild. Mit der Taste **[F4]** schalten Sie zwischen EGA- und VGA-Modus um. Die Tasten **[F5]** und **[F6]** ändern – wie schon erklärt – die Bildschirmauflösung. Mit **[F7]** betätigen Sie die Feststellung eines Grafikmodus, **[F8]** schaltet die Wartefunktion ein, die in mehrlagigen GIF-Grafiken eine Pause zwischen den Darstellungen einlegt (GIF-Grafiken können auch animiert sein). Nach Betätigen der Taste **[F9]** können Sie einen neuen Pfad von Hand eingeben, um in ein anderes Verzeichnis zu wechseln. Mit der Kombination **[Alt] [F9]** können Sie das Verzeichnis in einer Verzeichnisbaumdarstellung wechseln.

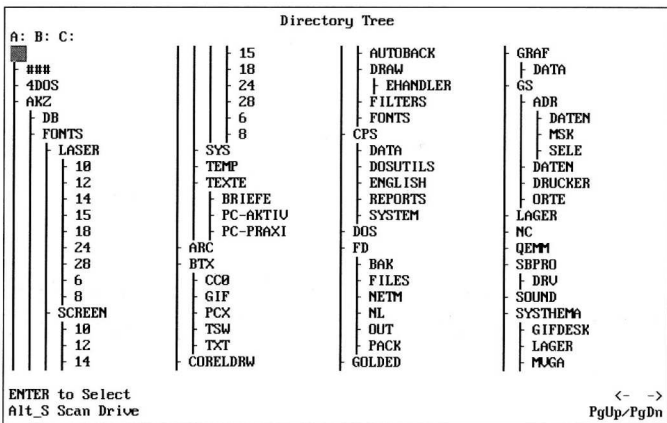


Abb. 5: Sie können jederzeit in ein anderes Verzeichnis wechseln, um dort Grafiken zu betrachten.

Die Taste **F10** zeigt Ihnen momentan nur den aktuellen Pfad an. Wesentlich mehr gibt es zur Einführung von VPIC eigentlich nicht zusagen, nur, daß Sie es nach kurzer Zeit bestimmt nicht mehr missen wollen. Experimentieren Sie ruhig etwas herum. Es werden sich Ihnen ganz neue Arten der Bildbearbeitung eröffnen.

Kapitel 4

SVGA 1.11

SVGA muß nicht extra konfiguriert werden. Es erkennt die möglichen Grafikkarten automatisch und erweist sich darin auch als sehr zuverlässig. Außer der reinen Programmdatei müssen Sie eigentlich nicht weiter behalten, so daß Sie nach der Installation alle anderen Programme löschen können. Trotzdem möchte ich Sie auf eine weitere Datei hinweisen, die ADAPTER.EXE heißt. Wenn Sie dieses Programm starten, zeigt es Ihnen, über welche Grafikkarte Sie verfügen und welche Grafikmodi sie unterstützt. Im Grunde so etwas Ähnliches wie das weiter oben beschriebene Programm WHICHVGA.EXE, welches mit VPIC ausgeliefert wird.

Das Programm SVGA kann nicht mit einer Grafik zusammen geladen werden. Wenn Sie SVGA aufrufen, befinden Sie sich immer automatisch im Hauptmenü des Programms. Dort sehen Sie dann die Dateien, einen Auswahlbalken, am oberen Bildschirmrand die eingestellte Bildauflösung, Unten eine Hilfszeile. Wenn Sie die Taste **F1** drücken, erscheint ein Hilfefenster.

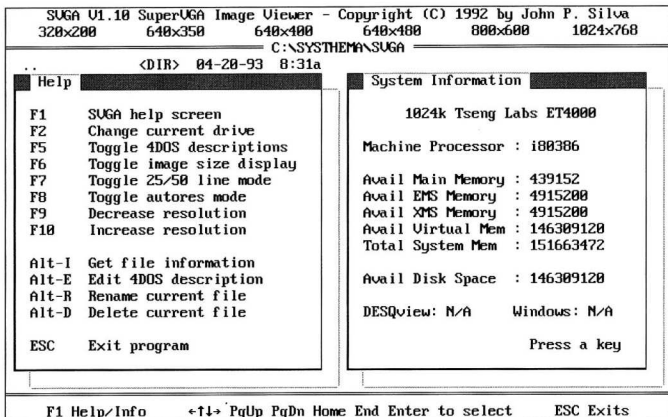


Abb. 6: Das Hilfefenster von SVGA verrät, wieviel in dem Programm steckt

Hier nun bekommen Sie zu sehen, was Sie wirklich alles mit SVGA machen können. Unter anderem zeigt sich auch, daß SVGA den Kommandointerpreter 4DOS unterstützt, indem es dessen längere Dateibeschreibungen zulässt. (4DOS ist ein Ersatz für den DOS-Kommandointerpreter, COMMAND.COM, der wesentlich bessere Befehle enthält – 4DOS ist jetzt auch schon als Systhema-Paket erhältlich).

Hier die Erklärung der Befehle des Programmes SVGA:

Taste	Funktion
F1	Hilfebildschirm
F2	Laufwerk wechseln
F5	zu 4DOS-Beschreibungen umschalten
F6	Schaltet um zwischen Dateigrößenanzeige und Dateidatums- anzeige
F7	Zwischen 25- und 50-Zeilen-Modus wechseln
F8	Selbsterkennungsmodus für die Auflösung anschalten
F9	Auflösung verringern
F10	Auflösung erhöhen
Alt-I	Dateiinformationen
Alt-E	4DOS-Beschreibung eingeben
Alt-R	Momentane Datei umbenennen
Alt-D	Momentane Datei löschen
Esc	Programm beenden

Während der Bildbetrachtung können Sie auch mit den Tasten **F9** und **F10** die Auflösung verändern. Die Tasten **F1** bis **F8** verändern währenddessen die Far-

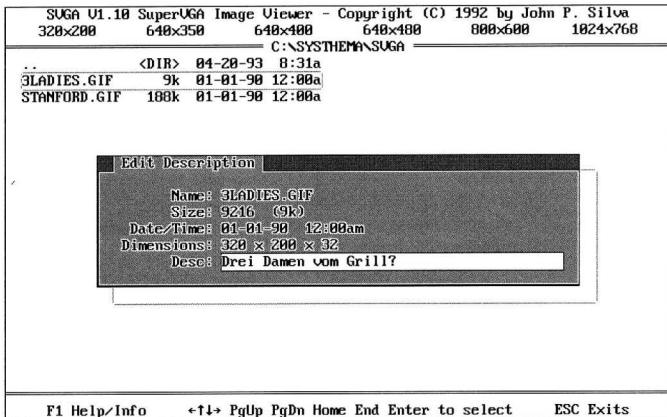


Abb. 7: Als Benutzer von 4DOS können Sie mit SVGA dessen erweiterte Beschreibungsmöglichkeiten nutzen

Kapitel 5

GIFDESK

Das Programm GIFDESK ist eigentlich auch nichts anderes als ein Dateibetrachter, der allerdings einige Besonderheiten beherrscht.

Mit GIFDESK können Sie Ihre Grafiken nämlich in Form von Galerien zusammenstellen. Dabei können Sie mehrere GIF-Grafiken gleichzeitig anzeigen lassen – natürlich stark verkleinert – und diese Darstellung auf Wunsch auch als eigenes Bild abspeichern. Zudem können Sie die dargestellten Bilder auch auf einem Laserjet-kompatiblen Drucker ausgeben lassen.

GIFDESK verfügt über keine eigene Oberfläche. Es wird einfach mit einigen Parametern aufgerufen und tut dann seine Arbeit. Im einfachsten Falle heißt das, sie rufen das Programm auf und geben ihm gleich an, welche Dateien gezeigt werden sollen. Also etwa `GIFDESK *.GIF`. Dann zeigt das Programm alle GIF-Bilder des Verzeichnisses an – das können bis zu 80 Stück gleichzeitig sein.

Während der Betrachtung können Sie bei GIFDESK die Auflösung umschalten. Dazu betätigen Sie einfach die Leertaste. Sie können aber auch zwischen den verschiedenen Größen umherschalten, indem Sie die Tasten **F1** bis **F4** nutzen. so – oder mit der Leertaste – schalten Sie dann zwischen verschiedenen Anzeigen um. Sie können wahlweise 30, 9, 4 oder nur eine Grafik sehen.

Mit den Tasten – und + können Sie die Auflösung ändern, die Taste **F10** schaltet zwischen farbiger und Graustufendarstellung um.

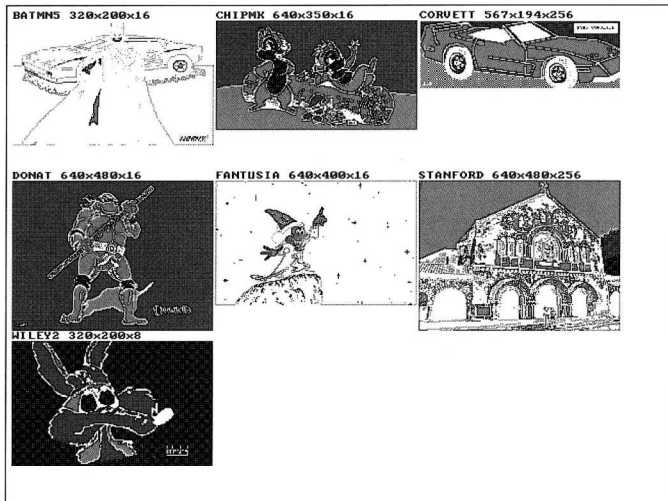


Abb. 8: GIFDESK zeigt Ihnen mehrere Grafiken gleichzeitig an. So bekommen Sie einen ersten Überblick und müssen nicht lange suchen

Da Sie bis zu 80 Grafiken gleichzeitig laden, aber nur bis zu 30 gleichzeitig sehen können, besteht die Möglichkeit, mit den Tasten **Bild ↓** und **Bild ↑** zu den verschiedenen Seiten zu wandern. **Ende** springt zur letzten Seite, **Pos1** zur ersten. Wenn Sie im Einzelbildmodus sind, können Sie mit **Tab** zum nächsten Bild übergehen. Die Taste **Esc** beendet das Programm.

```

C:\SYSTEMA\GIFDESK>gifdesk.exe
GIFDESK 4.5 ■ (c) 1992 ■ Jay Wherley
CompuServe:72441,3326 - Prodigy:CUFF18A
email:jrw@ccd.harris.com
Was Free, Is Free, Always Free

Usage: GIFDESK filespec(s)  example: GIFDESK *.gif

Keys:
PgDn/PgUp.....Next/Previous screen
Esc.....Exit to DOS
Space.....Toggle Format  i.e. 6x5 <-> 3x3 <-> 2x2
F1,F2,F3,F4...F1=1x1, F2=2x2, ...
F9.....Print to LaserJet on LPT1
Tab.....Skip to Next Pic
.....Writes screen to GIF file
Home.....Go to first screen
End.....Go to last screen
+.....Increase Resolution (SUGA only)
-.....Decrease Resolution (SUGA only)
F10.....Toggle grey/color  (SUGA only)
other.....Skip to file starting with key

C:\SYSTEMA\GIFDESK>

```

Abb. 9: Wenn Sie GIFDESK ohne Parameter aufrufen, erhalten Sie eine Schnell-einführung

Bildersammlungen abspeichern

Sie können die Sammeldarstellungen mit GIFDESK auch abspeichern. Abgespeichert wird das, was Sie gerade auf dem Monitor sehen. Dazu müssen Sie nur die Taste mit dem Punkt, also . drücken. Die Bilder werden durchnummeriert abgespeichert als GIFDESK00.GIF, GIFDESK01.GIF, usw..

Bilder ausdrucken

Wenn Sie über einen Laserjet-kompatiblen Drucker verfügen, dann können Sie auch die gerade angezeigte Grafik ausdrucken lassen. Zu diesen Druckern zählen eigentlich jeder Laserdrucker und die meisten Tintenstrahldrucker. Um diese Funktion zu nutzen, betätigen Sie während der Dateianzeige die Taste

F9.

Kapitel 6

Das Sonderformat JPEG

Zwei Programme des Paketes widmen sich einem besonderen Dateiformat. Wenn Sie an Computergrafiken besonderes Interesse haben, werden Sie vielleicht schnell feststellen, daß die besten Grafiken im Format GIF vorliegen. Leider hat dieses Format einen entscheidenden Fehler: es kann zur Zwischenlagerung auf Disketten nicht komprimiert werden und die Dateien sind in der Regel ziemlich umfangreich. Sollten Sie also eine größere Sammlung anlegen wollen, werden Sie schnell merken, daß Sie dafür sehr viele Disketten oder viel Festplattenplatz benötigen.

Das mißfiel auch einigen Programmierern, die daraufhin ein neues Grafikformat etablierten. Das Format heißt JPEG (ausgesprochen Jay-Peg), oder kurz JPG. Streng genommen handelt es sich also nicht um ein komprimiertes GIF-Bild, sondern um ein eigenes Grafikformat. Dabei wird ein GIF-Bild – mit Hilfe geeigneter Programme – in die Werte des neuen Formates umgerechnet. Da man angeben kann, wie stark die Kompression sein soll, gibt man gleichzeitig auch die Qualität des neuen Bildes an. Diese Kompression erfolgt nämlich – das will ich nicht verschweigen – durch Weglassen einiger Bilddaten. Bei einer schwachen Kompression ist der Unterschied nicht zu bemerken, eine sehr starke Kompression läßt die neuen Bilder schon etwas »nebelig« erscheinen.

Bei geeigneter Einstellung lassen sich allerdings – ohne nennenswerte Qualitätseinbußen – mehr als 50 Prozent Platz sparen.

Damit Sie in den Genuss dieser Vorteile kommen, haben wir Ihnen geeignete Programme zur Kompression auf die Diskette gepackt. Ihre Anwendung ist denkbar einfach. Sie liegen in zwei Versionen vor, für Rechner unterhalb der 386er-Klasse und für Rechner ab der 386er-Klasse. Diese Programme unter-

scheiden sich nur in Ihrer Geschwindigkeiten nicht in ihrer Arbeit. Für die neuen Grafiken brauchen Sie dann auch ein besonderes Betrachtungsprogramm, da die anderen dieses relativ neue Format noch nicht beherrschen. Dieses Programm ist FullView, das wir Ihnen ebenfalls auf die Diskette kopiert haben.

Kapitel 7

Kompression von GIF-Grafiken

Eine Kompression von GIF-Bildern ermöglicht das Programm CJPEG. Wie oben beschrieben, verkleinert es die Dateien unglaublich. Der entscheidende Parameter ist dabei die Qualität – im Programm auch -quality oder -q genannt. Man kann Werte zwischen 0 und 100 angeben, der Wert 75 ist die Standardeinstellung. Je höher der Wert, desto höher die Qualität des Bildes. Je niedriger der Wert, desto geringer die Qualität, aber desto höher die Kompressionsrate.

In der Regel hat sich der voreingestellte Wert von 75 als optimal erwiesen. Sollten Sie allerdings anderer Meinung sein (ist ja ein freies Land, wie ich immer sage), dann spielen Sie so lange mit den Einstellungen herum, bis Sie selbst mit dem Ergebnis zufrieden sind.

Die höchste Qualität erhalten Sie mit der Qualitätsziffer 100, allerdings hat das keine Kompression zur Folge, sondern lediglich eine Umwandlung des Formates. Die Ziffer 0 preßt die Datei radikal zusammen, ohne Rücksicht auf etwaige (Qualitäts)verluste.

Übrigens können Sie nicht nur Ihre GIF-Grafiken in das JPG-Format überführen, sondern diese auch wieder in das GIF-Format dekomprimieren. Das kann etwa nötig werden, wenn Sie die Grafiken in einem Grafikprogramm nachbearbeiten wollen, dieses aber keine JPG-Grafiken laden kann. Zur Dekomprimierung dient das zweite Programm des Paketes, DJPEG.EXE.

Zu Ihrer Information: Es ist unmöglich, die beiden Programme in einem Windowsfenster zu nutzen, oder sie von windows aus zu starten. Der Rechner muß sich für diese Programme immer im Real-Modus befinden. Das können Sie allenfalls erreichen, wenn Sie Windows mit dem Parameter /r starten.

```

C:\SYSTEMA\GIF2JPG>cjpeg.exe
usage: cjpeg [switches] inputfile(s)
List of input files may use wildcards (* and ?)
Output filename is same as input filename, but extension .jpg
Switches (names may be abbreviated):
  -quality N      Compression quality (0..100; 5-95 is useful range)
  -grayscale      Create monochrome JPEG file
  -optimize       Optimize Huffman table (smaller file, but slow compression)
  -targa         Input file is Targa format (usually not needed)
Switches for advanced users:
  -restart N      Set restart interval in rows, or in blocks with B
  -smooth N       Smooth dithered input (N=1..100 is strength)
  -verbose or -debug Emit debug output
Switches for wizards:
  -qttables file  Use quantization tables given in file
  -sample HxV[,...1] Set JPEG sampling factors

C:\SYSTEMA\GIF2JPG>

```

Abb. 10: Auch hier gilt: Ohne Parameter aufgerufen zeigt das Programm CJPEG einen Hilfebildschirm

Aufruf des Programms – Kompression der Bilder

Eigentlich arbeitet das Programm von allein richtig. Einfach

CJPEG,

gefolgt vom Dateinamen eingeben, schon beginnt die Kompression. Das können auch alle GIF-Bilder eines Verzeichnisses sein, dazu geben Sie einfach

CJPEG *.GIF

ein, schon werden alle Bilder des Verzeichnisses bearbeitet. Anders sieht es aus, wenn Sie einen anderen Qualitätsgrad wünschen. Dann müssen Sie nämlich

den Parameter `-q` hinstellen. Angenommen, Sie wollen eine etwas stärkere Kompression, dann lautet der Aufruf beispielsweise

```
CJPEG *.GIF -q45.
```

Wenn Sie jetzt aber eine noch kleinere Datei wollen, können Sie auch noch den Parameter `-optimize` angeben. Dann verfährt das Programm bei der Kompression mit etwas mehr Sorgfalt, was sich allerdings deutlich in der Geschwindigkeit niederschlägt. Übrigens ist die Kompression auch nicht so viel besser.

Sie können mit CJPEG auch Targa-Dateien komprimieren. Das ist dann um so dramatischer, als eine vorher 1 MByte große Datei plötzlich nur noch 60 KByte groß ist.

Weitere CJPEG-Parameter

Parameter	Wirkung
<code>-quality N</code>	N ist in diesem Fall eine Zahl zwischen 100 (beste Qualität/keine Kompression) und 0 (höchste Kompression/höchster Qualitätsverlust). Standardeinstellung ist 75.
<code>-optimize</code>	benutzt einen etwas anderen Verschlüsselungsparameter. Dadurch werden die Grafiken geringfügig kleiner, aber die Bearbeitungsgeschwindigkeit nimmt deutlich ab.
<code>-grayscale</code>	wandelt das Bild während der Kompression gleich in Graustufen um.
<code>-targa</code>	müssen Sie angeben, wenn das Programm – wider Erwarten – nicht automatisch erkennt, daß es sich bei der Startdatei um ein TGA-Format handelt.

Die nun folgenden Parameter sind für wirkliche Grafikspezialisten. Sie können im Normalfall vernachlässigt werden, aber vielleicht findet sich ja doch noch für den einen oder anderen von Ihnen eine Verwendung dafür.

Parameter	Auswirkung
-maxmemory N	Setzt fest, wieviel Speicher während der Bearbeitung der Bilder benutzt wird. Dabei geht man in Schritten von tausenden bzw. Millionen von Byte vor (letzteres, wenn Statt des N ein M gesetzt wird). Beispiel: -max 4m wählt 4.000.000 Byte. Wenn dann noch mehr Platz benötigt wird, legt das Programm Temporärdateien an.
-restart N	Erzeugt einen JPEG-Neubeginn alle N MCU-Reihen (oder alle N MCU-Blöcke, wenn der Zahl ein B angehängt ist). Der Befehl -restart 0 (Standardeinstellung) erzeugt keinerlei Restart-Marker.
-smooth N	Ein »Weichzeichnen« der Inputdaten, um ein gewisses Grundrauschen zu unterdrücken, welches beim Abstufen durch ein Dithering entsteht. Die Zahl N kann von 1 bis 100 reichen, der Standardwert 0 bedeutet keinerlei Weichzeichnung.

Kapitel 8

Dekompression von JPEG-Grafiken

Es kann ja sein, daß Sie Ihre JPEG-Grafiken dekomprimieren wollen. Entweder, weil Sie die Grafiken in diesem Format erhalten haben und lieber GIF-Bilder wollen, oder weil Ihre – bereits komprimierten – Bilder weiterbearbeitet werden sollen. Zu diesem Zweck existiert das Programm DJPEG (das D steht für Dekompression).

Wie bei CJPEG auch, wird hier einfach das Programm, zusammen mit der zu behandelnden Datei, aufgerufen. Der Parameter -TGA sollte verwendet werden, wenn die Zieldatei im Targa-Format gespeichert werden soll. Sollte DJPEG mal nicht richtig im GIF-Format abspeichern, können Sie noch den Parameter -GIF versuchen.

Vermeiden Sie unbedingt ein ständiges Hin- und Herkonvertieren! Nicht nur, daß ein stetiger Qualitätsverlust die Folge ist, die Dateien werden auch noch immer größer. Da die Ursprungsdatei nicht gelöscht wird, wenn Sie in ein anderes Format umwandeln, sollten Sie mit den Parametern so lange herumspielen, bis Sie mit dem Ergebnis völlig zufrieden sind.

Es gibt übrigens noch ein ähnliches Programm, namens GIF2JPG, das allerdings nicht zu empfehlen ist. JPG-Bilder, die damit erstellt wurden, erkennen Sie daran, daß Sie sie nicht betrachten können. Sie erscheinen, wie in Streifen geschnitten. Dieses Programm der Firma Handmade Software ist leider nur zu sich selbst kompatibel – und eigentlich nicht mal das. Zur Übersicht hier eine Tabelle der DJPEG-Parameter, die Sie zur Dekompression von JPEG-Dateien in die Formate GIF und TGA einsetzen können:

Parameter	Auswirkung
-colors N	Reduziert das Bild auf höchsten N Farben. Der Sinn dieses Parameters liegt darin, beispielsweise eine Datei mit über 32.000 Farben gleich während der Umwandlung auf 256 oder weniger Farben zu reduzieren, um die Kompatibilität mit anderen Programmen herzustellen. Die Farbreduzierung sollten Sie auch einsetzen, wenn Sie eine Grafikkarte haben, die zwar die Modi 800x600 und 1024x768 schafft, aber höchstens 256 Farben darstellen kann.
-gif	Als Ausgabeformat wird GIF gewählt. Das ist die Standardvorgabe. Da das GIF-Format nicht mehr als 256 Farben unterstützt, sollte dieser Parameter nötigenfalls zusammen mit der Zeile -colors 256 verwendet werden.
-pnm	Als Ausgabeformat soll das PBMPLUS-Format gewählt werden (PPM/PGM). Wenn die ursprüngliche JPG-Datei in Graustufen vorliegt, wird das Format PGM genommen (oder wenn der Parameter -grayscale gesetzt ist), andernfalls wird immer das PPM-Format eingesetzt.
-targa	Als Ausgabeformat wird hier nicht GIF genommen, sondern das Targa-Format mit der Endung TGA. Dabei wird ein Targa-Graustufenbild erstellt, wenn die Ursprungsdatei in Graustufen vorlag, andernfalls wird auch ein 24-Bit-Vollfarbbild ausgegeben.

Kapitel 9

Betrachten von JPEG-Grafiken mit FullView

Da kein anderes Programm dazu in der Lage ist, JPG-Bilder auch anzuzeigen, haben wir Ihnen das Programm FullView mitgeliefert. Damit können Sie Grafiken der Formate GIF, JPG und TGA betrachten. FullView ist ein reines Kommandozeilenprogramm, das bedeutet, daß es keine eigene Oberfläche hat, sondern alle nötigen Parameter bereits beim Programmaufruf mit angegeben werden müssen. Die Reihenfolge dabei ist: FV [OPTION] Dateiname. Also erst FV, für das Programm FullView, dann einen der Parameter (immer hinter einem Bindestrich), dann ein oder mehrere Dateinamen.

Beispiel:

```
FV -b TEST.JPG
```

Diese Befehlszeile lädt das Bild TEST.JPG und unterdrückt dabei den Piepton, der immer nach einem Ladevorgang auftritt.

Die Zeile

```
FV -b -c -e *.*
```

Zeigt alle anzeigbaren Grafiken eines Verzeichnisses in kontinuierlicher Reihenfolge, unterdrückt aber sowohl die Pieptöne als auch die Fehlermeldungen, die durch Dateien im falschen Format hervorgerufen werden. Erst nach einem Tastendruck hört FullView auf, die Dateien anzuzeigen.

Startparameter von FullView

Parameter	Auswirkung
-a	Gibt Informationen über die Grafikkarte aus.
-b	Unterdrückt die Tonausgabe. Ansonsten wird nach Beendigung jedes Ladevorganges ein Piepton ausgegeben.
-c	Schaltet in den kontinuierlichen Modus, die Grafiken werden so lange hintereinander angezeigt, bis ein Tastendruck erfolgt.
-d	Unterdrückt das Floyd-Steinberg-Dithering, ein Verfahren zur Schwarzweißrasterung.
-e	Unterdrückt die Standardfehlermeldung, die jedesmal erscheint, wenn eine Datei nicht den Formatvorgaben entspricht. Nützlich, wenn mehrere Dateien hintereinander betrachtet werden sollen, die mit *.* aufgerufen wurden, von denen aber nicht alle anzeigbar sind. Wenn also beispielsweise in einem Verzeichnis mit lauter JPG-Bildern auch einige Textdateien sind, würde bei dieser Befehlszeile das Programm eine Fehlermeldung ausgeben, bevor es die anderen Dateien anzeigt. Diese wird auf diese Weise unterdrückt.
-i	Sorgt dafür, daß nach dem Einlesen am unteren Bildrand Informationen zum Bild ausgegeben werden.
-m nn	nn wird durch eine Zahl ersetzt, die im Hex-Modus den gewünschten Bildschirmmodus angibt, in dem alle Grafiken angezeigt werden sollen. Welche Zahl eingesetzt werden kann erfahren Sie mit dem Parameter -a.

© 1994 by Digital Equipment Corporation. All rights reserved. This document is the property of Digital Equipment Corporation. It contains confidential information and is not to be distributed outside the organization to which it is loaned.

Parameter	Auswirkung
-p rgb	Übergibt einen Rot-Grün-Blau-Faktor, der eher etwas für absolute Experten ist. Dabei handelt es sich um 3 Ziffern, deren Produkt entweder 16 oder aber 256 sein muß. Dadurch wird die Farbdarstellung bestimmt. Die Abfolge der drei Ziffern bestimmt, welche Farbe über eine anderen dominiert.
-s	Unterdrückt die Möglichkeit, in der Grafik zu scrollen und beschränkt den sichtbaren Bereich auf den gerade dargestellten Speicherinhalt. Auf den ersten Blick eine Einschränkung, hat allerdings den Vorteil einer wesentlichen Beschleunigung beim Einlesen großer Bilder. Ansonsten müßten die über den Bildschirmrand »überhängenden« Anteile nämlich in den Bildschirmspeicher geschrieben werden, bevor das Bild angezeigt wird.
-t n	Gibt an, nach wie viele Sekunden das nächste Bild gezeigt werden soll. Für <i>n</i> wird eine Zahl eingesetzt.
-v	Zwingt FullView dazu, nur die Modi und Farben zu verwenden, die auf einer originalen IMB-VGA-Karte verwendet werden (auch PS/2).
-V	Mit diesem Parameter nutzt das Programm das BIOS einer eventuell vorhandenen VESA-Karte.
-x nn	das Gegenteil von <i>-m nn</i> . Verbieta einen bestimmten Anzeigemodus, selbst wenn das Bild ihn verlangt. Auch hier wird <i>nn</i> durch den Parameter <i>-a</i> ermittelt.
-z	Unterdrückt die Verwendung eines Überlaufpuffers. Dieser wird vom Programm eingerichtet, wenn besonders große Grafiken gezeigt werden sollen. Da dies leider nicht auf allen Grafikkarten funktioniert, kann man es hiermit abschalten. Allerdings sieht man dann auch nicht mehr das ganze Bild. (Bei einer Fehlfunktion allerdings auch nicht...).

Befehle innerhalb des Programmes

Auch innerhalb des Programmes werden Tastenbefehle angenommen. Diese sind natürlich zuerst einmal die Tasten, die nötig werden, wenn das Bild größer als der Bildschirm ist. Mit den Cursortasten können Sie sich auf und ab, rechts und links bewegen.

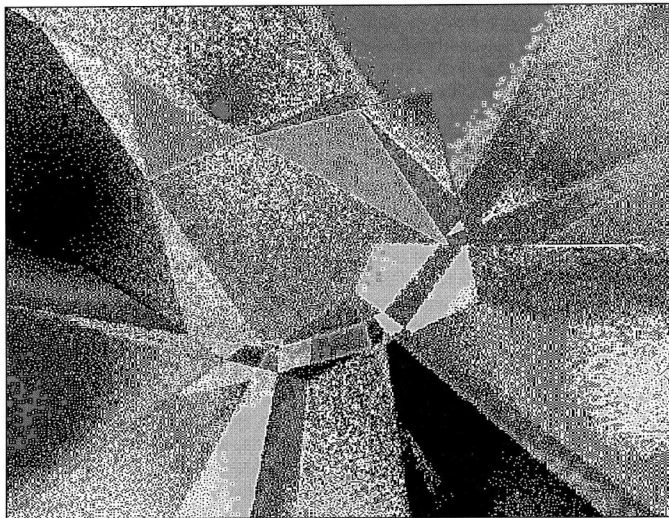


Abb. 11: Sie können sich im Programm die graphische Auflösung der Datei anzeigen lassen

Die Taste **I** gibt Ihnen Informationen über die momentan geladene Grafik aus. Einen Überblick über alle Befehle gibt Ihnen die Taste **F1**.

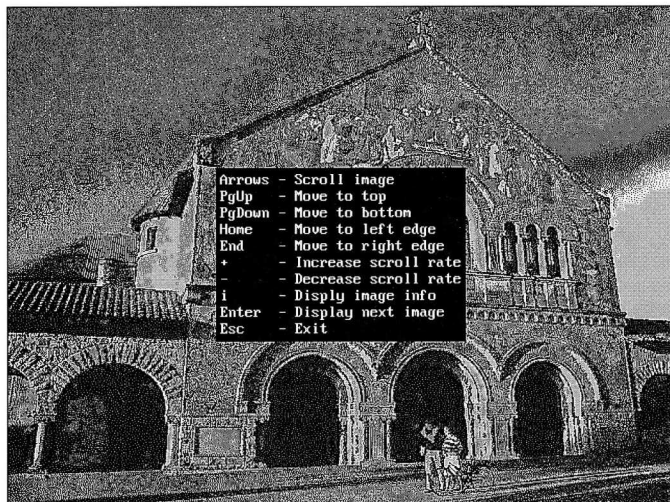


Abb. 12: Innerhalb des Programmes können Sie eine Hilfe aufrufen

Da Sie mit den Cursortasten durch eine Grafik rollen können, kann es manchmal nützlich sein, die Rollgeschwindigkeit zu verändern. Dies geschieht mit den Tasten **+** und **-** des numerischen Tastenblockes (auf der rechten Seite Ihrer Tastatur).

Sollten Sie FullView mit einem Platzhalter aufgerufen haben, also etwa FV *.* , zeigt Ihnen das Programm mehrere Dateien hintereinander an. Mit der Taste  springen Sie zum jeweils nächsten Bild. Die Taste  beendet das Programm.

Kapitel 10

Kleiner Exkurs über Grafikformate

Ich habe ja schon die ganze Zeit von Grafikformaten geredet und dabei auch ständig rätselhafte Namen, wie GIF-Bilder, PCX-Dateien, JPEG-Grafiken benutzt. Spätestens jetzt sollte ich Ihnen gegenüber doch auch mal ein paar Worte über diese Bezeichnungen, die unterschiedlichen Formate, ihre Herkunft und wofür man welches Format am besten verwenden kann, verlieren.

Von den meisten Grafikformaten gibt es ja auch noch unterschiedliche Versionen, die nicht unbedingt alle zueinander kompatibel sein müssen. PCX, GIF und BMP sind sicherlich die am weitesten verbreiteten Grafikformate – JPG erweist sich besonders bei der Datenfernübertragung, wo es auf kleine Dateien ankommt, als sehr nützlich. Letztlich aus diesem Kreis stammt auch das Format GIF, es hat seine Wurzeln im kommerziellen Netzwerk CompuServe.

Das Format GIF

Das Format GIF hat seine Quellen im kommerziellen Nachrichtennetz CompuServe. Derzeit gibt es zwei verschiedene GIF-Formate nebeneinander. Zum einen das Format 89a, welches in letzter Zeit häufiger benutzt wird, und das ältere Format, 87a.

GIF-Bilder sind eigentlich schon komprimiert, weswegen man GIFs eigentlich auch so schlecht mit herkömmlichen Methoden komprimieren kann. Eine Ausnahme bildet das Format JPG oder auch JPEG, das später noch erklärt wird.

Interessanterweise gibt es im GIF-Format auch sogenannte Multi-Image-Dateien. Das heißt, daß mehrere Bilder zu einer Datei zusammengefaßt sind, wobei man

diese Bilder als Animation betrachten kann. In diesen Dateien können nebenbei auch Textinformationen vorhanden sein. VPIC beispielsweise zeigt aber nur das erste Bild der Reihe.

Das Format PCX

Dieses Format ist Ihnen vielleicht ja schon aus Windows bekannt. Das Windows-Programm Paintbrush erzeugt diese Dateien. Ursprünglich stammt das Programm Paintbrush von der Firma ZSoft, weswegen VPIC auch nachfragt, ob es in das ZSoft-Format überführen soll, wenn Sie das Programm zu einer Konvertierung in das PCX-Format angewiesen haben.

Das Format BMP

BMP-Grafiken kennen Sie wiederum aus Windows. Unter anderem erzeugt Paintbrush diese Dateien, aber bekannt sind sie zur Verwendung als Hintergrundbilder von Windows.

Das Format JPG

Zu diesem Format habe ich weiter oben schon das eine oder andere gesagt. Es handelt sich insofern um eine Art künstliches Format, als es nicht das Produkt eines speziellen Grafikprogrammes ist, sondern das komprimierte Format eines anderen Formates. Richtig heißt das Format auch JPEG, was Jay-Peg ausgesprochen wird.

Bei den Programmen CJPEG und DJPEG, die wir Ihnen hier vorstellen, wird der gleiche Huffman-Algorithmus verwendet, der auch den anderen Kompressions-

programmen zugrunde liegt, die Sie vielleicht schon kennen. Während bei den normalen Kompressionsprogrammen häufig wiederkehrende Codes einer Datei einfach zu Gruppen zusammengefaßt werden – wodurch die Verkleinerung geschieht – geht die Komprimierung von GIF-Grafiken immer mit einem gewissen Qualitätsverlust einher. Dieser beruht zumeist darauf, daß beispielsweise zwei von 8 Bit, die zur Farbdefinition benutzt werden, einfach »unterschlagen« werden. Bei geringer Kompression ist das nahezu nicht zu sehen, während die Bilder bei sehr starker Kompression einen leicht »nebeligen« Effekt bekommen.

Kapitel 11

Windows und die Grafikbetrachter

Alle hier beschriebenen Grafikbetrachter sind reine DOS-Anwendungen. Sie können sie unter Windows installieren und auch betreiben. Keinesfalls aber können Sie die Programme unter Windows in einem Fenster ablaufen lassen. Der hochauflösende Modus der DOS-Programme verträgt sich nicht mit den Modi von Windows.

Es gibt ganz hervorragende Grafikbetrachter und -konvertierer für Windows, die jeden Bildschirmmodus unterstützen. Einer von ihnen ist beispielsweise Paintshop for Windows, das ebenfalls in der Systhema-Shareware-Reihe erhältlich ist. Als reiner Windows-Freund sollten Sie lieber auf dieses Programm zurückgreifen.

Von VPIC unterstützte Grafikkarten

CFG-DATEI	Grafikkarte
8514A.CFG	8514A-Board, neuer ATI-VGA-Chip mit Auflösung 1024x768x16
ACUMOS.CFG	ACUMOS-Chip
AHEAD.A.CFG	Der Ahead-VGA-Chip A
AHEAD.B.CFG	Der Ahead-VGA-Chip B
ATIN.W.CFG	Der neue Chip ATI Wonder +, mit dem Modus 1024x768x16
ATIULTRA.CFG	Der Chip ATI ULTRA 8514A GA

CFG-DATEI	Grafikkarte
ATIWONDR.CFG	Die originale ATI-Wonder-Karte.
ATIXL.CFG	Die Karte ATI XL, mit Modus 1024x768x16.
CHIPTECH.CFG	Die Karte von Chips & Technologie 82C452.
DEFINCON.CFG	Eine Karte von Definicon, mit 16-Bit-Chip TS4000. Läuft auch mit den meisten TSENG 4000-Karten.
DIAM24X.CFG	Für die Karte Diamond 24x, mit PARADISE Chipsatz.
DIAMON24.CFG	Für die Karte Diamond Speedstar 24, mit Tseng ET 4000 VGA-Chip.
EGA.CFG	Genereller Treiber für EGA-Karten.
EVERX673.CFG	Für die Karte Everex EV-673, mit dem Everex-VGA-Chip Everex 673.
EVERX678.CFG	Für die Karte Everex EV-678, mit dem Everex-VGA-Chip Everex 678.
EVVISION.CFG	Für die Karte Everex Vision VGA HC, ein Everexboard mit NTSC-Output für TV.
GENO5400.CFG	Für die Karte Genoa 5400 (die Genoa 5200 hat nur 256 KByte Speicher!).
GENO6400.CFG	Für die Karte Genoa 6400.
GENO7900.CFG	Für die Karte Genoa 7900.
HEADLAND.CFG	Für die Karte Headland 1024i.
HIRES.CFG	Für die Karte Hi Res 512, mit Zymos Poach 51 VGA-Chip.
MAXXON.CFG	Trident TVGA 8800CS VGA Chip von Maxxon.
MK82452.CFG	Für die Karte Chips & Technologie mit dem Chip MK82452.
NCR.CFG	Für die Karte NCR 77C22, mit dem NCR VGA-Chip.
OAK.CFG	Für Karten mit dem Oak-VGA-Chip.
ORCF1280.CFG	Für die Karte Orchid Fahrenheit 1280.
ORCPRO2.CFG	Für die Karte Orchid Pro Designer II, mit originalem TSENG-4000-Chip.
PARADISE.CFG	Für die Karte Paradise VGA Pro.

CFG-DATEI	Grafikkarte
PRIMUS.CFG	Chip Primus P2000 GA, für die Karte Primus Graphics Accelerator.
QVISION.CFG	Für die Karte mit dem Compaq-QVision-VGA-Chip.
REALTEK.CFG	Für die Realtek RTVGA-Karte, mit dem Chip Realtek RTVGA 3106.
S3.CFG	Für die Karte S3 Graphics Accelerator, mit dem Chip S3 Graphics Engine.
STB4000.CFG	Für die Karte STB EM 16, mit Tseng ET 4000 VGA-Chip.
TRI8800B.CFG	Für die Karte TRI88CS, mit Trident TVGA 8800CS VGA-Chip.
TRI8800C.CFG	Für den Trident TVGA 8800CS VGA Chip.
TRID8900.CFG	Für den Chip Trident TVGA 8900.
TS3000.CFG	Für alle Karten mit dem TSENG-ET3000-Chip (der mit 512 KByte Speicher).
TS4000.CFG	Die originale TSENG-ET4000-Karte. Damit laufen auch alle anderen Karten, die auf diesem Chip basieren.
TS4000HI.CFG	Für Tseng-ET4000-Karten, die den 32K-Farbmodus beherrschen.
VGA.CFG	Genereller Treiber für originale VGA- bzw. PS/2-Karten
VIDEO7.CFG	Für Video-7-Karten.
WD90C.CFG	Für die Western-Digital-Karten 90C, von Paradise.

Stichwortverzeichnis

»Slideshow« 28

A

ADAPTER.EXE 33

B

Bedienung von VPIC 17

Befehle des Programmes SVGA 35

C

CJPEG 10, 43

D

DJPEG 10

DOS-Suchpfad 19

G

GIFDESK, Auflösung umschalten 37

–, das Programm 11, 33

Grafiken mit VPIC betrachten 19

– ausdrucken 40

H

Hilfebildschirm von VPIC 22

I

Installation der Programme 15

J

JPEG 9, 41

JPEG-Grafiken 10

– dekomprimieren 47

JPEG4386.EXE 10

JPG 41

K

Kompression von GIF-Bildern 43

L

Länge der Pfadangabe in Ihrer
AUTOEXEC.BAT 16

P

Paintshop for Windows 59

Pfadangabe Ihrer

AUTOEXEC.BAT 19

Programme unter Windows in
einem Fenster 59

R

Rechner der Klassen 80386 und
80486 10

S

Sammeldarstellungen mit GIF-
DESK 40
Slideshows erstellen 20
–, Reihenfolge 28
SVGA, das Programm 11, 33

T

Targa-Dateien komprimieren 45

V

VPIC 12
– für Ihre Grafikkarte konfigurieren 17
–, die Auflösung wechseln 22
–, Bilder konvertieren und
bearbeiten 22