

Was kann IconEdit Pro

IconEdit Pro ist ein sehr leistungsfähiger und bedienungsfreundlicher Iconeditor und -browser für Windows 95/98/NT mit dem Sie Icons, Cursors und sogar animierte Cursors mit bis zu 256 Farben in verschiedenen Größen erstellen können.

Es können beliebige Ausschnitte festgelegt, verschoben, gespiegelt oder gedreht werden. Icons können aus EXE- und DLL-Dateien extrahiert und auch aus einem Bild (BMP, JPG, GIF) oder direkt aus der Windows Oberfläche ausgeschnitten, verkleinert und vergrößert werden.

Die einzelnen Icons können in einer Iconressource (eine Datei die mehrere Icons in verschiedener Größe und Farbanzahl enthalten kann) gespeichert werden, was die Verwaltung erleichtert und sehr viel Platz auf der Festplatte spart.

Eindrucksvolle Hilfsmittel, wie etwa die Schattenfunktion (mit der sich ganz einfach 3D-Effekte erzielen lassen), radiale und frei drehbare lineare Farbverläufe, Antialiasing, Kontrastregelung, Helligkeits-/Sättigungsregelung, usw. können die Arbeit sehr erleichtern.

Alle Icons in einem Verzeichnis, einer Iconressource, einer EXE- oder einer DLL-Datei werden übersichtlich angezeigt und können mit oder ohne ihren Dateinamen gedruckt werden. Einzelne Icons können sogar in beliebiger Größe gedruckt werden.

Was ist neu ([5.01](#) [5.0](#) [4.01](#) [4.0](#) [3.5](#) [3.0](#) [2.52](#) [2.51](#) [2.5](#) [2.4](#) [2.3](#) [2.21](#) [2.2](#) [2.1](#) [2.0](#) [1.0](#))

Version 5.01:

- **Neue Funktion:** Farben extrahieren
- 'Animationspanel beim Start öffnen' wurde wieder in die Optionen aufgenommen
- In der Liste der zuletzt geöffneten Dateien werden keine doppelten Einträge mehr geführt
- Wenn im System nicht 'Grau' für die 3D-Objekte eingestellt war, traten Farbverfälschungen auf
- **Fehlerbeseitigung:** Wenn im Öffnen Dialog 'EXE, DLL..' ausgewählt wurde, stürzte das Programm beim erneuten Aufruf des Öffnen Dialoges ab
- **Einige weitere** kleine Änderungen/Verbesserungen/Fehlerbeseitigungen

Version 5.0:

- IconEdit Pro enthält jetzt das neue Tool '**IconWizard**' mit dem alle Icons (und alle Icon Einstellungen) im System verändert werden können.
- **Neues Zeichenwerkzeug:** Klonen
- **Neue Funktion:** Verschieben
- **Neue Funktion:** Konisches Füllen
- **Neue Funktion:** In Graustufen umwandeln
- **Neue Funktion:** 'Perfekter' Kreis/Linie
- **Undo Knopf** in der Werkzeuggestreife (Rechtsklick -> Undofelder)
- Neue **Statusleiste**
- Ein **Tips & Tricks** Teil wurde dieser Hilfe beigefügt
- Die Farben werden nun ständig während des Zeichnens gezählt (abschaltbar)
- Der Hotspot eines Cursors kann nun für alle Bilder einer Animation gleichzeitig gesetzt werden
- Ein Doppelklick auf ein Icon im Editor übernimmt es als aktuelles Bild in die Animation
- Ein Doppelklick auf ein Bild in einer Animation übernimmt es in den Editor
- Das Verzeichnis beim Speichern einer Animation wird gemerkt
- Die Auswahl beim Einfügen eines Bildes in eine Animation wird gemerkt
- Ein Doppelklick auf ein Icon im Öffnen Dialog öffnet sofort den Editor
- Die Dateiartauswahl im Öffnen Dialog wird nun gespeichert
- **Fehlerbeseitigung:** Einige Icons wurden nur als Schwarz/Weiß- Icon geöffnet
- **Fehlerbeseitigung:** Das zuletzt geöffnete Verzeichnis im Öffnen Dialog wurde nicht richtig eingestellt
- **Fehlerbeseitigung:** Cursors wurden im Öffnen Dialog nicht richtig angezeigt und manchmal auch nicht richtig geöffnet
- **Fehlerbeseitigung:** Im 16-Farben Modus wurde die Dichte nicht auf '100' zurückgestellt
- **Einige weitere** kleine Änderungen/Verbesserungen/Fehlerbeseitigungen

Version 4.01:

- **Fehlerbeseitigung:** Bei einigen Computern kam es beim Start von IconEdit Pro zu einem System Fehler (System Error &h80004005[-2147467259]).

Das lag nicht an IconEdit Pro sondern an einem Fehler von Visual Basic, der aber jetzt durch das Service Pack 2 behoben wurde

- **Fehlerbeseitigung:** In der Version 4.0 wurde, wenn im System 'Große Schriftarten' eingestellt sind, die Farbpalette und Teile der Zeichenfläche nicht dargestellt.
- Das Magic Desk Icon-Format wird unterstützt
- **Fehlerbeseitigung:** Der Link 'Hilfe/World Wide Web/Was ist die neueste Version?' war nicht korrekt
- **Fehlerbeseitigung:** Wenn ein Icon per Kommandozeile übergeben wurde, wurde die Große Anzeige nicht aktualisiert
- **Fehlerbeseitigung:** Wenn ein Icon per Kommandozeile übergeben wurde, wurde der Dateiname das Icons nicht übernommen
- **Fehlerbeseitigung:** Wenn ein Icon per Kommandozeile übergeben wurde, wurde die Farbe des Icons nicht richtig ermittelt

Version 4.0:

- **Neue Funktion:** Icons können in variablen Größen erstellt werden (8x8 bis 64x64 Pixel)
- Die Durchlässigkeit wirkt sich jetzt auch beim Verschieben oder Einfügen von Ausschnitten aus
- Das Programm kann nun komplett in Deutsch oder Englisch gestartet werden
- Ein neues Bild kann nun am Anfang oder am Ende einer Animation eingefügt werden
- Die einzelnen Bilder einer Animation können nach oben oder unten verschoben werden
- Man kann nun 'nicht-/transparent kopieren'
- Im Öffnen Dialog können auch JPG- und GIF-Bilder angezeigt werden
- Im Datei Menü werden die zuletzt bearbeiteten Icons angezeigt
- 4 Undo Stufen (mit 'Space' Taste)
- Das Animationspanel kann beim Start geöffnet werden
- Beim Drucken aus dem Öffnen Dialog wird jetzt auch das Verzeichnis gedruckt
- Beim Beenden lautet jetzt die Frage: 'Wollen Sie das geänderte Icon speichern?'
- Der Öffnen und Speichern Dialog 'merkt' sich das letzte Verzeichnis
- Im Hilfe Menü kann direkt der Web Browser mit verschiedenen Internet Sites aufgerufen werden
- Die Hilfe wurde auf eine standard Windows Hilfe umgestellt
- In der Hilfe gibt es jetzt den Teil: 'Fragen und Antworten'
- **Fehlerbeseitigung:** Ein Doppelklick auf ein Icon im Explorer startet IconEdit Pro korrekt mit dem ausgewählten Icon
- **Fehlerbeseitigung:** Wenn der Mauszeiger bei gedrückter linker Taste über den Zeichenrand bewegt wurde und dann die rechte Maustaste gedrückt wurde, stürzte das Programm ab
- **Fehlerbeseitigung:** Manchmal trat beim Hinzufügen eines neuen Bildes zu einer Animation ein Fehler mit Code '9' auf und das Programm stürzte ab
- **Fehlerbeseitigung:** Bei registrierten Namen wurde manchmal ein 'a' oder ein 'z' am Ende angehängt
- **Fehlerbeseitigung:** Wenn eine Auswahl über den Rand hinaus geschoben wurde und Antialiasing verwendet wurde, stürzte das Programm ab
- **Fehlerbeseitigung:** Die 'X' und 'Y' Anzeige in Version 3.5 war vertauscht
- **Fehlerbeseitigung:** Bei manchen Konfigurationen trat beim Start der Fehler '340' auf
- Weitere kleine Fehlerbeseitigungen

Version 3.5:

- **Neue Funktion:** Jetzt können animierte Cursors erstellt werden!
- **Neue Funktion:** Icons können als Cursor gespeichert werden
- **Neue Funktion:** Icons können als Bitmap gespeichert werden
- Das Design der Toolbar wurde erneuert
- Die Tastenkürzel wurden geändert
- Nach einem Klick mit der rechten Maustaste auf das 'Diskettensymbol' (zweites von links) erscheint das 'Speichern Unter' Dialogfeld.
- **Fehlerbeseitigung:** Wenn man auf 'Load Pal' und dann auf 'Abbrechen' klickte, kam eine Fehlermeldung.
- **Fehlerbeseitigung:** Wenn das 'Sprüh-Werkzeug' angewandt wurde, ohne daß davor ein Farbbereich ausgewählt wurde, stürzte das Programm ab.
- **Fehlerbeseitigung:** Auf manchen Druckern wurden die Icons zu klein oder zu groß und manchmal übereinander gedruckt.
- **Fehlerbeseitigung:** Im Öffnen Dialogfeld wurden oft auch Dateien die keine Icons sind angezeigt.
- **Fehlerbeseitigung:** Wenn im Ressourcen-Editor eine Ressource mit weniger als 5 Icons geladen wurde und dann auf ein leeres Feld geklickt wurde, stürzte das Programm ab.
- **Fehlerbeseitigung:** Wenn ein zuvor geöffneter Ordner gelöscht wurde und anschließend der Ordner wieder geöffnet wurde, stürzte das Programm ab.

- **Fehlerbeseitigung:** In der 'Schriftartenauswahl' im 'Text-Dialog' befand sich ganz unten ein leerer Eintrag. Wenn dieser ausgewählt wurde, stürzte das Programm ab.

Version 3.0:

- **Fehlerbeseitigung:** Wenn auf das große Display im Ressourcen Editor geklickt wurde ohne daß eine Ressource geladen wurde, stürzte das Programm ab.
- Jetzt können Sie das Programm mit einem Code registrieren!
- Wenn Sie diese neue Version ausprobieren, werden Sie wahrscheinlich keinen Unterschied zur vorigen feststellen können.
Es gibt aber einen entscheidenden Unterschied: GESCHWINDIGKEIT !!!

<i>Funktion</i>	<i>Wieviel mal schneller?</i>
Ändern der 'Hintergrund Farbe'	ungefähr 20 mal !!!
Brighten/Saturation	4 mal
Contrast	4 mal
Raise/Inset	4 mal
Invert	4 mal
Opacity	3,5 mal
Rotate	3,5 mal
Linear/Radial Gradation	3 mal
Shadow	3 mal
Change to x Colors	3 mal
Paste	3 mal
Antialias	2 mal
Count Colors	2 mal
Flip	1,5 mal
Save Icon	1,5 mal

Version 2.52:

- Die Buttons wurden mehr an Windows 95 angepaßt
- Das Programm benötigt auf einmal (keine Ahnung warum) die Datei 'MSVCRT.DLL' welche nun inkludiert ist.

Version 2.51:

- **Neue Funktion:** Ein beliebiger Ausschnitt kann entweder auf 32x32 Punkte vergrößert oder auf 16x16 Punkte verkleinert werden (siehe unter '2.1.8 Das Menü' unter 'Edit' den Eintrag 'Resize to 32x32' oder 'Resize to 16x16')
- **Fehlerbeseitigung:** Wenn das Programm im Truecolor Modus gestartet wurde, erschien folgende Fehlermeldung: 'Unexpected Error: Code 6'

Version 2.5:

Auf den ersten Blick hat sich nicht viel getan, um den Sprung von Version 2.4 auf Version 2.5 zu gerechtfertigen. Das Programm funktioniert jetzt aber auch, wenn in Windows 'Große Schriftarten' eingestellt sind (unter 'Systemsteuerung/Anzeige/Eigenschaften/Schriftgröße'). Das Programm sieht zwar deswegen nicht viel anders aus, es war jedoch eine Menge Arbeit um dies zu gewährleisten!
Trotzdem empfehle ich 'Kleine Schriftarten' einzustellen.

Weiters wurde Folgendes geändert/hinzugefügt:

- **Neue Funktion:** Ein Optionsdialog, in dem die Animationen und die Tool-Tips ein-/ausgeschaltet und die Startpalette festgelegt werden kann, wurde hinzugefügt.
- **Fehlerbeseitigung:** 'IconEdit Pro' läuft jetzt auch unter Windows NT.
- **Fehlerbeseitigung:** Wenn in der Deutschen Hilfe etwas am Ende des Textes markiert wurde, stürzte das Programm ab.
- **Fehlerbeseitigung:** Wenn Text in das Icon eingefügt wurde und zuvor schon einmal etwas markiert wurde, wurde die Markierung des eingefügten Textes nicht richtig gesetzt.
- **Fehlerbeseitigung:** Wenn im Ressourcen Editor Icons auf die leere Anzeigefläche gezogen wurden um die Icons einer bestehenden Iconressource hinzuzufügen, wurden diese Icons doppelt hinzugefügt.

Version 2.4:

- **Neue Funktion:** Für jedes Zeichenwerkzeug ist jetzt die Durchlässigkeit einstellbar (Opacity).

- **Neue Funktion:** Sprühen (mit oder ohne Farbverlauf)
- **Neue Funktion:** Alle Icons aus einer EXE- oder DLL-Datei können nun auf einmal extrahiert werden (wie im Ressourcen Editor).
- **Neue Funktion:** Beim Invertieren werden nur mehr die Punkte invertiert die nicht mit Hintergrundfarbe gezeichnet wurden.
- **Neue Funktion:** Dem Editor kann nun ein Icon per Befehlszeile übergeben werden. Das heißt, der Endung 'ICO' kann 'IconEdit Pro' zugewiesen werden. Ein Doppelklick im Explorer öffnet somit IconEdit Pro mit dem angeklickten Icon.
- **Fehlerbeseitigung:** Wenn im Öffnen Dialogfeld die Taste 'Enter' gedrückt wurde, stürzte das Programm ab.
- **Fehlerbeseitigung:** Wenn beim Drucken aus dem Editor kein Icon ausgewählt wurde und trotzdem auf 'Print Icons' geklickt wurde, stürzte das Programm ab.
- Alle Neuen Texte werden nun in blauer Farbe geschrieben.

Version 2.3:

- **Neue Funktion:** Im Öffnen-Dialogfeld erscheint, wenn man 'BMP/RLE' auswählt, ein Knopf mit der Beschriftung 'Insert from clipboard' mit dem der Inhalt der Windows Zwischenablage im rechten Anzeigefeld sichtbar gemacht werden kann. Danach können daraus Icons wie aus einer Bitmap ausgeschnitten werden.
- Das Setup/Uninstall und die Runtime-Dateien sind jetzt **komplett in Englisch**.
- **Fehlerbeseitigung:** Manchmal trat ein Überlauf beim Start auf.
- **Fehlerbeseitigung:** Wenn eine Datei im Öffnen-Dialogfeld ausgewählt wurde die kein Icon war, stürzte das Programm ab.
- **Fehlerbeseitigung:** Wenn im Öffnen-Dialogfeld eine Laufwerk ausgewählt wurde das nicht verfügbar war, stürzte das Programm ab.
- **Fehlerbeseitigung:** Im Ressourcen-Editor wurden nach dem Löschen von Icons die Knöpfe und Anzeigen nicht zurück gesetzt.

Version 2.21:

- Bei den **Tooltips** muß man nicht mehr jedesmal die volle Zeit abwarten wenn schon ein Tooltip angezeigt wird und der Mauszeiger über einen anderen Button bewegt wird.
- **Fehlerbeseitigung:** Die Icons 'Save (16x16)' und 'Print' waren vertauscht.
- **Fehlerbeseitigung:** 'Take whole picture' im Öffnen-Dialogfeld funktionierte nicht richtig.

Version 2.2:

- **Tooltips** im Editor hinzugefügt
- **Fehlerbeseitigung:** Wenn kein Drucker installiert war, konnte das Programm nicht gestartet werden.
- **Fehlerbeseitigung:** Im Freihandmodus wurden die Punkte zwar verbunden, die so entstandenen Linien jedoch nicht in die Maske übernommen.

Version 2.1:

- **Neue Funktion:** Raise/Inset (Hervorheben/Vertiefen)
- Verbesserte **Startzeit**
- **Punkte** werden beim Freihandzeichnen **verbunden** (Linien)
- **Fehlerbeseitigung:** Bei einem Klick mit der rechten Maustaste im Zeichenfeld (= Übernahme der Farbe) im 16-Farben-Modus, wurde die Farbe zwar richtig ausgewählt, aber nicht angezeigt.
- **Fehlerbeseitigung:** Das Drucken funktionierte weder im Editor, noch im Öffnen-Dialogfeld.
- **Fehlerbeseitigung:** Die Textfunktion funktionierte nur mit schwarzer Farbe.
- **Fehlerbeseitigung:** Setup konnte keine temporäre Datei anlegen.

Version 2.0:

- **32 Bit** Version für Windows 95
- Speichern in **verschiedenen Größen** (32x32, 16x16 Punkte)
- Erstellen und bearbeiten von **Iconressourcen**
- Radiale und frei drehbare lineare **Farbverläufe**
- **Antialiasing**
- **Helligkeits-/Sättigungsregelung**
- **Kontrastregelung**
- **Invertieren**
- Einfügen von **Text**
- **3** Undo Stufen
- **Animierte Buttons** für die Spezialeffekte

- Eine Menge **kleinerer Verbesserungen**

Version 1.0:

- **Erste Version** für Windows 3.x

Fragen und Antworten

- 1. F: Wie fülle ich ein Icon (einen Ausschnitt) mit einem Farbverlauf?**

A: Um einen Farbverlauf zu erstellen, müssen Sie zuerst die Farben für diesen Verlauf erstellen. Nehmen wir an Sie wollen einen Verlauf von Blau nach gelb.
Die Farben in der Palette sind in Spalten angeordnet, d.h. die erste Farbe befindet sich ganz links oben, die zweite darunter (nicht daneben!) usw. bis zum Ende der Spalte und dann geht es oben am Anfang der zweiten Spalte weiter.
Klicken Sie nun in der Palette auf die erste Farbe (ganz links oben) und erstellen Sie mit den Schieberegler auf der rechten Seite die Farbe 'Blau'. Jetzt klicken Sie auf die letzte Farbe der ersten Spalte (ganz links unten) und weisen Ihr gelb zu. Nun klicken Sie auf den Knopf 'Verlauf' (der Mauszeiger ändert sich in einen nach oben gerichteten Pfeil) und anschließend auf das am Anfang erstellte 'Blau' (ganz links oben).
Die Farben gehen nun langsam von blau in gelb über. Nun müssen Sie noch festlegen welche Farben zum Füllen herangezogen werden sollen. Dazu klicken Sie auf die erste Farbe (das 'Blau' links oben) und dann auf den Knopf 'Bereich' (der Mauszeiger ändert sich wieder in einen nach oben gerichteten Pfeil) und schließlich auf die letzte Farbe (das 'Gelb' links unten).
Die gesamte Spalte wird nun markiert und für die Füllung verwendet.
Jetzt müssen Sie nur noch festlegen ob Sie eine lineare, radiale oder konische Füllung wollen. Klicken Sie dazu im Menü 'Effekte' auf den Eintrag 'Farbverlauf Optionen' und wählen anschließend die gewünschte Option.
Jetzt wählen Sie nur noch das Füllwerkzeug aus der vertikalen Werkzeugleiste und klicken in des Icon. Das ganze sieht auf den ersten Blick recht kompliziert aus, wenn man aber erst einmal die Funktionsweise verstanden hat, geht das alles sehr schnell.
- 2. F: Ich habe Icons die größer als 32x32 Punkte sind erstellt. Wenn ich jetzt im Öffnen Dialog in das Verzeichnis in dem die Icons gespeichert wurden wechsele, werden die Icons in dem großen Display nur 32x32 Punkte groß angezeigt.**

A: Das Display im Öffnen Dialog (sowie im Ressourcen Editor) kann alle Icons nur bis zu 32x32 Punkten anzeigen. Wenn Sie allerdings das Icon im Display anklicken, wird es links oben in seiner richtigen Größe angezeigt.
- 3. F: Ich habe ein Icon mit 256 Farben erstellt und es wird im Editor auch einwandfrei angezeigt. Wenn ich es aber einem Programm am Desktop zuweise, wird es mit nur 16 Farben dargestellt.**

A: Um Icons mit mehr als 16 Farben am Desktop anzuzeigen, müssen Sie Windows im High- oder Truecolor Modus betreiben. Weiters müssen Sie einen Kleinen Eintrag in der Windows Registrierung machen. Fügen Sie unter 'HKEY_CURRENT_USER/Control Panel/Desktop/WindowMetrics/' den Eintrag 'Shell Icon BPP' ein und weisen ihm den Wert '16' zu.
[Leichter geht das mit dem inkludierten IconWizard \(letztes Symbol auf der Horizontalen Werkzeugleiste\)](#)
- 4. F: Ich will mit einer bestimmten Farbe aus einem Icon weiter zeichnen und habe aber schon eine andere ausgewählt. Ich finde keine Pipette mit der ich die gewünschte Farbe aufnehmen kann und es ist sehr mühevoll die richtige Farbe in der Palette zu finden und mit der gewünschten zu vergleichen.**

A: Klicken Sie einfach mit der rechten Maustaste auf die gewünschte Farbe im Icon und sie wird als aktuelle Zeichenfarbe übernommen.
- 5. F: Ich möchte einen Teil vom Desktop als Icon verwenden, finde aber keine Funktion um den Bildschirm einzufangen.**

A: Wählen Sie '*.bmp; *.jpg; *.gif' in der Dateiartauswahl im Öffnen Dialog. Der Knopf 'Drucken' wandelt sich in 'Bildschirm einfangen'. Klicken Sie auf diesen Knopf und der Desktop wird als Grafik im rechten Display angezeigt aus der Sie dann beliebige Icons ausschneiden können.
- 6. F: Einige Symbole in der horizontalen Werkzeugleiste funktionieren nicht (sie sind durchgestrichen).**

A: Die meisten Werkzeuge funktionieren nur im High- oder Truecolor Modus. Sie arbeiten wahrscheinlich im 256-Farben Modus.
- 7. F: Das Symbol 'Farbverlauf-Optionen' (nach dem Text-Tool) funktioniert nicht (ist durchgestrichen) obwohl ich im High- oder Truecolor Modus arbeite.**

A: Dieses Symbol ist nur aktiviert wenn Sie einen Farbbereich für einen Farbverlauf ausgewählt haben.

8. F: **Ich finde die Undo-Felder der vorigen Versionen nicht mehr. Kann man nur mehr die letzte Aktion mittels 'Bearbeiten/Rückgängig' rückgängig machen?**

A: Die Undo-Felder sind noch vorhanden, es gibt jetzt sogar vier anstatt von drei. Drücken Sie einfach die 'Space-Taste' um die Undo-Felder ein- und auszublenden.

9. F: **IconEdit Pro reagiert sehr langsam.**

A: Schalten Sie die Funktion 'Farben zählen' im Menü 'Spezial' aus.

10. F: **Wenn ich im Öffnen Dialog aus einem Bild ein Icon ausschneiden und dann auf 'Ok' klicke, wird es im Editor nur schwarz angezeigt.**

A: Um Icons erfolgreich aus Bitmaps auszuschneiden, müssen Sie Windows im High- oder Truecolor Modus starten. Sie arbeiten wahrscheinlich im 256 Farben Modus.

Was ist Shareware?

Das Sharewarekonzept sieht vor, daß ein Programm beliebig kopiert und weitergegeben werden darf. Damit hier aber kein Mißbrauch getrieben wird (Programme zu erstellen ist sehr viel Arbeit), beschränkt sich das Weitergeben lediglich auf eine Prüfversion (sog. Shareware Version). Diese Prüfversion dürfen Sie für einen bestimmten Zeitraum (in der Regel 30 Tage) auf Herz und Nieren in Ihrer gewohnten Arbeitsumgebung testen. Danach müssen Sie sich entscheiden: Möchten Sie das Programm weiterhin einsetzen, müssen Sie die Nutzungsrechte erwerben. Im Fachjargon heißt dies 'das Programm lizenzieren' oder 'sich registrieren lassen'. Mit der Registrierung erhalten Sie dann das Recht, das Programm weiterhin einzusetzen. Diese lizenzierte Version (auch Vollversion genannt) dürfen Sie nun nicht mehr weitergeben – sie ist an Ihre Person und Ihre Zahlung der Registrierungsgebühr gebunden. Die Testversion dagegen dürfen Sie nach wie vor an Ihre Bekannten weitergeben.

Einschränkungen der Shareware Version

Die Shareware Version von IconEdit Pro voll funktionsfähig. Lediglich bei Start und Ende des Programmes erscheint ein Feld mit einer 10 sekündigen Warteschleife. Sie dürfen diese Version 30 Tage lang testen und wenn Sie IconEdit Pro danach weiter verwenden wollen, müssen Sie sich registrieren lassen.

Dieses Programm zu erstellen war sehr viel Arbeit (einen großen Dank an meine Freundin für ihr großes Verständnis und ihre Geduld), und ich hoffe Sie honorieren dies.

Registrierung der Vollversion

Der Preis für die registrierte Version ist je nach Anzahl der Benutzer wie folgt gestaffelt:

	USD	DEM	ATS
1 Benutzer	15,-	20,-	140,-
2-5 Benutzer	45,-	60,-	420,-
6-10 Benutzer	75,-	100,-	700,-
11-20 Benutzer	150,-	200,-	1.400,-
21-50 Benutzer	300,-	400,-	2.800,-
51-100 Benutzer	480,-	650,-	4.500,-
101-500 Benutzer	700,-	950,-	6.500,-
501-1500 Benutzer	1.000,-	1.350,-	9.300,-
1501 und mehr Benutzer	1.500,-	2.000,-	14.000,-

USD = US Dollars DEM = Deutsche Mark ATS = Österreichische Schillinge

Dafür erhalten Sie:

- **Die neueste Version** von 'IconEdit Pro' ohne lästige Sharewareeinblendungen und Warteschleife.
- **Benachrichtigung** bei Updates (nur per E-Mail!)
- **Ein gutes Gewissen** das Sharewarekonzept und die ständige Weiterentwicklung des Programmes unterstützt zu haben.

Zur Registrierung benutzen Sie bitte den Eintrag 'Registrierungsformular drucken' aus dem Menü 'Hilfe' oder drucken einfach die Datei 'REGIST-D.TXT' aus und schicken Sie es an die angegebene Adresse.

Danke für Ihre Ehrlichkeit!

Sie können die registrierte Version von IconEdit Pro auch im Internet über Albert's Ambry kaufen und sofort erhalten. Bezahlen können Sie mit Kreditkarte, mit der Möglichkeit einen sicheren Server zu benutzen. Gehen Sie dazu zur Seite '<http://www.alberts.com>' und suchen Sie nach 'IconEdit' und klicken anschließend auf den

Knopf 'Buy it' um IconEdit Pro zu registrieren. Sie können dazu aber auch den Eintrag 'World Wide Web/Online Registrierung via Albert's Ambry' aus dem Menü 'Hilfe' wählen.

Deinstallieren von IconEdit Pro

Zum Deinstallieren von IconEdit Pro können Sie das von Windows 95 vorgesehene Dialogfeld zur Deinstallierung verwenden.

Klicken Sie dazu in der Systemsteuerung auf das Icon 'Software'. Es erscheint eine Liste mit den von Ihnen installierten Programmen. Darunter sollte auch der Eintrag 'IconEdit Pro' sein. Um das Programm nun zu deinstallieren, klicken sie auf diesen Eintrag und anschließend auf den Knopf 'Hinzufügen/Entfernen'. 'IconEdit Pro' wird nun vollständig von Ihrer der Festplatte gelöscht.

Tastenkürzel

Die meisten Funktionen können auch ohne die <STRG>-Taste (wie im Menü angegeben) aufgerufen werden.
Folgende Tasten sind belegt:

Space: Blendet die Undo-Felder ein

n: Neu
o: Öffnen
s: Speichern
a: Speichern unter
q: Beenden

z: Rückgängig
c: Kopieren
v: Einfügen
t: In Zwischenablage kopieren
Entf: Markierten Ausschnitt löschen

u: Farben zählen
g: Gitter ein-/ausblenden

h: Horizontal spiegeln
v: Vertikal spiegeln
l: Links drehen
r: Rechts drehen

1: Antialiasing
2: Helligkeit/Sättigung
3: Kontrast
4: Schatten
5: Farbe ändern
6: Erhöhen/Vertiefen
7: Invertieren
8: Text
9: Verschieben
0: Farbverlauf-Optionen

i: Neues Bild einfügen (Animation)
d: Bild löschen (Animation)

Adressen und weitere Informationen

Bitte melden Sie Fehler, Anregungen, Wünsche, ... an:

Anschrift:

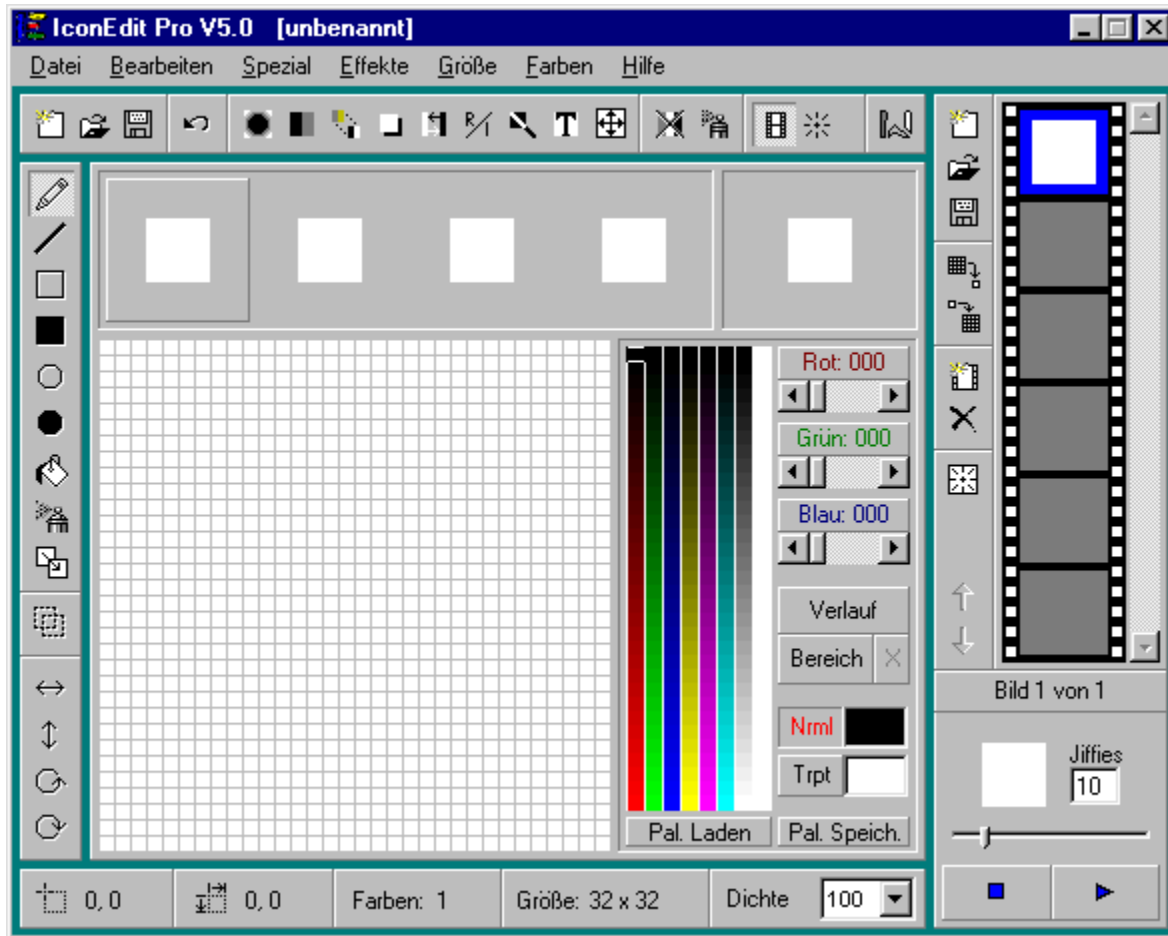
**Hagen Wieshofer
Schloßberg 9
A-6391 Fieberbrunn
Tel.: 05354-56524**

E-Mail:

Hagen.Wieshofer@uibk.ac.at

Homepage:

<http://pcwww.uibk.ac.at/subz/c40551>



Klicken Sie in das Bild um nähere Informationen zu erhalten

Die Zeichenfläche

Auf der Zeichenfläche wird das aktuelle Icon vergrößert dargestellt. Mit der linken Maustaste wird das aktuelle Werkzeug angewendet und **mit der rechten Maustaste** wird die Farbe unter dem Mauszeiger als aktuelle Farbe übernommen.

Wenn Sie mit der rechten Maustaste auf eine 'transparente Farbe' klicken, wird die **Zeichenart** auf transparent (Trpt) umgestellt. Wenn Sie auf eine 'normale Farbe' klicken, wird die Zeichenart auf normale Farbe (Nrml) umgestellt. Um dies zu umgehen, müssen sie bei dem Klick die Shift-Taste gedrückt halten.

Beispiel: Sie zeichnen ein rotes Rechteck in ein Icon mit weißem Hintergrund. Nun wollen Sie dieses Rot als transparente Farbe definieren. Klicken Sie hierzu auf dem Knopf 'Trpt' rechts neben der Palette um auf 'Transparent' umzustellen. Um jetzt das Rot als transparente Farbe zu definieren, klicken Sie bei gedrückter Shift-Taste auf das rote Rechteck. Wenn sie die Shift-Taste nicht gedrückt halten, würde die Zeichenart auf normale Farbe wechseln und Rot als Zeichenfarbe eingestellt werden.

Die Iconfelder

Durch die Iconfelder ist es möglich, mit vier Icons gleichzeitig zu arbeiten. Das derzeit aktive Icon erscheint hervorgehoben und kann durch einen Mausklick auf ein anderes Icon geändert werden.

Ein Doppelklick auf eines der vier Felder überträgt das Icon in das aktuelle Bild einer Animation (entspricht der Funktion 'Icon vom Editor' im Animationspanel)

Die Icon Maske

Durch die Icon Maske kann überprüft werden, welche Bereiche im fertigen Icons durchsichtig und welche undurchsichtig erscheinen. Alle schwarzen Punkte sind undurchsichtig und alle weißen Punkten sind durchsichtig, d.h der Desktop Hintergrund scheint durch.

Um undurchsichtige (schwarze) Punkte zu löschen, müssen Sie auf '[transparente Farbe](#)' umschalten

Die Farbpalette

Die Farbpalette befindet sich am rechten Rand des Editors. Durch einen Mausklick mit der linken Taste auf eine Farbe wird diese als aktuelle Zeichenfarbe ausgewählt.

Es gibt zwei verschiedene Paletten. Eine für 16 und eine für 256 Farben. Diese Unterscheidung ist für das Speichern eines Icons wichtig, denn wenn die 256-Farben-Palette eingestellt ist, wird das Icon als 256-Farben-Icon gespeichert, sonst als 16-Farben-Icon. Der Unterschied besteht darin, daß ein 256-Farben-Icon viel besser aussieht, (Sie können zum Beispiel ein Foto fast ohne Qualitätsverlust als Icon verwenden) es aber leider nur im High- oder Truecolor Modus dargestellt werden kann.

Um mit der 256-Farben-Palette arbeiten zu können, müssen Sie also Windows im High- oder Truecolor Modus starten. Um dann zwischen den zwei Paletten umzuschalten, benutzen Sie den Eintrag '16 Farben' oder '256 Farben' aus dem Menü '[Farben](#)'.

Im 256-Farben-Modus von Windows können Sie nur die 16-Farben-Palette verwenden!

Achtung: Wenn Sie von der 256-Farben-Palette auf die 16-Farben-Palette umschalten, gehen alle Farben verloren die nicht den Standardfarben (schwarz, blau, grün, zyan, rot, violett, gelb, weiß, grau, hellblau, hellgrün, hellcyan, hellrot, hellviolett, hellgelb und hellweiß) entsprechen!

Unter der Palette befinden sich zwei Knöpfe zum Speichern (Pal Speichern) der aktuellen Palette und zum Laden (Pal Laden) einer zuvor Gespeicherten.

Rechts neben der Farbpalette befinden sich 3 Schieberegler mit denen die aktuelle Farbe eingestellt werden kann ([ein Klick auf eine der Bezeichnungen 'Rot', 'Grün' oder 'Blau' öffnet den Windows standard Dialog zur Farbauswahl](#)!).

Gleich darunter ist ein Knopf mit der Beschriftung 'Verlauf'. Mit diesem Knopf können sehr leicht Farbverläufe erstellt werden.

Vorgehensweise:

1. Klicken Sie in der Palette auf die erste Farbe des Farbverlaufes
2. Drücken Sie den Knopf 'Verlauf' (er erscheint gedrückt, durch nochmaliges drücken wird der Vorgang abgebrochen)
3. Klicken Sie in der Palette auf die letzte Farbe des Farbverlaufes (die Farben in der Palette sind in Spalten angeordnet, d.h., die Reihenfolge geht von oben nach unten, links nach rechts).

Die zwischen Anfangs- und Endpunkt liegenden Farben werden nun so berechnet, daß ein fließender Farbverlauf entsteht.

Um einen Farbbereich festzulegen (z.B. zum füllen oder sprühen) klicken Sie in der Palette auf die erste Farbe des Farbverlaufes und anschließend auf den Knopf 'Bereich'. Danach klicken Sie auf die zweite Farbe des Farbverlaufes. Alle Farben zwischen diesen zwei Farben werden nun markiert und für den Farbverlauf verwendet (um die Markierung wieder aufzuheben klicken Sie auf den Knopf 'X' neben dem Knopf 'Bereich').

Die Zeichenartauswahl

Am rechten unteren Rand befindet sich ein Auswahlfeld für die Zeichenart. Es gibt zwei Möglichkeiten: Zeichnen mit normaler Farbe (Nrml) oder zeichnen mit transparenter Farbe (Trpt).

Alle Punkte die mit transparenter Farbe gezeichnet werden, sind im gespeicherten Icon durchsichtig, d.h. der Hintergrund der Windows Umgebung scheint durch. Dadurch können nichtrechteckige Icons erstellt werden. Bei einem neuen Icon sind alle Punkte standardmäßig auf transparent gesetzt.

Beispiel: Wenn Sie in ein neues Icon nur eine schwarze Linie zeichnen und dieses anschließend speichern und einem Programm zuweisen, dann erscheint auf dem Windows Desktop diese schwarze Linie und der Rest des Icons hat die von Ihnen in der Systemsteuerung eingestellte Desktop Hintergrundfarbe - muß also nicht weiß wie im Editor sein!

Man kann aber auch sagen, eine transparente Farbe dient zum Löschen von zuvor gesetzten Punkten.









Beispiel: Wenn Sie eine Linie mit einer normalen Farbe zeichnen und diese anschließend löschen wollen, dann genügt es nicht sie einfach mit einer normalen weißen Linie zu übermalen. Die Linie ist dann nämlich immer noch da (überprüfen Sie die Maske), Sie sehen sie nur nicht weil der Hintergrund auch weiß ist. Um diese Linie sichtbar zu machen müssen Sie also nur die Hintergrundfarbe ändern. Stellen Sie dafür die Zeichenartauswahl auf 'Transparent (Trpt)' und klicken Sie auf eine Farbe auf der Farbpalette. Um aber die nun sichtbare Linie zu löschen, müssen Sie sie mit transparenter Farbe übermalen.

Die horizontale Werkzeugleiste

Die ersten drei Werkzeuge entsprechen den Einträgen '[Neu](#), [Öffnen](#), [Speichern](#)' aus dem Menü 'Datei'. Das nächste Werkzeug entspricht dem Eintrag '[Rückgängig](#)' aus dem Menü 'Bearbeiten' und die nächsten Werkzeuge entsprechen den Einträgen '[Antialiasing](#), [Helligkeit/Sättigung](#), [Kontrast](#), [Schatten](#), [Farbe tauschen](#), [Erheben/Vertiefen](#), [Invertieren](#), [Text](#), [Verschieben](#), [Farbverlauf-Optionen](#), [Sprüh-Optionen](#)' aus dem Menü 'Effekte'. Die nächsten drei Werkzeuge entsprechen den Einträgen '[Animierter Cursor](#)', '[Zeige/Setze Hotspot](#)' und '[IconWizard starten](#)' aus dem Menü 'Spezial'.

Die vertikale Werkzeugleiste

Die vertikale Werkzeugleiste ist in Zeichen- und Bearbeitungswerkzeuge unterteilt. Die meisten Zeichenwerkzeuge benötigen eigentlich keine besondere Erklärung. Folgende (von oben nach unten) stehen zur Verfügung:






- Freihandzeichnen 
- Linie 
Wenn Sie beim Zeichnen die 'Strg'-Taste halten, können Sie horizontale oder vertikale Linien zeichnen
- Rechteck 
Wenn Sie beim Zeichnen die 'Strg'-Taste halten, können Sie Quadrate zeichnen
- Gefülltes Rechteck 
Wenn Sie beim Zeichnen die 'Strg'-Taste halten, können Sie gefüllte Quadrate zeichnen
- Ellipse 
Wenn Sie beim Zeichnen die 'Strg'-Taste halten, können Sie Kreise zeichnen
- Gefüllte Ellipse 
Wenn Sie beim Zeichnen die 'Strg'-Taste halten, können Sie gefüllte Kreise zeichnen
- Füllen (mit oder ohne Farbverlauf) 
Um mit einem Farbverlauf füllen zu können, müssen Sie zuerst einen Farbbereich festlegen. Klicken Sie dazu in der Palette auf die erste Farbe des Farbverlaufes und anschließend auf den Knopf 'Bereich'. Danach klicken Sie auf die zweite Farbe des Farbverlaufes (die Farben sind in Spalten angeordnet, die Reihenfolge geht also von oben nach unten, links nach rechts). Alle Farben zwischen diesen zwei Farben werden nun markiert und für den Farbverlauf verwendet (um die Markierung wieder aufzuheben klicken Sie auf den Knopf 'X' neben dem Knopf 'Bereich').
Nun können Sie die Füllart (normal, linear, radial oder [konisch](#)) festlegen. Siehe dazu 'Das Menü' unter 'Effekte' den Eintrag '[Farbverlauf-Optionen](#)'.
Wie Sie einen eigenen Farbverlauf erstellen, wird unter '[Die Farbpalette](#)' ganz unten erklärt.
- Sprühen 

Im Menü 'Effekte' können unter '[Sprüh-Optionen](#)' einige Einstellungen zum Sprühen gemacht werden. Gesprüht wird immer mit der aktuellen Zeichenfarbe oder, wenn ein Farbbereich (siehe '[Die Farbpalette](#)') ausgewählt wurde, werden die Farben der Reihe nach verwendet (nur im High- oder Truecolor Modus!). Um ein gleichmäßiges Sprühen zu gewährleisten wird beim ersten Klick auf die Zeichenfläche nur kurz gesprüht und erst dann fortgefahren, wenn Sie die Maus bewegen.

- Klonen 

Klonen dient dazu, Bereiche des aktuellen oder der drei anderen Icons nachzuzeichnen. Um den Ursprung des Klonens festzulegen, halten Sie über der Zeichenfläche die 'Strg'-Taste gedrückt und klicken Sie auf den gewünschten Punkt. Nun können Sie mit dem Freihand-, Rechteck- oder Sprüh-Werkzeug Teile eines Icons nachzeichnen.

Danach folgen die Bearbeitungswerkzeuge:

- Ausschnitt markieren 
- Um vertikale Achse spiegeln 
- Um horizontale Achse spiegeln 
- Drehen in 90° Schritten nach links 
- Drehen in 90° Schritten nach rechts 

Wenn ein Ausschnitt markiert wurde, beziehen sich die ganzen Spezialwerkzeuge, wie z.B. Spiegeln oder Drehen, nur auf diesen Ausschnitt, ansonsten auf die ganze Zeichenfläche.

Die Statusleiste

Die Statusleiste zeigt zuerst die aktuellen X- und Y-Koordinaten des Mauszeigers über der Zeichenfläche an. Danach wird die Breite und Höhe des aktuellen Werkzeuges angezeigt und danach die Anzahl der Farben im aktuellen Icon. Falls IconEdit Pro auf Ihre Eingaben langsam reagiert, sollten Sie diese Funktion im Menü unter 'Spezial/Farben zählen' ausschalten.

Nach den Farben wird noch die Größe des aktuellen Icons angezeigt.

Zu guter Letzt kann die Dichte für jedes Zeichenwerkzeug eingestellt werden. Die Angaben werden in Prozent gemacht. '100' bedeutet undurchsichtig und '1' bedeutet fast vollkommen durchsichtig.

Die Undo-Felder

Wenn Sie die Taste 'Space' drücken, werden vier Undo-Felder eingeblendet. Diese Undo-Felder dienen dazu, die letzten vier Änderungen rückgängig zu machen. Ein Mausklick auf eines der Felder genügt um das aktuelle Icon durch die vorhergehende Version zu ersetzen.

Datei:



Neu: Erstellt ein neues Icon. Das aktuelle Icon wird gelöscht. Sie können wählen, ob Sie ein 16- oder 256-Farben-Icon erstellen wollen. Ein 256-Farben-Icon kann nur erstellt werden, wenn Sie Windows im High- oder Truecolor Modus betreiben.



Öffnen: Dient dazu um gespeicherte Icons zu laden, aus einer EXE-, DLL- oder Iconressource zu extrahieren oder aus einem Bild auszuschneiden.



Speichern: Speichert das aktuelle Icon. Es erscheint ein Dialogfeld, in dem Sie den Namen und das Verzeichnis des Icons angeben können.

Weiters können Sie wählen ob Sie das Icon als Icon, Cursor oder Bitmap speichern wollen. Wenn Sie das Icon schon einmal gespeichert haben, erscheint dieses Dialogfeld nicht und das Icon wird mit dem bereits angegebenen Namen gespeichert. Falls Sie einen anderen Namen angeben wollen, verwenden Sie den Menüeintrag 'Speichern unter'.

Falls Sie ein 256-Farben-Icon speichern das mehr als 256 Farben hat, erscheint ein Dialogfeld zur Farbreduzierung. Links oben sehen Sie das original Icon und rechts sechs Icons deren Farben alle mit einer anderen Methode reduziert wurden. Links unten sehen Sie das original Icon vergrößert und daneben das derzeit ausgewählte Farbreduzierte. Wählen Sie einfach das Beste der sechs Icons aus und klicken Sie 'Ok'.

Speichern unter: Gleich wie 'Speichern', nur erscheint das Dialogfeld zur Namensgebung immer.

Alles speichern: Gleich wie 'Speichern', nur werden alle vier Icons gespeichert.

Drucken: Dient zum Drucken der vier Icons. Es erscheint ein Dialogfeld, in dem Sie festlegen können, welche Icons gedruckt werden sollen. Standardmäßig ist nur das aktuelle Icon ausgewählt. Um ein Icon zum Drucken auszuwählen, klicken Sie einfach auf das Icon, so daß es hervorgehoben erscheint. Ein weiterer Klick auf das Icon deaktiviert es wieder.

Weiters können Sie auch festlegen, wie groß die Icons gedruckt werden sollen. Dabei bedeutet '1' normale Größe, '2' doppelte Größe, usw... Die maximal einstellbare Größe richtet sich nach der Druckereinstellung. Ab der Größe '5' können die Icons auch mit einem Gitter gedruckt werden.

Drucker einrichten: Hier können Sie die Einstellung des Druckers wie Papiergröße, -ausrichtung, usw. ändern.

Beenden: Beendet IconEdit Pro.

Bearbeiten:



Rückgängig: Macht die letzte Änderung rückgängig.

Kopieren: Kopiert den markierten Ausschnitt in einen Speicher (nicht die Zwischenablage). Falls kein Ausschnitt markiert wurde, dann wird das ganze Icon kopiert.

Einfügen: Fügt den zuvor gespeicherten Ausschnitt in das aktuelle Icon ein. Falls Sie einen Ausschnitt in ein 16-Farben-Icon einfügen der andere als die Standardfarben (schwarz, blau, grün, zyan, rot, violett, gelb, weiß, grau, hellblau, hellgrün, hellzyan, hellrot, hellviolett, hellgelb und hellweiß) enthält, wird dieser Ausschnitt so gut wie möglich in Standardfarben umgewandelt.

In Zwischenablagen kopieren: Kopiert den markierten Ausschnitt in die Zwischenablage). Falls kein Ausschnitt markiert wurde, dann wird das ganze Icon kopiert

Markierten Bereich löschen: Löscht den markierten Ausschnitt.

Spezial:



IconWizard starten: Startet das Programm 'IconWizard' zum verändern aller Icons in Windows95.

Farben zählen: Legt fest, ob die Anzahl der Farben im aktuellen Icon, während der Bearbeitung, in der Statusleiste angezeigt werden soll. Falls IconEdit Pro langsam auf Ihre Eingaben reagiert, sollten Sie diese Funktion ausschalten!

Gitter anzeigen: Schaltet das Gitter auf der Zeichenfläche ein oder aus.

Transparent kopieren: Wenn diese Option angewählt ist, scheinen beim Kopieren, Verschieben oder Einfügen von Ausschnitten die darunterliegenden Punkte durch (falls der Ausschnitt transparente Punkte hat).

In Graustufen umwandeln: Wandelt die Farben des aktuellen Icons in Graustufen um.

Farben extrahieren: Überträgt alle Farben des aktuellen Icons in die Farbpalette.



Animierten Cursor erstellen: Die Oberfläche des Editors erweitert sich um einen Teil, der der Erstellung von animierten Cursors dient. Ganz rechts werden die einzelnen Bilder (frames) der Animation angezeigt. Ein Klick auf eines dieser Bilder hinterlegt es blau und definiert es als aktuelles Bild. Ein Doppelklick überträgt das Bild in den Editor.

Links daneben befindet sich eine Leiste mit folgenden Befehlen:

Neue Animation:	Löscht alle einzelnen Bilder und setzt alle Werte auf Standardwerte zurück.
Animation Öffnen:	Öffnet eine bestehende Animation.
Animation Speichern:	Speichert die aktuelle Animation.
Icon vom Editor:	Überschreibt das aktuelle Bild der Animation mit dem aktuellen Icon des Editors.
Icon zum Editor:	Überschreibt das aktuelle Icon des Editor mit dem aktuellen Bild der Animation.
Neues Bild:	Fügt der Animation ein weiteres Bild hinzu. Es kann ausgewählt werden, ob das neue Bild vor oder hinter dem aktuellen Bild oder am Anfang oder Ende der Animation eingefügt werden soll.
Bild löschen:	Löscht das aktuelle Bild.
Hotspot anpassen:	Paßt den Hotspot aller Bilder der Animation dem des aktuellen Bildes an.
Bild nach oben:	Verschiebt das aktuelle Bild nach oben.
Bild nach unten:	Verschiebt das aktuelle Bild nach unten.

Am unteren Rand kann die Animation mittels 'Play-Button' abgespielt und mittels 'Stop-Button' gestoppt werden.

Weiters kann hier die Anzeigedauer der einzelnen Bilder festgelegt werden wobei ein 'Jiffy' ungefähr 1/60 Sekunde entspricht (60 Jiffies entsprechen also einer Sekunde). Die Anzeigedauer kann für jedes Bild separat eingestellt werden. Klicken Sie dazu auf das Bild in der Animation, dessen Anzeigedauer Sie ändern wollen, und geben Sie in dem Textfeld unterhalb von 'Jiffies' den gewünschten Wert ein. Mit dem Schieberegler kann die Anzeigedauer aller Bilder der Animation gleichzeitig geändert werden. Achtung: Dabei werden alle Werte gleich gesetzt! Das heißt, individuelle Einstellungen der einzelnen Bilder gehen dabei verloren!

Die Cursorstasten sind bei der Erstellung einer Animation eine große Hilfe:

Halten Sie nämlich den 'Linkspfeil' gedrückt, wird das Bild vor dem aktuellen Bild der Animation im Editor eingblendet bis Sie die Taste wieder loslassen. Halten Sie den 'Abpfeil' gedrückt, wird das aktuelle und halten Sie den 'Rechtspfeil' gedrückt, wird das Bild nach dem aktuellen Bild der Animation eingblendet. z.B.: Sie zeichnen gerade ein Bild für eine Animation. Durch gedrücktthalten des 'Linkspfeils' können Sie schnell das vorhergehende Bild einblenden und so leicht die Unterschiede feststellen.

Weitere Möglichkeit: Klicken Sie in einer fertigen Animation auf das zweite Bild, um es als aktuelles Bild zu definieren. Klicken Sie anschließend auf das Symbol 'Zum Editor' um das aktuelle Bild in den Editor zu übertragen. Wenn Sie jetzt den 'Linkspfeil' und anschließend den 'Rechtspfeil' gedrückt halten (und dann wieder umgekehrt), können Sie die ersten drei Bilder der Animation vor und zurückspielen und so leicht die Flüssigkeit der Bewegung überprüfen



Zeige/Setze Hotspot: Der Hotspot blinkt kurz auf und der Mauszeiger wandelt sich in ein Kreuz. Wenn Sie jetzt auf die Zeichenfläche klicken, wird der Hotspot auf die neue Position gesetzt und blinkt dort kurz. Der Hotspot wirkt sich nur aus wenn das Icon als Cursor gespeichert wird.

Optionen: Es erscheint ein Dialogfeld in dem die Animationen der Buttons und die Tool-Tips ein-/ausgeschaltet und die Farbpalette, die beim Start von 'IconEdit Pro' geladen werden soll, eingestellt werden kann. Hier kann auch festgelegt werden, ob das Animations-Panel beim Start geöffnet sein soll oder nicht. [Weiters kann festgelegt werden, ob die Funktion 'Farben zählen' standardmäßig ein- oder ausgeschaltet sein soll.](#)

Language/Sprache: Es erscheint ein Dialogfeld in dem Sie die Sprache festlegen können, mit der Sie IconEdit Pro bedienen. Es stehen Englisch und Deutsch zur Verfügung.

Effekte:



Horizontal spiegeln: Spiegelt den markierten Ausschnitt horizontal (um eine vertikale Achse). Falls kein Ausschnitt markiert wurde, dann wird das ganze Icon gespiegelt.



Vertikal spiegeln: Spiegelt den markierten Ausschnitt vertikal (um eine horizontale Achse). Falls kein Ausschnitt markiert wurde, dann wird das ganze Icon gespiegelt.



Links drehen: Dreht den markierten Ausschnitt gegen den Uhrzeigersinn. Der gedrehte Ausschnitt wird links oben plaziert. Falls kein Ausschnitt markiert wurde, dann wird das ganze Icon gedreht.



Rechts drehen: Dreht den markierten Ausschnitt im Uhrzeigersinn. Der gedrehte Ausschnitt wird links oben plaziert. Falls kein Ausschnitt markiert wurde, dann wird das ganze Icon gedreht.



Antialiasing: Antialiasing nähert die Farbwerte benachbarter Farben in einem Icon oder einem Ausschnitt an. Dadurch können Treppeneffekte vermieden werden. Es erscheint ein Dialogfeld in dem Sie mit einem Schieberegler die Stärke der Annäherung festlegen können (0 = keine Annäherung, 10 = starke Annäherung).



Helligkeit/Sättigung: In dem erscheinenden Dialogfeld kann ausgewählt werden, ob die Helligkeit oder die Sättigung des Icons oder des markierten Ausschnittes eingestellt werden soll. Durch die 3 Schieberegler wird die Stärke der Aufhellung/Abdunkelung bzw. der Sättigung für jeden Farbanteil (rot, grün, blau) einer Farbe festgelegt. Werte unter 0 Prozent dunkeln das Icon ab (verringern die Sättigung), Werte über 0 Prozent hellen es auf (erhöhen die Sättigung). Um einen Farbteil getrennt einzustellen, müssen Sie nur die Auswahlkästchen der anderen Farbteile deaktivieren.



Kontrast: Erhöht oder verringert den Kontrast des Icons oder des markierten Ausschnittes. Das erscheinende Dialogfeld enthält zwei Gruppen von Schiebereglern. Mit den 'Stärke-Schieberegler' wird der Prozentsatz der Kontrasterhöhung/-veringerung für jeden Farbanteil (rot, grün, blau) einer Farbe festgelegt werden. Werte unter 0 Prozent verringern und Werte über 0 Prozent erhöhen den Kontrast.

Mit den 'Grenzwert-Schieberegler' wird ein Grenzwert für jeden Farbteil festgelegt. Wenn ein Farbwert unter diesem Grenzwert liegt, wird er bei einer Kontrasterhöhung verringert und liegt er darüber, wird er erhöht. Die Farbwerte werden also gespreizt und dadurch der Kontrast erhöht. Um einen Farbteil getrennt einzustellen, müssen Sie nur die Auswahlkästchen der anderen Farbteile deaktivieren.



Schatten: Mit Schatten können ganz einfach 3D-Effekte erzielt werden. Um einen Schatten zu erstellen, wählen Sie als aktuelle Zeichenfarbe die Farbe, die der Schatten haben soll. Danach wählen Sie den Menüeintrag 'Schatten'. Darauf erscheint ein Dialogfeld, in dem Sie die X- und Y-Position (Tiefe) des Schattens festlegen können.

Eine spezielle Bedeutung hat dabei die Hintergrundfarbe:

Normalerweise wird von jedem mit 'normaler Farbe' gezeichneten Punkt ein Schatten erstellt. Wenn Sie nun z.B. ein Rechteck und in diesem Rechteck eine Linie zeichnen, der Sie einen Schatten zuweisen möchten, wird normalerweise nur ein Schatten des ganzen Rechteckes erstellt, da ja alle Punkte mit normaler Farbe gezeichnet wurden. Um dieses zu umgehen, wählen Sie einfach als Hintergrundfarbe die Farbe des Rechteckes (wählen Sie dazu 'Trpt' aus und klicken Sie mit der rechten Maustaste bei gedrückter 'Shift-Taste' auf das Rechteck). Wenn Sie nun einen Schatten erstellen, wird er nur von der Linie erstellt. Die Hintergrundfarbe können Sie anschließend wieder wechseln.



Farbe tauschen: Ersetzt eine Farbe durch eine andere.

Vorgehensweise: Suchen Sie sich eine Farbe aus der Farbpalette aus, und wählen Sie den Menüeintrag 'Farbe tauschen'. Der Mauszeiger verwandelt sich in einen nach oben gerichteten Pfeil. Klicken Sie anschließend mit der linken Maustaste auf die Farbe im Icon die Sie durch die zuvor ausgewählte Farbe ersetzen wollen. Dadurch wird die Farbe im ganzen Icon getauscht. Wenn Sie zuvor einen Ausschnitt markiert hatten, dann wird die Farbe nur in diesem Ausschnitt gewechselt.



Erheben/Vertiefen: Erweckt den Eindruck einer Hervorhebung oder einer Vertiefung. In dem erscheinenden Dialogfeld können Sie festlegen ob die Grafik hervorgehoben oder vertieft erscheinen soll. Weiters können sie die Farbe des Lichtes und des Schattens bestimmen (klicken sie dazu einfach auf die farbigen Knöpfe).

Die Hintergrundfarbe spielt die gleiche wichtige Rolle wie bei der Schattenfunktion:

Wenn Sie ein hellgraues Rechteck zeichnen und in dieses Rechteck eine Linie die Sie anschließend vertiefen wollen, müssen Sie zuerst die Hintergrundfarbe auf das hellgrau ändern. Klicken Sie dazu bei der Zeichenartauswahl auf 'Trpt' und danach mit der rechten Maustaste bei gedrückter 'Shift-Taste' auf das Rechteck. Wenn Sie nun die Funktion 'Erheben/Vertiefen' verwenden, wird nur die Linie vertieft. Das Beste Ergebnis erzielen Sie mit einem hellgrauen Hintergrund, einer weißen Lichtfarbe und einer dunkelgrauen Schattenfarbe (= Voreinstellung).



Invertieren: Invertiert das ganze Icon oder auch nur einen Ausschnitt. Invertiert werden nur Punkte die nicht mit der Hintergrundfarbe gezeichnet wurden.



Text: Fügt Text in das Icon ein. Schreiben Sie in dem erscheinenden Dialogfeld den Text in das Textfeld rechts oben und der Text wird unter Berücksichtigung der Schriftart und -größe in das Icon eingefügt. Der Text wird automatisch am Rand des Icons umgebrochen. Text, der über den unteren Rand des Icons reicht, wird abgeschnitten.



Verschieben: Mit dieser Funktion kann ein Ausschnitt oder das ganze Icon in jede beliebige Richtung verschoben werden. Der Vorteil zum normalen Markieren und anschließenden Verschieben liegt darin, daß man die 'Loop' Funktion einschalten kann. Diese Funktion bewirkt, daß wenn ein Teil eines Icons z.B. rechts hinausgeschoben wird, dieser Teil wieder auf der linken Seite erscheint. Diese Funktion kann sehr praktisch für Animationen sein.

Um schneller verschieben zu können, können Sie auch die Tasten am Nummernblock der Tastatur verwenden.



Farbverlauf-Optionen: Legt die Füllart des Füllwerkzeuges fest. Zur Verfügung stehen: normale, lineare, radiale und **konische Füllung**. Bei linearer und konischer Füllung kann der Winkel festgelegt werden. Verwenden Sie dazu den Schieberegler oder klicken Sie direkt in das Vorschaufeld und bewegen Sie anschließend die Maus bei gedrückter Taste.

Damit diese Funktion aktiviert wird, müssen Sie zuerst einen Farbbereich markieren.



Sprüh-Optionen: Stell die Art, wie gesprüht wird, ein. Eingestellt werden kann die Form, die Größe und die Dichte.

Tip: Wenn Sie die Größe auf '1' und die Dichte auf '100%' einstellen und einen Farbbereich festlegen, können Sie wie im Freihand-Modus zeichnen, jedoch werden die Farben dem Farbbereich entsprechend gewechselt.

Größe:

Ändert die Größe des aktuellen Icons. Gewählt werden können die Standardgrößen 16x16, [24x24](#), 32x32, 48x48 und 64x64. Die Größe kann aber auch frei eingestellt werden. In dem Dialogfeld können Sie mit dem Schieberegler die Größe bestimmen. Die Werte reichen von 8x8 bis 64x64.

Wenn Sie die aktuelle Größe ändern, erscheint ein Dialogfeld, in dem Sie angeben können, ob das Icon auf die neue Größe verkleinert/vergrößert werden soll, oder nicht

Farben:

Ändert die Farbanzahl des aktuellen Icons. Wenn von 256 Farben auf 16 Farben umgeschaltet wird, werden all Farben die nicht den Standardfarben (schwarz, blau, grün, zyan, rot, violett, gelb, weiß, grau, hellblau, hellgrün, hellzyan, hellrot, hellviolett, hellgelb und hellweiß) entsprechen, so gut wie möglich in solche umgewandelt.

Hilfe:

IconEdit Pro Hilfe: Zeigt diese Hilfe an.

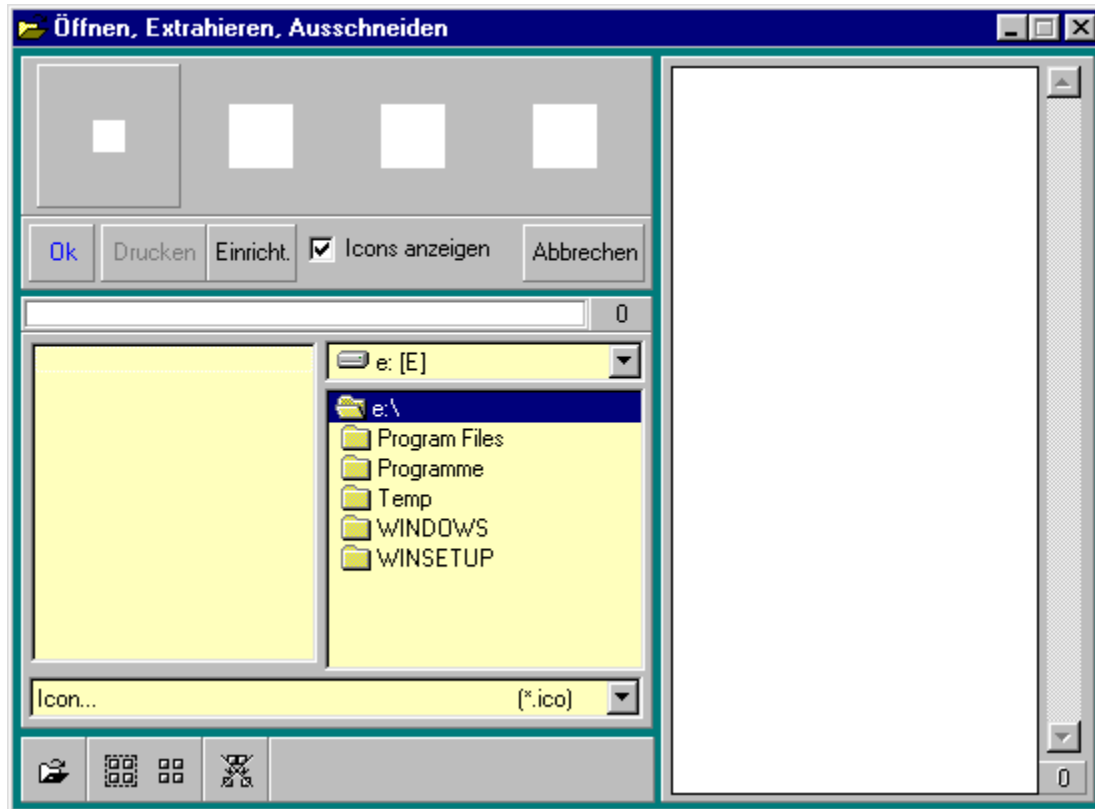
Registrierungsformular drucken: [Öffnet ein kleines Programm um das Registrierungsformular auszufüllen und auszudrucken.](#) Sie können das Formular aber auch händisch ausfüllen. Die Datei heißt 'REGIST-D.TXT' und befindet sich im gleichen Verzeichnis wie 'ICONEDIT.EXE'.

Registrierungscode eingeben: Wenn Sie das Programm registriert haben, bekommen Sie einen Registrierungscode zugeschickt. In dem erscheinenden Dialogfeld geben Sie einfach Ihren Namen und den Code ein, und schon sind Sie die lästige Warteschleife zu Beginn und am Ende des Programmes los.

World Wide Web: Startet Ihren Web Browser (falls installiert) mit der ausgewählten Internet Seite.

Hagen's Homepage:	Bringt Sie auf meine Homepage von der Sie neueste Informationen über IconEdit Pro erfahren können.
Was ist die neueste Version:	Zeigt Ihnen die Versionsnummer der neuesten Version
Neueste Version herunterladen:	Bringt Sie zu der Download Seite von IconEdit Pro.
Bekannte Fehler und Probleme:	Zeigt Ihnen Bekannte Fehler und Probleme, und was Sie dagegen machen können, an.
Was Andere über IconEdit Pro sagen:	Eine Statements und Bewertungen von IconEdit Pro.
E-Mail an Hagen Wieshofer schicken:	Startet Ihr E-Mail Programm (falls installiert) mit meiner Adresse.
Online Registrierung über Albert's Ambry:	Sie können die registrierte Version von IconEdit Pro im Internet über Albert's Ambry kaufen und sofort erhalten. Bezahlen können Sie mit Kreditkarte, mit der Möglichkeit einen sicheren Server zu benutzen.

Info: Zeigt Informationen über die Systemauslastung und 'IconEdit Pro' an.



Links oben befindet sich ein Icon-Auswahlfeld, welches dem Auswahlfeld im Editor entspricht. Darunter befindet sich ein Knopf zum Drucken aller Icons im aktuellen Verzeichnis. Wenn Sie auf diesen Knopf klicken, erscheint ein Dialogfeld, indem Sie festlegen können, ob die Icons mit oder ohne Dateinamen gedruckt werden sollen. Der Setup-Knopf dient zur Druckereinstellung.

Links unten sind Verzeichnis-, Datei- und Dateart-Auswahlfelder. Darunter ist eine kleine Leiste mit vier Icons. Das Erste öffnet den [Ressourcen Editor](#), das Zweite markiert alle rechts angezeigten Icons (Sie können dafür auch die Tastenkombination 'Strg + A' verwenden), das Dritte demarkiert sie wieder und mit dem vierten können Sie die [Icons aus einer EXE- oder DLL-Datei extrahieren](#) und in einzelnen Icons speichern.

In der rechten Hälfte werden alle Icons im aktuellen Verzeichnis angezeigt. Ein Klick mit der rechten Maustaste markiert ein Icon um es später in eine Iconressource aufzunehmen. Um mehrere Icons zu markieren verwenden sie die 'Shift-Taste'.

Im Öffnen Dialogfeld haben Sie folgende Möglichkeiten:

Icon laden

Wählen Sie im Icon-Auswahlfeld die Position, in die Sie das Icon laden möchten. Anschließend klicken Sie rechts auf das gewünschte Icon, oder auf den Icon-Namen in der Dateiliste. Wenn Sie auf der rechten Seite auf ein Icon Doppelklicken, wird der Öffnen Dialog sofort geschlossen und das Icon in den Editor übertragen.

Icon aus EXE- oder DLL-Datei extrahieren

Wählen Sie im Dateart-Auswahlfeld (unter der Dateiliste) den Eintrag '*.EXE; *.DLL; *.ICL'. Anschließend klicken Sie auf die gewünschte Datei. Daraufhin werden auf der rechten Seite alle in dieser Datei enthaltenen Icons angezeigt (Auswahl siehe oben). Wenn Sie nun einige oder alle Icons markieren (mit der rechten Maustaste), können Sie diese mit dem vierten Knopf links unten extrahieren und in einzelnen Icon Dateien speichern. Das erscheinende Dialogfeld entspricht dem Dialogfeld aus dem Ressourcen Editor (siehe ['Icons aus einer Iconressource extrahieren'](#) im Abschnitt ['Der Ressourcen Editor'](#))

Icon aus einem Bild ausschneiden

Wählen Sie im Dateiert-Auswahlfeld den Eintrag '*.BMP; *.JPG; *.GIF'. Klicken Sie anschließend auf die gewünschte Bild-Datei. Sie wird auf der rechten Seite angezeigt.

Rechts oben können Sie wählen zwischen:

Fixe Größe: Ein Ausschnitt in der angegebenen Größe (8 bis 64 Punkte) wird übernommen. Klicken Sie auf den gewünschten Teil im Bild und warten Sie bis ein Quadrat erscheint (kann bei großen Bildern einige Sekunden dauern). Sie können das Quadrat bei gedrückter Maustaste frei bewegen. Wenn Sie die Maustaste loslassen wird der Ausschnitt übernommen.

Variable Größe: Sie können die Größe des Ausschnittes selber wählen, indem Sie auf das Bild klicken und ein Rechteck, bzw. mit gedrückter 'Shift-Taste' ein Quadrat aufziehen. Sie können dabei auch über den sichtbaren Bereich scrollen. Je weiter, umso schneller. Der so gewählte Ausschnitt wird auf die angegebene Größe verkleinert/vergrößert (8 bis 64 Punkte).

Ganzes Bild: Das ganze Bild wird auf die angegebene Größe verkleinert (8 bis 64 Punkte).

Beachten Sie: Der Knopf 'Drucken' wandelt sich in 'Bildschirm einfangen'. Mit diesem Knopf wird der ganze Bildschirm eingefangen und rechts wie ein Bild angezeigt. Jetzt können Sie Icons wie oben beschrieben ausschneiden.

Weiters erscheint ein Knopf mit der Beschriftung 'Zwischenablage importieren' mit dem der Inhalt der Windows Zwischenablage im rechten Anzeigefeld sichtbar gemacht werden kann. Danach können daraus Icons wie aus einem Bild ausgeschnitten werden.

Icon aus Ressource extrahieren

Wählen Sie im Dateiert-Auswahlfeld den Eintrag '*.icr'. Anschließend klicken Sie auf die gewünschte Iconressource. Daraufhin werden auf der rechten Seite alle in dieser Ressource befindlichen Icons angezeigt (Auswahl siehe oben).

Tips und Tricks

1. Verwenden Sie die Cursortasten bei einer Animation:

Die Cursortasten sind bei der Erstellung einer Animation eine große Hilfe. Halten Sie nämlich den 'Linkspfeil' gedrückt, wird das Bild vor dem aktuellen Bild der Animation im Editor eingeblendet bis Sie die Taste wieder loslassen. Halten Sie den 'Abpfeil' gedrückt, wird das aktuelle und halten Sie den 'Rechtspfeil' gedrückt, wird das Bild nach dem aktuellen Bild der Animation eingeblendet.

Beispiel: Sie zeichnen gerade ein Bild für eine Animation. Durch gedrückthalten des 'Linkspfeils' können Sie schnell das vorhergehende Bild einblenden und so leicht die Unterschiede feststellen.

Weitere Möglichkeit: Klicken Sie in einer fertigen Animation auf das zweite Bild, um es als aktuelles Bild zu definieren. Klicken Sie anschließend auf das Symbol 'Zum Editor' um das aktuelle Bild in den Editor zu übertragen. Wenn Sie jetzt den 'Linkspfeil' und anschließend den 'Rechtspfeil' gedrückt halten (und dann wieder umgekehrt), können Sie die ersten drei Bilder der Animation vor und zurückspielen und so leicht die Flüssigkeit der Bewegung überprüfen.

2. Doppelklick auf ein Iconfeld:

Ein Doppelklick auf eines der vier Iconfelder überträgt das Icon in das aktuelle Bild einer Animation (entspricht der Funktion 'Icon vom Editor' im Animationspanel).

3. Doppelklick auf ein Bild in einer Animation:

Ein Doppelklick auf eines der Bilder in einer Animation überträgt es in den Editor (entspricht der Funktion 'Icon zum Editor' im Animationspanel).

4. Doppelklick auf ein Icon in der Übersicht des Öffnen Dialoges:

Ein Doppelklick auf eines der Icons in der Übersicht im Öffnen Dialog schließt den Öffnen Dialog und überträgt das Icon in den Editor.

5. Zeichnen einer realistischen Kugel:

1. Zeichnen Sie in ein 64x64 Punkte großes Icon einen gefüllten Kreis mit Mittelpunkt 32,32 und Durchmesser 55. (Abb. 1)

2. Markieren Sie einen Farbbereich von Schwarz nach Rot und stellen Sie unter den Farbverlauf-Optionen die Füllart 'Radial' ein. Wählen Sie anschließend das Füllwerkzeug aus und klicken Sie ungefähr bei 45,45 in den Kreis. (Abb. 2)

3. Um die Kugel realistischer aussehen zu lassen, zeichnen Sie noch mit weißer Farbe im linken oberen Bereich des Kreises einen Glanzpunkt. (Abb. 3)

4. Nun sollten Sie noch die Kanten des Kreises glätten. Wählen Sie dazu die Funktion 'Antialiasing' und stellen Sie mit dem Schieberegler den Wert '10' ein. (Abb. 4)

5. Zu guter Letzt verkleinern Sie im Menü 'Größe' das Icon auf 32x32. Beantworten Sie die Frage 'Wollen Sie das aktuelle Icon an die neue Größe anpassen?' mit 'Ja'.

Ihre Kugel sollte nun wie die in Abbildung 5 aussehen.

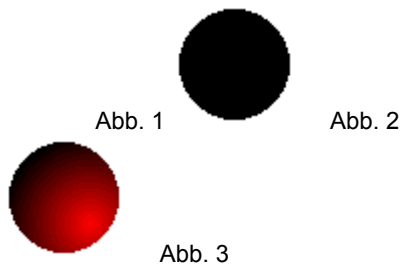




Abb. 4



Abb. 5



6. Farbverlauf beim Sprühen:

Wenn ein Farbbereich festgelegt ist, werden die Farben beim Sprühen durchgewechselt.

7. Standard Dialog zur Farbauswahl:

Wenn Sie nicht die Schieberegler neben der Palette zur Farbeinstellung verwenden wollen, können Sie den standard Dialog von Windows zur Farbauswahl benutzen. Klicken Sie dazu einfach auf eine der Bezeichnungen 'Rot', 'Grün' oder 'Blau' über den Schieberegler.

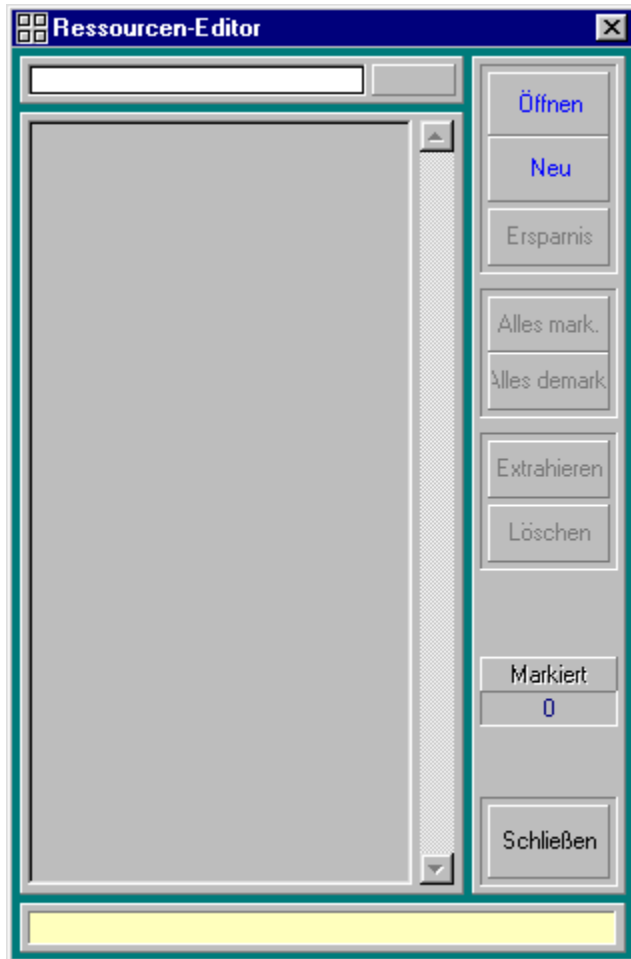
8. Rechtsklick auf Undo-Button:

Wenn Sie mit der rechten Maustaste auf den Undo-Knopf (vierter von links in der horizontalen Werkzeugleiste) klicken, werden die Undo-Felder eingeblendet (gleiche Funktion wie die Taste 'Space')

9. Rechtsklick auf Verschieben-Symbol:

Wenn Sie mit der rechten Maustaste auf das Verschieben-Symbol in der Horizontalen Werkzeugleiste klicken, können Sie den derzeit markierten Ausschnitt oder das ganze Icon verschieben, ohne das Verschieben Dialogfeld aufzurufen. In welche Richtung verschoben wird, hängt von der Stelle ab auf die Sie im Verschieben-Symbol klicken. Die folgende (vergrößerte) Abbildung zeigt die Bereiche des Symbols an (rot = nach rechts, gelb = nach unten, grün = nach links, blau = nach oben, türkis = zentrieren)





Der Ressourcen Editor dient der Erstellung und Verwaltung von Iconressourcen. Eine Iconressource ist eine einzelne Datei, die mehrere Icons in verschiedener Größe und Farbanzahl enthalten kann. Anstatt also eine Vielzahl von Icon Dateien auf der Festplatte zu haben, können Sie alle Dateien in einer einzigen speichern. Dadurch läßt sich sehr viel Platz auf der Festplatte sparen.

Jede Festplatte ist in Sektoren unterteilt welche je nach Festplattengröße verschieden groß sind. Jede Datei, auch wenn sie noch so klein ist, benötigt mindestens einen solchen Sektor. D.h., eine Datei die normalerweise nur 100 Bytes groß wäre, benötigt in Wirklichkeit z.B. 32.768 Bytes auf einer Gigabyte-Festplatte. 100 Icons nehmen also volle 3,3 Megabyte Platz in Anspruch. Eine Iconressource mit 100 Icons hingegen nur 100 Kilobyte. Sie ersparen sich also, oder besser gesagt Ihrer Festplatte, ganze 3,2 Megabyte!

Windows verwendet in den verschiedenen Ansichten (z.B. 'Große Icons' und 'Kleine Icons' im Explorer) das bestmögliche Icon. Wenn Nun ein Programm nur ein 32x32 Pixel großes Icon hat, wird es in der Ansicht 'Kleine Symbole' (oder auch in der linken oberen Ecke des Programmes) auf 16x16 Pixel verkleinert. Meistens wird dabei natürlich die Qualität des Icons schlechter. Um dies zu vermeiden, können Sie dem Programm eine Iconressource zuweisen, die sowohl ein 32x32 **und** ein 16x16 Pixel großes Icon besitzt. Sie können dadurch einem Programm auch zwei völlig verschiedene Icons zuweisen, d.h. in der Ansicht 'Kleine Symbole' kann ein anderes Icon erscheinen als in der Ansicht 'Große Symbole'.

Die Oberfläche des Ressourcen-Editors

Links oben befindet sich eine Fortschrittsanzeige und darunter ein großes Anzeigefeld für eine Iconressource. Nochmals darunter ist ein Feld in dem der Name der aktuellen Iconressource angezeigt wird. Sie können ein Icon in einer Iconressource markieren indem Sie es mit der rechten Maustaste anklicken. Um mehrere Icons zu markieren, verwenden Sie zusätzlich die 'Shift-Taste'.

Auf der rechten Seite des Ressourcen-Editors befindet sich eine Reihe von Knöpfen:

Öffnen:	Öffnet eine Vorhandene Iconressource
Neu:	Erstellt eine neue Iconressource
Ersparnis:	Zeigt an, wieviel Platz Sie sich durch die Iconressource auf Ihrer Festplatte sparen (wenn Sie die einzelnen Icons löschen).
Markieren:	Markiert alle Icons in der Iconressource
Demarkieren:	Demarkiert alle Icons in der Iconressource
Extrahieren:	Extrahiert die markierten Icons aus der Iconressource (siehe weiter unten)
Löschen:	Löscht die markierten Icons aus einer Iconressource
Beenden:	Schließt den Ressourcen-Editor

Neue Iconressource erstellen

Klicken Sie auf den Knopf 'Neu' und geben Sie in dem erscheinenden Dialogfeld einen Namen für die Iconressource ein. Der Name und der Pfad der Datei erscheint am unteren Rand des Ressourcen Editors und Sie können ihr nun Icons hinzufügen. Wenn Sie die Iconressource einem Programm zuweisen wollen, wählen Sie in der Dateiauswahl die Endung '*.ico' anstatt '*.icr' (Sie können eine '.icr' Datei aber auch später einfach in '.ico' umbenennen).

Ziehen Sie nun die einzelnen Icons aus dem '[Öffnen Dialogfeld](#)' auf die große Anzeige im Ressourcen Editor. Um mehrere Icons gleichzeitig in die Iconressource zu kopieren, markieren Sie die gewünschten Icons im 'Öffnen Dialogfeld' und ziehen Sie sie anschließend auf das Anzeigefeld im Ressourcen Editor. Statt auf den Knopf 'Neu' zu klicken, können Sie auch ein oder mehrere Icons auf den Knopf 'Neu' ziehen.

Icons zu einer vorhandenen Iconressource hinzufügen

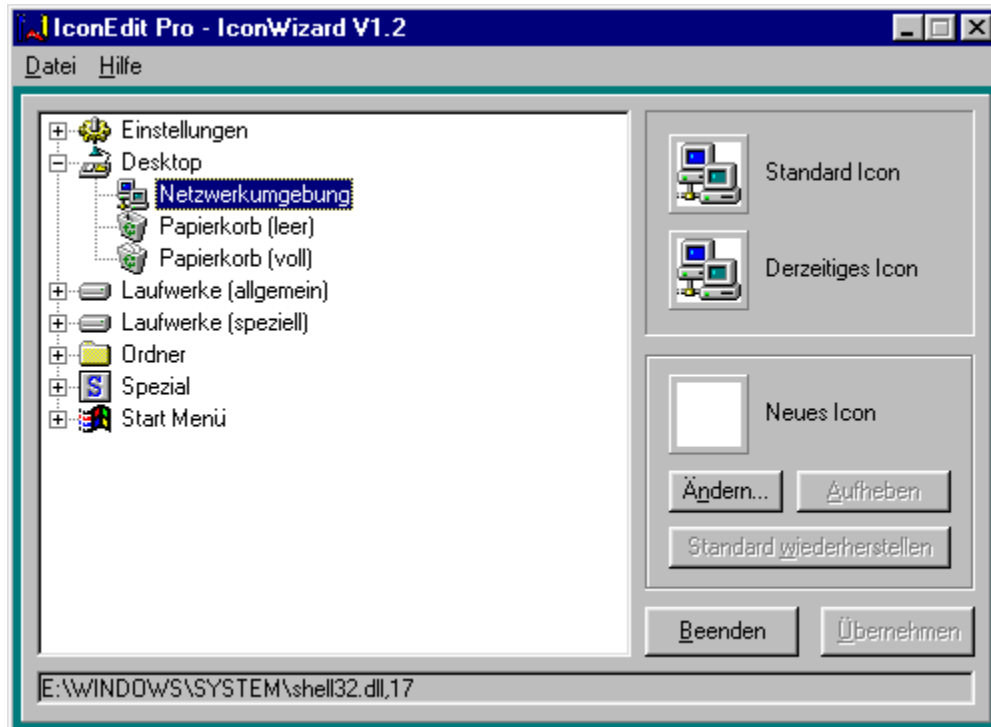
Klicken Sie auf den Knopf 'Öffnen' und geben Sie in dem erscheinenden Dialogfeld den Namen der zu öffnenden Iconressource an. Nun können Sie die Icons auf das Anzeigefeld ziehen (siehe oben). Statt auf den Knopf 'Öffnen' zu klicken, können Sie auch ein oder mehrere Icons auf den Knopf 'Öffnen' ziehen.

Icons aus einer Iconressource extrahieren

Wenn Sie auf den Knopf 'Extrahieren' im Ressourcen Editor klicken, erscheint ein Dialogfeld in dem Sie angeben können, ob Sie jedem zu extrahierenden Icon einen eigenen Namen geben wollen (Dieses Icon in diese Datei extrahieren), oder ob Sie die Namensgebung 'IconEdit Pro' überlassen wollen (Alle Icons in nummerierte Dateien extrahieren).

In dem Bildfeld links oben wird das aktuelle Icon angezeigt. Mit den Pfeiltasten rechts daneben können Sie ein Icon vor oder zurück schalten.

Beispiel: Sie haben 10 Icons markiert und wollen diese nun extrahieren. Sie wollen den ersten zwei Icons einen bestimmten Namen geben und die letzten acht durchnummerieren. Klicken Sie dazu auf den Knopf 'Extrahieren'. Das 'Extrahieren Dialogfeld' erscheint und links oben wird das erste markierte Icon angezeigt. Geben Sie in dem Textfeld rechts daneben einen Pfad und Dateinamen für dieses Icon an (Sie können dazu auch den kleinen 'Öffnen Knopf' ganz rechts verwenden) und klicken Sie anschließend auf 'Extrahieren'. Das Icon wird extrahiert und links oben wird das nächste markierte Icon angezeigt. Wiederholen Sie nun die obere Prozedur. In dem Anzeigefeld unter den Pfeiltasten wird nun '3/10' angezeigt. Nun wählen Sie 'Alle Icons in fortlaufende Dateien extrahieren' und geben Sie in dem Textfeld einen gemeinsamen Namen und Pfad für die restlichen Icons an (z.B. Icon) und klicken Sie anschließend auf 'Extrahieren'. Die restlichen acht Icons werden nun extrahiert und 'Icon0001 - Icon0008' benannt



Klicken Sie in das Bild um nähere Informationen zu erhalten

Das Auswahlfeld: Hier werden alle Icons und Einstellungen die Sie ändern können aufgelistet. Wenn sie hier auf eine Einstellung klicken, erscheinen auf der rechten Seite die dazugehörigen Optionen.

Standard-Icon: Zeigt das Icon, welches das System anzeigt, wenn noch keine Änderung vorgenommen wurde oder wenn alle Änderungen rückgängig gemacht werden.

Derzeitiges Icon: Zeigt das Icon, welches derzeit vom System verwendet wird. Wurde noch keine Änderung vorgenommen, entspricht dieses dem Standard Icon.

Neues Icon: Zeigt das Icon, welches vom System verwendet wird wenn Sie auf den Knopf 'Übernehmen' klicken.

Ändern: Wenn Sie auf diesen Knopf klicken, erscheint ein Dialogfeld in dem Sie ein Icon auf Ihrer Festplatte dem 'Neuen Icon' zuweisen können. Sie haben die Möglichkeit entweder normale Icons (ICO) zu verwenden oder Icons aus DLL- und EXE-Dateien zu extrahieren.

Aufheben: Mit diesem Knopf heben Sie die Änderung des 'Neuen Icons' auf.

Standard wiederherstellen: Mit diesem Knopf ändern Sie das 'Derzeitige Icon' wieder in das 'Standard Icon'.

Übernehmen: Erst dieser Knopf macht alle Ihre Änderungen im System wirksam.

Datei/Alle Änderungen rückgängig machen: Entspricht dem Knopf 'Aufheben', nur werden alle Ihre derzeitigen Änderungen aufgehoben.

Datei/Alle Standard-Icons wiederherstellen: Entspricht dem Knopf 'Standard wiederherstellen', nur werden allen Icons im System wieder ihre Standardwerte zugewiesen.

Datei/Icons neu einlesen: Falls Windows einige Icons falsch darstellt, sollten Sie diese Option benutzen.

