

Das Dialogfeld mit TIFF-Speicherungsoptionen

- **Format** läßt Sie festlegen, ob die Datei für IBM-kompatible oder Apple Macintosh-Systeme verwandt werden soll.



Komprimierung dient der Wahl eines Komprimierungsverfahrens für die gewählte Datei.



Streifengröße: Bei nicht komprimierten Dateien sollten Sie den Vorgabewert von 8 wählen, bei Komprimierung entscheidet die Größe der Streifen das Komprimierungsverhältnis.

- **Blockgröße:** Einige Programme sind nicht in der Lage, (TIFF- bzw.) TIF-Dateien mit Blöcken zu lesen. Versuchen Sie daher zunächst, die Streifengröße zu ändern. Ändern Sie die Blockgröße nur, wenn es Ihnen auf eine höhere Komprimierung ankommt.

- **Horizontaldifferenzierung:** Wenn Ihr Bild große einfarbige Bereiche (nicht per Rasterung erstellte Farbe) aufweist, kann die Horizontaldifferenzierung die Komprimierung verbessern. Sind die Farben dagegen eher zufällig gesetzt oder weit verstreut, ist eine Wahl dieser Option nur von geringem Vorteil.

- **Mit Vorschau:** Das Speichern eines zusätzlichen Vorschaubildes macht die Datei etwas größer, erlaubt in einigen Programmen die Anzeige des Bildes, ohne daß die eigentliche Datei geöffnet wird.



Das Dialogfeld mit IFF-, PSD- & TGA-Speicherungsoptionen

Hier können Sie zum Komprimieren Lauflängenkodierung (RLE=Run Length Encoding) oder »Keine« Komprimierung wählen.

[~~~~~](#)

Das Dialogfeld mit RAS-Speicherungsoptionen

- **Komprimierung:** Hier können Sie zum Komprimieren Lauflängenkodierung (RLE=Run Length Encoding) oder »Keine« Komprimierung wählen.
- **Bytefolge:** Je nachdem, in welchem Programm Sie das abzuspeichernde Bild verwenden möchten, empfiehlt sich in den meisten Fällen die Option »MSB zuerst« (signifikantestes Byte zuerst) gegenüber der Option »LSB zuerst« (wenigst signifikantes Byte zuerst).
- **Farbfolge:** Je nachdem, in welchem Programm Sie das abzuspeichernde Bild verwenden möchten, empfiehlt sich in den meisten Fällen die Farbfolge **Blau-Grün-Rot** statt der Ausgangsfarbfolge **Rot-Grün-Blau**.

Das Dialogfeld mit JPEG-Speicherungsoptionen

 **Komprimierungsfaktor:** Ein hoher Komprimierungsfaktor resultiert in einer geringeren Dateigröße auf Kosten der Bildqualität. Der Vorgabewert von 70 bietet eine gute Komprimierung, ohne daß die Bilddarstellung wesentlich beeinträchtigt wird.

 **Unterabtastung** (Subsampling) hat bei Bildern mit wenigen oder ähnlichen Farben keine große Auswirkung. YUV 4-1-1 bietet die beste Komprimierung, jedoch werden dabei mehr Daten verworfen. »Keine« Unterabtastung ist zwar speicheraufwendiger, bringt aber das genauere Ergebnis.

• **Mit Vorschau** macht die Datei etwas größer, bietet aber in einigen Programmen die Möglichkeit, sich vor dem eigentlichen Öffnen der Datei diese in Miniatur anzusehen.

[~~~~~](#)

Das Dialogfeld mit EPS-Speicherungsoptionen

- **Format:** Das ASCII-Format ist verbreiteter, hat aber einen größeren Speicherplatzbedarf. Binäre EPS-Dateien können dagegen halb so groß sein wie entsprechende ASCII-Dateien.
 - **Mit Vorschau** macht die Datei etwas größer, bietet aber in einigen Programmen die Möglichkeit, sich vor dem eigentlichen Öffnen der Datei diese in Miniatur anzusehen.
-

Das Dialogfeld mit BMP-Speicherungsoptionen

Wählen Sie zwischen einem MS Windows- oder OS/2-Bitmap-Format.

~~~~~

### **Das Dialogfeld »Durchsuchen«**

- **Dateiname** bestimmt das Suchkriterium zum Auffinden von Dateien. Joker wie \* und ? können bei Dateien mit ähnlichem Namen als Platzhalter eingesetzt werden.
- **Gefundene Dateien** zeigt alle Dateien an, die dem im Dateinamen-Textfeld spezifizierten Suchkriterium entsprechen.
- **Ordner** dient zur Auswahl eines Ordners, wo die Suche beginnen soll.
- **Laufwerk** dient der Auswahl eines anderen Laufwerkes für den zu durchsuchenden Ordner.
- **Sortierfolge** läßt Sie die Sortier- und Suchfolge (beginnend von der ersten Datei=Aufsteigend oder von der letzten Datei=Absteigend) festlegen.
- **Suche starten** veranlaßt die automatische Durchsuchung des ausgewählten Ordners und seiner Unterordner nach allen den Suchkriterien entsprechenden Dateien.
- **Löschen** entfernt alle in der Liste »Gefundene Dateien« ausgewählten Dateien permanent von Ihrer Festplatte bzw. Diskette.
- **Umbenennen** läßt Sie den Namen einer ausgewählten Datei ändern.
- **Netzwerk** bietet Zugang zu freigegebenen Ordnern in anderen angeschlossenen Computern unter Windows.
-

Einige Formate bieten keine Speicherungsoptionen. In einem solchen Fall ist die »Optionen«-Schaltfläche deaktiviert.

Diese Schaltfläche erscheint nur unter Windows für Workgroups (Arbeitsgruppen) oder Windows 95.

Ob diese Option von Vorteil ist, hängt von dem jeweiligen Bild ab.

Bei einer Komprimierungsrate von 0 wird wenig Speicherplatz eingespart. Dafür bietet sie aber eine hohe Genauigkeit beim Abspeichern und Reproduzieren von Bildern. Die kleinstmögliche Rate bei größtmöglicher Komprimierung und entsprechendem Datenverlust ist 100.

**Anmerkung:** Bei anderen JPEG-Bildbearbeitungsprogrammen kann umgekehrt die *Qualität* als Maßstab für den höchsten Wert stehen (z.B. 100 %=beste Qualität bei geringster Komprimierung und größtem Speicherbedarf).

Bei der JPEG-FarbKomprimierung werden jedem Pixel nach einem bestimmten Farbmodell seine Helligkeits- und Farbwerte zugewiesen. Da die Helligkeit für die Anzeige eines Bildes wichtiger ist, kann getrost auf einige Farbinformationen verzichtet werden. Dieses Verfahren wird Unterabtastung (Subsampling) genannt. Bei einer Unterabtastung im Verhältnis 4-1-1 werden 75 %, bei einer im Verhältnis von 4-2-2 hingegen 50 % der Farbinformationen fallengelassen. »Keine« beläßt die Farbinformationen.

Ein höherer Wert für die Streifenlänge verspricht ein besseres Komprimierungsverhältnis. Einige Programme sind jedoch nicht in der Lage, TIF-Dateien mit hoher Streifenlänge zu lesen.



## Leisten- & Paletten-Menü



Arbeitsfläche



Menübefehle



Popup-Menüs per

**rechter Maustaste**



Normale Popup-

Menüs



Dialogfelder



Tips & Tricks

Dieses Popup-Menü erscheint, wenn Sie mit der RECHTEN MAUSTASTE auf die Statusleiste oder die Symbolleisten klicken und es enthält folgende Befehle. Klicken Sie unten auf einen der Befehle, über den Sie Näheres erfahren möchten.

-  Standard
-  Sortieren
-  Suchen
-  Werkzeugpalette
-  Kennzeichenpalette
-  Statusleiste
-  Leisten & Paletten

Für Hilfe zu anderen Popup-Menüs klicken Sie bitte links auf **Popup-Menüs per rechter Maustaste**.



## Werkzeugpalette-Menü

 Arbeitsfläche

 Menübefehle

 Popup-Menüs per

**rechter Maustaste**

 Normale Popup-

Menüs

 Dialogfelder

 Tips & Tricks

Dieses Popup-Menü erscheint, wenn Sie mit der RECHTEN MAUSTASTE auf die Werkzeugpalette klicken. Klicken Sie unten auf einen der Befehle, über den Sie Näheres erfahren möchten.

-  Standard
-  Sortieren
-  Suchen
-  Werkzeugpalette
-  Kennzeichenpalette
-  Statusleiste
-  Links andocken
-  Rechts andocken
-  Schwebend
-  Leisten & Paletten

Für Hilfe zu anderen Popup-Menüs klicken Sie bitte links auf **Popup-Menüs per rechter Maustaste**.



Register-Menü



Kompaktmodus-Menü



Layoutänderung-Menü



Kennzeichenpalette-Menü



Kennzeichensuche-Menü

 Statusleiste- und Symbolleisten-Menü

 Werkzeugpalette-Menü

• Album-Menü

• Arbeitsfläche-Menü

• Miniatur-Menü

• Datenfeld-Menü



## Album-Menü

- [Arbeitsfläche](#)
- [Menübefehle](#)
- [Popup-Menüs per rechter Maustaste](#)
- [Normale Popup-Menüs](#)
- [Dialogfelder](#)
- [Tips & Tricks](#)

Dieses Popup-Menü erscheint, wenn Sie mit der RECHTEN MAUSTASTE auf ein Album klicken und es enthält folgende Befehle. Klicken Sie unten auf einen der Befehle, über den Sie Näheres erfahren möchten.

- [Diaschau](#)
- [Kopieren](#)
- [Drucken](#)
- [Löschen](#)
- [Schließen](#)
- [Umbenennen](#)
- [Ins Regal stellen](#)
- [Überprüfen](#)
- [Verschieben](#)
- [Eigenschaften](#)

Für Hilfe zu anderen Popup-Menüs klicken Sie bitte links auf **Popup-Menüs per rechter Maustaste**.



## Arbeitsfläche-Menü

- [Arbeitsfläche](#)
- [Menübefehle](#)
- [Popup-Menüs per rechter Maustaste](#)
- [Normale Popup-Menüs](#)
- [Dialogfelder](#)
- [Tips & Tricks](#)

Dieses Popup-Menü erscheint, wenn Sie mit der RECHTEN MAUSTASTE auf eine leere Stelle der Arbeitsfläche klicken und es enthält folgende Befehle. Klicken Sie unten auf einen der Befehle, über den Sie Näheres erfahren möchten.

- [Geöffnete Albendateien \(1., 2., 3. ...\)](#)
- [Mehr](#)
- [Alle minimieren](#)

Für Hilfe zu anderen Popup-Menüs klicken Sie bitte links auf **Popup-Menüs per rechter Maustaste**.



## Miniatur-Menü

- [Arbeitsfläche](#)
- [Menübefehle](#)
- [Popup-Menüs per rechter Maustaste](#)
- [Normale Popup-Menüs](#)
- [Dialogfelder](#)
- [Tips & Tricks](#)

Dieses Popup-Menü erscheint, wenn Sie mit der RECHTEN MAUSTASTE auf eine Miniatur klicken und es enthält folgende Befehle. Klicken Sie unten auf einen der Befehle, über den Sie Näheres erfahren möchten.

- [Anzeigen](#)
- [Öffnen](#)
- [Kopieren](#)
- [Löschen](#)
- [Eigenschaften](#)
- [Quelle-Untermenü](#)
- [Verschieben](#)
- [Kopieren](#)
- [Löschen](#)
- [Umbenennen](#)

Für Hilfe zu anderen Popup-Menüs klicken Sie bitte links auf **Popup-Menüs per rechter Maustaste**.



## Datenfeld-Menü

- [Arbeitsfläche](#)
- [Menübefehle](#)
- [Popup-Menüs per rechter Maustaste](#)
- [Normale Popup-Menüs](#)
- [Dialogfelder](#)
- [Tips & Tricks](#)

Dieses Popup-Menü erscheint, wenn Sie mit der RECHTEN MAUSTASTE auf einen Bereich einzelner Datensatzfelder klicken. Dieses Menü enthält folgende Befehle. Klicken Sie unten auf einen der Befehle, über den Sie Näheres erfahren möchten.

- [Rückgängig](#)
- [Ausschneiden](#)
- [Kopieren](#)
- [Einfügen](#)
- [Löschen](#)
- [Auf alle anwenden](#)
- [Wiederherstellen](#)

Für Hilfe zu anderen Popup-Menüs klicken Sie bitte links auf **Popup-Menüs per rechter Maustaste**.



## Register-Menü

- [Arbeitsfläche](#)
- [Menübefehle](#)
- [Popup-Menüs per rechter Maustaste](#)
- **[Normale Popup-Menüs](#)**
- [Dialogfelder](#)
- [Tips & Tricks](#)

Dieses Menü erscheint, wenn Sie auf die Schaltfläche klicken, die sich bei dem aktuellen Album oben rechts befindet. Diese Schaltfläche wird jedoch nur angezeigt, wenn Register eingeblendet sind. Klicken Sie unten auf einen der Befehle, zu dem Sie Fragen haben.

- [Registerkarten nach Kategorie](#)
- [Registerkarten nach Medientypen](#)
- [Miniatur verschieben](#)
- [Wechseln zu](#)
- [Register ausblenden](#)

Klicken Sie links auf **Normale Popup-Menüs**, um Hilfe zu anderen Popup-Menüs zu erlangen.



## Kompaktmodus-Menü

- [Arbeitsfläche](#)
- [Menübefehle](#)
- [Popup-Menüs per rechter Maustaste](#)
- **[Normale Popup-Menüs](#)**
- [Dialogfelder](#)
- [Tips & Tricks](#)

Dieses Menü erscheint, wenn Sie im Kompaktmodus auf klicken. Dieses Menü enthält folgende Befehle. Klicken Sie unten auf einen der Befehle, über den Sie Näheres erfahren möchten.

- [Kompaktmodus-Menüleistenbefehle](#)
- [In den Normalmodus umschalten](#)
- [Auslegen mit](#)
- [Immer im Vordergrund](#)
- [Horizontaler Streifen](#)
- [Vertikaler Streifen](#)

Klicken Sie links auf **Normale Popup-Menüs**, um Hilfe zu anderen Popup-Menüs zu erlangen.



## Kennzeichenpalette-Menü

- [Arbeitsfläche](#)
- [Menübefehle](#)
- [Popup-Menüs per rechter Maustaste](#)
- **[Normale Popup-Menüs](#)**
- [Dialogfelder](#)
- [Tips & Tricks](#)

Nach Anklicken der Schaltfläche in der Kennzeichenpalette oder Doppelklicken auf die Titelleiste der Kennzeichenpalette erscheint dieses Menü. Dieses Menü enthält folgende Befehle. Klicken Sie unten auf einen der Befehle, über den Sie Näheres erfahren möchten.

- [Verschieben](#)
- [In Stichworte umwandeln](#)
- [Größe ändern](#)
- [Alle löschen](#)
- [Schließen](#)
- [Bearbeiten](#)
- [Markierte zuweisen](#)
- [Laden](#)
- [Markierte löschen](#)
- [Speichern](#)

Klicken Sie links auf **Normale Popup-Menüs**, um Hilfe zu anderen Popup-Menüs zu erlangen..



## Kennzeichensuche-Menü

- [Arbeitsfläche](#)
- [Menübefehle](#)
- [Popup-Menüs per rechter Maustaste](#)

Dieses Menü erscheint nach Anklicken der Schaltfläche oben auf der Kennzeichenpalette. Dieses Menü enthält folgende Befehle. Klicken Sie unten auf einen der Befehle, über den Sie Näheres erfahren möchten.

- **Normale Popup-Menüs**

- Dialogfelder
- Tips & Tricks

- UND
- ODER
- Alle anzeigen

Klicken Sie links auf **Normale Popup-Menüs**, um Hilfe zu anderen Popup-Menüs zu erlangen..



## Layoutänderung-Menü

- Arbeitsfläche
- Menübefehle
- Popup-Menüs per rechter Maustaste

- **Normale Popup-Menüs**

- Dialogfelder
- Tips & Tricks

• Dieses Menü erscheint nach Anklicken der Schaltfläche  links auf der Statusleiste. Dieses Menü enthält folgende Befehle. Klicken Sie unten auf einen der Befehle, über den Sie Näheres erfahren möchten.

- Miniatur
- Attribut
- Dateiname
- Dateneintrag
- Layout

Klicken Sie links auf **Normale Popup-Menüs**, um Hilfe zu anderen Popup-Menüs zu erlangen..



## Allgemeine Verfahren

- **Allgemeine Verfahren**
- Mit Miniaturen arbeiten
- Quelldateien
- verwalten
- Aktive Alben
- verwalten
- Ansicht
- Miniaturen suchen
- Die
- Werkzeugpalette
- benutzerspezifisch anpassen
- Ziehen & Ablegen (Drag & Drop)
- Album benutzerspezifisch einrichten
- Kalibrieren der Anzeige
- Erstellen eines neuen Albums
- Verwendung des Albenregals
- Alben öffnen
- Stapelverarbeitung
- Dateien auf einem Datenträger suchen
- Informationen erlangen
- Alben drucken
- Alben schließen
- Alben löschen
- Album beenden



## Mit Miniaturen arbeiten

- **Allgemeine Verfahren**
- Mit Miniaturen arbeiten
- Quelldateien
- verwalten
- Aktive Alben
- verwalten
- Ansicht
- Miniaturen suchen
- Die
- Werkzeugpalette
- benutzerspezifisch anpassen
- Ziehen & Ablegen (Drag & Drop)
- Miniaturen einreihen
- Miniaturen auswählen
- Miniaturreihenfolge ändern
- Miniaturen in andere Alben kopieren
- Verknüpfung zwischen Miniaturen und ihren Quelldateien überprüfen
- Miniaturen mit ihren Quelldateien wiederverknüpfen
- CD-ROMs zur Distribution vorbereiten
- Mit Felddaten arbeiten
- Mit Beilagen arbeiten
- Miniaturen auswechseln
- Miniaturen eines Albums woanders einbetten oder verknüpfen
- Miniaturen zwischen Registerkarten verschieben
- Die Größe der Miniaturen ändern
- Miniaturen zwischen Alben verschieben
- Miniaturen aus einem Album ausschneiden
- Miniaturen aus einem Album löschen
- Die Miniaturreihenfolge ändern



## Quelldateien verwalten

- Allgemeine
- Verfahren
  - Mit Miniaturen
- arbeiten
  - **Quelldateien**
- verwalten
  - Aktive Alben
- verwalten
  - Ansicht
  - Miniaturen suchen
  - Die
- Werkzeugpalette
- benutzerspezifisch anpassen
  - Ziehen & Ablegen (Drag & Drop)
- Quelldateien öffnen
- Dateiformate und Datentypen umwandeln
- Quelldateien verschieben
- Quelldateien kopieren
- Quelldateien löschen
- Quelldateien umbenennen
- Dateiattribute ändern
- Ändern einer Datei-Programm-Verbindung
- Verknüpfung zwischen Miniaturen und ihren Quelldateien überprüfen
- Quelldateien drucken
- Einen Ordner für die Quelldateien erstellen
- Quelldateiordner entfernen



## Ansicht

- Allgemeine
- Verfahren
  - Mit Miniaturen
- arbeiten
  - Quelldateien
- verwalten
  - Aktive Alben
- verwalten
  - **Ansicht**
  - Miniaturen suchen
  - Die
- Werkzeugpalette
- benutzerspezifisch anpassen
  - Ziehen & Ablegen (Drag & Drop)
- Eine Diaschau erstellen
- Durchblättern eines Albums
- Verwendung der Suchlauf-Wiedergabe
- Multimediateien abspielen
- Album benutzerspezifisch einrichten
- Anzeige zweier Albenebenen
- Verwendung von Albenregisterkarten
- Alben in verschiedenen Modi betrachten
- Die Album-Benutzeroberfläche anordnen
- Anzeige anderer Programme zusammen mit Album
- Bilddateien mit PhotoExplorer betrachten



## Miniaturen suchen

- Allgemeine
- Verfahren
  - Mit Miniaturen
- arbeiten
  - Quelldateien
- verwalten
  - Aktive Alben
- verwalten
  - Ansicht
  - **Miniaturen suchen**
  - Die
- Werkzeugpalette
- benutzerspezifisch anpassen
  - Ziehen & Ablegen (Drag & Drop)
- Albenfelder definieren
- Verwendung der Kennzeichenpalette
- Eine Suche durchführen
- Die Miniaturreihenfolge ändern
- Kennzeichen zuweisen
- Kennzeichen bearbeiten und hinzufügen
- Kennzeichen laden und speichern



## Die Werkzeugpalette benutzerspezifisch

### anpassen

- Allgemeine
- Verfahren
  - Mit Miniaturen
- arbeiten
  - Quelldateien
- verwalten
  - Aktive Alben
- verwalten
  - Ansicht
  - Miniaturen suchen
  - **Die**

### Werkzeugpalette benutzerspezifisch anpassen

- Ziehen & Ablegen  
(Drag & Drop)



## Ziehen & Ablegen (Drag & Drop)

- Allgemeine
  - Verfahren
    - Mit Miniaturen
  - arbeiten
    - Quelldateien
  - verwalten
    - Aktive Alben
  - verwalten
    - Ansicht
    - Miniaturen suchen
    - Die
  - Werkzeugpalette  
benutzerspezifisch anpassen
    - **Ziehen & Ablegen  
(Drag & Drop)**
- Programme über den Windows Explorer oder  
Datei-Manager der Werkzeugpalette hinzufügen
  - Miniaturen per Drag & Drop in Alben einreihen
  - Album auf der Arbeitsfläche öffnen
  - Dateien zwischen Alben kopieren/verschieben
  - Dateien in anderen Anwendungen einbetten oder  
verknüpfen
  - Miniaturen zwischen Registerkarten verschieben
  - Quelldateien über die Werkzeugpalette öffnen
  - Objekte von einer anderen Anwendung in ein Album  
abspeichern



## Aktive Alben verwalten

- Allgemeine
  - Verfahren
    - Mit Miniaturen
  - arbeiten
    - Quelldateien
  - verwalten
    - **Aktive Alben**
  - verwalten
    - Ansicht
    - Miniaturen suchen
    - Die
  - Werkzeugpalette  
benutzerspezifisch anpassen
    - Ziehen & Ablegen  
(Drag & Drop)
- Nützliche Hilfsmittel wählen
  - Alben zwischen Ordnern verschieben
  - Kopieren aktiver Alben
  - Alben umbenennen
  - Alben per Backup sichern
  - Alben wiederherstellen
  - Alben freigeben
  - Alben auffrischen
  - Alben senden
  - Albeneigenschaften ändern
  - Alben schließen



## Technischer Kundendienst

- **Technischer Kundendienst**
- Ansprechpartner

- Um Ihnen bei Problemen nach besten Kräften helfen zu können, bitten wir Sie, folgende Angaben bereitzuhalten:
  - Den Programmnamen und die Seriennummer.
  - Wo liegt das Problem?
  - Erscheinen beim Auftreten des Problems irgendwelche Fehlermeldungen oder Dialogfelder?
  - Angaben zum System wie CPU, Betriebssystem und andere Programme, die laufen, wenn das Problem auftritt.

Wenn Sie uns schreiben oder ein Fax senden, fügen Sie bitte Ausdrücke der folgenden Dateien hinzu:

- AUTOEXEC.BAT
- CONFIG.SYS
- WIN.INI
- ULEAD.INI

**Anmerkung:** Sie können die meisten dieser Dateien gleichzeitig öffnen, wenn Sie im Windows Programm-Manager unter »Ausführen« SYSEDIT.EXE aufrufen.



## Ansprechpartner

- Technischer Kundendienst
- **Ansprechpartner**

- Für genaue Informationen darüber, wie Sie uns oder das Ulead Service- & Upgrade-Center in Deutschland erreichen können, klicken Sie bitte auf eines der Symbole unten:

Deutschland

Weltweit



**Telefon**



**Fax**



**Adressen**



**BBS**



**E-Mail**



Rufen Sie an unter der Nummer

**+886-2-764-8599**

Senden Sie ein Fax unter der Nummer

**+886-2-764-9599**

Schreiben Sie an die Adresse

**Ulead Systems, Inc.**  
**10F, No. 111 Tung Hsing St.,**  
**Taipei, Taiwan, R.O.C.**

Wählen Sie die Ulead BBS-Nummer

**+886-2-764-7585** 19200 bps (N,8,1)

Rufen Sie an unter der Nummer

**2602-5685 (K&F Datentechnik)**

Senden Sie ein Fax unter der Nummer

**2602 / 16812 (K&F Datentechnik)**

Schreiben Sie an unser Service- & Upgrade-Center in  
Deutschland

**K&F Datentechnik**  
**Wilhelm-Mangels-Straße 8-10**  
**D-56410 Montabaur**

Wählen Sie die BBS-Nummer

**2602 / 17824** 19200 bps (N,8,1)

Senden Sie uns ein E-Mail unter

**[support@ulead.com](mailto:support@ulead.com) (Weltweit)**

### **Das Dialogfeld »Umbenennen«**

Läßt Sie den Dateinamen eines Albums ändern, ohne daß die Verknüpfungen abgebrochen werden.

- **Original-Albumdateiname** zeigt den Pfad und Ordner sowie den Namen des Albums an.
- **Neuer Albumdateiname:** Geben Sie dem Album hier einen anderen Namen (mit Pfadangabe).
-

## Das Dialogfeld »Backup«

Läßt Sie ein Album und seine mit ihm verknüpften Dateien woanders gegenspeichern.

- **Albenbackup in Ordner:** Geben Sie hier den Zielpfad und Ordner für die per Backup zu sichernden Dateien ein, oder wählen Sie einen Ordner aus der Ordnerliste. (Alle in dem Ordner befindliche Dateien werden dabei zunächst entfernt und dann durch die Backup-Dateien ersetzt.)

- **Ordnerliste** zeigt alle bestehenden Ordner auf dem aktuellen Laufwerk an.

- **Laufwerk:** Wählen Sie hier das Laufwerk des Ordners, in dem das Album per Backup gesichert werden soll.

- **Backup nur von markierten Dateien:** Wählen Sie diese Option, um nur die markierten Miniaturen per Backup zu sichern.

- **Dateien komprimieren:** Wählen Sie diese Option, um die Dateien mit dem Komprimierungsschema ZLIB zu verdichten.

- **Info** zeigt den Speicherbedarf des Backups und die verfügbare Speichermenge in dem aktuellen Laufwerk an.

- **Durchsuchen:** Klicken Sie hierauf, um andere Dateien oder Ordner zu suchen

- **Netzwerk:** Klicken Sie hierauf, um eine Netzwerkverbindung herzustellen. (Nur unter Windows für Arbeitsgruppen=Windows for Workgroups verfügbar.)

-

### **Das Dialogfeld »Wiederherstellen«**

Läßt Sie ein per Backup gesichertes Album und seine Quelldateien wiederherstellen.

- **Album wiederherstellen von dem Ordner:** Geben Sie den Quellpfad und -ordner ein, von dem Sie das Album wiederherstellen möchten, oder wählen Sie den Ordner aus der Ordnerliste.
- **Ordnerliste** zeigt alle bestehenden Ordner in dem aktuellen Laufwerk an.
- **Laufwerk** listet alle verfügbaren Laufwerke auf, von denen Sie eins wählen können.
- **Info** zeigt die Zahl der wiederherzustellenden Dateien und ihren Speicherbedarf an.
- **Durchsuchen:** Klicken Sie hierauf, um nach anderen Dateien oder Ordnern zu suchen.
- **Eigenschaften:** Klicken Sie hierauf, um mehr über das Album zu erfahren, das Sie wiederherstellen möchten.
- **Netzwerk:** Klicken Sie hierauf, um eine Netzwerkverbindung herzustellen. (Nur unter Windows für Arbeitsgruppen=Windows for Workgroups verfügbar.)
- **Wiederherstellen in:** Wählen Sie als Option »Originalunterordner« oder »Anderen Unterordner«, in dem Fall Sie unten den Ordnernamen mit Pfad eingeben müssen. (Wenn der spezifizierte Ordner nicht existiert, wird er von Album erstellt.)
-

### **Das Dialogfeld »Freigabe«**

Läßt Sie bestimmen, ob und wie andere Anwender im Netzwerk oder Sie Zugriff auf Ihr Album haben.

- Optionen unter **Aktives Album**: Wählen Sie hier die Zugriffsoption für den aktuellen Anwender (in der Regel Sie selbst).
- Optionen unter **Freigabemodus**: Wählen Sie die Zugriffsoptionen für andere Anwender im Netzwerk.
-

## Das Dialogfeld »Albeneigenschaften«

 Allgemein

 Felder

• Überwachung

• Mehr

Läßt Sie die Attribut und Parameter eines Albums bestimmen bzw. bearbeiten.

• **Albentitel** läßt Sie einen neuen Albentitel (Namen) eingeben oder den bestehenden bearbeiten. (Titel können bis zu 23 Zeichen/Anschläge lang sein).

• **Größe** läßt Sie die Größe der Miniaturen des Albums bestimmen.

• **Komprimierung** läßt Sie für die Miniaturen ein Komprimierungsschema wählen. (Eine JPEG-Komprimierung verspricht in der Regel die kleinste Albendateigröße.)

• **Farben** läßt Sie die Palette für die Farben Ihrer Miniaturen wählen.

• **Beschreibung:** Bearbeiten oder geben Sie hier zusätzliche Informationen ein, um später detaillierte Angaben über den Zweck oder Inhalt des Albums zu haben.

• **Wiederherstellen:** Klicken Sie hierauf, um alle bearbeiteten Informationen zu löschen und die vorherigen Einstellungen wieder zu übernehmen, wenn Sie die neuen Einstellungen nicht speichern möchten.

•

## Auswirkung der Bildschirmauflösung auf die Miniaturgröße

Miniaturen können in 30 verschiedenen Größen und verschiedenen Auflösungen angezeigt werden (Angaben in Pixel=Bildpunkten).

640 x 480 (Pixel) bei ganzem Bildschirm:

- 32 x 32 gibt quer Platz für 12 Miniaturen.
- 224 x 224 gibt quer Platz für 2 Miniaturen.

800 x 600 (Pixel) bei ganzem Bildschirm:

- 32 x 32 gibt quer Platz für 15 Miniaturen.
- 288 x 288 gibt quer Platz für 2 Miniaturen.

1024 x 468 (Pixel) bei ganzem Bildschirm:

- 32 x 32 gibt quer Platz für 20 Miniaturen.
- 240 x 240 gibt quer Platz für 3 Miniaturen.

- 

## Das Dialogfeld »Albeneigenschaften«

- Allgemein

- **Felder**

- Überwachung

- Mehr

- **Feldname:** Geben Sie hier den zu bearbeitenden Feldnamen ein.

- **Feldart:** Klicken Sie auf die zu dem gewählten Feldnamen passende Feldart.

- **Hinzufügen:** Klicken Sie hierauf, um den neuen Feldnamen und Feldtyp der Feldliste hinzuzufügen.

- **Ändern:** Klicken Sie hierauf, um den (benutzerdefinierten) Feldnamen des markierten Feldes gegen einen neuen Feldnamen auszutauschen.

- **Entfernen:** Klicken Sie hierauf, um das gewählte Feld von dem Listenfeld zu entfernen.

- **Gesamtfelder** zeigt die Gesamtzahl der Felder in dem aktuellen Album an.

- **Feldliste** zeigt alle bestehenden Felder mit Zusatzinformationen an.

- **Wiederherstellen:** Klicken Sie hierauf, um alle bearbeiteten Informationen zu löschen und die vorherigen Einstellungen wiederherzustellen, wenn Sie die neuen Einstellungen nicht übernehmen möchten.

**Anmerkung:** Wenn Sie versuchen, eine von Windows vorgegebene Feldart zu ändern, wird der Feldliste ein neues Feld hinzugefügt. Benutzerdefinierte Feldnamen lassen sich dagegen austauschen.

-

## Felddaten-Beschränkungen

- **Zahl** kann numerische Daten von 0 bis 4.294.967.294 annehmen. Negative Werte und Dezimalzahlen sind nicht zulässig.
- **Datum:** Die Reihenfolge der Einträge (T/MM/JJ oder MM/T/JJ, etc.) hängt von der Ländereinstellung unter der Windows Systemsteuerung ab.
- **Text** gibt Platz für bis zu 255 Zeichen/Anschläge.
- **Dateiname** gibt Platz für bis zu 259 Zeichen/Anschläge.
- **Stichwort:** Jedes Stichwortfeld kann 32 Stichworte mit je bis zu 255 Zeichen/Anschlägen aufnehmen.
- **Liste:** Jedes Listenfeld kann 32 Werte mit je bis 255 aufnehmen.
- **Memo** gibt Platz für bis zu 65.635 Zeichen/Anschläge in einem Feld.
- 

## Das Dialogfeld »Albeneigenschaften«

- Allgemein
- Felder
- **Überwachung**
- Mehr

Läßt Sie Dateiaktivitäten in einem Ordner überwachen.

- **Ordner:** Geben Sie hier den Ordner des Albums ein, das Sie überwachen lassen möchten, um über Änderungen informiert zu sein.
- **Durchsuchen:** Klicken Sie hierauf, um nach anderen Ordnern zu suchen .
- **Dateityp:** Geben Sie hier die zu überwachende Dateierweiterung (z.B. \*.BAT) ein, oder wählen Sie eine aus der Dateiformatliste darunter aus.
- **Dateiformatliste:** Klicken Sie auf die Dropdown-Liste und wählen das zu überwachende Dateiformat.
- **Ordnerüberwachung ein:** Aktivieren Sie dieses Kontrollkästchen, um die Ordnerüberwachung einzuschalten.
- **Kennwort:** Geben Sie hier als Schutz gegen unbefugten Zugriff auf Ihre Dateien ein Kennwort (nicht länger als 22 Zeichen/Anschläge) ein.
- **Bestätigen:** Geben Sie das Kennwort noch einmal ein, um die Eingabe zu bestätigen.
-

Dies lässt Sie Ihr Album stets aktualisieren, sollten Dateien entfernt oder hinzugefügt werden. Sie brauchen dann nicht erst die Miniaturen in ein Album einreihen, wenn Sie in einem anderen Programm eine Datei erstellt haben. Sie können bis zu 26 Dateitypen (Formate) eingeben, die überwacht werden sollen.

## Das Dialogfeld »Albeneigenschaften«

- Allgemein
- Felder
- Überwachung
- **Mehr**

Hier werden die folgenden Albeninformationen angezeigt:

- **Name** zeigt den Pfad und Dateinamen des aktiven Albums an.
- **Größe** zeigt die Speichergröße des aktiven Albums an.
- **Erstellt** zeigt an, wann das aktive Album angelegt wurde.
- **Geändert** zeigt an, wann das Album nach Änderungen zuletzt abgespeichert wurde.
- **Einträge** zeigt die Zahl der Miniaturen in dem Album an.
- **Kennzeichendatei** zeigt an, unter welchem Namen und wo die zu dem Album gehörige Kennzeichendatei gespeichert ist.
-

## Das Dialogfeld »Einreihen«

- **Dateien**
- Ordner

Hierüber können Sie einzelne Dateien mit bestimmten Dateierweiterungen auswählen, um sie in ein Album einzureihen.

- **Dateiname** zeigt anfänglich nur die in Frage kommenden Dateierweiterungen an. Geben Sie hier den Pfad und Namen der Quelldatei ein, die Sie einreihen möchten, oder wählen Sie die Datei über die Dateiliste aus.
- **Dateiliste** listet alle Dateien in dem aktuellen Ordner auf. Bei gedrückter UMSCH-TASTE können Sie mehrere Dateien in Reihe markieren, bei gedrückter STRG-TASTE mehrere nicht in Reihe befindliche Dateien.
- **Dateityp**: Wählen Sie hier das Dateiformat, das in der Dateiliste angezeigt werden soll (bzw. die Formate).
- **Dateiauswahl** gibt Ihnen die Wahlmöglichkeit zwischen »Alle Dateien«, »Geänderte Dateien« und »Neue Dateien«.
- **Felddaten intakt lassen**: Aktivieren Sie dieses Kontrollkästchen, um die Datenfelder des Albums intakt zu lassen, wenn die Quelldatei konfliktierende Datenfelder aufweist.
- **Keine Miniaturen erstellen**: Aktivieren Sie dieses Kontrollkästchen, um nur die Dateinamen anzeigen zu lassen. Andernfalls werden die Dateinamen und die Miniaturen angezeigt.
- **Logbuch führen**: Aktivieren Sie dieses Kontrollkästchen, wenn Sie wünschen, daß beim Einreihen mehrerer Miniaturen nicht jeder Fehler von einer Eingabeaufforderung gefolgt wird, womit der Vorgang des Einreihens jedesmal gestoppt würde. Statt dessen werden Fehlermeldungen in Ihrem lokalen Ordner in eine Logbuchdatei mit dem Namen Journal.txt« geschrieben, die Sie dann mit jedem Texteditor einsehen können.
- **Ordner** zeigt den aktuellen Ordner an.
- **Ordnerliste** listet alle Ordner in dem aktuellen Laufwerk auf.
- **Laufwerk** bietet eine Auflistung aller verfügbaren Laufwerke, von denen Sie nach Anklicken der Dropdown-Liste eines auswählen können.
- **Medientypen**: Wählen Sie hier den (die) in der Dateiliste anzuzeigenden Medientyp(en) aus.
- **Einreihen**: Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um die markierten Dateien dem aktiven Album hinzuzufügen.
- **Schließen**: Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um das Dialogfeld nach dem Einreihen der Miniaturen zu schließen.
- **Optionen**: Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um formatspezifische Optionen auswählen zu können. (Nicht alle Dateiformate bieten Optionen.)
- **Durchsuchen**: Klicken Sie hierauf, um andere Dateien oder Ordner zu suchen
- **Eigenschaften**: Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um Informationen zu einer markierten Datei anzufordern.
-

## Das Dialogfeld »Einreihen«

- Dateien
- **Ordner**

Hierüber können Sie alle Dateien mit bestimmten Dateierweiterungen eines Ordners sowie seiner Unterordner auswählen, um sie in ein Album einzureihen.

- **Einzureihende Dateien:** Zeigt anfänglich nur die in Frage kommenden Dateierweiterungen an. Geben Sie hier die Dateierweiterungen der Dateien des Ordners ein, die Sie einreihen möchten, oder wählen Sie die Dateierweiterungen über die Dropdown-Listen »Dateityp« und »Medientyp«.
- **Ordner** zeigt den aktuellen Ordner an.
- **Ordnerliste** listet alle Ordner in dem aktuellen Laufwerk auf. Doppelklicken Sie auf den Ordner, den Sie auswählen möchten.
- **Laufwerk** birgt eine Auflistung aller verfügbaren Laufwerke. Klicken Sie auf die Dropdown-Liste, um ein anderes Laufwerk auswählen zu können.
- **Medientyp:** Wählen Sie hier den (die) im Dateitextfeld anzuzeigenden Medientyp(en) aus.
- **Dateityp:** Wählen Sie hier das Dateiformat (bzw. Die Dateiformate), das (die) in dem Dateitextfeld angezeigt werden soll(en).
- **Unterordner einbeziehen:** Aktivieren Sie dieses Kontrollkästchen, um die Dateien aller Unterordner in die Auswahl einzubeziehen.
- **Dateiauswahl** gibt Ihnen die Wahlmöglichkeit zwischen »Alle Dateien«, »Geänderte Dateien« und »Neue Dateien«.
- **Felddaten intakt lassen:** Aktivieren Sie dieses Kontrollkästchen, um die Datenfelder des Albums intakt zu lassen, wenn die Quelldatei konfliktierende Datenfelder aufweist.
- **Keine Miniaturen erstellen:** Aktivieren Sie dieses Kontrollkästchen, um jeweils nur die Dateinamen anzeigen zu lassen. Andernfalls werden die Dateinamen und die Miniaturen angezeigt.
- **Logbuch führen:** Aktivieren Sie dieses Kontrollkästchen, wenn Sie wünschen, daß beim Einreihen mehrerer Miniaturen nicht jeder Fehler von einer Eingabeaufforderung gefolgt wird, womit der Vorgang des Einreihens jedesmal gestoppt würde. Statt dessen werden Fehlermeldungen in Ihrem lokalen Ordner in eine Logbuchdatei mit dem Namen »Journal.txt« geschrieben, die Sie dann mit jedem Texteditor einsehen können.
- **Einreihen:** Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um die Dateien des bezeichneten Ordners dem aktiven Album hinzuzufügen.
- **Schließen:** Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um das Dialogfeld nach dem Einreihen der Miniaturen zu schließen.
- **Optionen:** Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um formatspezifische Optionen auswählen zu können. (Nicht alle Dateiformate bieten Optionen.)
- **Durchsuchen:** Klicken Sie hierauf, um andere Dateien oder Ordner zu suchen
-

## Das Dialogfeld »Suchen«

Läßt Sie Suchkriterien für die Miniaturen in dem aktiven Album definieren.

- **Suchkategorie:** Wählen Sie über die Dropdown-Liste die Kategorie, anhand deren die Suche nach den Miniaturen erfolgen soll.
- **Suchoperatoren:** Wählen Sie hier den Suchoperator (Bedingung), anhand dessen die Suche nach den Miniaturen erfolgen soll.
- **Suchdaten:** Wenn als Suchoperator »Enhält« gewählt ist, können Sie hier die Suche per Text- bzw. Dateneingabe näher spezifizieren.
- **Operatoren sowie »Als Wort« und »Groß/Klein (-schreibung)«:** Über diese Kontrollkästchen und Optionsschaltflächen können Sie die Suche ausweiten oder einschränken.
- **Kriterien bearbeiten:** Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um ein Dialogfeld zu öffnen, wo Sie die Suchbedingungen und -kriterien näher konkretisieren oder ändern können.
- **Hinzufügen:** Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um die definierten Suchkriterien der Liste der Suchkriterien hinzuzufügen.
- **Ändern:** Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um ein gewähltes Suchkriterium in der Liste der Suchkriterien gegen ein neues Suchkriterium zu ersetzen.
- **Entfernen:** Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um ein gewähltes Suchkriterium von der Liste der Suchkriterien zu entfernen.
- **Suchkriterienliste** zeigt alle definierten Suchkriterien, Suchbedingungen und ihre Operatoren für die einzelnen Suchkategorien an.
- **Suchoptionen:** Hierüber können Sie die Suche weiter spezifizieren oder das Suchergebnis der aktuellen Ansicht hinzufügen.
- **Abfrage speichern:** Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um die definierten Suchkriterien zur weiteren Verwendung abzuspeichern.
- **Abfrage laden:** Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um eine vorher gespeicherte Abfrage zu laden.
- **Arbeitsschritt:** Wählen Sie, ob das Suchergebnis nur angezeigt werden soll, oder die gefundenen Miniaturen auch gleich markiert werden sollen.



Logische Operatoren

(Such-) Operatoren sind Zeichen oder Phrasen, die helfen, den Suchbereich näher zu definieren. Andere Operatoren sind selbsterläuternd, deshalb sollen hier nur zwei vorgestellt werden, die (gerade im Hinblick auf bestimmte Suchfelder) einer näheren Erklärung bedürfen: Um nach Miniaturen zu suchen, die Daten aufweisen oder für die Sie zur weiteren Spezifizierung Daten eingeben möchten, wählen Sie die Suchbedingung (den Suchoperator) »Enthält«. Weisen die Miniaturen keine Daten auf oder möchten Sie die Suche nicht näher spezifizieren, wählen Sie den Suchoperator »Leer«.

Je nach gewählter Sucheigenschaft können die Operatoren für die Suche variieren. Bei manchen Suchkategorien sind daher weniger Optionen als bei anderen.

Diese Schaltfläche ist nur bei einigen Sucheigenschaften verfügbar.

### **Das Dialogfeld »Suchkriterien bearbeiten«**

Läßt Sie die Suchkriterien definieren oder bearbeiten. Je nach Suchfeld finden Sie hier unterschiedliche Suchbedingungen und Operatoren, die Sie für eine detailliertere Suche definieren können.

- **Suchdaten (Wert):** Geben Sie hier die Daten ein, anhand deren die Suche erfolgen soll.
- **Groß/Klein (-schreibung):** Aktivieren Sie dieses Kontrollkästchen, wenn die Groß- und Kleinschreibung für Sie bei der Suche wichtig ist.
- **Als Wort:** Aktivieren Sie dieses Kontrollkästchen, wenn die gesuchten Begriffe nur als ganzes Wort vorkommen sollen (und nicht innerhalb eines anderen Wortes). Andernfalls wird auch nach Wörtern gesucht, die den Begriff enthält. (Wenn Sie dann z.B. »*Bahn*« suchen, wird auch »*Einbahnstraße*« in das Suchergebnis aufgenommen.)
- **Operatoren:** Wählen Sie einen logischen Operatoren, um die Beziehung zwischen mehreren Suchkriterien zu definieren.
- **Kriterienbegrenzer:** Wählen Sie hier einen Begrenzer für Suchabfragen, die aus mehr als einem Wort bestehen und als Einheit genommen werden sollen.
-

### **Das Dialogfeld »Suchkriterien bearbeiten«**

Läßt Sie die Suchbedingungen für das gewählte Suchfeld definieren oder bearbeiten.

- **Suchdaten (Wert):** Geben Sie hier die Daten ein, anhand deren die Suche erfolgen soll.
- **Beginnen mit:** Aktivieren Sie dieses Kontrollkästchen, um Miniaturen mit den Worten zu suchen, die mit dem eingegebenen Text beginnen.
- **Stichwort/Wert:** Geben Sie hier die ersten paar Zeichen des Stichwortes/der Kategorie ein, womit das Stichwort/die Kategorie automatisch in die Stichwort-/Werteliste rückt.
- **Stichworte-/Werteliste** zeigt alle Stichworte/Werte in einem Album an.
- **Operatoren:** Wählen Sie einen Operatoren, um die Beziehung zwischen mehreren Suchkriterien zu definieren.
- **Kriterienbegrenzer:** Wählen Sie hier einen Begrenzer für Suchabfragen, die aus mehr als einem Wort bestehen und als Einheit genommen werden sollen.
-

### **Das Dialogfeld »Suchkriterien bearbeiten«**

Läßt Sie die Suchbedingungen für das gewählte Suchfeld definieren oder bearbeiten.

- **Suchdaten (Wert):** Geben Sie hier die Daten ein, anhand deren die Suche erfolgen soll.
- **Operatoren:** Wählen Sie einen Operatoren, um die Beziehung zwischen mehreren Suchkriterien zu definieren.
- **Kriterienbegrenzer:** Wählen Sie hier einen Begrenzer für Suchabfragen, die aus mehr als einem Wort bestehen und als Einheit genommen werden sollen.
-

### **Das Dialogfeld »Nach Kennzeichen suchen«**

Läßt Sie die Suchkriterien für die Suche anhand von Kennzeichen definieren oder bearbeiten.

- **Suchdaten (Wert):** Geben Sie hier die Daten ein, anhand deren die Suche erfolgen soll.
- **Kennzeichenliste:** Wählen Sie hier die Kennzeichen, anhand derer die Suche erfolgen soll.
- **Operatoren:** Wählen Sie einen Operatoren, um die Beziehung zwischen mehreren Suchkriterien zu definieren.
-

### **Das Dialogfeld »Abfrage speichern«**

Läßt Sie zur späteren Verwendung definierte Suchkriterien in die bestehende Abfragenliste aufnehmen.

- **Abfragenname:** Geben Sie der Abfragedatei hier einen Namen, unter dem sie abgespeichert werden soll.
- **Bestehende Abfragen** zeigt eine Auflistung der vorher bereits gespeicherten Abfragen.
-

### **Das Dialogfeld »Abfrage laden«**

Läßt Sie vorher gespeicherte Abfragen einsehen, laden oder löschen.

- **Bestehende Abfragen:** Markieren Sie hier die Abfrage, die Sie anzeigen lassen, laden oder löschen möchten.
- **Entfernen:** Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um eine markierte Abfrage zu löschen.
- **Abfrageinhalte** zeigt die Suchkriterien der markierten Abfrage an.
- **Laden:** Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um die markierte Abfrage zu laden.
- **Schließen:** Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um das Dialogfeld »Abfrage laden« zu schließen.
-

## Das Dialogfeld »Sortieren«

- Einfach
- Komplex

Läßt Sie die Reihenfolge der Miniaturen in einem Album definieren.

- **Sortieren nach:** Wählen Sie unten in der Liste der Sortiermodi, nach welchen Kriterien die Miniaturen sortiert (gruppiert) werden sollen.
- **Sortierrichtung:** Bestimmen Sie hier die Richtung, in der die Miniaturen aufgrund des in der Liste »Sortieren nach« ausgewählten Sortiermodus sortiert werden sollen: »Aufsteigend« (von der ersten zur letzten) oder »Absteigend« (von der letzten zur ersten).
-

## Das Dialogfeld »Sortieren«

- Einfach
- **Komplex**

Läßt Sie die Reihenfolge der Miniaturen nach den Medientypen der mit ihnen verknüpften Dateien sortieren.

- **Medientyp:** Wählen Sie den Medientyp, aufgrund dessen die Miniaturen sortiert werden sollen.
- **Sortieren nach** (Liste): Führt alle Parameter für den gewählten Medientyp auf. Wählen Sie den Parameter, anhand dessen die Miniaturen sortiert werden sollen.
- **Sortierrichtung:** Bestimmen Sie hier die Richtung, in der die Miniaturen aufgrund des in der Liste »Sortieren nach« ausgewählten Sortiermodus sortiert werden sollen: »Aufsteigend« (von der ersten zur letzten) oder »Absteigend« (von der letzten zur ersten).
-

## Das Dialogfeld »Importieren/Exportieren«

- Datei
- Felder importieren
- Felder exportieren

Läßt Sie die Datenbankdatei für den Import/Export wählen.

- **Dateiname:** Geben Sie hier mit Pfadangabe den Namen der Datei ein, die Sie exportieren möchten, oder wählen Sie den Dateinamen über die Dateiliste aus.
- **Dateiliste** listet alle Dateien in dem aktuellen Ordner auf.
- **Dateityp:** Wählen Sie über diese Dropdown-Liste das Dateiformat aus, das Sie in der Dateiliste angezeigt haben möchten, oder wählen Sie als Dateityp »Alle Formate«.
- **Ordnerliste** listet alle Ordner in dem aktuellen Laufwerk auf.
- **Laufwerk:** Wählen Sie über die Dropdown-Liste das Laufwerk, in dem sich die zu importierenden/exportierenden Dateien befinden.
-

## Das Dialogfeld »Importieren/Exportieren«

- Datei
- **Felder importieren**
- Felder exportieren

Vergleicht identische Felder der gewählten Datei automatisch mit denen in Ihrem Album auf Paarigkeit. Anders betitelte Felder können dann manuell gepaart werden.

- **Felder importieren (Liste)** listet alle Felder in der Importdatei auf.
- **Felder in Album** zeigt alle Felder in dem Album an. Markieren Sie die Felder, die sie mit denen der gewählten Importdatei paaren möchten.
- **Feldwertvergleich in \_\_ mit dem Albenfeld:** Aktivieren Sie diese Schaltfläche, um die Werte der importierten Felder mit den Feldern des Albums auf Paarigkeit zu vergleichen.
- **Ersten Datensatz als Feldname behandeln:** Aktivieren Sie diese Schaltfläche, um den Feldtitel in der Importfelddateiliste anzeigen zu lassen.
- **Zeichensatz:** Wählen Sie das Textformat, in dem die Daten importiert werden sollen.
-

## Das Dialogfeld »Importieren/Exportieren«

- Datei
- Felder importieren
- **Felder exportieren**

Läßt Sie Felder zusammen mit der Angabe der Breite jedes Feldes exportieren.

- **Felder exportieren (Liste)** zeigt alle Felder des aktuellen Albums an. Markieren Sie die Felder, die Sie exportieren möchten.
- **Zeichensatz:** Wählen Sie das Textformat, in dem die Daten exportiert werden sollen.
- **Feldname als ersten Datensatz aufführen:** Aktivieren Sie diese Schaltfläche, um die exportierten Feldnamen in der zu exportierenden Datei an die erste Stelle zu setzen.
-

### **Das Dialogfeld »Umwandeln«**

Läßt Sie die Quelldatei in ein anderes Dateiformat und in einen anderen Datentyp umwandeln.

- **Dateiformat umwandeln in:** Wählen Sie hier das Dateiformat, in das die Quelldatei umgewandelt werden soll.
- **Datentyp umwandeln in:** Wählen Sie hier den Datentyp, in den die Quelldatei umgewandelt werden soll.
- **Optionen:** Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um die Optionen für das gewählte Dateiformat definieren zu können. (Nicht alle Dateiformate bieten Optionen.)
- **Umgewandelte Dateien:** Wählen Sie hier, wo und unter welchem Namen die umgewandelten Dateien erstellt werden sollen.
- **Durchsuchen:** Klicken Sie hierauf, um andere Dateien oder Ordner zu suchen
- **Originaldateien löschen und aus dem Album entfernen:** Aktivieren Sie dieses Kontrollkästchen, um die Originalquelldateien (von der Festplatte) zu löschen und die mit ihnen verknüpften Miniaturen aus dem Album zu entfernen.
-

### Das Dialogfeld »Drucken«

- **Drucker:** Hier angezeigt wird der aktuell gewählte Drucker.
- **Kopien:** Geben Sie hier die Zahl der auszudruckenden Kopien ein.
- **Auf Seitengröße bringen:** Aktivieren Sie diese Schaltfläche, um die Bilder größtmöglich auf einer Seite auszudrucken. Deaktivieren Sie die Schaltfläche, wenn die Größe durch die Bildauflösung bestimmt werden soll.
- **Horizontal zentrieren:** Aktivieren Sie diese Schaltfläche, um das Bild von rechten und linken Seitenrand aus genau mittig zu plazieren.
- **Vertikal zentrieren:** Aktivieren Sie diese Schaltfläche, um das Bild vom oberen und unteren Seitenrand aus genau mittig zu plazieren.
- **Drucker...:** Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um die Druckereinstellungen zu modifizieren.
-

### **Das Dialogfeld »Verschieben/Kopieren«**

Läßt Sie die Quelldateien zu einem anderen Ordner verschieben/kopieren.

- **Nach Ordner verschieben/kopieren** zeigt den aktuellen Ordner an. Spezifizieren Sie den Ordner, wo die verschobenen/kopierten Dateien untergebracht werden sollen.
- **Ordnerliste** zeigt die Ordner auf dem aktuellen Laufwerk an.
- **Laufwerk:** Wählen Sie hier das Laufwerk, wohin Ihre Dateien verschoben/kopiert werden sollen.
- **Kopierte Dateien in Album einreihen:** Aktivieren Sie dieses Kontrollkästchen, um Miniaturen der kopierten Dateien in ein Album einzureihen.
- **Album:** Wählen Sie hierüber das Album, in das die Miniaturen der kopierten Dateien eingereiht werden sollen.
- **Info** zeigt das Laufwerk und andere Dateiinformatonen an.
- **Durchsuchen:** Klicken Sie hierauf, um andere Dateien oder Ordner zu suchen
- **Netzwerk** Klicken Sie hierauf, um eine Netzwerkverbindung herzustellen. (Nur unter Windows für Arbeitsgruppen=Windows for Workgroups verfügbar.)
-

### **Das Dialogfeld »Umbenennen«**

Läßt Sie die Quelldatei einer Miniatur umbenennen, ohne die Verknüpfung zwischen ihnen abzurechnen.

- **Von** zeigt den aktuellen Namen der Miniatur-Quelldatei an.
- **In:** Geben Sie der Quelldatei hier einen anderen Dateinamen.
-

### **Das Dialogfeld »Verbinden«**

Läßt Sie eine Verbindung zwischen der Erweiterung einer Miniatur-Quelldatei mit einer bestimmten Anwendung herstellen, so daß alle Dateien dieses Formats mit der Anwendung geöffnet werden.

- **Dateien mit den Erweiterungen:** Geben Sie hier die Erweiterung ein, die Sie mit einer bestimmten Anwendung verbinden (oder verknüpfen) möchten.

- **Verbinden mit dem Programm:** Spezifizieren Sie hier die Programmanwendung, mit der die oben gewählte Dateierweiterung verknüpft werden soll, so daß alle Miniaturen dieser Erweiterung stets mit diesem Programm geöffnet werden.

- **Liste der Anwendungen** zeigt alle verfügbaren Programmanwendungen.

- **Durchsuchen:** Klicken Sie hierauf, um andere Dateien oder Ordner zu suchen

-

### **Das Dialogfeld »Ordner erstellen/entfernen«**

Läßt Sie einen neuen Ordner (Namen) erstellen oder einen bestehenden Ordner entfernen.

- **Ordnername** zeigt den aktuellen Ordner an. Geben Sie einen neuen Namen/den Namen für den Ordner ein, den Sie erstellen/entfernen möchten.
- **Ordnerliste** listet alle Ordner auf dem aktuellen Laufwerk auf.
- **Laufwerke:** Wählen Sie hier das Laufwerk für den Ordner, den Sie erstellen/entfernen möchten.
- **Durchsuchen:** Klicken Sie hierauf, um andere Dateien oder Ordner zu suchen
- **Netzwerk** Klicken Sie hierauf, um eine Netzwerkverbindung herzustellen. (Nur unter Windows für Arbeitsgruppen=Windows for Workgroups verfügbar.)
-

### **Das Dialogfeld »Eigenschaften«**

Zeigt die Quelldatei-Attribute der markierten Miniatur an.

- **Miniatur** zeigt die Indexnummer, den Dateinamen und eventuell bestehende Kennzeichen der Miniatur an.
- **Gesamtfelder** zeigt die Gesamtzahl der Felder einer markierten Miniatur an.
- **Feldinfo** zeigt alle Feldnamen, Feldarten und Felddaten der markierten Miniatur an.
- **Zurück:** Klicken Sie hierauf, um zu der vorherigen Miniatur zurückzugehen.
- **Weiter:** Klicken Sie hierauf, um zu der nächsten Miniatur zu gehen.
-

### Das Dialogfeld »Neue Gruppe«

Läßt Sie der Werkzeugpalette eine neue Programmgruppe hinzufügen.

- **Programmgruppe:** Aktivieren Sie diese Optionsschaltfläche, um den Namen der Programmgruppe des hinzuzufügenden Programms einzugeben.
- **Gruppenname:** Geben Sie hier der zu erstellenden Programmgruppe einen Namen.
- **Programmsymbol:** Aktivieren Sie diese Optionsschaltfläche, um weiter unten der Programmgruppe ein Programm hinzuzufügen und eine Programmbeschreibung sowie den Pfad des Programms einzugeben, das Sie der definierten Programmgruppe hinzufügen möchten.
- **Beschreibung:** Geben Sie hier (optional) eine Beschreibung des Programms ein, um es leichter identifizieren zu können.
- **Befehlszeile:** Geben Sie hier den Namen mit Pfad und Erweiterung des Programms ein, das Sie in die Programmgruppe aufnehmen möchten.
- **Arbeitsordner:** Geben Sie hier den Ordner ein, wo sich die Programmdatei befindet.
- **Neu:** Klicken Sie hierauf, um das neue Programmsymbol der Werkzeugpalette hinzuzufügen.
- **Schließen:** Klicken Sie hierauf, wenn Sie mit dem Auffüllen der Werkzeugpalette fertig sind.
- **Durchsuchen:** Klicken Sie hierauf, um nach anderen Programmdateien zu suchen.

### **Das Dialogfeld »Löschen«**

Läßt Sie die markierte Programmgruppe und/oder Programmsymbole von der Werkzeugpalette entfernen.

- **Programmgruppe entfernen:** Aktivieren Sie diese Optionsschaltfläche, um die jeweils gewählte Programmgruppe von der Werkzeugpalette zu entfernen.
- **Gruppe** zeigt die derzeit gewählte Programmgruppe an.
- **Programmsymbol aus der Gruppe entfernen:** Aktivieren Sie diese Optionsschaltfläche, um das jeweils gewählte Programm aus der Programmgruppe zu entfernen.
- **Symbol:** Geben Sie hier den Programmnamen des Programms ein, das Sie aus der Gruppe entfernen möchten. Oder wählen Sie den Namen aus der Dropdown-Liste.
-

### **Das Dialogfeld »Werkzeugpalette-Eigenschaften«**

Zeigt den aktuellen Programmgruppennamen und die Programmsymbole an, die Sie jeweils ändern können.

- **Programmgruppe:** Aktivieren Sie diese Optionsschaltfläche, um den Namen der Programmgruppe zu bearbeiten.
- **Gruppenname** zeigt die jeweilige Programmgruppe bei ihrem Namen an.
- **Programmsymbol:** Wählen Sie aus der Dropdown-Liste das Programmsymbol, das Sie bearbeiten bzw. zur Ansicht bringen möchten.
- **Beschreibung** zeigt die (optionale) Beschreibung des zur Bearbeitung gewählten Programmsymbols an.
- **Befehlsleiste** zeigt den Pfad und die Erweiterung des zu bearbeitenden Programms an.
- **Arbeitsordner** zeigt den Ordner des zu bearbeitenden Programms an.
- **Durchsuchen:** Klicken Sie hierauf, um andere Dateien oder Ordner zu suchen
-

### **Das Dialogfeld »Konfigurieren«**

Läßt Sie die Lage der Werkzeugpalette ändern.

- **Links** dockt die Werkzeugpalette auf der linken Seite der Album-Arbeitsfläche an.
- **Rechts** dockt die Werkzeugpalette auf der rechten Seite der Album-Arbeitsfläche an.
- **Schwebend** läßt Sie die Werkzeugpalette durch Ziehen der Werkzeugtitelleiste auf dem Bildschirm beliebig verschieben.
-

### **Das Dialogfeld »Ausführen«**

Läßt Sie andere Programme aufrufen, die sich nicht in der Werkzeugpalette befinden.

- **Befehlszeile:** Geben Sie hier den Namen mit Pfad und Erweiterung des Programmes ein, das Sie ausführen lassen möchten.
- **Minimiert öffnen:** Wählen Sie diese Option, um das Programm Album sofort nach dem Öffnen der anderen Anwendung zu minimieren.
- **Durchsuchen:** Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um nach anderen Ordnern oder Dateien zu suchen.
-

### **Das Dialogfeld »Kennzeichen bearbeiten«**

Läßt Sie die Liste der Kennzeichenamen eines Albums bearbeiten oder erweitern.

- **Kennzeichenname:** Geben Sie hier den Kennzeichenamen ein, den Sie hinzufügen oder bearbeiten (ersetzen) möchten.
- **Kennzeichenliste** zeigt alle bestehenden Kennzeichen des Albums an.
- **Kennzeichen von Album übertragen** läßt Sie die Kennzeichenamen anderer geöffneter Alben auf das aktuelle Album übertragen.
- **Alle löschen:** Klicken Sie hierauf, um alle Kennzeichenamen von der Liste zu entfernen.
-

## Das Dialogfeld »Kennzeichen laden«

Läßt Sie vorher gespeicherte Kennzeichen wiederholen.



**Suchen in:** Wählen Sie den Ordner, in dem sich die Kennzeichendateien befinden.



Dient der Anzeige des nächsthöheren Ordners mit Inhalt.



Dient zum Erstellen eines neuen Ordners.



Dient nur zum Auflisten der Dateinamen.



Dient zum Auflisten der Dateinamen mit Statistiken.



**Dateiname** dient der Eingabe oder Identifizierung des Namens der zu ladenden Datei.



**Dateityp:** Wählen Sie die Kennzeichen-Dateierweiterung (\*.mrk), womit nur die Kennzeichendateien angezeigt werden.



**Mit Originalkennzeichen mischen:** Aktivieren Sie diese Optionsschaltfläche, um die hereinkommenden Kennzeichennamen Ihrer aktuellen Liste hinzuzufügen.



**Originalkennzeichen ersetzen:** Aktivieren Sie diese Optionsschaltfläche, um die aktuellen Kennzeichennamen durch die neuen zu ersetzen.



## Das Dialogfeld »Laden/Speichern«

Läßt Sie Dateien laden/speichern.

- **Suchen in/Speichern in:** Bestimmen Sie hier den Ordner, wovon/worin die Dateien geladen/gespeichert werden sollen.
- Dient der Anzeige des nächsthöheren Ordners mit Inhalt.
- Dient zum Erstellen eines neuen Ordners.
- Dient nur zum Auflisten der Dateinamen.
- Dient zum Auflisten der Dateinamen mit Statistiken.
- **Dateiname:** Geben Sie hier den Dateinamen der Datei ein, die geladen/gespeichert werden soll.
- **Dateityp** dient der Wahl des Dateiformats (mit einer bestimmten Erweiterung).
- **Laden/Speichern:** Klicken Sie hierauf, um die Datei zu laden/speichern.
- **Durchsuchen:** Klicken Sie hierauf, um andere Dateien oder Ordner zu suchen
-

### **Das Dialogfeld »In Stichworte umwandeln«**

Läßt Sie Kennzeichen in Stichworte umwandeln.

- **Wählen Sie ein Stichwortfeld** zeigt alle bestehenden Feldnamen der Feldart Stichwort an. Wählen Sie, welchem Feldnamen Sie das markierte Kennzeichen hinzufügen möchten.
- **Kennzeichen von markierten Miniaturen löschen:** Aktivieren Sie dieses Kontrollkästchen, um das markierte Kennzeichen nach der Umwandlung von den gewählten Miniaturen zu entfernen.
- **Kennzeichenname von der Palette löschen:** Aktivieren Sie dieses Kontrollkästchen, um die umgewandelten Kennzeichennamen von der Kennzeichenpalette zu entfernen.
-

## Das Dialogfeld »Holen«

Läßt Sie über ein TWAIN-Gerät (z.B. Scanner) ein Bild holen. Machen Sie dazu folgende Einträge:

- **Speichern in:** Wählen Sie hier den Ordner, in dem das geholte Bild gespeichert werden soll.
- Dient der Anzeige des nächsthöheren Ordners mit Inhalt.
- Dient zum Erstellen eines neuen Ordners.
- Dient nur zum Auflisten der Dateinamen.
- Dient zum Auflisten der Dateinamen mit Statistiken.
- **Dateiname:** Geben Sie hier den Dateinamen ein, unter dem das Bild gespeichert werden soll.
- **Dateityp:** Wählen Sie hier das Format, in dem die Datei gespeichert werden soll.
- **Im 2er-Schritt numerieren:** Aktivieren Sie dieses Kontrollkästchen, um z.B. mit einem Papiereinzugsscanner geholte Bilddateien gleich in der richtigen Reihenfolge numerieren zu lassen, wobei jeweils jede zweite Seite übersprungen wird.
- **Klangbeilage holen:** Aktivieren Sie dieses Kontrollkästchen, um Bilder mit ihren Beilagedateien zu holen. (Nur bei der Kamera Canon PowerShot möglich.)
- **Geholte Bilddateien löschen:** Aktivieren Sie dieses Kontrollkästchen, um das geholte Bild nur anzuzeigen jedoch nicht auf Festplatte zu speichern.
- **Automatisch numerieren:** Aktivieren Sie dieses Kontrollkästchen, um Album zu veranlassen, daß die eingegebenen Bilder automatisch numeriert werden.
- **Unterstützte Bilddatentypen** zeigt die von dem gewählten Dateiformat unterstützten Bilddatentypen an.
- **Speichern:** Klicken Sie hierauf, um das geholte Bild zu speichern.
- **Optionen:** Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um Speicherungsoptionen für das gewählte Dateiformat einzusehen und eventuelle Änderungen vorzunehmen.
- **Durchsuchen:** Klicken Sie hierauf, um andere Dateien oder Ordner zu suchen
-

Dateinamen können mit oder ohne Dateierweiterung eingegeben werden und werden bei automatischer Numerierung jeweils durchgezählt. Wenn Sie keine Erweiterung eingeben, wird diese automatisch von dem jeweiligen Datentyp bestimmt und hinzugefügt.

### **Das Dialogfeld »Quelle wählen«**

Läßt Sie das Gerät (z.B. Scanner) definieren, über das Sie Bilder holen.

- **Wählen Sie eine Datenquelle** dient zur Wahl eines installierten TWAIN-Gerätes, über das Sie Ihre Bilder holen möchten.

-

### **Das Dialogfeld »Bildlauf bis«**

- **Bildlauf bis:** Geben Sie hier die Indexnummer der Miniatur ein, die Sie direkt ansteuern möchten (ähnlich dem Befehl »Gehe zu«).
- **Miniaturliste** listet alle Miniaturen der jeweiligen Registerkarte auf. Klicken Sie auf die gewünschte Miniatur, die Sie direkt ansteuern möchten.
-

### **Das Dialogfeld »Automatischer Bildlauf«**

- **Verzögerungszeit (in Sek.):** Geben Sie hier die Zeit ein, die zwischen jedem weiteren Bildlauf (Blättern durch die Miniaturen) verstreichen soll.

**Anmerkung:** Über die LEERTASTE können Sie den Bildlauf anhalten/fortlaufen lassen. Zum Stoppen des automatischen Bildlaufs drücken Sie bitte die ESC-TASTE.

-

## Das Dialogfeld »Layout«

- **Miniatur**
- Attribut
- Dateiname

Läßt Sie die Informationen ändern, die im Miniaturmodus angezeigt werden.

- **Felder anzeigen:** Wählen Sie per Aktivieren der betreffenden Kontrollkästchen die Felder, die im Miniaturmodus angezeigt werden sollen. Klicken Sie dann auf die Zahl daneben, um die Zahl der Zeilen für das jeweilige Feld zu ändern.
- **Gesamtzeilen** zeigt an, wie viele Zeilen die von ihnen gewählten Felder insgesamt benötigen.
- **Breite des Textbereiches** bestimmt, wieviel Platz in jeder Zeile zur Verfügung steht.
- **Miniaturformat:** Wählen Sie hier das Format, in dem die Miniaturen angezeigt werden (mit Rahmen, ohne, etc.).
- **Dateiname mit voller Pfadangabe:** Aktivieren Sie dieses Kontrollkästchen, wenn Sie möchten, daß die Dateinamen unterhalb der Miniaturen mit voller Pfadangabe angezeigt werden.
- **Vorschau:** Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um sich das jeweilige Layout in einer Vorschau ansehen zu können, bevor es tatsächlich übertragen wird.
- **So wie:** Klicken Sie hierauf, um das Layout eines anderen geöffneten Albums auf das jeweilige Album zu übertragen.
-

## Das Dialogfeld »Layout«

- Miniatur
- **Attribut**
- Dateiname

Läßt Sie die Informationen ändern, die im Attributmodus angezeigt werden.

- **Felder anzeigen:** Wählen Sie per Aktivieren der betreffenden Kontrollkästchen die Felder, die im Attributmodus angezeigt werden sollen. Klicken Sie dann auf die Zahl daneben, um die Zahl der Zeilen für das jeweilige Feld zu ändern.
- **Gesamtzeilen** zeigt an, wie viele Zeilen die von ihnen gewählten Felder insgesamt benötigen.
- **Miniatur anzeigen:** Aktivieren Sie dieses Kontrollkästchen, wenn Sie möchten, daß neben den Attributen auch die jeweiligen Miniaturen angezeigt werden sollen.
- **Miniaturformat:** Wählen Sie hier das Format, in dem die Miniaturen angezeigt werden (mit Rahmen, ohne, etc.).
- **Dateiname mit voller Pfadangabe:** Aktivieren Sie dieses Kontrollkästchen, wenn Sie möchten, daß die Dateinamen mit voller Pfadangabe angezeigt werden.
- **Vorschau:** Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um sich das jeweilige Layout in einer Vorschau ansehen zu können, bevor es tatsächlich übertragen wird.
- **So wie:** Klicken Sie hierauf, um das Layout eines anderen geöffneten Albums auf das jeweilige Album zu übertragen.
-

## Das Dialogfeld »Layout«

- Miniatur
- Attribut
- **Dateiname**

Läßt Sie die Informationen ändern, die im Dateinamenmodus angezeigt werden.

- **Felder anzeigen:** Wählen Sie per Aktivieren der betreffenden Kontrollkästchen die Felder, die im Dateinamenmodus angezeigt werden sollen. Klicken Sie dann auf die Zahl daneben, um die Zahl der Zeilen für das jeweilige Feld zu ändern.
- **Gesamtzeilen** zeigt an, wie viele Zeilen die von ihnen gewählten Felder insgesamt benötigen.
- **Dateinamen mit voller Pfadangabe:** Aktivieren Sie dieses Kontrollkästchen, wenn Sie möchten, daß die Dateinamen mit voller Pfadangabe angezeigt werden.
- **Vorschau:** Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um sich das jeweilige Layout in einer Vorschau ansehen zu können, bevor es tatsächlich übertragen wird.
- **So wie:** Klicken Sie hierauf, um das Layout eines anderen geöffneten Albums auf das jeweilige Album zu übertragen.

### **Das Dialogfeld »So wie«**

Läßt Sie das Layout eines anderen geöffneten Albums auf das jeweilige Album übertragen.

- **Layout übertragen:** Wählen Sie die Anzeigemodi, deren Layouts Sie übertragen möchten.
- **Vom Album:** Wählen Sie eines der geöffneten anderen Alben, von dem Sie das Layout übertragen möchten.
-

### **Das Dialogfeld »Albenfenster auslegen mit«**

Läßt Sie das Album nicht überlappend neben, über oder unter eine andere Anwendung stellen. Die Album-Leisten & Paletten sind dabei über den ganzen Bildschirm frei verschiebbar.

- **Albenfenster auslegen mit** zeigt eine Auflistung anderer geöffneter Anwendungen. Klicken Sie auf die Anwendung, die Sie mit dem Album zusammen auslegen möchten.

- **Auslegeoptionen:** Wählen Sie hier die horizontale oder vertikale Position des Albums.

-

### **Das Dialogfeld »Kategorie«**

Läßt Sie der Werteliste neue Werte hinzufügen oder von ihr einen Wert auswählen.

- **Verfügbare Werte** listet alle für die gewählte Kategorie verfügbaren Werte auf. Klicken Sie auf den Wert, den Sie auf die markierte Miniatur übertragen möchten.

- **Neuer Wert:** Geben Sie hier den neuen Wert ein, den Sie der aktuellen Werteliste hinzufügen möchten.
-

## Das Dialogfeld »Stichwort«

Läßt Sie dem gewählten Feld neue Werte oder Dateneinträge hinzufügen.

- **Aktuelle Stichworte im Feld** zeigt alle Dateneinträge des gewählten Felds an.
- **Verfügbare Stichworte** zeigt alle Stichworte des Albums an. Klicken Sie auf einen Stichworteintrag, den Sie auf die markierte Miniatur übertragen möchten, und dann klicken Sie auf »Hinzufügen«, um ihn der Liste »Aktuelle Stichwort im Feld« hinzuzufügen.
- **Neues Stichwort:** Geben Sie hier, wenn Sie wünschen, ein neues Stichwort ein, das Sie den beiden Listen hinzufügen möchten.
- **Hinzufügen:** Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um das neue Stichwort den beiden Listen hinzuzufügen.
- **Entfernen:** Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um das Stichwort von der Liste »Aktuelle Stichwort im Feld« zu entfernen.
- **Alle entfernen:** Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um alle Einträge aus der Liste »Aktuelle Stichwort im Feld« zu löschen.
-

### **Das Dialogfeld »Beilage hinzufügen/ändern«**

Läßt Sie einer Miniatur eine Klang- (\*.WAV), MIDI-, Video- oder Animationsdatei hinzufügen bzw. die Beilage austauschen.

- **Suchen in** läßt Sie den Ordner suchen, worin sich in Frage kommende Beilagedateien befinden.
- Dient der Anzeige des nächsthöheren Ordners mit Inhalt.
- Dient zum Erstellen eines neuen Ordners.
- Dient nur zum Auflisten der Dateinamen.
- Dient zum Auflisten der Dateinamen mit Statistiken.
- **Dateiname:** Geben Sie hier den Dateinamen der Datei an, die Sie der Miniatur als Beilage hinzufügen möchten.
- **Dateityp:** Wählen Sie hier die anzuzeigende Dateiformaterweiterung.
- **Öffnen:** Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um der gewählten Datei eine Beilage hinzuzufügen.
- **Durchsuchen:** Klicken Sie hierauf, um andere Dateien oder Ordner zu suchen
-

### **Das Dialogfeld »Wechseln zu«**

Läßt Sie von einer Albenregisterkarte zu einer anderen wechseln, um ein anderes Set von Miniaturen anzeigen zu lassen.

- **Registerwert** zeigt alle Register des Albums an. Wählen Sie den Registerwert des Sets von Miniaturen, das Sie angezeigt haben möchten.

-

### **Das Dialogfeld »Miniatur verschieben«**

Läßt Sie Miniaturen zwischen Registerkarten verschieben.

- **Registerwert** zeigt alle Registerkarten des Albums an. Wählen Sie den Registerwert des Sets von Miniaturen, das Sie angezeigt haben möchten.

-

## Logische Operatoren

Läßt Sie schnell durch eine Reihe von Dateien suchen. Logische Operatoren werden mitunter auch Boolesche Verknüpfungszeichen oder Boolesche Operatoren genannt. Folgende logische Operatoren stehen Ihnen je nach Suchkategorie zur Verfügung:

- **NICHT** dient der Suche nach dem Gegenteil des bezeichneten Kriteriums.

- **UND** dient im Sinne der Einschließlichkeit der Suche nach mehr als einem Kriterium.

- **ODER** dient der Suche nach Miniaturen, die sowohl dem bezeichneten als auch anderen Kriterien entsprechen.

- **( )** dient dazu, Kriterien zu einer Gruppe zusammenzufassen.

- 

Wenn Sie eine Gruppe von Miniaturen haben und ein paar davon isolieren möchten, wählen Sie als Operator »NICHT«.

Wenn Sie Miniaturen suchen möchten, die allen spezifizierten Kriterien entsprechen, wählen Sie den Operator »UND«.

Wenn Sie nach Miniaturen suchen möchten, die wenigstens einem der spezifizierten Kriterien entsprechen, wählen Sie den Operator »ODER«.

Wenn Sie mehrere Kriterien haben und einige von Ihnen gepaart werden müssen, verwenden Sie die Klammern ( ).

### **Das Dialogfeld »Schriftart«**

Läßt Sie eine Schriftart zusammen mit ihren Schriftattributen für den Text wählen, der in der Diaschau verwandt werden soll.

- **Schriftart:** Wählen Sie hier die gewünschte Schriftart für den Diaschautext.
- **Schriftstil:** Wählen Sie hier den Schriftstil (z.B. »Kursiv«) für den Diaschautext.
- **Grad:** Wählen Sie hier die Größe der Schriftart-Zeichen.
- **Effekte:** Wählen Sie die Effekte, die auf die gewählte Schriftart mit ihren Attributen angewandt werden sollen.
- **Beispiel** zeigt, wie der Name schon sagt, ein Beispiel der gewählten Schriftart, Attribute und Effekte.
-

### **Das Dialogfeld »PNG-Speicherungsoptionen«**

- **Verschachteln:** Wählen Sie diese Option, wenn Sie möchten, daß die Bilder bei der Online-Anzeige progressiv geöffnet werden. Dadurch erhöht sich aber die Dateigröße.

- **Beschreibung** läßt Sie den Bildern eine kurze Beschreibung, Stichworte oder andere Mitteilungen hinzufügen.

- **Komprimierungsverfahren:** Wählen Sie »Stärker komprimieren«, um die Dateien möglichst klein zu halten. Mit »Schneller komprimieren« werden die Bilder weniger stark komprimiert, dafür aber auch beim Öffnen schneller angezeigt.

- **Hintergrundfarbe:** Klicken Sie auf das Farbquadrat, um eine Farbe für den Bildhintergrund zu wählen.

-

### **Das Dialogfeld »Text/Hintergrundfarbe wählen«**

Läßt Sie Farben den Diaschau-Text und -Hintergrund wählen.

- **Grundfarben:** Wählen Sie aus der Standard-Windows-Farbpalette eine Farbe, indem Sie auf das betreffende Farbquadrat klicken.
- **Benutzerdefinierte Farben:** Wählen Sie über diese Quadrate eine Farbe, die Sie vorher bereits in dem Bereich »Benutzerdefinierte Farben« definiert haben.
- **Farben definieren:** Definieren Sie über die Farbmatrix eine Farbe zusammen mit anderen Optionen wie Farbton, Sättigung, etc.
-

### **Miniaturen per Indexnummer direkt ansteuern**

1. Wählen Sie den Ansicht-Menübefehl »Bildlauf bis« (=>»Gehe zu«).
2. Wählen Sie aus der Liste die Miniatur, die Sie direkt ansteuern möchten, oder geben Sie die Indexnummer der Miniatur ein.
3. Klicken Sie auf »OK«, womit die Miniatur direkt angesteuert wird.

**Anmerkung:** Per Doppelklick auf einen Dateinamen in der Liste lassen sich Miniaturen ebenfalls direkt ansteuern.

- [Andere Möglichkeiten, durch ein Album zu blättern](#)
- [Ansicht -- Verfahren \(Inhalt\)](#)

## Programme hinzufügen

1. Klicken Sie auf das Konfigurieren-Symbol unterhalb des Bildlaufrades der Werkzeugpalette.
2. Wählen Sie aus dem Konfigurieren-Menü den Befehl »Neu«.
3. Wählen Sie die Programmgruppe-Option und geben den Namen der Programmgruppe ein.
4. Wählen Sie die Programm-Option und geben die Beschreibung, den Pfad des Programms und seinen Arbeitsordner ein. Klicken Sie auf »Durchsuchen«, um andere Programme zu suchen.
5. Klicken Sie auf »Neu«, um das Programm in die Werkzeugpalette aufzunehmen.
6. Klicken Sie auf »Schließen«, wenn Sie mit dem Aufnehmen weiterer Programme in die Werkzeugpalette fertig sind.

**Anmerkung:** Über den Windows Explorer oder Windows Datei-Manager können Sie im Drag & Drop-Verfahren ebenfalls andere Programme in die Werkzeugpalette aufnehmen.

- 

- Benutzerspezifische Anpassung der Werkzeugpalette -- Verfahren (Inhalt)

### **Die Eigenschaften eines Programmes ändern**

1. Klicken Sie auf das Konfigurieren-Symbol unterhalb des Bildlaufrades der Werkzeugpalette.
  2. Wählen Sie aus dem Konfigurieren-Menü den Befehl »Eigenschaften«.
  3. Wählen Sie »Programmgruppe«, um den Programmgruppennamen zu bearbeiten, und geben Sie einen neuen Namen ein.
  4. Markieren Sie das Programmsymbol, um existierende Programme in der aktuellen Gruppe zu bearbeiten.
  5. Wählen Sie aus der Programmsymbol-Dropdown-Liste das zu bearbeitende Programm.
  6. Klicken Sie auf »OK«, wenn Sie mit den Änderungen zufrieden sind.
- Benutzerspezifische Anpassung der Werkzeugpalette -- Verfahren (Inhalt)

## **Programme und Programmgruppen entfernen**

1. Klicken Sie auf das Konfigurieren-Symbol unterhalb des Bildlaufrades der Werkzeugpalette.
2. Wählen Sie aus dem Konfigurieren-Menü den Befehl »Löschen«.
3. Wählen Sie »Aktuelle Programmgruppe löschen«, um die aktuelle Programmgruppe und ihre Programmsymbole von der Werkzeugpalette zu entfernen.
4. Wählen Sie »Programmsymbol von der aktuellen Gruppe löschen«, und geben Sie den Namen des zu löschenden Programmsymbols ein, oder wählen Sie eines aus der Liste der Programmsymbole.
5. Klicken Sie auf »OK«, womit die gewählte Programmgruppe oder das gewählte Programmsymbol von der Werkzeugpalette entfernt wird.



- Benutzerspezifische Anpassung der Werkzeugpalette -- Verfahren (Inhalt)

### **Die Position der Werkzeugpalette ändern**

1. Klicken Sie auf das Konfigurieren-Symbol unterhalb des Bildlaufrades der Werkzeugpalette oder mit der RECHTEN MAUSTASTE irgendwo auf die Werkzeugpalette.
  2. Wählen Sie den Konfigurieren-Menübefehl »Konfigurieren«, womit sich ein Untermenü öffnet, über das Sie die Werkzeugpalette rechts oder links auf der Arbeitsfläche andocken oder schwebend (d.h. frei verschiebbar) machen können. Beim Klick mit der RECHTEN MAUSTASTE sind diese drei Befehle in dem sich dann öffnenden Popup-Menü enthalten.
  3. Wenn Sie die Position der Werkzeugpalette über das Konfigurieren-Menü bestimmt haben, klicken Sie auf »OK«, um zur Arbeitsfläche zurückzukehren.
- [Benutzerspezifische Anpassung der Werkzeugpalette -- Verfahren \(Inhalt\)](#)

### **Anzeigen einer Programmgruppe**

1. Klicken Sie auf das Konfigurieren-Symbol unterhalb des Bildlaufrades der Werkzeugpalette.
2. Wählen Sie aus der Liste der Programmgruppen die gewünschte Programmgruppe.
3. Klicken Sie auf die gewählte Programmgruppe, um die Programme der Gruppe auf der Werkzeugpalette anzeigen zu lassen.



[Benutzerspezifische Anpassung der Werkzeugpalette -- Verfahren \(Inhalt\)](#)

### **Albenfelder definieren**

1. Wählen Sie den Album-Menübefehl »Eigenschaften«.
2. Klicken Sie in dem Eigenschaften-Dialogfeld auf die Registerkarte »Feld«, worin dann die bestehenden Albenfelder angezeigt werden.
3. Geben Sie den Feldnamen ein, den Sie hinzufügen/ändern/entfernen möchten.
4. Wählen Sie für den gewählten Feldnamen den »Feldart« und klicken dann auf »Hinzufügen«, »Ändern« oder »Entfernen«.
5. Klicken Sie auf »OK«, um die Änderungen zu übertragen.

**Anmerkung:** Feldarten laut Windows- oder DOS-Vorgabe können nicht modifiziert werden, sondern nur benutzereigene Felder.



- [Miniaturen suchen -- Verfahren \(Inhalt\)](#)

## Eine Suche durchführen

1. Öffnen Sie das Album, das Sie durchsuchen möchten.
2. Für die Suche nach einzelnen Kriterien empfiehlt sich die Verwendung der Suchsymbolleiste. Zur Suche nach mehreren Kriterien und bei komplexeren Suchprozessen sollten Sie statt dessen auf den Miniatur-Menübefehl »Suchen« zurückgreifen.
3. Wählen Sie die gewünschte »Suchkategorie« (Feldart) und den »Suchoperator«.
4. Geben Sie dann unter »Suchdaten« die abzufragenden Daten ein. Wenn der Dateneintrag aus mehr als einem Wort besteht, umschließen Sie sie mit den definierten Begrenzungssymbolen (z.B. » »).
5. Wählen Sie einen Operator (UND oder ODER), und bestimmen Sie, ob der Suchbegriff als »Als Wort« und nach »Groß-/Klein (-schreibung)« erfolgen soll. Mehr spezifische Kriterien finden Sie nach Anklicken der Schaltfläche »Kriterien bearbeiten«.
6. Wählen Sie die Suchoptionen und den Arbeitsschritt, der an den gesuchten Miniaturen vollzogen werden soll. Aktivieren Sie »Alle Alben auf der Arbeitsfläche durchsuchen«, um nach den gesuchten Miniaturen in allen geöffneten Alben zu forschen. Aktivieren Sie »Suchergebnis Ansicht hinzufügen«, um die soeben gefundenen Miniaturen mit dem vorangegangenen Suchergebnis zu vermischen.
7. Klicken Sie auf »Hinzufügen«, um in die Liste der Suchkriterien neue Suchkriterien aufzunehmen.
8. Für weitere Kriterien wiederholen Sie bitte die Schritte 3-7.
9. Um ein bestehendes Suchkriterium zu ändern, klicken Sie in der Liste der Suchkriterien auf das betreffende Kriterium und wiederholen die Schritte 3-7. Klicken Sie schließlich auf »Ändern«, um das gewählte Kriterium durch das neue zu ersetzen.
10. Um ein Suchkriterium von der Liste der Suchkriterien zu löschen, markieren Sie es und klicken auf die Schaltfläche »Entfernen«.
11. Klicken Sie auf »OK«, womit die Suche beginnt und Sie zur Arbeitsfläche mit den gesuchten Miniaturen zurückkehren.

**Anmerkung:** Wenn Sie »Ganze Registerkarte durchsuchen« aktiviert haben, werden die Suchkriterien nur in der aktuellen Albenregisterkarte durchgeführt.



- [Miniaturen suchen -- Verfahren \(Inhalt\)](#)

## **Kennzeichen zuweisen**

1. Markieren Sie in der Kennzeichenliste die Kennzeichen(n), die Sie einer Miniatur zuweisen möchten. (Bei mehreren Kennzeichen in Reihe halten Sie während des Klickens mit der Maus bitte die UMSCH-TASTE gedrückt, bei mehreren nicht direkt aufeinanderfolgenden Kennzeichen die STRG-TASTE.)
  2. Klicken Sie auf  und wählen »Markierte zuweisen«, oder klicken Sie auf , um die Kennzeichen(n) direkt Miniaturen zuweisen zu können.
  3. Klicken Sie auf die Miniaturen, denen Sie die markierten Kennzeichen zuweisen möchten. Ist die betreffende Kennzeichen auf der Miniatur schon vorhanden, wird sie ersetzt.
  4. Klicken Sie nochmals auf , um das Zuweisen von Kennzeichen zu beenden.
- [Kennzeichen benennen und umbenennen](#)
  - [Kennzeichen laden und speichern](#)
  - [Miniaturen suchen -- Verfahren \(Inhalt\)](#)

### **Kennzeichen definieren und umbenennen**

1. Klicken Sie bei eingblendeter Kennzeichenpalette (Ansicht-Menü: Leisten & Paletten) auf die Schaltfläche »Kennzeichenpalette-Menü« und wählen den Befehl »Bearbeiten«. Oder doppelklicken Sie in der Kennzeichenliste auf eine der Kennzeichen, um das Dialogfeld »Kennzeichen bearbeiten« zu öffnen.
  2. Klicken Sie in der Kennzeichenliste auf eine Kennzeichen und benennen Sie sie neu oder um.
  3. Um bereits existierende Kennzeichen von anderen Alben zu übernehmen, wählen Sie das gewünschte Album aus der Dropdown-Liste »Kennzeichen von Album übernehmen«.
  4. Klicken Sie auf »OK«, wenn Sie mit dem Bearbeiten und Benennen der Kennzeichen fertig sind.
- [Kennzeichen zuweisen](#)
  - [Kennzeichen laden und speichern](#)
  - [Miniaturen suchen -- Verfahren \(Inhalt\)](#)

### **Kennzeichen laden und speichern**

1. Markieren Sie die Miniaturen, deren Kennzeichen Sie speichern oder für die Sie Kennzeichen laden möchten.
2. Klicken Sie auf  der Kennzeichenpalette und wählen »Laden« oder »Speichern«.
3. Wählen Sie den Ordner, wo Sie die Kennzeichen laden oder speichern möchten.
4. Wählen Sie als Dateiformat mit der Erweiterung \*.MRK.
5. Markieren oder geben Sie den Dateinamen der Kennzeichendatei ein, die Sie laden/speichern möchten.
6. Beim Laden können Sie festlegen, ob die ursprünglichen Kennzeichen mit den geladenen vermischt oder durch sie ersetzt werden sollen.
7. Klicken Sie auf »Öffnen«/»Speichern«, wenn Sie mit dem Laden oder Speichern der Kennzeichen fertig sind.

**Anmerkung:** Beim Laden vergleicht Album die Namen der geladenen Kennzeichen mit denen auf den markierten Miniaturen. Sollte es zu einer Überschneidung bei denselben Kennzeichenbuchstaben mit unterschiedlichen Kennzeichennamen kommen, werden Sie aufgefordert, einen anderen Buchstaben zu wählen oder den Vorgang des Zuweisens von Kennzeichen abzubrechen.

- 
-  [Kennzeichen zuweisen](#)
-  [Kennzeichen benennen und umbenennen](#)
-  [Miniaturen suchen -- Verfahren \(Inhalt\)](#)

## **Programme per Drag & Drop von Windows Explorer oder dem Datei-Manager der Werkzeugpalette hinzufügen**

1. Stellen Sie den Windows Explorer oder Datei-Manager neben die Album-Arbeitsfläche und wählen die Programmdateien (\*.exe-Dateien), die Sie der Werkzeugpalette hinzufügen möchten. (Bei mehreren Programmdateien in Reihe halten Sie während des Klickens mit der Maus bitte die UMSCH-TASTE gedrückt, bei mehreren nicht direkt aufeinanderfolgenden Programmdateien die STRG-TASTE.)
2. Ziehen Sie die so markierten Programmdateien vom Windows Explorer oder Datei-Manager zur Album-Werkzeugpalette und lassen dann die Maustaste los, um sie abzulegen.
3. In der Werkzeugpalette werden dann die neu aufgenommenen Programme durch ihre Programmsymbole angezeigt.



- Ziehen & Ablegen (Drag & Drop) -- Verfahren (Inhalt)

### **Albdateien per Drag & Drop auf der Arbeitsfläche öffnen**

1. Stellen Sie den Windows Explorer oder Datei-Manager neben die Album-Arbeitsfläche und markieren die Albdateien (\*.ab3 oder \*.abm-Dateien), die Sie auf der Album-Arbeitsfläche ablegen möchten. (Bei mehreren Dateien in Reihe halten Sie während des Klickens mit der Maus bitte die UMSCH-TASTE gedrückt, bei mehreren nicht direkt aufeinanderfolgenden Dateien die STRG-TASTE.)
  2. Ziehen Sie die so markierten Miniatur-Quelldateien vom Windows Explorer oder Datei-Manager auf einen leeren Bereich der Album-Arbeitsfläche und lassen die Maustaste los, um sie dort abzulegen.
  3. Die Albdateien werden dann entsprechend auf der Arbeitsfläche geöffnet.
- Alben öffnen
  - Ziehen & Ablegen (Drag & Drop) -- Verfahren (Inhalt)

### **Miniaturen per Drag & Drop in Alben einreihen**

1. Stellen Sie den Windows Explorer oder Datei-Manager neben die Album-Arbeitsfläche mit einem geöffneten Album und markieren die Quelldateien der Miniaturen, die Sie in das Album einreihen möchten. (Bei mehreren Dateien in Reihe halten Sie während des Klickens mit der Maus bitte die UMSCH-TASTE gedrückt, bei mehreren nicht direkt aufeinanderfolgenden Dateien die STRG-TASTE.)
  2. Ziehen Sie die so markierten Alben vom Windows Explorer oder Datei-Manager auf einen leeren Bereich der Album-Arbeitsfläche und lassen die Maustaste los, um sie auf der Arbeitsfläche abzulegen.
  3. Das Programm Album reiht dann die Miniaturen der gewählten Dateien in das jeweilige Album ein.
- Andere Wege, Miniaturen einzureihen
  - Mit Miniaturen arbeiten -- Verfahren (Inhalt)
  - Ziehen & Ablegen (Drag & Drop) -- Verfahren (Inhalt)

### **Dateien zwischen Alben kopieren/verschieben**

1. Stellen Sie die Alben, an denen Sie arbeiten möchten, Seite an Seite, und markieren Sie dann die Miniaturen die Sie in das jeweils andere Album verschieben bzw. kopieren möchten. (Bei mehreren Dateien in Reihe halten Sie während des Klickens mit der Maus bitte die UMSCH-TASTE gedrückt, bei mehreren nicht direkt aufeinanderfolgenden Dateien die STRG-TASTE.)
  2. Zum Verschieben der markierten Miniaturen, brauchen Sie diese nur hinüberzuziehen und in dem Zielalbum abzulegen.
  3. Zum Kopieren, halten Sie beim Ziehen & Ablegen (Drag & Drop) der markierten Miniaturen die STRG-TASTE gedrückt.
  4. In dem Zielalbum werden dann die kopierten oder verschobenen Alben angezeigt.
- Ziehen & Ablegen (Drag & Drop) -- Verfahren (Inhalt)

### **Dateien in anderen Anwendungen verknüpfen oder einbetten**

1. Markieren Sie die Miniatur, die Sie mit der anderen Anwendung verknüpfen oder in sie einbetten möchten.
2. Zum Verknüpfen halten Sie beim Ziehen & Ablegen (Drag & Drop) die STRG- und UMSCH-TASTEN gleichzeitig gedrückt, beim Einbetten nur die STRG-TASTE. Die markierte Datei wird dann eingebettet oder verknüpft.



- Verknüpfte oder eingebettete Objekte bearbeiten
- Ziehen & Ablegen (Drag & Drop) -- Verfahren (Inhalt)

### **Miniaturen eines Albums woanders einbetten oder verknüpfen**

1. Öffnen Sie das Album, das die einzubettenden oder verknüpfenden Miniaturen enthält.
2. Wählen Sie den Bearbeiten-Menübefehl »Kopieren: Miniatur«.
3. Wechseln Sie in das Containerprogramm mit dem Sie die Miniaturen verknüpfen oder in das Sie sie einbetten möchten.
4. Wählen Sie im Containerprogramm einen der Befehle »Einfügen«, »Inhalte einfügen« oder »Verknüpfung einfügen«, um die markierten Miniaturen zu verknüpfen oder einzufügen.

**Anmerkung:** Abhängig vom Containerprogramm können Sie in dem Listenfeld »Als« »Ulead Album-Miniaturobjekt« wählen, um dann »Verknüpfung einfügen« anzuklicken.

•

• Verknüpfte oder eingebettete Objekte bearbeiten

• Mit Miniaturen arbeiten -- Verfahren (Inhalt)

## Bilder als Miniaturen über ein TWAIN-Gerät einreihen

1. Wählen Sie den Datei-Menübefehl »Holen für«, oder klicken Sie auf der Standardsymbolleiste auf .
2. Wählen Sie aus dem dann erscheinenden Untermenü, wofür Sie das Bild bzw. die Bilder holen möchten.
3. Wenn Sie  (Datei & Album) gewählt haben, beachten Sie bitte die Schritte 4-7. Wenn Sie  (Drucker) gewählt haben, gehen Sie bitte über zu den Schritten 8-10.
4. Wählen Sie das Laufwerk und den Ordner, worin die neue Datei gespeichert werden soll.
5. Geben Sie dem zu holenden Bild (bzw. den Bildern) einen Dateinamen. Bei mehreren Bildern genügt es, als letztes Zeichen eine Zahl einzugeben, womit die Bilder beim Digitalisieren automatisch numeriert werden.
6. Aktivieren Sie bei Verwendung eines Scanners mit automatischem Papiereinzug das Kontrollkästchen »Im 2er-Schritt numerieren«, um bei der Numerierung der Bilddateien die Reihenfolge der Seiten beizubehalten.
7. Klicken Sie auf »Speichern«.
8. Geben Sie für den Ausdruck die Anzahl der gewünschten Kopien ein.
9. Aktivieren Sie das Kontrollkästchen »Auf Seitengröße skalieren«, um die Datei bei Erhalt der Größenverhältnisse so groß wie möglich auszudrucken.
10. Wählen Sie die gewünschte Position des Ausdrucks auf der Seite und klicken auf »OK«, womit die Vorlagen eingescannt und ausgedruckt werden.

**Anmerkung:** Wählen Sie vor dem Befehl »Holen für« zunächst ein TWAIN-Eingabegerät.

- [Andere Wege, Miniaturen einzureihen](#)
- [Auswählen eines TWAIN-Eingabegerätes](#)
- [Mit Miniaturen arbeiten -- Verfahren \(Inhalt\)](#)

### **Ein TWAIN-Eingabegerät wählen**

1. Wählen Sie den Datei-Menübefehl »Quelle wählen«.
  2. Wählen Sie aus der Dropdown-Liste der Datenquellen ein TWAIN-Eingabegerät.
  3. Klicken Sie auf »OK«, um das gewählte Gerät als zukünftiges Vorgabe-TWAIN-Gerät zu akzeptieren.
- Anmerkung:** Die Liste der Datenquellen enthält alle zur Verfügung stehenden TWAIN-Geräte auf. Sollte Ihres nicht dabei sein, installieren Sie erst den Treiber des TWAIN-Gerätes (Scanners).



## **Album benutzerspezifisch einrichten**

### **Album-programmspezifische Voreinstellungen:**

1. Wählen Sie den Datei-Menübefehl »Voreinstellungen« und dann aus dem Untermenü »Album«. Das daraufhin erscheinende Dialogfeld läßt sich auch per Doppelklick auf die Statuszeile öffnen.
2. Klicken Sie auf die Registerkarte »Allgemein«, wo Sie das Aussehen und das Verhalten von Alben auf der Arbeitsfläche festlegen können.
3. Deaktivieren Sie zugunsten eines schnelleren Programmablaufs das Kontrollkästchen »Verknüpfung zu Quelldateien überprüfen«, und aktivieren Sie diese nur, wenn Sie die Verknüpfung aktualisieren möchten.
4. Klicken Sie auf die Registerkarte »OLE-Darstellung«, um das Verhalten der Dateien als OLE-Objekte in dem Dokument eines (anderen) Containerprogramms zu bestimmen.
5. Klicken Sie auf die Registerkarte »Schriftart«, um die in Album zu verwendende Schriftattribute zu wählen.
6. Klicken Sie auf »OK«, wenn Sie mit den von Ihnen definierten Album-Charakteristiken zufrieden sind.

### **Systemspezifische Voreinstellungen:**

1. Wählen Sie den Datei-Menübefehl »Voreinstellungen« und dann »Allgemein«.
2. Klicken Sie auf die Registerkarte »Speicher«, um die Speicherverwaltungseigenschaften von Album zu definieren.
3. Klicken Sie auf die Registerkarte »Anzeige«, um zu definieren, wie Ihre Grafiken dargestellt werden.
4. Klicken Sie auf die Registerkarte »Photo CD«, um den Datentyp und die Auflösung zu definieren, in der Kodak PCD-Bilder angezeigt werden.
5. Klicken Sie auf »OK«, wenn Sie mit Ihren Einstellungen zufrieden sind, womit Sie zur Arbeitsfläche zurückkehren.

•

• [Allgemeine Verfahren -- Inhalt](#)

• [Ansicht -- Verfahren \(Inhalt\)](#)

## Die Größe der Miniaturen ändern

1. Klicken Sie auf den Statusleisten-Befehl »Größe ändern«. Wählen Sie dann aus der Dropdown-Liste die gewünschte Größe, in der die Miniaturen angezeigt werden sollen.
2. Eine andere Möglichkeit, die Größe der Miniaturen zu ändern, ist die über den Ansicht-Menübefehl »Miniaturgröße«.



Warum die Größe von Miniaturen ändern?

- Mit Miniaturen arbeiten -- Verfahren (Inhalt)

## Album anpassen

- Wählen Sie den Ansicht-Menübefehl »Kompaktmodus«, oder klicken Sie ganz links der Statusleiste auf
- , um das Programm Album im Kompaktmodus um andere laufende Anwendungen herumzulegen.
- Klicken Sie auf
-  , um alle Menübefehle und die Befehle zum Positionieren der Albenebene »griffbereit« zu haben.
- Legen Sie fest, wie die Albenebene positioniert und dargestellt werden soll.
- Wählen Sie »Auslegen mit«, um andere laufende Anwendungen zusammen mit dem aktiven Album nicht-überlappend anzeigen zu lassen. Wählen Sie in dem sich daraufhin öffnenden Dialogfeld die gewünschte Anwendung, die Sie über, unter oder neben das aktive Album stellen möchten. (Dies ist besonders bei Drag & Drop-Vorgängen von Nutzen.)
- Klicken Sie auf
- und wählen »In den Standardmodus umschalten«, um das Programm Album mit seiner normalen Benutzeroberfläche anzeigen zu lassen.
- 
- Ansicht -- Verfahren (Inhalt)

## **Nützliche Hilfsmittel wählen**

### **Per RECHTER MAUSTASTE:**

1. Klicken Sie mit der RECHTEN MAUSTASTE irgendwo auf die Symbolleisten, die Werkzeugpalette oder Statusleiste.
2. Markieren Sie die Leiste oder Palette, die Sie einblenden möchten.
3. Eine Markierung links der gewünschten Leiste oder Palette bedeutet, daß diese bereits eingeblendet ist. Zum Ausblenden klicken Sie einfach nochmals auf die Leiste oder Palette, womit die Markierung gleichzeitig entfernt wird.

### **Über das Ansicht-Menü:**

1. Wählen Sie den Ansicht-Menübefehl »Leisten & Paletten«.
2. Aktivieren Sie die Kontrollkästchen neben den Leisten und Paletten, die Sie eingeblendet haben möchten, und klicken Sie dann auf »OK«, womit Sie zur Arbeitsfläche zurückkehren und die betreffenden Leisten/Paletten angezeigt werden.



- [Verwalten des aktiven Albums -- Verfahren \(Inhalt\)](#)

### **Alben zwischen Ordnern verschieben**

1. Markieren Sie das zu verschiebende Album.
2. Wählen Sie den Album-Menübefehl »Verschieben«.
3. Spezifizieren Sie das Laufwerk und den Ordner, wohin Sie das Album verschieben möchten.
4. Klicken Sie auf »OK«, womit das Album zu dem spezifizierten Ordner verschoben wird.

- [Verwalten eines aktiven Albums -- Verfahren \(Inhalt\)](#)

## **Alben kopieren**

1. Markieren Sie das Album, das Sie kopieren möchten.
2. Wählen Sie den Album-Menübefehl »Kopieren«.
3. Spezifizieren Sie das Laufwerk und den Ordner, wohin Sie das Album kopieren möchten.
4. Klicken Sie auf »OK«, womit das Album in den spezifizierten Ordner kopiert wird.



[Verwalten eines aktiven Albums -- Verfahren \(Inhalt\)](#)

### **Alben umbenennen**

1. Markieren Sie das Album, das Sie umbenennen möchten.
2. Wählen Sie den Album-Menübefehl »Umbenennen«.
3. Geben Sie den neuen Namen ein, den Sie dem Album geben möchten.
4. Klicken Sie auf »OK«, womit das betreffende Album wie gewünscht umbenannt wird.

- [Verwalten eines aktiven Albums -- Verfahren \(Inhalt\)](#)

### **Alben per Backup sichern**

1. Markieren Sie das Album, das Sie per Backup sichern möchten.
2. Wählen Sie den Album-Menübefehl »Backup«.
3. Wählen Sie das Laufwerk und den Ordner, wo das Album per Backup gesichert werden soll. Löschen Sie vor dem Backup die Zielordnerdateien.
4. Aktivieren Sie das Kontrollkästchen »Nur markierte Dateien sicher«, wenn Sie nur die markierten Miniaturen per Backup sichern möchten.
5. Aktivieren Sie das Kontrollkästchen »Dateien komprimieren«, um die Backup-Speichermenge so klein wie möglich zu halten.
6. Klicken Sie auf »OK«, um das Backup zu erstellen.

**Anmerkung:** Die höchstmögliche Komprimierung aller Bilddateien in einem Album bietet das ZLIB-Format. Es handelt sich dabei jedoch um ein nicht verlustfreies Komprimierungsschema, das mitunter deutliche Qualitätseinbußen mit sich bringt.



- [Verwalten eines aktiven Albums -- Verfahren \(Inhalt\)](#)

## **Stapelverarbeitung**

1. Der Stapelverarbeitungsmanager läßt sich über den gleichnamigen Befehl des Fenster-Menüs oder durch Doppelklicken auf eine leere Stelle der Arbeitsfläche öffnen.
2. Wählen Sie aus der Dropdown-Liste unter »Aktion« den Befehl, der auf die markierten Alben angewandt werden soll.
3. Markieren Sie in der Alben-Liste die Alben, auf die der gewählte Arbeitsschritt angewandt werden soll. (Bei mehreren Alben in Reihe halten Sie während des Klickens mit der Maus bitte die UMSCH-TASTE gedrückt, bei mehreren nicht direkt aufeinanderfolgenden Alben die STRG-TASTE.)
4. Klicken Sie schließlich auf »OK«, womit das Dialogfeld sich schließt und der gewählte Arbeitsschritt (Befehl) auf die markierten Alben angewandt wird..



- [Allgemeine Verfahren -- Inhalt](#)

## Ein neues Album erstellen

1. Wählen Sie den Datei-Menübefehl »Neu«, oder klicken Sie auf die Symbolleistenschaltfläche .
  2. Wählen Sie aus der Liste »Albenvorlage« eine Albenvorlage. (Je nach Albenvorlage ändert sich unter »Albenbeschreibung« der Inhalt der »Gesamtfelder«.)
  3. Geben Sie dem neuen Album unter »Titel« einen Namen.
  4. Klicken Sie auf »OK«, um nach Erstellen des neuen Albums die Miniaturen auswählen zu können, die Sie in dieses Album einreihen möchten, oder klicken Sie auf »Benutzerdefiniert«, um in dem sich dann öffnenden Dialogfeld »Neues Album« dessen Eigenschaften festzulegen.
- [Ein Album von Miniaturen eines Albums anlegen](#)
  - [Allgemeine Verfahren -- Inhalt](#)

### **Ein Album von Miniaturen eines Albums erstellen**

1. Öffnen Sie das Album, von dem Sie die Miniaturen für das neue Album auswählen möchten.
2. Markieren Sie die in das neue Album einzureihenden Miniaturen.
3. Wählen Sie den Bearbeiten-Menübefehl »Album anlegen«. (Das neue Album wird mit den markierten Miniaturen erstellt.)



[Allgemeine Verfahren -- Inhalt](#)

## Alben öffnen

1. Wählen Sie den Datei-Menübefehl »Öffnen«, oder klicken Sie auf die Symbolleistenschaltfläche .
2. Wählen Sie den Ordner, worin sich das Album befindet. Doppelklicken Sie auf den gewählten Ordner, um seinen Inhalt in der Liste »Dateiname« anzeigen zu lassen.
3. Um das gewünschte Album zu öffnen, klicken Sie auf den betreffenden Dateinamen, oder geben Sie den Dateinamen des Albums in das Dateinameneingabefeld ein. Sie können auch mehrere Dateien gleichzeitig öffnen. Bei mehreren Alben in Reihe halten Sie während des Klickens mit der Maus bitte die UMSCH-TASTE gedrückt, bei mehreren nicht direkt aufeinanderfolgenden Alben die STRG-TASTE. (Klicken Sie auf »Eigenschaften«, um Informationen über das ausgewählte Album einsehen zu können.)
4. Klicken Sie schließlich auf »OK«, womit die ausgewählten Alben auf die Arbeitsfläche geholt werden.

**Anmerkung:** Sie können per Drag & Drop (Ziehen & Ablegen) Alben auch über den Windows Explorer oder Datei-Manager auf eine leere Stelle der Album-Arbeitsfläche holen. (Alben lassen sich jedoch nicht auf der Statusleiste, Werkzeugpalette oder auf einem geöffneten Albenfenster oder Albensymbol ablegen.)

- [Albendateien auf der Arbeitsfläche öffnen](#)
- [Allgemeine Verfahren -- Inhalt](#)

## **Dateien auf einem Datenträger suchen**

1. Jedes Dialogfeld für den Zugriff oder das Öffnen von Dateien verfügt über eine »Durchsuchen«-Schaltfläche, über die Sie Ihr System nach Dateien oder Ordnern absuchen können.
2. Wählen Sie das Laufwerk und den Ordner, in dem Sie nach der/den Datei(en) suchen möchten.
3. Geben Sie in das Textfeld den zu suchenden Dateinamen ein. Joker wie \*.\* sind erlaubt, um nach allen Dateien zu suchen, die denselben Namensbestandteil oder dieselbe Erweiterung haben.
4. Klicken Sie auf »Suche starten«, um den gewählten Ordner und alle seine Unterordner nach der/den gewünschten Datei(en) durchsuchen zu lassen. Unter »Gefundene Dateien«, werden dann in der gewünschten Reihenfolge (siehe das Feld »Dateien sortieren«) alle Dateien angezeigt, die den Suchkriterien entsprechen.
5. Klicken Sie schließlich auf den Namen der gewünschten Datei und dann auf »OK«, um die Datei zu öffnen.



[• Allgemeine Verfahren -- Inhalt](#)

## Alben drucken

1. Wählen Sie den Datei-Menübefehl »Drucken«, oder klicken Sie auf die Symboleistenschaltfläche .
2. Spezifizieren Sie über die Miniaturenbereichsoption, welche Miniaturen Sie ausgedruckt haben möchten.
3. Wählen Sie in dem Feld daneben die Anzahl der gewünschten Kopien. Aktivieren Sie das Kontrollkästchen »Sortieren«, wenn Sie wünschen, daß die Seiten beim Drucken gleich in der richtigen Reihenfolge sortiert werden.
4. Wenn es Ihnen auf eine bessere Druckqualität ankommt, aktivieren Sie unter »Option« Kontrollkästchen »Miniatur von Originaldatei erstellen«. (Dies verlangsamt jedoch u.U. den Druckvorgang.)
5. Klicken Sie ggf. auf »Seiteneinrichtung«, um die Druckseite einzurichten (z.B. die Druckränder festzulegen).
6. Wenn Sie nun auf »OK« drücken, wird das Album mit den gewählten Miniaturen ausgedruckt.



- Allgemeine Verfahren -- Inhalt

## **Alben löschen**

### **Von der Arbeitsfläche:**

1. Markieren Sie das zu löschende Album, indem Sie auf seine Titelleiste oder, wenn minimiert, auf das Albensymbol klicken.
2. Wählen Sie den Album-Menübefehl »Löschen«. Sie werden dann gefragt, ob Sie das Album wirklich löschen möchten.
3. Klicken Sie auf »Ja« um den Löschvorgang zu bestätigen oder auf »Nein«, um den Befehl nicht ausführen zu lassen.

### **Vom Regal:**

1. Wählen Sie den Datei-Menübefehl »Regal«.
2. Markieren Sie dann in der Liste »Alben im Regal« das Album, das gelöscht werden soll.
3. Klicken Sie nach dem Löschen des Albums auf »Schließen«, um zur Arbeitsfläche zurückzukehren.

**Anmerkung:** In beiden Fällen werden die Albendateien jeweils nur vom Programm Album entfernt, die eigentlichen Dateien verbleiben jedoch in den Ordnern auf dem Datenträger.



- [Allgemeine Verfahren -- Inhalt](#)

## **Informationen erlangen**

### **Albeneigenschaften**

Informationen über ein Album lassen sich auf mehrere Weise einholen:

- Wählen Sie den Datei-Menübefehl »Öffnen«, klicken dann auf den Dateinamen des Albums, über das Sie Näheres erfahren möchten und schließlich auf die Schaltfläche »Eigenschaften«.
- Markieren Sie ein Album und wählen den Album-Menübefehl »Eigenschaften«.
- Wählen Sie über den Datei-Menübefehl »Regal« ein Album im Regal und klicken dann auf »Eigenschaften«.
- Bei durch Backup gesicherten Albeninformationen wählen Sie bitte den Album-Menübefehl »Wiederherstellen« und klicken dann auf den Befehl »Eigenschaften«.

### **Systemeigenschaften**

1. Wählen Sie den Ansicht-Menübefehl »Systemeigenschaften«.
2. Klicken Sie auf eine der drei Registerkarten, um mehr Systeminformationen zu erlangen.
3. Klicken Sie auf »OK«, um das Dialogfeld zu schließen und zur Arbeitsfläche zurückzukehren.

### **Quelldatei-Eigenschaften**

Es gibt mehrere Möglichkeiten, Informationen über die Quelldateien von Miniaturen in einem Album einzuholen:

- Markieren Sie eine Miniatur und wählen den Quelle-Menübefehl »Eigenschaften«.
- In den Anzeigemodi »Miniatur«, »Dateiname«, »Attribute« und »Dateneintrag« können Sie per Klick mit der RECHTEN MAUSTASTE auf eine der Miniaturen (bzw. im Dateneintragsmodus auf eine Stelle links der Datenfelder) ein Popup-Menü öffnen. Wählen Sie dort den Befehl »Eigenschaften«, womit sich Informationen über die Quelldatei einer Miniatur einholen lassen.
- [Allgemeine Verfahren -- Inhalt](#)

## **Verwendung des Albenregals**

### **Alben im Regal:**

- Wählen Sie den Datei-Menübefehl »Regal« und dann in der Liste »Alben auf der Arbeitsfläche« ein Album, das Sie über die Schaltfläche ==> oder per Doppelklick auf den Albentitel ins Regal stellen möchten. Wenn fertig, klicken Sie bitte auf »Schließen«.

- Klicken Sie mit der RECHTEN MAUSTASTE auf einen leeren Bereich der Arbeitsfläche, um aus dem dann erscheinenden Popup-Menü den Befehl »Ins Regal stellen« zu wählen.

### **Alben aus dem Regal auf die Arbeitsfläche holen:**

- Wählen den Datei-Menübefehl »Regal« und dann aus der Liste »Alben im Regal« das Album aus, das Sie wieder auf die Arbeitsfläche holen möchten. Klicken Sie dann auf die Schaltfläche <==, womit das Album in die Liste »Alben auf der Arbeitsfläche« und damit auch tatsächlich auf die Arbeitsfläche gebracht wird. Wenn fertig, klicken Sie auf »Schließen«, um zur Arbeitsfläche zurückzukehren.

- [Allgemeine Verfahren -- Inhalt](#)

## **Album beenden**

Album-Sitzungen lassen sich auf verschiedene Weise beenden:

- Wählen Sie den Datei-Menübefehl »Beenden«.
  - Doppelklicken Sie auf das Symbol, das sich bei einem verkleinerten Album oben links befindet.
  - Klicken Sie auf das Albensymbol und wählen den Befehl »Schließen«.
  - Klicken Sie auf das Symbol
- ✕, das sich bei allen Windows-Dateien oben rechts befindet.
- [Allgemeine Verfahren -- Inhalt](#)

- Dateien
- Ordner
- Miniaturen in ein Album einreihen
- Verwendung des Programms CD Browser
- Miniaturen über ein TWAIN-Gerät einreihen
- Dateien als Miniaturen aus anderen Ulead-Programmen einreihen

## Dateien

1. Wählen Sie den Miniatur-Menübefehl »Einreihen«.
2. Klicken Sie auf »Dateien«, um die einzureihenden Miniaturen einzeln auswählen zu können.
3. Wählen Sie das Laufwerk und den Ordner, wo die einzureihenden Dateien sich befinden. Wenn Sie nicht genau wissen, wo sich die Dateien befinden, klicken Sie auf »Durchsuchen«.
4. Wählen Sie den Medientyp und das Dateiformat der Dateien, die Sie einreihen möchten.
5. Wählen Sie aus der Liste »Dateiname« die einzureihenden Dateien. (Bei mehreren Dateien in Reihe halten Sie während des Klickens mit der Maus bitte die UMSCH-TASTE gedrückt, bei mehreren nicht direkt aufeinanderfolgenden Dateien die STRG-TASTE.)
6. Aktivieren Sie das Kontrollkästchen »Logbuch führen«, womit eine Datei erstellt wird, in der mögliche Fehler bei Einreihen der Dateien verzeichnet werden.
7. Klicken Sie auf »Einreihen«, um die markierten Dateien dem aktiven Album hinzuzufügen.
8. Wenn Sie nun auf »Schließen« klicken, kehren Sie zur Arbeitsfläche zurück.

**Anmerkung:** Per Doppelklick auf einen Dateinamen läßt sich eine Datei unter Übergehen weiterer Arbeitsschritte ganz schnell einreihen.

•

- [Warum ein Logbuch führen?](#)
- [Andere Wege, Miniaturen einzureihen](#)
- [Mit Miniaturen arbeiten -- Verfahren \(Inhalt\)](#)

## Ordner

1. Wählen Sie den Miniatur-Menübefehl »Einreihen«.
2. Klicken Sie auf die Registerkarte »Ordner«, um alle Miniaturen in einem bestimmten in ein Album einzureihen.
3. Wählen Sie das Laufwerk des gewünschten Ordners. Sollten Sie nicht genau wissen, wo sich dieser befindet, können Sie ihn auch über den Befehl »Durchsuchen« orten.
4. Wählen Sie den Medientyp und das Dateiformat für die gesammelt einzureihenden Dateien. Aktivieren Sie das Kontrollkästchen »Logbuch führen«.
5. Wählen Sie einen Ordner und klicken auf »Sammeln«, um alle zutreffenden Dateien in dem gewählten Ordner in das Album einzureihen.
6. Um zur Arbeitsfläche zurückzukehren klicken Sie nach beendetem Vorgang auf »Schließen«.

- 

- Warum ein Logbuch führen?
- Andere Wege, Miniaturen einzureihen
- Mit Miniaturen arbeiten -- Verfahren (Inhalt)

### **Dateien als Miniaturen aus anderen Ulead-Programmen einreihen**

1. Starten Sie das gewünschte Ulead-Programm, worin sich die einzureihende Datei befindet.
2. Wählen Sie in betreffenden Ulead-Programm den Datei-Menübefehl »Speichern unter«.
3. Klicken Sie in dem Dialogfeld »Speichern unter« auf die Album-Schaltfläche.
4. Wählen Sie in dem darauf erscheinenden Dialogfeld »Album« ein Album, in das die Datei eingereiht werden soll, oder erstellen Sie ein neues Album und klicken dann auf »OK«.
5. Nachdem sich das Dialogfeld »Album« schließt, klicken Sie auf »Speichern«, womit die Datei als Miniatur in ein Album eingereiht wird.



- Andere Wege, Miniaturen einzureihen

- Mit Miniaturen arbeiten -- Verfahren (Inhalt)

### **Miniaturen in ein anderes Album kopieren**

1. Wählen Sie die Miniatur, die Sie kopieren möchten.
2. Wählen Sie den Bearbeiten-Menübefehl »Kopieren«, um die markierte Miniatur in die Zwischenablage zu kopieren.
3. Öffnen Sie das Album für die kopierte Miniatur.
4. Wählen Sie den Bearbeiten-Menübefehl »Einfügen«, womit die kopierte Miniatur in das andere Album eingefügt (bzw. eingereiht) wird.



- [Mit Miniaturen arbeiten -- Verfahren \(Inhalt\)](#)

## **Alben in verschiedenen Modi betrachten**

### **Unter Verwendung der Standardsymbolleiste:**

1. Wählen Sie ein Album.
2. Wählen Sie auf der Standardsymbolleiste einen der vier Ansichtmodi (  Miniatur,  Attribut,  Dateiname,  Dateneintrag).

### **Unter Verwendung des Ansicht-Menüs:**

1. Wählen Sie ein Album.
2. Wählen Sie den Ansicht-Menübefehl »Modus«.
3. Klicken Sie auf den gewünschten Ansichtmodus.

### **Unter Verwendung der RECHTEN MAUSTASTE:**

1. Öffnen Sie ein Album.
2. Klicken Sie mit der RECHTEN MAUSTASTE auf einen leeren Bereich der Arbeitsfläche, womit sich ein Popup-Menü öffnet.
3. Wählen Sie aus dem Popup-Menü den Befehl »Modus« und wählen Sie aus dem daraufhin erscheinenden Untermenü einen Ansichtmodus.

**Anmerkung:** Im Untermenü »Modus« befindet sich noch der Befehl »Layout«, worüber Sie das Layout in den verschiedenen Modi ändern können. So können Sie hier bestimmen, welche Informationen in den einzelnen Modi angezeigt werden sollen.



- [Ansicht – Verfahren \(Inhalt\)](#)

## **Miniaturen markieren**

Miniaturen lassen sich auf verschiedene Weise markieren, d.h. auswählen:

- Um eine einzelne Miniatur auszuwählen, klicken Sie einfach darauf, woraufhin alle anderen markierten Miniaturen von der Auswahl entbunden werden.
- Um mehrere Miniaturen in Reihe zu markieren, klicken Sie auf die erste und dann bei gedrückter UMSCH-TASTE auf die letzte der Miniaturen, die sie markieren möchten.
- Um individuelle Miniaturen zu markieren oder von der Auswahl zu entbinden, ohne die vorher getroffene Auswahl insgesamt aufzuheben, drücken Sie die STRG-TASTE, während Sie auf die betreffenden Miniaturen klicken.
- Um alle Miniaturen in einem Album zu markieren, wählen Sie bitte den Bearbeiten-Menübefehl »Alle markieren«.
- Um die Auswahl aller markierten und nicht markierten Miniaturen umzukehren, wählen Sie bitte den Bearbeiten-Menübefehl »Markierung umkehren«.
- Wenn Sie über den Miniatur-Menübefehl »Suchen« Miniaturen orten und gleichzeitig markieren möchten, wählen Sie als »Aktion« die Option »Gefundene markieren«.
- Mit Miniaturen arbeiten -- Verfahren (Inhalt)

### **Miniaturen zwischen Alben verschieben**

1. Markieren Sie die Miniaturen, die Sie verschieben möchten. (Bei mehreren Dateien in Reihe halten Sie während des Klickens mit der Maus bitte die UMSCH-TASTE gedrückt, bei mehreren nicht direkt aufeinanderfolgenden Dateien die STRG-TASTE.)
  2. Wählen Sie den Bearbeiten-Menübefehl »Ausschneiden«, um die markierten Miniaturen von dem aktiven Album zu entfernen und in die Zwischenablage zu befördern.
  3. Wählen Sie das Album, in das Sie die Miniaturen einfügen möchten.
  4. Wählen Sie den Bearbeiten-Menübefehl »Einfügen«, um die sich in der Zwischenablage befindlichen Miniaturen in das gewünschte Album einzureihen.
- Andere Wege, die Miniaturreihenfolge zu ändern
  - Mit Miniaturen arbeiten -- Verfahren (Inhalt)

### **Miniaturen aus einem Album ausschneiden**

1. Markieren Sie die Miniaturen, die Sie in die Zwischenablage befördern möchten. (Bei mehreren Dateien in Reihe halten Sie während des Klickens mit der Maus bitte die UMSCH-TASTE gedrückt, bei mehreren nicht direkt aufeinanderfolgenden Dateien die STRG-TASTE.)
2. Wählen Sie den Bearbeiten-Menübefehl »Ausschneiden«, um die markierten Miniaturen von dem aktiven Album zu entfernen und in die Zwischenablage zu befördern.



- Andere Wege, die Miniaturreihenfolge zu ändern

- Mit Miniaturen arbeiten -- Verfahren (Inhalt)

### **Miniaturen aus einem Album löschen**

1. Markieren Sie die Miniaturen, die Sie aus dem Album löschen möchten. (Bei mehreren Dateien in Reihe halten Sie während des Klickens mit der Maus bitte die UMSCH-TASTE gedrückt, bei mehreren nicht direkt aufeinanderfolgenden Dateien die STRG-TASTE.)
  2. Wählen Sie den Bearbeiten-Menübefehl »Löschen«, womit die Miniaturen aus dem Album entfernt werden, die Quelldateien jedoch in den jeweiligen Ordnern auf Ihren Datenträgern bleiben.
- Andere Wege, die Miniaturreihenfolge zu ändern
  - Mit Miniaturen arbeiten -- Verfahren (Inhalt)

### **Die Miniaturreihenfolge ändern**

1. Wählen Sie den Miniatur-Menübefehl »Sortieren«.
2. Wählen Sie eine der Registerkarten, entweder »Einfach« oder »Komplex«.
3. Beim einfachen Sortieren wählen Sie bitte die Reihenfolge, nach der sortiert werden soll.
4. Beim komplexen Sortieren, wählen Sie bitte erst den Medientyp. Es erscheint dann darunter eine Liste mit medienspezifischen Parametern, von denen Sie einen auswählen können, um die Reihenfolge der Miniaturen zu bestimmen.

**Anmerkung:** Wenn Sie die Anordnung der Miniaturen beibehalten möchten, wählen Sie den Miniatur-Menübefehl »Sequenz speichern«, wobei die Indexnummern der Miniaturen aufgrund ihrer neuen Position in dem Album jeweils neu verteilt werden.

- [Andere Wege, die Miniaturreihenfolge zu ändern](#)
- [Mit Miniaturen arbeiten -- Verfahren \(Inhalt\)](#)
- [Miniaturen suchen -- Verfahren \(Inhalt\)](#)

### **Miniaturen mit ihren Quelldateien wiederverknüpfen**

1. Markieren Sie die wiederzuverknüpfenden Miniaturen.
2. Wählen Sie den Miniatur-Menübefehl »Wiederverknüpfen«.
3. Wählen Sie das Laufwerk und den Ordner, wo sich die Quelldateien befinden. (Wenn Sie ein Album und seine Quelldateien in einen anderen Ordner bzw. auf einen anderen Datenträger verschoben haben, aktivieren Sie die Option »Albenlaufwerk«, damit das Programm die Quelldateien in dem neuen Ordner findet.)
4. Klicken Sie auf »OK«, um mit dem Wiederverknüpfen der markierten Miniaturen mit ihren Quelldateien zu beginnen.



- CD-ROMs zur Distribution Vertrieb vorbereiten

- Mit Miniaturen arbeiten -- Verfahren (Inhalt)

## Die Verknüpfungen zwischen Miniaturen und ihren Quelldateien überprüfen

### Automatisch

1. Aktivieren Sie in dem Dialogfeld »Voreinstellungen/Album: Allgemein« (siehe Datei-Menübefehl) das Kontrollkästchen »Verknüpfung zu Quelldateien überprüfen«.
2. Jedesmal, wenn Sie nun die Größe des Album-Fensters ändern, einen Bildlauf durchführen (scrollen) oder die Miniaturen eines Albums sortieren, wird die Verknüpfung automatisch überprüft. (Ein Aktivieren des Kontrollkästchens »Verknüpfung zu Quelldateien überprüfen« verlangsamt den Verarbeitungsprozeß, wählen Sie diese Option also nur bei Bedarf.)

### Unter Verwendung des Befehls »Überprüfen«

1. Wählen Sie den Album-Menübefehl »Überprüfen«.
2. Je nach Situation erscheinen dann die beiden Registerkarten »Fehlende Dateien« und »Geänderte Dateien« oder eine Mitteilung, daß keine Dateien fehlen oder geändert wurden.
3. Markieren Sie die Dateien, die Sie wiederverknüpfen möchten und klicken auf »Wiederverknüpfen«.

1. Wählen Sie in dem daraufhin erscheinenden Dialogfeld den neuen Pfad der Quelldateien.

**Anmerkung:** Wenn Sie Ihr Album im Netzwerk freigeben, wählen Sie vor dem Überprüfen in dem Dialogfeld »Freigabe« (siehe Album-Menübefehl) unter »Aktives Album« die Option »Schreiben/Lesen«.

•

- [Alben freigeben](#)
- [Mit Miniaturen arbeiten -- Verfahren \(Inhalt\)](#)
- [Quelldateien verwalten -- Verfahren \(Inhalt\)](#)

## **Miniaturen austauschen**

### **Über die Zwischenablage:**

1. Doppelklicken Sie auf die zu ändernde Miniatur, um die damit verknüpfte Anwendung und Quelldatei zu öffnen.
2. Klicken Sie auf die Maximieren-Schaltfläche, damit die Anwendung den ganzen Bildschirm füllt.
3. Halten Sie die ALT-TASTE gedrückt und drücken dann auf die DRUCK-TASTE, um den Bildschirm einzufangen und den so gemachten Schnappschuß in die Zwischenablage zu befördern.
4. Schließen Sie die Anwendung, um zu Album zurückzukehren.
5. Markieren Sie die Miniatur der Quelldatei.
6. Wählen Sie den Miniatur-Menübefehl »Aktualisieren/Über die Zwischenablage«, um die Miniatur auf Basis des eingefangenen Bildes aus der Windows-Zwischenablage zu aktualisieren.

### **Über die Quelldatei:**

1. Markieren Sie die Miniatur, die Sie ändern möchten.
2. Wählen Sie den Miniatur-Menübefehl »Aktualisieren/Von der Quelldatei«, um die Miniatur anhand des Bildes (ersten Einzelbildes einer Videodatei) oder anhand des Programmsymbols der Anwendung zu aktualisieren, in der die dazugehörige Datei erstellt wurde.

**Anmerkung:** Ist eine eingereichte Datei mit keiner Anwendung verknüpft, oder ist das Programmsymbol der Anwendung nicht vorhanden bzw. nicht lesbar, erscheint auf der Miniatur statt eines Symbols oder Bildes der Vermerk »Kein Symbol«.



- [Mit Miniaturen arbeiten -- Verfahren \(Inhalt\)](#)

## **Quelldateien öffnen**

1. Markieren Sie die Miniaturen, die Sie in den mit ihnen verknüpften Anwendungen betrachten möchten.
2. Wählen Sie den Quelle-Menübefehl »Öffnen«, oder doppelklicken Sie auf die Miniatur, die Sie in der mit ihr verknüpften Anwendungen betrachten möchten.

- 

- Quelldateien über die Werkzeugpalette öffnen

- Quelldateien verwalten -- Verfahren (Inhalt)

### **Multimediateien abspielen**

1. Markieren Sie die Miniaturen für die Multimedia-Quelldateien, die Sie betrachten möchten.
2. Wählen Sie den Quelle-Menübefehl »Betrachten«, woraufhin die Dateien je nach Medientyp folgendermaßen angezeigt werden:
  - **Bild- und Grafikdateien** im Programm Viewer;
  - **Klangdateien** in der Microsoft Medienwiedergabe (Media Player);
  - **Video und Animationsdateien** in der Microsoft Medienwiedergabe (Media Player);
  - **Anwendungsverknüpfte Dateien** in der Anwendung, mit der Sie verknüpft sind.
3. Nehmen Sie die gewünschten Änderungen an der Datei vor, die dann von Album entsprechend aktualisiert werden.
4. Um das minimierte Programm Album wiederzuholen, drücken Sie die ALT-TASTE und wählen dann mit der TAB-TASTE das ALBUM-Programmsymbol.
  - Ansicht -- Verfahren (Inhalt)

### **Dateiformate und Datentypen umwandeln**

1. Markieren Sie die Miniatur(en), deren Quelldateien umgewandelt werden sollen.
  2. Wählen Sie den Quelle-Menübefehl »Umwandeln«.
  3. Wählen Sie das neue Dateiformat und/oder den neuen Datentyp, in den die Dateien umgewandelt werden sollen.
  4. Wählen Sie die gewünschten Optionen für die Umwandlung der betreffenden Datei(en).
  5. Klicken Sie auf »OK«, um den Umwandlungsprozeß in Gang zu bringen.
- [Quelldateien verwalten -- Verfahren \(Inhalt\)](#)

### **Quelldateien drucken**

1. Markieren Sie die Miniaturen, deren Quelldateien ausgedruckt werden sollen.
2. Wählen Sie den Quelle-Menübefehl »Drucken«.
3. Bestimmen Sie die Anzahl der auszudruckenden Kopien.
4. Aktivieren Sie das Kontrollkästchen »Auf Seitengröße skalieren«, um so weit wie möglich die ganze Seite nutzen zu können. Deaktivieren Sie das Kontrollkästchen jedoch, wenn es Ihnen mehr auf die Auflösung als auf die Größe des Ausdruckes ankommt.
5. Wählen Sie eine Zentrierenoption.
6. Klicken Sie schließlich auf »OK«, womit die Datei ausgedruckt wird.



- [Quelldateien verwalten -- Verfahren \(Inhalt\)](#)

### **Quelldateien verschieben**

1. Markieren Sie die Miniaturen, deren Quelldateien Sie verschieben möchten.
2. Wählen Sie den Quelle-Menübefehl »Verschieben«.
3. Wählen Sie das Laufwerk und den Ordner, wohin Sie die Quelldatei(en) Sie verschieben möchten.
4. Klicken Sie auf »OK«, womit die Quelldateien an den Bestimmungsort verschoben werden.

- [Quelldateien verwalten -- Verfahren \(Inhalt\)](#)

### **Quelldateien kopieren**

1. Markieren Sie die Miniaturen, deren Quelldateien Sie kopieren möchten.
2. Wählen Sie den Quelle-Menübefehl »Kopieren«.
3. Wählen Sie das Laufwerk und den Ordner, wohin die Quelldateien kopiert werden sollen.
4. Aktivieren Sie das Kontrollkästchen »Kopierte Dateien in Album einreihen«, womit die Quelldateien in ein darunter auswählbares geöffnetes Album eingereiht werden.
5. Klicken Sie auf »OK«, womit die Dateien kopiert werden.



- [Quelldateien verwalten -- Verfahren \(Inhalt\)](#)

### **Quelldateien löschen**

1. Markieren Sie die Miniaturen, deren Quelldateien Sie von dem betreffenden Datenträger (Festplatte/Diskette) löschen möchten.
2. Wählen Sie den Quelle-Menübefehl »Löschen«.
3. Der Computer fordert Sie dann auf, den Löschbefehl zu bestätigen (»JA«) oder aufzuheben (»NEIN«).

**Anmerkung:** Anders als das Löschen von Miniaturen kann das Löschen der Quelldateien nicht mehr rückgängig gemacht werden, es sei denn, Sie verwenden einen Entlöschen-Befehl.



- [Quelldateien verwalten -- Verfahren \(Inhalt\)](#)

### **Quelldateien umbenennen**

1. Markieren Sie die Miniatur der Quelldatei, die Sie umbenennen möchten.
2. Wählen Sie den Quelle-Menübefehl »Umbenennen«.
3. Geben Sie in das Eingabefeld »In« den neuen Dateinamen ein.
4. Klicken Sie auf »OK«, um das Umbenennen der Datei zu starten.

- [Quelldateien verwalten -- Verfahren \(Inhalt\)](#)

### **Dateiattribute ändern**

1. Markieren Sie die Miniaturen der Quelldateien, deren Dateiattribute Sie ändern möchten.
2. Wählen Sie den Quelle-Menübefehl »Eigenschaften«.
3. Aktivieren oder deaktivieren Sie die Kontrollkästchen für die Attribute, die Sie ändern möchten. Klicken Sie dann auf »Anwenden«, um die Änderungen vornehmen zu lassen.
4. Über die Schaltflächen »Zurück« (vorherige) und »Vor« (nächste) können Sie zwischen mehreren Miniaturen eine wählen.
5. Klicken Sie auf »OK«, wenn Sie mit den Änderungen der Attribute aller Dateien zufrieden sind.



- [Quelldateien verwalten -- Verfahren \(Inhalt\)](#)

### **Ändern einer Datei-Programm-Verbindung**

1. Markieren Sie eine Miniatur mit einer bestimmten Erweiterung, die Sie mit einem Programm verknüpfen möchten.
2. Wählen Sie den Quelle-Menübefehl »Verbinden«.
3. Wählen Sie in der Liste »Datei-Programm-Verbindung« das Programm, das Sie mit der Erweiterung verknüpfen möchten, die auf der Miniatur zu sehen ist.
4. Klicken Sie auf »OK«, um die Miniatur mit dem gewählten Anwendungsprogramm zu verknüpfen.

**Anmerkung:** Um eine Datei-Programm-Verbindung zu entfernen, wählen Sie in der Liste »Datei-Programm-Verbindung« die Option »Keine«.

- [Quelldateien verwalten -- Verfahren \(Inhalt\)](#)

## Eine Diaschau erstellen

1. Markieren Sie die Miniaturen der Bild-, Grafik-, Video oder Animationsdateien, die in der Diaschau gezeigt werden sollen. Wenn Sie keine Auswahl getroffen haben, werden alle qualifizierten Dateien, die mit den Miniaturen in einem Album verknüpft sind, in der Diaschau gezeigt. (In einer Diaschau können jedoch keine anwendungsverknüpfte Dateien wiedergegeben werden.)
2. Wählen Sie den Ansicht-Menübefehl »Diaschau«. Klicken Sie dann auf »Laden«, um eine bereits existierende Diaschau zu laden. Oder erstellen Sie Ihre eigene Diaschau.
3. Wählen Sie für die Übergänge einen Überblendeffekt. (Bei der Option »Mit Klangdateien synchronisieren« wählt das Programm die unter »Verzögerung« festgelegte Zeit zwischen jeder Klangdatei als Pause.)
4. Aktivieren Sie die Kontrollkästchen der anderen Anzeigeoptionen für die Präsentation. (Näheres über diese anderen Optionen erfahren Sie in dem Hilfethema über das Dialogfeld »Diaschau«.)
5. Wenn Sie die Diaschau mit Text ausstatten möchten, klicken Sie auf die Registerkarte »Text & Farbe«, um den Text und die Textfarbe sowie die Hintergrundfarbe der Diaschau zu bestimmen.
6. Legen Sie fest, wo der Text in der Diaschau erscheinen und wie er ausgerichtet werden soll.
7. Klicken Sie auf das Textfarbfeld, um die Textfarbe festzulegen.
8. Klicken Sie auf das Hintergrundfarbfeld, um die Hintergrundfarbe festzulegen.
9. Klicken Sie auf »Schriftart«, um die Schriftattribute des Textes festzulegen.
10. Klicken Sie auf die Registerkarte »Musik«, um die Diaschau mit Hintergrundmusik zu untermalen. In Frage kommen auch mehrere Klangdateien und sowohl MIDI- als auch WAV-Dateien. (Wenn nur ein Hintergrundmusikstück gespielt werden soll, aktivieren Sie das Kontrollkästchen »Endlosschleife«, womit das Musikstück kontinuierlich wiederholt wird, bis die Diaschau zu Ende ist.)
11. Klicken Sie auf »Speichern«, um die neu erstellte Diaschau für zukünftige weitere Zwecke zu speichern.
12. Klicken Sie auf »Wiedergabe«, um die Präsentation zu starten.

•

• [Das Dialogfeld »Diaschau«](#)

• [Ansicht – Verfahren \(Inhalt\)](#)

- Verwendung der Bildlaufleiste
- Verwendung des Bildlaufrades
- Verwendung des Befehls Automatischer Bildlauf
- Miniaturen per Indexnummer direkt ansteuern

### **Verwendung der Bildlaufleiste**

Mit der rechts eines jeden Albums befindlichen Bildlaufleiste lässt sich auf dreierlei Weise durch ein Album blättern:

1. Klicken Sie auf die Bildlaufpfeile, um in dem Album um eine Miniaturreihe nach oben oder unten zu blättern.
2. Klicken Sie die Bildlaufleiste selbst, um um eine ganze Fensterseite auf- oder abwärts zu blättern.
3. Ziehen Sie den Schieberegler nach oben oder unten, um schnell durch die Miniaturen zu »blättern«.

- 

- Andere Möglichkeiten, durch ein Album zu blättern

- Ansicht -- Verfahren (Inhalt)

### **Verwendung des Bildlaufrades**

1. Oberhalb der Werkzeugpalette finden Sie das jog/shuttle-ähnliche Bildlaufrad.
2. Klicken Sie bei gedrückter Maustaste auf den roten Punkt des Rades und drehen ihn dann in oder gegen den Uhrzeigersinn, um das Album ab- oder aufwärts zu durchblättern.
3. Wenn Sie die gewünschte Miniatur gefunden haben, lassen Sie die Maustaste los.
  - Andere Möglichkeiten, durch ein Album zu blättern
  - Ansicht -- Verfahren (Inhalt)

### **Verwendung des Befehls »Automatischer Bildlauf«**

1. Wählen Sie den Ansicht-Menübefehl »Automatischer Bildlauf«.
  2. Geben Sie zwischen jedem Bildlauf eine Verzögerungszeit ein.
  3. Klicken Sie auf »OK«, um den automatischen Bildlauf zu starten.
  4. Drücken Sie jeweils auf die LEER-TASTE, um den Bildlauf anzuhalten bzw. fortzusetzen.
  5. Drücken Sie die ESC-TASTE, um den automatischen Bildlauf zu beenden.
- Andere Möglichkeiten, durch ein Album zu blättern
  - Ansicht -- Verfahren (Inhalt)

### **Alben wiederherstellen**

1. Wählen Sie den Album-Menübefehl »Wiederherstellen«.
2. Suchen Sie das Laufwerk und den Ordner, wo sich das Album und die mit ihm verknüpften Dateien befinden.
3. Wählen Sie unter »Wiederherstellen in« die Option »Originalunterordner«, um alle existierenden Dateien beim Wiederherstellen mit demselben Dateinamen zu überschreiben, oder wählen Sie die Option »Anderem Unterordner«, wenn Sie vermeiden möchten, daß die Dateien in dem Originalordner überschrieben werden. Sollte der Ordner noch nicht existieren, wird er automatisch erstellt.
4. Klicken Sie auf »OK«, womit das Album und die mit ihm verknüpften Dateien in den vorher bestimmten Unterordnern wiederhergestellt werden und das Album auf der Album-Arbeitsfläche erscheint.

**Anmerkung:** Wenn Sie ein Album mit demselben Dateinamen wie ein schon bestehendes wiederherstellen, weisen Sie ihm einen anderen Ordner zu, um dann das vorherige Album umzubenennen, zu entfernen oder zu löschen, bevor die wiederhergestellten Dateien in Album geöffnet werden können.



- [Verwalten eines aktiven Albums -- Verfahren \(Inhalt\)](#)

### **Alben freigeben**

1. Wählen Sie den Album-Menübefehl »Freigabe«.
2. Wählen Sie unter »Aktives Album« eine Option für das den lokalen Benutzerzugriff. »Schreibgeschützt« bedeutet, daß der momentane Anwender das Album nur lesen, aber daran keine Änderungen vornehmen kann.
3. Wählen Sie unter »Freigabemodus« eine Option für den Benutzerzugriff im Netzwerk. »Nicht freigeben« bedeutet, daß nur Sie die Eigenschaften der Miniaturen ändern können und kein anderer Anwender Zugriff auf das Album hat. (»Schreibgeschützt« bedeutet, daß der andere Anwender das Album nur lesen, aber daran keine Änderungen vornehmen kann.)
4. Klicken Sie zum Bestätigen Ihrer Einstellungen auf »OK«.

**Anmerkung:** Wird auf das Album momentan zugegriffen, können Sie keine Änderungen der Einstellungen vornehmen.



- [Verwalten eines aktiven Albums -- Verfahren \(Inhalt\)](#)

### **Alben auffrischen**

Wenn Sie ein von mehreren Anwendern zur selben Zeit geöffnetes Album aktualisieren möchten, wählen Sie den Album-Menübefehl »Auffrischen«.

**Anmerkung:** Der Befehl »Auffrischen« ist nur verfügbar, wenn Sie unter »Freigabe« im Teil »Zugriffsmodus« die Option »Schreib-/Lesezugriff« gewählt haben.

- [Warum Alben auffrischen?](#)
- [Verwalten eines aktiven Albums -- Verfahren \(Inhalt\)](#)

### **Alben senden**

1. Wenn Sie einen MS Mail-kompatiblen Treiber installiert haben, können Sie über den Datei-Menübefehl »Senden« Alben und ihre Dateien per elektronischer Post verschicken.
2. Markieren Sie auf der Registerkarte »Dateien senden« die Albendatei und/oder ihre Quelldateien, die Sie versenden möchten.
3. Aktivieren Sie das Kontrollkästchen »Dateien separat senden«, wenn Sie große Dateien über das Netzwerk versenden möchten.
4. Aktivieren Sie das Kontrollkästchen »Felddaten in Nachrichtentext einschließen«, wenn Sie die Felddaten des Albums per e-Mail (elektronischer Post) mitschicken möchten.
5. Wenn Sie mit Ihrer »Post« zusätzliche Mitteilungen versenden möchten, klicken Sie auf das Register »Nachrichtentext«.
6. Geben Sie das Thema und die Mitteilung (Nachricht) ein.
7. Klicken Sie auf »OK«, womit die Dateien mit der Mitteilung verschickt werden.

**Anmerkung:** Wenn Sie »Dateien separat versenden« gewählt haben, erscheinen das Thema und die Mitteilung in allen elektronischen Postsendungen.



- [Verwalten eines aktiven Albums -- Verfahren \(Inhalt\)](#)

## Die Albeneigenschaften ändern

1. Wählen Sie den Album-Menübefehl »Eigenschaften«.
2. Wenn das Album kennwortgeschützt ist, geben Sie das Kennwort ein, sobald Sie dazu aufgefordert werden.
3. Klicken Sie auf das Register »Allgemein«, wenn Sie den Albentitel und die Albenbeschreibung sowie die Größe den Datentyp der Miniaturen und die Komprimierung ändern möchten.
4. Klicken Sie auf das Register »Felder«, wenn Sie Feldnamen und/oder Feldarten hinzufügen, entfernen oder ändern möchten.
5. Klicken Sie auf das Register »Überwachung«, wenn Sie die Dateiaktivitäten in einem Ordner überwachen und Ihre Quelldateien per Kennwort vor unbefugtem Zugriff schützen möchten.
6. Klicken Sie auf das Register »Mehr«, wenn Sie detailliertere Informationen über das Album einholen möchten.
7. Klicken Sie auf »OK«, um die neu definierten Charakteristiken anzuwenden, oder klicken Sie auf »Wiederherstellen«, um die zuletzt gespeicherten Charakteristiken wiederherzustellen und mit der Bearbeitung fortfahren zu können, oder klicken Sie auf »Abbrechen«, um das Ändern der Albeneigenschaften abzubrechen und alle vorgenommenen Änderungen rückgängig zu machen.

**Anmerkung:** Sie können die Eigenschaften eines Albums nur ändern, wenn Sie in »Freigabe« unter »Aktives Album« die Option »Schreiben/Lesen« und unter »Freigabemodus« die Option »Nicht freigeben« gewählt haben.

- [Verwalten eines aktiven Albums -- Verfahren \(Inhalt\)](#)

- Felddaten eingeben
- Felddaten importieren
- Felddaten exportieren

## **Alben schließen**

1. Markieren Sie das Album, das Sie schließen möchten.
2. Wählen Sie den Datei-Menübefehl »Schließen«, oder klicken Sie auf die Titelleistenschaltfläche  .
  -  Allgemeine Verfahren -- Inhalt
  -  Verwalten eines aktiven Albums -- Verfahren (Inhalt)

## Suchlauf-Wiedergabe

1. Markieren Sie die Miniaturen, deren Quelldateien Sie (im IntroScan-Verfahren) überfliegen oder wiedergeben möchten. (In Frage kommen nur Multimediadateien wie Video-, Animations- und Klangdateien.)
2. Wählen Sie den Ansicht-Menübefehl »Suchlauf-Wiedergabe«.
3. Spezifizieren Sie die Suchlauf-Wiedergabezeit für jede markierte Datei. Um die Dateien als Ganzes wiedergeben zu lassen, wählen Sie »Alles wiedergeben«. Andernfalls wählen Sie »Nur die ersten \_\_\_ Sekunden« (wiedergeben) und spezifizieren Sie die Zeit, die die Dateien in den ersten Sekunden jeweils abgespielt werden sollen.
4. Zum Anhalten und Weiterspielen der Dateien klicken Sie jeweils auf die Schaltfläche .
5. Um die Wiedergabe der laufenden Datei zu beenden und mit der nächsten Datei fortzufahren, klicken Sie auf »Überspringen«.
6. Wenn bei der Suchlauf-Wiedergabe ein Fehler auftritt, klicken Sie auf »OK«, um mit der nächsten Datei fortzufahren, oder klicken Sie auf »Abbrechen«, um die Suchlauf-Wiedergabe der Quelldateien der markierten Miniaturen zu beenden. (Um die Meldebestätigung auszulassen, deaktivieren Sie das Kontrollkästchen »Immer bestätigen«, womit jeweils automatisch zur nächsten Multimediadatei übergegangen wird.)

**Anmerkung:** Um zur Identifikation eine Kennzeichen auf die Miniatur der gerade wiedergegebenen Datei zu setzen, wählen Sie die Kennzeichen und klicken dann auf »Kennzeichen«.

- [Ansicht -- Verfahren \(Inhalt\)](#)

### **Anzeige zweier Albenebenen**

1. Doppelklicken Sie auf den als kleinen waagerechten Balken erscheinenden Bildschirmteiler unter der Bildlaufleiste.
2. Wählen Sie den Ansicht-Menübefehl »Modus«.
3. Das Untermenü zeigt dann zwei Sets der Anzeigemodi. Wählen Sie aus dem unteren (zweiten) Set den gewünschten Anzeigemodus.

**Anmerkung:** Im Dateneingabemodus können Sie die Felddaten der angezeigten Miniaturen eingeben/bearbeiten.

- Mit Felddaten arbeiten
- Ansicht -- Verfahren (Inhalt)

### **Albenregisterkarten sorgen für mehr Ordnung**

1. Wählen Sie den Ansicht-Menübefehl »Register anzeigen« oder doppelklicken Sie auf den Ordnerleiter über der Bildlaufleiste.
2. Klicken Sie auf das Ordnersymbol für die gewünschten Miniaturen.
3. Wählen Sie den Ansicht-Menübefehl »Register verbergen«, wenn Sie die Miniaturen nicht mehr nach Registerkarten (Ordern) geordnet angezeigt haben möchten.

**Anmerkung:** Zum Definieren der Ordnerregisterbreite wählen Sie über den Datei-Menübefehl »Voreinstellungen/PhotoImpact Album« die Registerkarte »Allgemein« und dort die Option »Max. Registerbreite«.

- [Miniaturen zwischen Registerkarten verschieben](#)
- [Ansicht -- Verfahren \(Inhalt\)](#)

### **Ordner für Quelldateien erstellen**

1. Wählen Sie den Quelle-Menübefehl »Ordner erstellen«.
2. Spezifizieren Sie den Namen und den Pfad des neuen Ordners. Wenn Sie den Pfad nicht genau wissen, können Sie ihn über die Schaltfläche »Durchsuchen« ermitteln.
3. Klicken Sie auf »OK«, womit der definierte Ordner erstellt wird.



[\\_ Quelldateien verwalten -- Verfahren \(Inhalt\)](#)

### **Quelldateiordner entfernen**

1. Wählen Sie den Quelle-Menübefehl »Ordner entfernen«.
2. Spezifizieren Sie den Namen und den Pfad des Ordners, den Sie entfernen möchten. Wenn Sie den Pfad und Ordnernamen nicht genau wissen, können Sie ihn über die Schaltfläche »Durchsuchen« ermitteln.
3. Klicken Sie auf »OK« und dann auf »Ja«, womit der Ordner von der Festplatte entfernt wird.



- [\\_Quelldateien verwalten -- Verfahren \(Inhalt\)](#)

### **Miniaturen zwischen Registerkarten verschieben**

1. Markieren Sie die Miniaturen, die Sie zu einer anderen Registerkarte verschieben möchten.
2. Ziehen Sie die Miniaturen zu dem Register der gewünschten Registerkarte, womit gleichzeitig automatisch die Listenwerte der Miniaturen verändert werden.



- Mit Miniaturen arbeiten -- Verfahren (Inhalt)

- Ziehen & Ablegen (Drag & Drop) -- Verfahren (Inhalt)

### **Album zusammen mit einem anderen Programm anzeigen**

1. Wählen Sie den Datei-Menübefehl »Kompaktmodus«, oder klicken Sie auf .
2. Klicken Sie auf , um die Optionen anzuzeigen, wo die Albenebene positioniert werden soll.
3. Klicken Sie nochmals auf  und wählen »Auslegen mit«.
4. Wählen Sie die Programmanwendung, die zusammen mit Album auf dem Desktop angezeigt werden soll.

**Anmerkung:** Dieses Feature ist sehr nützlich, wenn Sie per Drag & Drop Dateien verschieben oder kopieren möchten.



 [Ansicht -- Verfahren \(Inhalt\)](#)

## Felddaten eingeben

1. Wählen Sie den Ansicht-Menübefehl »Modus: Dateneintrag«, oder klicken Sie auf .
2. Wählen Sie das Feld, wo Sie einen Datensatz eingeben möchten.
3. Klicken Sie auf die waagrecht angebrachten Bildlaufpfeile über der Ebene, um die gewünschte Miniatur anzusteuern.
4. Klicken Sie mit der RECHTEN MAUSTASTE auf den Arbeitsbereich, um die Befehle für die Felddaten einzublenden.
5. Doppelklicken Sie auf das Feld für »Stichworte«, um der Liste »Verfügbare Stichworte« neue oder zur Zeit nicht verfügbare Stichworte hinzuzufügen oder existierende zu entfernen.



- [Feldbeschränkungen](#)
- [Zwei Ebenen auf der Arbeitsfläche anzeigen](#)
- [Mit Miniaturen arbeiten -- Verfahren \(Inhalt\)](#)

## Felddaten importieren

1. Wählen Sie den Miniatur-Menübefehl »Importieren: Miniatur«.
2. Wählen Sie die zu importierende Datenbankdatei.
3. Wählen Sie die Optionen »Feldwertvergleich in ... mit dem Albenfeld:« und »Ersten Datensatz als Feldname behandeln«.
4. Aktivieren Sie die Kontrollkästchen der Felder in der Liste »Felder in Album«, die mit denen in den importierten Datei korrespondieren.
5. Ersetzen Sie nun die Felddaten in dem Album durch die verglichenen Felder der importierten Datei, indem Sie die Albenfelder im Drag & Drop-Verfahren weiter nach oben oder unten ziehen und ablegen.

**Anmerkung:** Felddaten in Felder zu importieren, ist nur bei Feldern mit demselben Namen möglich. Außerdem werden alle Datensätze der importierten Datei, die die Zahl der Miniaturen überschreiten, verworfen. Wenn es in der importierten Datei weniger Datensätze gibt als Miniaturen in dem Album, werden die Felder der übrigen Miniaturen leergelassen.

•

• Feldbeschränkungen

• Mit Miniaturen arbeiten -- Verfahren (Inhalt)

## **Felddaten exportieren**

1. Markieren Sie die Miniaturen mit den Feldern, die Sie exportieren möchten, oder markieren Sie keine bzw. alle, um die Felddaten aller Miniaturen zu exportieren.
2. Wählen Sie den Miniatur-Menübefehl »Exportieren«.
3. Bestimmen Sie den Dateinamen und das Format, in dem die Felddaten exportiert werden sollen.
4. Klicken Sie auf das Register »Felder«, um zu wählen, welche Felder exportiert werden sollen. Um die Reihenfolge der Felder zu ändern, ziehen Sie sie im Drag & Drop-Verfahren zur gewünschten Position in der Liste der »Exportfelder«.
5. Aktivieren Sie das Kontrollkästchen »Feldname in die erste Reihe«, womit die Namen der Felder in der Datei zuerst aufgeführt werden.



- [Mit Miniaturen arbeiten -- Verfahren \(Inhalt\)](#)

### **Verwendung des Programms CD Browser**

1. Starten Sie das Programm »CD Browser«.
  2. Wählen Sie den Datei-Menübefehl »Miniaturen in Album einreihen«.
  3. Wählen Sie das Album, in das die Miniaturen eingereiht werden sollen, oder klicken Sie auf »Neues Album«, um ein neues Album zu erstellen.
  4. Klicken Sie auf »OK«, womit die Bilder der CD als Miniaturen eingereiht werden.
- Mit Miniaturen arbeiten -- Verfahren (Inhalt)

### **Miniaturen Beilagen hinzufügen**

1. Markieren Sie die Miniatur(en), denen Sie eine Beilage hinzufügen möchten.
2. Wählen Sie den Miniatur-Menübefehl »Beilage: Hinzufügen«.
3. Wählen unter »Dateityp« einen Datentyp (je nach Typ ein oder mehrere Formate) für die Beilage, die Sie der/den Miniatur(en) hinzufügen möchten.
4. Wählen Sie dann die Klang- oder Multimediadatei, die Sie der (den) Miniatur(en) als Beilage hinzufügen möchten.
5. Klicken Sie auf »Öffnen«, um die gewählte Datei der (den) Miniatur(en) als Beilage hinzuzufügen.

**Anmerkung:** Oben rechts durch eine rote Musiknote gekennzeichnete Miniaturen haben Klang- oder Multimediadaten als Beilage. Um nur die Beilage abzuspielen, doppelklicken Sie auf die rote Musiknote.

•

- [Mit Miniaturen arbeiten -- Verfahren \(Inhalt\)](#)

### **Miniaturbeilagen austauschen**

1. Markieren Sie die Miniatur(en), deren Beilage Sie austauschen möchten.
2. Wählen Sie den Miniatur-Menübefehl »Beilage: Ändern«.
3. Wählen unter »Dateityp« einen Datentyp (je nach Typ ein oder mehrere Formate) für die Beilage, die Sie statt der bereits bestehenden der/den Miniatur(en) hinzufügen möchten.
4. Wählen Sie dann die Klang- oder Multimediadatei, die Sie der (den) Miniatur(en) statt der vorherigen Beilage hinzufügen möchten.
5. Klicken Sie auf »Öffnen«, um die gewählte Datei der (den) Miniatur(en) statt der vorherigen als Beilage hinzuzufügen.



- [Mit Miniaturen arbeiten -- Verfahren \(Inhalt\)](#)

### **Miniaturbeilagen entfernen**

1. Markieren Sie die Miniatur(en), deren Beilage Sie entfernen möchten.
2. Wählen Sie den Miniatur-Menübefehl »Beilage: Entfernen«.
3. Klicken Sie auf »Ja«, wenn Sie die Beilage wirklich entfernen möchten, oder auf »Nein«, um den Befehl abzubrechen.

**Anmerkung:** Beim Entfernen der Beilage wird diese nur von der jeweiligen Miniatur entfernt, nicht jedoch von der Festplatte. Um die Beilagedatei auch von der Festplatte zu entfernen, wählen Sie den Quelle-Menübefehl »Löschen«.



- [Mit Miniaturen arbeiten -- Verfahren \(Inhalt\)](#)

### **Miniaturbeilagen wiedergeben**

- Um nur die Beilagedatei wiederzugeben, doppelklicken Sie auf die rote Musiknote in der oberen linken Ecke der Miniatur.
- Um eine Beilagedatei direkt nach Öffnen der Quelldatei einer Miniatur wiederzugeben, wählen in dem Dialogfeld »Voreinstellungen: Album« unter »Allgemein« (Datei-Menü) die Option »Beilagedatei nach Öffnen der Quelldatei wiedergeben«.
- [Mit Miniaturen arbeiten -- Verfahren \(Inhalt\)](#)

- Miniaturen Beilagen hinzufügen
- Miniaturbeilagen ändern
- Miniaturbeilagen entfernen
- Miniaturbeilagen wiedergeben

### **Quelldateien über die Werkzeugpalette öffnen**

1. Markieren Sie die Miniaturen, deren Quelldateien Sie öffnen möchten.
2. Ziehen Sie die markierten Miniaturen auf die Werkzeugpalette und legen sie auf einem Programmsymbol ab, um die Quelldateien mit dem entsprechenden Programm zu öffnen.

**Anmerkung:** Die Quelldateien der per Drag & Drop auf Programmsymbolen der Werkzeugpalette abgelegten Miniaturen müssen mit dem jeweiligen Programm kompatibel sein. Sie können Miniaturen im Drag & Drop-Verfahren auf allen PhotoImpact-Programmen ablegen, außer auf dem CD Browser und dem Explorer.

- 

- Ziehen & Ablegen (Drag & Drop) -- Verfahren (Inhalt)

### **Verknüpfte oder eingebettete Objekte bearbeiten**

1. Klicken Sie mit der RECHTEN MAUSTASTE auf ein Objekt in dem Dokument eines Containerprogramms.
2. Um ein Objekt zur Bearbeitung oder detaillierteren Ansicht zu öffnen, wählen Sie »Ulead Album-Miniatur-Verknüpfung: Ansicht«. (PhotoImpact Viewer öffnet dann die entsprechenden Bild- und Grafikdateien, und die Windows Medienwiedergabe (Media Player) öffnet Klang-, Animations- und Videodateien.)
3. Um ein eingebettetes Objekt durch eine andere Miniatur-Quelldatei zu ersetzen, wählen Sie »Ulead Album-Miniatur-Objekt: Neu markieren«, womit Sie zum Programm Album zurückkehren.
4. Wählen Sie aus einem Album eine andere Miniatur, die Sie gegen das Objekt austauschen möchten.
5. Wählen Sie den Album-Datei-Menübefehl »Aktualisieren« und aus dem dann erscheinenden Untermenü das Containerdokument.
6. Kehren Sie zu dem Containerprogrammndokument zurück, und markieren Sie die neu markierte Miniatur.



• [Dateien mit anderen Anwendungen verknüpfen oder in sie einbetten](#)

• [Dateien von einem Album verknüpfen oder einbetten](#)

### **Objekte von einer Anwendung in ein Album abspeichern**

Markieren Sie das Objekt in dem Containerprogramm und ziehen es in ein Album, um es dort abzulegen. Das Programm erstellt dann eine neue Registerkarte für verknüpfte oder eingebettete Objekte.

- 

- Ziehen & Ablegen (Drag & Drop) -- Verfahren (Inhalt)

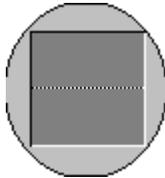
## Warum die Anzeige kalibrieren?

Durch ein Kalibrieren der Anzeige erhalten Sie die genaueste Reproduktion der Bilder. Jeder Bildschirm ist ein wenig anders, und die Temperatur sowie die Umgebung können ebenfalls eine Rolle dabei spielen, wie Farben erscheinen. Die Ulead-Kalibration läuft so, daß ein gerastertes Schwarzweißbild gegen das ihm möglichst nahekommenden Farbbildes verglichen wird. Da Schwarz und Weiß die beiden extremsten Farben Ihres Bildschirms darstellen und die verglichene Farbe von einem festen Wert ist, können Sie Ihrer Bildschirm entsprechend anpassen, um das beste Resultat zu erhalten.

**Anmerkung:** Das Kalibrieren Ihres Bildschirms bezieht sich nur auf den Einsatz bei Ulead-Programmen, die Bilddarstellung in anderen Programmen wird dadurch nicht beeinflusst.

## Kalibrieren der Anzeige

1. Wählen Sie den Datei-Menübefehl »Voreinstellungen«.
2. Klicken Sie auf das Register »Anzeige«.
3. Aktivieren Sie das Kontrollkästchen »Monitor-Gamma«.
4. Senken oder heben Sie den Gammawert an, bis die beiden Quadrathälften sich möglichst ähneln:



**Anmerkung:** Vergrößern Sie dazu den Abstand zwischen Ihren Augen und dem Bildschirm auf ca. anderthalb bis zwei Meter, womit das Muster in der oberen Quadrathälfte weniger deutlich wird.

5. Klicken Sie auf »OK«.

- [Warum die Anzeige kalibrieren?](#)
- [Allgemeine Verfahren -- Inhalt](#)

### **Dateien im Photo Explorer anzeigen**

Um schnell den Inhalt einer Bild- oder Grafikdatei sehen zu können, wählen Sie aus dem Switch-Menü »PhotoImpact Photo Explorer«. Darin werden dann alle Bild- und Grafikdateien jedes Laufwerks und Ordners als kleine Miniatur angezeigt, was sehr hilfreich ist, wenn es darum geht, Bilder oder Grafiken zu finden, deren Dateinamen Sie z.B. vergessen haben.

- 

- [Ansicht -- Verfahren \(Inhalt\)](#)

### **CDs zur Distribution vorbereiten**

Um die Quelldateien mit dem Laufwerk zu verknüpfen, wo sich die Albendatei befindet, müssen Sie Album mitteilen, wo sich die Quelldateien befinden:

1. Stellen Sie sicher, daß sich alle Dateien, die Sie auf CD bannen möchten, in den richtigen Ordnern sind.
2. Wählen Sie den Miniatur-Menübefehl »Wiederverknüpfen«.
3. Wählen Sie die Option »Albenlaufwerk« und klicken auf »OK«. Album überprüft dann, ob eventuell einige Dateien nicht in demselben Laufwerk sind wie die Albendatei. (Bei einer Fehlermeldung werden Sie gefragt, ob Sie die Datei verknüpfen möchten.)

**Anmerkung:** Kopieren Sie dann alle Dateien (Quelldateien und die Albendatei), die Sie distribuieren möchten, auf die CD-ROM. Gehen Sie dabei sicher, daß die ursprüngliche Verzeichnisstruktur erhalten bleibt, damit Ihr Album die Quelldateien findet.

- Miniaturen und ihre Quelldateien wiederverknüpfen
- Mit Miniaturen arbeiten -- Verfahren (Inhalt)

## Neues Album \*

Erstellt ein neues Album. Zum Definieren der Charakteristiken einer Vorlage klicken Sie bitte auf »Eigenschaften«.

(Tastenkürzel – STRG+N)

- \* [Erstellen eines neuen Albums](#)
- \* [Warum Vorlagen verwenden?](#)

## Öffnen \*

Läßt Sie auf der Arbeitsfläche ein Album öffnen.

(Tastenkürzel – STRG+O)

- \* [Alben öffnen](#)

## Schließen

Schließt das aktive Album, ohne das Programm zu beenden.

- \* [Alben schließen](#)

## Regal

Erlaubt Ihnen, Alben zwischen der Arbeitsfläche und dem Regal hin- und herzuschieben und birgt ein Dialogfeld mit zwei Listenfeldern für die Alben, die sich im Regal und die sich auf der Arbeitsfläche befinden.

- \* [Verwendung des Album-Regals](#)
- \* [Warum Alben ins Regal stellen?](#)

## Stapelverarbeitung

Über den Stapelverarbeitungsmanager können Sie einen Befehl in einem Schritt auf mehrere Dateien ausführen lassen. In dem sich entsprechenden Dialogfeld sind alle geöffneten Alben und alle für die Stapelverarbeitung verfügbaren Befehle aufgelistet.

- \* [Stapelverarbeitung](#)

## Holen für

Über diesen Befehl können Sie (z.B. über einen Scanner) Bilder in den Computer holen und an verschiedene Ziele weiterleiten. Diese können sein:

- \* **Datei & Album:** Speichert ein geholtes Bild in eine Datei und reiht gleichzeitig die entsprechende Miniatur in ein Album ein.



**Fax in S/W:** Sendet ein geholtes Bild über Schwarzweißfax weiter.



**Fax in Farbe:** Sendet ein geholtes Bild über Farbfax weiter.

- \* **Drucker:** Leitet ein geholtes Bild an den Vorgabedruker weiter.



**Post:** Sendet ein geholtes Bild über e-Mail (elektronische Post).

**Anmerkung:** Wenn Sie ein Bild holen, erscheint ein Dialogfeld, wo Sie den Zielordner der so geholten Bilddatei

bestimmen können.

- 
- Bilder als Miniaturen über TWAIN-Gerät einreihen
- TWAIN-Gerät wählen

## Quelle wählen

Zeigt eine Liste von installierten Eingabegeräten für den Befehl »Holen für« an, von denen Sie eines als Vorgabe auswählen können.

- 
- TWAIN-Gerät auswählen

## Seiteneinrichtung

Hierüber können Sie die Seitenränder, Kopf- und Fußleiste für den Ausdruck eines Albums festlegen. Druckereinstellungen nehmen Sie bitte über den Befehl »Drucker« vor.

- 

## Drucken

Leitet den Inhalt eines Albums an einen Drucker weiter. In dem entsprechenden Dialogfeld können Sie den Bereich der auszudruckenden Miniaturen und Zahl der auszudruckenden Kopien festlegen. Zum Konfigurieren der Druckereigenschaften klicken Sie bitte auf die Schaltfläche »Eigenschaften«.

(Tastenkürzel -- STRG+P)

- 
- Alben drucken

## Seitenansicht

Als Beitrag zum Umweltschutz und um kostbares Papier zu sparen, können Sie sich über diesen Befehl Ihre auszudruckende Seiten in der Vorschau betrachten.

Folgende Schaltflächen stehen Ihnen als zusätzliche Hilfen zur Verfügung: **Drucken**, **Nächste Seite**, **Vorherige Seite**, **Zwei Seiten**, **Vergrößern**, **Verkleinern** und **Schließen**. Um die Druckereigenschaften zu ändern, klicken Sie bitte auf »Drucken«.

- 

## Senden

Über diesen Befehl können Sie Alben zu anderen am Netzwerk angeschlossenen Computern senden. In dem entsprechenden Dialog können Sie die Zielcomputer bestimmen und zusätzliche Nachrichten eingeben, die den Dateien mit auf den Weg gegeben werden sollen. (Dieser Befehl ist nur verfügbar, wenn Sie Microsoft Netzwerk Exchange installiert haben.)

- 

- Alben senden

## Voreinstellungen

Öffnet ein Untermenü, worüber Sie das grundsätzliche Verhalten und Erscheinungsbild des Programms Album bestimmen können.

- **Album** bietet ein Dialogfeld mit Registerkarten, worüber Sie Album-spezifische Voreinstellungen vornehmen

können. So lassen sich hier die allgemeinen Charakteristiken von Alben und das Anzeigeformat einstellen sowie die Schriftart für Text auswählen.  
(Tastenkürzel -- STRG+B)

- **Allgemein** bietet ein Dialogfeld mit Registerkarten zur systemspezifischen Konfiguration der Ulead-Programme. So können Sie hier den Umgang mit dem Speicher, die Anzeige und die Photo CD-Eigenschaften bestimmen.

- 

- Album benutzerspezifisch einrichten

## Beenden

Schließt das Programm Album.

(Tastenkürzel -- STRG+Q)

- 

- Album beenden

## Zuletzt geöffnete Dateien (1., 2., 3. ...)

Zeigt für den schnellen Zugriff die zuletzt geöffneten Dateien an. (Wie viele angezeigt werden, das können Sie unter »Voreinstellungen: Album« auf der Registerkarte »Allgemein« festlegen.)

- 

## Rückgängig

Macht den letzten Befehl (so möglich) rückgängig.

(Tastenkürzel -- STRG+Z)

- 

## Ausschneiden

Entfernt die markierten Miniaturen aus einem Album und befördert sie in die Zwischenablage.

(Tastenkürzel -- STRG+X)

- 

- Miniaturen im System verschieben

- Miniaturen in die Zwischenablage verschieben

## Kopieren

Erstellt ein Duplikat von Daten und befördert dieses Duplikat in die Zwischenablage. Dieser Befehl birgt ein Untermenü mit folgenden Optionen:

- **Miniatur** kopiert die markierten Miniaturen in die Zwischenablage.

(Tastenkürzel -- STRG+C)

- **Felddaten** kopiert die Felddaten der markierten Miniaturen in die Zwischenablage.

- **Dateiname** kopiert die Dateinamen der markierten Miniaturen in die Zwischenablage.

- 

- Miniaturen in andere Alben kopieren

## Einfügen

Über diesen Befehl können Sie vorher über die Befehle »Ausschneiden« oder »Kopieren« in die Zwischenablage beförderte Miniaturen und Felddaten in ein Album einfügen.

**Anmerkung:** Kopierte Dateinamen lassen sich nicht in ein

Album einfügen, sondern nur ausgeschnittene Dateinamen.

(Tastenkürzel -- STRG+V)

- 
- Miniaturen im System verschieben
- Miniaturen in andere Alben kopieren

## Löschen

Löscht markierte Miniaturen aus einem Album, wobei die entsprechenden Quelldateien jedoch in ihren Ordnern erhalten bleiben.

(Tastenkürzel -- ENTF)

- 
- Miniaturen aus einem Album löschen

## Alle markieren

Markiert alle Miniaturen eines Albums.

(Tastenkürzel -- STRG+A)

- 
- Miniaturen auswählen

## Nichts markieren

Entbindet alle markierten Miniaturen eines Albums von der vorher getroffenen Auswahl.

- 

## Markierung umkehren

Markiert alle unmarkierten Miniaturen und entbindet alle markierten Miniaturen eines Albums von der vorher getroffenen Auswahl.

- 
- Miniaturen auswählen
- Warum die Markierung umkehren?

## Album anlegen

Erstellt ein neues Album mit einer Kopie der markierten Miniaturen eines anderen Albums.

- 
- Ein Album mit Miniaturen eines anderen Albums anlegen
- Warum ein Album mit Miniaturen eines anderen Albums anlegen?

## Alle/Markierte/Nicht markierte

Über diese Befehle können Sie bestimmen, welche Miniaturen auf der Arbeitsfläche angezeigt werden sollen. Hier eine nähere Erklärung der Befehle:

- **Alle anzeigen** zeigt alle Miniaturen eines Albums auf der Arbeitsfläche an.
- **Markierte** zeigt nur die markierten Miniaturen eines Albums auf der Arbeitsfläche an.
- **Nicht markierte** zeigt nur die nicht markierten Miniaturen eines Albums auf der Arbeitsfläche an.
- 

## Bildlauf bis/Gehe zu

Über diesen Befehl können Sie eine bestimmte Miniatur direkt ansteuern.

(Tastenkürzel -- STRG+D)

- 
- Eine bestimmte Miniatur direkt ansteuern

## Automatischer Bildlauf

Durchläuft alle angezeigten Miniaturen eines Albums in einem von Ihnen bestimmten zeitlichen Abstand.

- 
- Verwendung des Befehls »Automatischer Bildlauf«

## Suchlauf-Wiedergabe

Gibt bei Multimediadateien die Quelldateien der markierten Miniaturen eines Albums anfangsweise oder ganz sequentiell wieder und bietet auch die Möglichkeit, Miniaturen während der Wiedergabe mit Kennzeichen zu kennzeichnen. (Bei Nicht-Multimediadateien, wie z.B. Bild- oder Grafikdateien, wird die Wiedergabe gestoppt und eine Fehlermeldung angezeigt.)

- 
- Verwendung der Suchlauf-Wiedergabe

## Diaschau

Führt alle Quelldateien der markierten Miniaturen in einer Diaschau vor. In dem entsprechenden Dialogfeld haben Sie die Möglichkeit festzulegen, wie die Diaschau ablaufen soll. So können Sie die Diaschau mit Überblendeffekten, Musik und Text untermalen.

- 
- Diaschau erstellen

## Modus

Entscheidet, wie Album auf der Arbeitsfläche Informationen anzeigt. Dazu gehört ein Untermenü, in dem Ihnen folgende Ansichtsmodi zur Verfügung gestellt werden:



**Miniatur** zeigt die Miniaturen einer Datei in einem Album an.



**Attribut** zeigt die Attribute der Dateien an, die zu den Miniaturen eines Album gehören.



**Dateiname** zeigt die Dateinamen der Quelldateien der Miniaturen eines Albums zusammen mit anderen Informationen an.



**Dateneintrag** zeigt die Datenfelder der Dateien an, die zu den Miniaturen eines Albums gehören. (Verwenden Sie diesen Modus, um Datensätze in die Felder einzugeben oder zu lesen.)

- **Layout** öffnet ein Dialogfeld, wo Sie spezifizieren können, welche Attribute in den verschiedenen Anzeigemodi angezeigt werden.

**Anmerkung:** Der aktuelle Modus wird durch einen Aufzählungspunkt gekennzeichnet.

- 
- Alben in verschiedenen Modi betrachten

## Anzeigemodi auf der unteren Ebene

Bei der Anzeige in zwei Ebenen können Sie hier den Anzeigemodus der unteren Ebene bestimmen.

- **Miniatur** zeigt die Miniaturen einer Datei in einem Album an.

- **Attribut** zeigt die Attribute der Dateien an, die zu den Miniaturen eines Album gehören.
- **Dateiname** zeigt die Dateinamen der Quelldateien der Miniaturen eines Albums zusammen mit anderen Informationen an.
- **Dateneintrag** zeigt die Datenfelder der Dateien an, die zu den Miniaturen eines Albums gehören. (Verwenden Sie diesen Modus, um Datensätze in die Felder einzugeben oder zu lesen.)

**Anmerkung:** Der aktuelle Modus wird durch einen Aufzählungspunkt gekennzeichnet.

- Anzeige zweier Albenebenen

## Registerkarten nach

Hier können Sie festlegen, ob die Miniaturen nach Kategorie oder Medientypen in verschiedene Registerkarten eingeordnet werden sollen:

- **Kategorie** zeigt die Register nach den Werten der Feldnamen in der Liste der Feldtypen an.
- **Medientyp** zeigt die Register nach den Medientypen der Quelldateien an.

- Verwendung von Albenregisterkarten

## Miniaturgröße

Lässt Sie über ein Dialogfeld bestimmen, in welcher Größe die Miniaturen eines Albums angezeigt werden sollen. Die jeweils gewählte Größe wird durch einen Aufzählungspunkt gekennzeichnet.

**Anmerkung:** Dadurch wird die Größe der Miniaturen nur in der aktuellen Ansicht verändert. Wenn Sie das Album schließen und wieder öffnen, werden die Miniaturen wieder in der Vorgabegröße angezeigt. Um die Vorgabegröße zu ändern, wählen Sie den Datei-Menübefehl »Voreinstellungen: Album«.

- Miniaturgröße ändern
- Warum die Größe der Miniaturen ändern?

## Miniaturgröße-Optionen

Zeigt die Miniaturgröße-Optionen in Pixel (Bildpunkten) an.

**Anmerkung:** Dadurch wird die Größe der Miniaturen nur in der aktuellen Ansicht verändert. Wenn Sie das Album schließen und wieder öffnen, werden die Miniaturen wieder in der Vorgabegröße angezeigt. Um die Vorgabegröße zu ändern, wählen Sie den Datei-Menübefehl »Voreinstellungen: Album«.

- Miniaturgröße ändern

## Register ein-/ausblenden

Blendet Albenregister ein oder aus.

- Verwendung von Albenregisterkarten

## Standardmodus

Zeigt ein Album auf der ganz normalen Album-

Benutzeroberfläche an.

- 
- Die Album-Benutzeroberfläche anordnen

## Kompaktmodus

Minimiert das Album-Programmfenster so, daß nur das Album und die eingeblendeten Leisten und Paletten zu sehen sind, um Platz für andere Anwendungen im Hintergrund zu geben. Die Menüs sind hinter dem Album-Symbol auf der Statusleiste des Albums verborgen.

- 
- Die Album-Benutzeroberfläche anordnen

## Systemeigenschaften

Zeigt Informationen über Ihren PC und die verfügbaren Systemressourcen an.

- 
- Systemeigenschaften

## Leisten & Paletten

Über diesen Befehl können Sie festlegen, welche (Symbol-) Leisten und Paletten angezeigt und welche ausgeblendet (d.h. verborgen) werden sollen.

- 
- Nützliche Hilfsmittel wählen

## Überprüfen

Dient zum Überprüfen der Verknüpfungen zwischen den Albenminiaturen und ihren Quelldateien. In dem entsprechenden Dialog sind die fehlenden und modifizierten Dateien aufgelistet. Sie können die unterbrochenen Verknüpfungen dann wieder zusammenfügen, die Miniaturen entfernen oder die Miniaturen der modifizierten Dateien aktualisieren.

- 
- Verknüpfungen zwischen den Miniaturen und ihren Quelldateien überprüfen
- Miniaturen mit ihren Quelldateien wiederverknüpfen

## Verschieben/Kopieren

Verschiebt/kopiert die Dateien eines Albums zu einem anderen Ordner oder Laufwerk, ohne daß die Verknüpfungen zwischen den Miniaturen und ihren Quelldateien unterbrochen werden.

- 
- Alben zwischen Ordnern verschieben
- Kopieren aktiver Alben

## Löschen

Entfernt eine Albendatei von Ihrer Festplatte.

- 
- Alben löschen

## Umbenennen

Über diesen Befehl können Sie den Dateinamen eines Albums ändern, ohne daß die Verknüpfung zwischen den Miniaturen und ihren Quelldateien unterbrochen wird.

-

- Alben umbenennen

## **Backup**

Sichert ein Album und die mit ihm verknüpften Dateien in einem anderen Ordner bzw. auf einem anderen Laufwerk gegen. In dem entsprechenden Dialog können Sie bestimmen, wo das Backup gespeichert und ob die per Backup zu sichernden Dateien komprimiert werden sollen.

- Alben per Backup sichern

## Wiederherstellen

Stellt per Backup gesicherte Alben und die mit ihnen verknüpften Dateien wieder her. In dem entsprechenden Dialog können Sie bestimmen, ob die Alben in ihren Originalunterordnern oder in neuen Unterordnern wiederhergestellt werden sollen.

- Alben wiederherstellen

## Freigeben

Über diesen Befehl können Sie den Zugriff auf Ihr Album sperren oder bedingt freigeben, wenn Sie es lokal oder in einer Windows-Arbeitsgruppe mit anderen Benutzern teilen möchten.

- Alben im Netzwerk freigeben

## Auffrischen

Über diesen Befehl können Sie den Inhalt einer Albendatei aktualisieren, wenn das Album gerade von einem anderen Anwender benutzt wird.

(Tastenkürzel -- F5)

- Alben auffrischen
- Warum Alben auffrischen?

## Eigenschaften

Hierüber können Sie die Attribute und Parameter eines Albums bearbeiten.

- Albeneigenschaften ändern

## Einreihen

Über diesen Befehl können Sie einem Album in Form von Miniaturen neue Dateien hinzufügen. In dem entsprechenden Dialog können Sie bestimmen, ob alle Dateien eines Ordners in das Album eingereiht werden sollen oder nur die markierten Dateien.

(Tastenkürzel -- EINFG)

- Dateien
- Ordner

## Suchen

Durchsucht ein Album nach den Miniaturen, die einem bestimmten Suchkriterium entsprechen, das Sie in dem Dialogfeld »Suchen« wählen können.

(Tastenkürzel -- STRG+F)

- Suche durchführen

## Ganze Registerkarte durchsuchen

Wenn Sie diese Option wählen, wird nur die gesamte Registerkarte nach allen Zieldateien durchsucht.

- Suche durchführen

## Aktueller Ansicht hinzufügen

Wenn Sie diese Option wählen, werden die gefundenen Dateien der aktuellen Ansicht in einer Registerkarte hinzugefügt. (Dieser Befehl ist nur verfügbar, wenn die Option »Ganze Registerkarte durchsuchen« nicht gewählt ist.)



## Sortieren

Ordnet die Miniaturen in einem Album nach bestimmten Bedingungen, wie Sie sie in dem Dialogfeld »Sortieren« festlegen können.



- Die Miniaturreihenfolge ändern

## Sequenz speichern

Macht die aktuell gewählte Reihenfolge der Miniaturen eines Albums zur neuen Vorgabe, wobei die Indexnummern der neuen Reihenfolge entsprechend geändert werden.



- Die Miniaturreihenfolge ändern

## Importieren

Über diesen Befehl können Sie Informationen eines anderen Datenbankformats direkt in ein Album eingeben. In dem Dialogfeld, das dieser Befehl birgt, können Sie festlegen, welche Daten eingegeben werden sollen:



• **Datei** lässt Sie die Datenbankdatei spezifizieren, die Sie importieren möchten.



• **Felder** zeigt die Felder der gewählten Datenbank und die des aktiven Albums an.

**Anmerkung:** Nur Felder desselben Formats können abgeglichen werden. Album unterstützt mehrere Datenbankformate, einschließlich dBase IV-Dateien.



- Felddaten importieren

## Exportieren

Über diesen Befehl können Sie die gewählte Datenbankinformationen eines Albums exportieren.



- Felddaten exportieren

## Aktualisieren

Ersetzt die markierten Miniaturen gegen die neuen. In einem Untermenü finden Sie die folgenden Befehle:



• **Von der Quelldatei** generiert Miniaturen anhand der Quelldateidaten.



• **Von der Zwischenablage** generiert Miniaturen anhand eines Bildes in der Zwischenablage.



- Miniaturen auswechseln

- Warum Miniaturen auswechseln?

## Wiederverknüpfen

Stellt die Verknüpfung der Miniaturen eines Albums mit ihren Quelldateien wieder her.



- Miniaturen mit ihren Quelldateien wiederverknüpfen
- Überprüfen der Verknüpfungen zwischen Miniaturen und ihren Quelldateien

## Öffnen

Öffnet die Datei(en) der markierten Miniatur(en) in der mit den Dateien verknüpften Anwendung.

(Tastenkürzel -- EINGABE)

- 
- Quelldateien öffnen

## Umwandeln

Konvertiert das Format und den Datentyp der Quelldatei einer markierten Miniatur.

- 
- Dateiformate und Datentypen umwandeln

## Drucken

Sendet die Quelldateien der markierten Miniaturen eines Albums an den Vorgabedruker weiter.

- 
- Quelldateien drucken

## Betrachten

Ruft Viewer mit den Bild- oder Grafikdateien der markierten Miniaturen auf.

- 
- Multimediateien betrachten

## Verschieben

Verschiebt die Quelldateien der markierten Miniaturen zu einem anderen Ordner/Laufwerk, ohne daß die Verknüpfung zwischen ihnen unterbrochen wird.

- 
- Dateien verschieben

## Kopieren

Kopiert die Quelldateien der markierten Miniaturen in einen neuen Ordner/auf ein anderes Laufwerk.

- 
- Dateien kopieren

## Löschen

Löscht die Quelldateien der markierten Miniaturen permanent aus dem Ordner/von der Festplatte und entfernt die damit verknüpften Miniaturen aus dem Album.

- 
- Dateien löschen

## Umbenennen

Benennt die Quelldatei einer markierten Miniatur um.

- 
- Dateien umbenennen

## Verbinden

Verknüpft die Quelldatei einer markierten Miniatur mit einer Anwendung. (Wenn die Dateierweiterung der verknüpften Quelldatei von Album erkannt wird, wird die Datei-

Programm-Verbindung automatisch eingestellt.)

- 
- Ändern einer Datei-Programm-Verbindung

## Ordner erstellen

Erstellt auf dem von Ihnen gewählten Datenträger einen neuen Ordner.

- 
- Einen Ordner für die Quelldateien erstellen

## Ordner entfernen

Entfernt den bezeichneten Ordner von einem Datenträger.

- 
- Quelldateiordner entfernen

## Eigenschaften

Zeigt die Attribute der Quelldateien einer markierten Miniatur an.

(Tastenkürzel -- ALT-EINGABE)

- 
- Dateiattribute ändern

## Überlappend

Ordnet die geöffneten Albenfenster von links oben nach rechts unten so an, daß sie sich überlappen.

(Tastenkürzel -- UMSCH-F5)

- 

## Nebeneinander/Untereinander

Verteilt alle geöffneten Alben auf der Arbeitsfläche horizontal oder vertikal so , daß sie sich nicht überlappen.

(Untereinander Tastenkürzel -- UMSCH-F4)

- 

## Symbole anordnen

Ordnet alle auf Symbolgröße minimierte Alben unten auf der Arbeitsfläche an.

- 

## Geöffnete Dateien (1., 2., 3. ...)

Listet die Namen aller derzeit auf der Arbeitsfläche geöffneten Alben auf. Klicken Sie auf einen Dateinamen, um die entsprechende Datei wiederherzustellen und damit zu einem aktiven Album zu machen.

- 

## Ulead PhotoImpact Album-Hilfethemen

Öffnet die Inhaltsseite der Album-Hilfethemen.

(Tastenkürzel -- F1)

- 

## Office-Kompatibilität

Öffnet ein Hilfedokument, in dem erklärt wird, wie dieses Programm mit anderen Microsoft Office-kompatiblen Programmen arbeitet.

-

## Suchen

Läßt Sie Hilfethemen nach Stichworten suchen.



## Über Ulead

Bietet einen Einblick in die Geschichte, Philosophie und Produktfamilie der Ulead Systems, Inc.



## Über PhotoImpact Album

Bietet Copyright und andere Informationen über das Programm Album.



## Switch

Öffnet für den schnellen Zugriff ein Menü mit einer Auflistung anderer Ulead-Programme.



## Warum Alben ins Regal stellen?

Wenn man mit einer großen Zahl von Alben arbeitet, ist es u.U. schwierig, das gewünschte Album zu finden. Alternativ zum Schließen vorübergehend nicht gebrauchter Alben können Sie diese auch ins Regal stellen, sodaß sie von der Arbeitsfläche verschwinden. Ins Regal gestellte Alben beanspruchen darüber hinaus auch weniger Systemressourcen als auf der Arbeitsfläche befindliche.



## Warum die Größe der Miniaturen ändern?

Bei vielen Miniaturen in einem Album kann man leicht die Übersicht verlieren. Um daher die richtigen Miniaturen visuell leichter aufzufinden, empfiehlt es sich, sie zu verkleinern, womit auf der Arbeitsfläche mehr Miniaturen Platz haben. Andererseits möchten Sie die Miniaturen vielleicht vergrößern, um feinere Unterschiede zu erkennen.



## Warum Alben auffrischen?

Wenn ein Album zur selben Zeit von mehr als einem Anwender geöffnet ist, lassen sich Änderungen, die von einem anderen Anwender vorgenommen wurden, über den Album-Menübefehl »Auffrischen« auf Ihre Albenversion übertragen. Ansonsten müßten Sie erst das Album schließen und erneut öffnen, um die von dem anderen Anwender vorgenommenen Änderungen zu sehen.



## Warum ein Logbuch führen?

Wenn Sie in ein Album eine große Zahl von Miniaturen einreihen, können immer wieder Fehlermeldungen auftauchen, die normalerweise den Vorgang des Einreihens verlangsamen würden. Bei Wahl dieser Option werden statt dessen die Fehler automatisch in einer Datei abgespeichert und beim Einreihen übergangen, sodaß Sie nicht fehlerhafte Dateien manuell übergehen müssen. Sie können die Fehlermeldungen und Protokolle (d.h. das Logbuch) dann später in jedem Texteditor wie MS Word nachlesen.



## Ins Regal stellen

Läßt Sie das markierte Album ins Regal stellen, um es vorübergehend von der Arbeitsfläche zu verbannen.

•

- [\\_Warum Alben ins Regal stellen?](#)

## Speichern

Speichert ein Album mit der aktuellen Reihenfolge der Miniaturen bei aktualisierter Indexnummerierung ab.

•

## Speichern unter

Läßt Sie ein Album unter einem anderen Namen und/oder in einem anderen Ordner abspeichern.

•

## Hilfe

Läßt Sie Album-Elemente (wie Menübefehle, Schaltflächen, etc.) anklicken, um zu dem betreffenden Element schnell Hilfe zu erlangen. Klicken Sie dazu auf , womit der Cursor zu einem Fragezeichen wird, mit dem Sie das Element anklicken können, zu dem Sie Fragen haben.

•

## Beilagebehaftete

Zeigt nur solche Miniaturen eines Albums an, die Beilagen (wie Video- und Audioclips) haben.

•

## Beilage hinzufügen

Läßt sie einer Miniatur eine Beilage (wie Klang-, MIDI-, Video- oder Animationsdateien) hinzufügen.

•

- [\\_Miniaturen Beilagen hinzufügen](#)

## Beilage entfernen

Läßt Sie die Beilage einer Miniatur entfernen.

•

- [\\_Miniaturbeilagen entfernen](#)

## Warum die Markierung umkehren?

Beim Umkehren der Auswahl werden alle markierten Miniaturen von der Auswahl entbunden und alle nicht markierten Miniaturen in die Auswahl genommen, d.h. markiert. Dieser Befehl ist nützlich, wenn Sie einen Befehl auf alle Miniaturen, außer auf die markierten Miniaturen ausführen lassen möchten.

•

## Warum Vorlagen verwenden?

Vorlagen sind Alben- oder Datenbankmuster für verschiedene Zwecke, wobei jede Vorlage andere Feldlisten aufweist. So müssen Sie die Felder Ihrer Datenbank nicht erst mühsam erstellen. Selbst wenn Sie mit einigen vorgegebenen Felddefinitionen nicht zufrieden sind, erspart Ihnen das eine Menge Zeit und Arbeit.

•

## Warum ein Album mit Miniaturen eines anderen Albums anlegen?

Wenn Sie die Dateien eines Ordners als Miniaturen in ein Album eingereiht haben, kann es vorkommen, daß einige Miniaturen sich nicht in das allgemeine Thema des Albums einfügen. Um die zu separieren, die unter ein bestimmtes Thema gestellt werden können, markieren Sie die betreffenden Miniaturen, und wählen Sie den Bearbeiten-Menübefehl »Album anlegen«, womit ein neues Album mit den markierten Miniaturen erstellt wird.

- 

## Ändern

Läßt Sie die Beilage der markierten Miniaturen auswechseln.

- 

- Miniaturbeilagen auswechseln

## Miniatur ersetzen

Ersetzt die markierten Miniaturen durch die Miniaturen ihrer Beilagen (wie z.B. Symbol für Klangdateien).

- 

## Beilage

Läßt Sie Miniaturen Beilagedateien hinzufügen oder bereits bestehende auswechseln (ändern) oder entfernen. Der Untermenübefehl »Ersetzen« dient zum Ersetzen der Miniatur durch die Miniatur der Beilagedatei (z.B. Video-, Klang- oder Animationsdatei).

- 

- Mit Beilagen arbeiten

## Warum Miniaturen auswechseln?

Miniaturen repräsentieren die Dateien, die mit einem Album verknüpft sind. Sie zeigen den Inhalt von Dateien visuell an, z.B. als Verkleinerung einer Bilddatei, als Verkleinerung des ersten Einzelbildes einer Video- oder Animationsdatei, etc. Wenn Ihnen aber aufgrund der Miniatur als Abbild des ersten Einzelbildes einer Videodatei nicht klar wird, um welche Videodatei es sich handelt, können Sie ein anderes Einzelbild »einfangen« und in die Zwischenablage laden, über die sie es dann gegen die bestehende Miniatur austauschen können. Haben Sie dagegen Bilder oder Grafiken verändert, empfiehlt es sich, die Miniaturen anhand der Quelldateien entsprechend zu aktualisieren.

- 

## Kopieren

Dupliziert die aktuelle Miniatur, die Felddaten oder den Dateinamen und stellt das Duplikat in die Zwischenablage. Folgende Befehle stehen Ihnen in dem Untermenü zur Verfügung, das dieser Befehl birgt:

- **Miniatur** kopiert die aktuelle Miniatur in die Zwischenablage. (*Tastenkürzel – STRG+C*)
- **Felddaten** kopiert die Felddaten der aktuellen Miniatur in die Zwischenablage.
- **Dateiname** kopiert den Dateinamen der aktuellen Miniatur in die Zwischenablage.

- 

## Einfügen

Läßt Sie die vorher per »Ausschneiden« in die Zwischenablage gebrachten Miniaturen, Felddaten oder Dateinamen in ein Album einfügen. Kopierte Miniaturen und Felddaten können ebenfalls in ein Album eingefügt werden.

**Anmerkung:** Kopierte Dateinamen lassen sich nicht in ein Album einfügen.

(Tastenkürzel -- STRG+V)

•

## Löschen

Löscht die markierten Miniaturen von einem Album, wobei die entsprechenden Quelldateien aber unverändert bleiben.

(Tastenkürzel -- ENTF)

•

## Eigenschaften

Zeigt die Quelldateiattribute der aktuellen Miniatur an.

(Tastenkürzel -- ALT-EINGABE)

•

## Anzeigen

Ruft Viewer mit der Quelldatei von bild- oder grafikbezogenen Miniaturen.

•

## Öffnen

Öffnet die Datei der aktuellen Miniatur mit der mit ihr verbundenen Anwendung.

•

## Verschieben

Verschiebt die Quelldatei der aktuellen Miniatur zu einem neuen Ordner, ohne daß die Verknüpfung zwischen Miniatur und Quelldatei unterbrochen wird.

•

## Kopieren

Kopiert die Quelldatei der aktuellen Miniatur in einen neuen Ordner/auf einen anderen Datenträger.

•

## Löschen

Entfernt die Quelldateien der markierten Miniaturen permanent von ihren Ordnern sowie die Miniaturen selbst aus dem Album.

•

## Umbenennen

Benennt die Quelldatei der aktuellen Miniatur um.

•



## Willkommen

- **Willkommen**
- Was ist Album?
- Hilfe zur Ulead-Hilfe

Willkommen in der Album-Hilfe. Neben dieser Einführung enthält dieses Hilfedokument noch folgende vier Abschnitte:



**Verfahren** führt Sie in die wichtigsten Schritte zum Ausführen einzelner Aufgaben ein.



**Anleitung** enthält eine Beschreibung der Menübefehle, Arbeitsfläche und Dialogfelder. Ferner finden Sie hier auch Tips & Tricks zum Arbeiten mit Bildern und dem Programm Album.



**Grundlagen der Bildbearbeitung** bietet Ihnen wertvolle Hintergrundinformationen zum Thema Computer und Grafiken.



**Kundendienst** teilt Ihnen mit, wie Sie sich mit Ulead Systems oder einer seiner Vertretungen in Verbindung setzen können, wenn Sie Rat brauchen oder Kommentare haben.



## Grundlagen der Bildbearbeitung

- **Grundlagen der Bildbearbeitung**
- Computergrafiken
- Bilder
- Farben

Dieser Abschnitt enthält wichtige Hintergrundinformationen zum Thema Computer und Grafiken. So erfahren Sie hier auch einiges zur Technologie, die hinter diesem Produkt steht. Die meisten Themen dieses Abschnittes sind länger als in anderen Abschnitten und machen daher den Einsatz von Bildlaufleisten erforderlich.

- **Datei-Menü**
- Arbeitsfläche
- **Menübefehle**
- Popup-Menüs per rechter Maustaste
- Normale Popup-Menüs
- Dialogfelder
- Tips & Tricks

Das Datei-Menü enthält folgende Befehle. Klicken Sie auf den, über den Sie Näheres erfahren möchten.

- Neu
- Öffnen
- Schließen
- Speichern
- Speichern unter
- Regal
- Holen für
- Quelle wählen
- Seiteneinrichtung
- Seitenansicht
- Drucken
- Voreinstellungen
- Zuletzt geöffnete Dateien
- Beenden

Klicken Sie links auf **Menübefehle**, um Hilfe zu anderen Album-Menüs zu erlangen.

- **Bearbeiten-Menü**

- [Arbeitsfläche](#)
- **[Menübefehle](#)**
- [Popup-Menüs per rechter Maustaste](#)
- [Normale Popup-Menüs](#)
- [Dialogfelder](#)
- [Tips & Tricks](#)

Das Bearbeiten-Menü enthält folgende Befehle. Klicken Sie unten auf denjenigen, zu dem Sie Fragen haben.

- [Rückgängig](#)
- [Ausschneiden](#)
- [Kopieren](#)
- [Einfügen](#)
- [Löschen](#)
- [Alle markieren](#)
- [Nichts markieren](#)
- [Markierung umkehren](#)
- [Album anlegen](#)

Klicken Sie links auf **Menübefehle**, um Hilfe zu anderen Album-Menüs zu erlangen.

## Ansicht-Menü

- [Arbeitsfläche](#)
- **[Menübefehle](#)**
- [Popup-Menüs per rechter Maustaste](#)
- [Normale Popup-Menüs](#)
- [Dialogfelder](#)
- [Tips & Tricks](#)

Das Ansicht-Menü enthält folgende Befehle. Klicken Sie unten auf denjenigen, zu dem Sie Fragen haben.

- [Alle](#)
- [Markierte](#)
- [Nicht markierte](#)
- [Beilagebehaftete](#)
- [Bildlauf bis](#)
- [Automatischer Bildlauf](#)
- [Suchlauf-Wiedergabe](#)
- [Diaschau](#)
- [Modus](#)
- [Registerkarten nach](#)
- [Miniaturgröße](#)
- [Register ein-/ausblenden](#)
- [Standardmodus](#)
- [Kompaktmodus](#)
- [Systemeigenschaften](#)
- [Leisten & Paletten](#)

Klicken Sie links auf **Menübefehle**, um Hilfe zu anderen Album-Menüs zu erlangen.

## Album-Menü

- [Arbeitsfläche](#)
- **[Menübefehle](#)**
- [Popup-Menüs per rechter Maustaste](#)
- [Normale Popup-Menüs](#)
- [Dialogfelder](#)
- [Tips & Tricks](#)

Das Album-Menü enthält folgende Befehle. Klicken Sie unten auf denjenigen, zu dem Sie Fragen haben.

- [Überprüfen](#)
- [Verschieben](#)
- [Kopieren](#)
- [Löschen](#)
- [Umbenennen](#)
- [Backup](#)
- [Wiederherstellen](#)
- [Freigabe](#)
- [Auffrischen](#)
- [Eigenschaften](#)

Klicken Sie links auf **Menübefehle**, um Hilfe zu anderen Album-Menüs zu erlangen.

## Miniatur-Menü

- [Arbeitsfläche](#)
  - **[Menübefehle](#)**
  - [Popup-Menüs per](#)
- rechter Maustaste
- [Normale Popup-](#)
- Menüs
- [Dialogfelder](#)
  - [Tips & Tricks](#)

Das Miniatur-Menü enthält folgende Befehle. Klicken Sie unten auf denjenigen, zu dem Sie Fragen haben.

- [Einreihen](#)
- [Suchen](#)
- [Nur Registerkarte durchsuchen](#)
- [Additiv suchen](#)
- [Sortieren](#)
- [Sequenz speichern](#)
- [Importieren](#)
- [Exportieren](#)
- [Beilage](#)
- [Aktualisieren](#)
- [Wiederverknüpfen](#)

Klicken Sie links auf **Menübefehle**, um Hilfe zu anderen Album-Menüs zu erlangen.

## Quelle-Menü

- [Arbeitsfläche](#)
  - **[Menübefehle](#)**
  - [Popup-Menüs per](#)
- rechter Maustaste
- [Normale Popup-](#)
- Menüs
- [Dialogfelder](#)
  - [Tips & Tricks](#)

Das Quelle-Menü enthält folgende Befehle. Klicken Sie unten auf denjenigen, zu dem Sie Fragen haben.

- [Öffnen](#)
- [Umwandeln](#)
- [Drucken](#)
- [Betrachten](#)
- [Verschieben](#)
- [Kopieren](#)
- [Löschen](#)
- [Umbenennen](#)
- [Verknüpfen](#)
- [Ordner erstellen](#)
- [Ordner entfernen](#)
- [Eigenschaften](#)

Klicken Sie links auf **Menübefehle**, um Hilfe zu anderen Album-Menüs zu erlangen.

## Fenster-Menü

- [Arbeitsfläche](#)
  - **[Menübefehle](#)**
  - [Popup-Menüs per](#)
- rechter Maustaste
- [Normale Popup-](#)
- Menüs
- [Dialogfelder](#)
  - [Tips & Tricks](#)

Das Fenster-Menü enthält folgende Befehle. Klicken Sie unten auf denjenigen, zu dem Sie Fragen haben.

- [Überlappend](#)
- [Nebeneinander](#)
- [Untereinander](#)
- [Symbole anordnen](#)
- [Stapelverarbeitung](#)
- [Geöffnete Albendateien \(1., 2., 3. ...\)](#)

Klicken Sie links auf **Menübefehle**, um Hilfe zu anderen Album-Menüs zu erlangen.

## Hilfe-Menü

- [Arbeitsfläche](#)
  - **[Menübefehle](#)**
  - [Popup-Menüs per](#)
- rechter Maustaste
- [Normale Popup-](#)
- Menüs
- [Dialogfelder](#)
  - [Tips & Tricks](#)

Das Hilfe-Menü enthält folgende Befehle. Klicken Sie unten auf denjenigen, zu dem Sie Fragen haben.

- [Ulead PhotoImpact Album-Hilfethemen](#)
- [Über Ulead](#)
- [Über PhotoImpact Album](#)

Klicken Sie links auf **Menübefehle**, um Hilfe zu anderen Album-Menüs zu erlangen.

- **Switch-Menü**

- [Arbeitsfläche](#)
- **[Menübefehle](#)**
- [Popup-Menüs per](#)

rechter Maustaste

- [Normale Popup-](#)

Menüs

- [Dialogfelder](#)
- [Tips & Tricks](#)

Das Switch-Menü enthält für den bequemen Zugriff eine Auflistung anderer Ulead-Programme.

Klicken Sie links auf **Menübefehle**, um Hilfe zu anderen Album-Menüs zu erlangen.

- **Fenster-Menü & verschachtelte Dialogfelder**

- [Arbeitsfläche](#)
- [Menübefehle](#)
- [Popup-Menüs per](#)

rechter Maustaste

- [Normale Popup-](#)

Menüs

- **[Dialogfelder](#)**
- [Tips & Tricks](#)

- **Fenster-Menü-Dialogfeld**

- [Stapelverarbeitung](#)

- **[Verschachtelte Dialogfelder](#)**

- [Durchsuchen](#)
- [BMP-Speicherungsoptionen](#)
- [EPS-Speicherungsoptionen](#)
- [IFF-Speicherungsoptionen](#)
- [JPEG-Speicherungsoptionen](#)
- [PSD-Speicherungsoptionen](#)
- [RAS-Speicherungsoptionen](#)
- [TGA-Speicherungsoptionen](#)
- [TIF-Speicherungsoptionen](#)
- [Text/Hintergrundfarbe wählen](#)
- [Schriftart](#)

Klicken Sie links auf **Dialogfelder**, um Hilfe zu anderen Dialogfelder zu erlangen.

- [Datei-Menü-Dialogfelder](#)
- [Ansicht-Menü-Dialogfelder](#)
- [Album-Menü-Dialogfelder](#)
- [Miniatur-Menü-Dialogfelder](#)
- [Quelle-Menü-Dialogfelder](#)
- [Fenster-Menü-Dialogfeld](#)
- [Verschachtelte Dialogfelder](#)

## • Datei-Menü-Dialogfelder

- [Arbeitsfläche](#)
  - [Menübefehle](#)
  - [Popup-Menüs per rechter Maustaste](#)
  - [Normale Popup-Menüs](#)
  - [Dialogfelder](#)
  - [Tips & Tricks](#)
- [Neu](#)
  - [Öffnen](#)
  - [Regal](#)
  - [Holen](#)
  - [Seiteneinrichtung](#)
  - [Drucken](#)
  - [Quelle wählen](#)
  - [Voreinstellungen/Album](#)

Klicken Sie links auf **Dialogfelder**, um Hilfe zu anderen Dialogfelder zu erlangen.

## • Ansicht-Menü-Dialogfelder

- [Arbeitsfläche](#)
  - [Menübefehle](#)
  - [Popup-Menüs per rechter Maustaste](#)
  - [Normale Popup-Menüs](#)
  - [Dialogfelder](#)
  - [Tips & Tricks](#)
- [Bildlauf bis](#)
  - [Automatischer Bildlauf](#)
  - [Suchlauf-Wiedergabe](#)
  - [Diaschau](#)
  - [Modus/Layout](#)
  - [Leisten & Paletten](#)

Klicken Sie links auf **Dialogfelder**, um Hilfe zu anderen Dialogfelder zu erlangen.

## • Album-Menü-Dialogfelder

- [Arbeitsfläche](#)
  - [Menübefehle](#)
  - [Popup-Menüs per rechter Maustaste](#)
  - [Normale Popup-Menüs](#)
  - [Dialogfelder](#)
  - [Tips & Tricks](#)
- [Überprüfen](#)
  - [Verschieben](#)
  - [Kopieren](#)
  - [Umbenennen](#)
  - [Backup](#)
  - [Wiederherstellen](#)
  - [Freigabe](#)
  - [Eigenschaften](#)

Klicken Sie links auf **Dialogfelder**, um Hilfe zu anderen Dialogfelder zu erlangen.

## • Miniatur-Menü-Dialogfelder

- [Arbeitsfläche](#)
  - [Menübefehle](#)
  - [Popup-Menüs per rechter Maustaste](#)
  - [Normale Popup-Menüs](#)
  - [Dialogfelder](#)
  - [Tips & Tricks](#)
- [Einreihen](#)
  - [Suchen](#)
  - [Sortieren](#)
  - [Importieren/Aus Datei](#)
  - [Exportieren](#)
  - [Wiederverknüpfen](#)

Klicken Sie links auf **Dialogfelder**, um Hilfe zu anderen Dialogfelder zu erlangen.

## • Quelle-Menü-Dialogfelder

- [Arbeitsfläche](#)
  - [Menübefehle](#)
  - [Popup-Menüs per rechter Maustaste](#)
- [Drucken](#)
  - [Verschieben](#)
  - [Kopieren](#)

rechter Maustaste

- [Normale Popup-](#)

Menüs

- [Dialogfelder](#)
- [Tips & Tricks](#)

- [Umbenennen](#)
- [Verbinden](#)
- [Ordner erstellen](#)
- [Ordner löschen](#)

Klicken Sie links auf **Dialogfelder**, um Hilfe zu anderen Dialogfelder zu erlangen.

## • **Tips & Tricks**

- [Arbeitsfläche](#)
- [Menübefehle](#)
- [Popup-Menüs per](#)

rechter Maustaste

- [Normale Popup-](#)

Menüs

- [Dialogfelder](#)
- [Tips & Tricks](#)

• Hier finden Sie einige Tips & Tricks, die Ihnen in Album nützliche Arbeitshilfen sein werden.

- [Warum Vorlagen verwenden?](#)
- [Warum ein Album mit Miniaturen eines anderen Albums anlegen?](#)
- [Warum Alben ins Regal stellen?](#)
- [Warum die Markierung umkehren?](#)
- [Warum die Größe der Miniaturen ändern?](#)
- [Warum Alben auffrischen?](#)
- [Warum ein Logbuch führen?](#)
- [Warum Miniaturen auswechseln?](#)
- 

- [Datei-Menü](#)
- [Bearbeiten-Menü](#)
- [Ansicht-Menü](#)
- [Album-Menü](#)
- [Miniatur-Menü](#)
- [Quelle-Menü](#)
- [Fenster-Menü](#)
- [Hilfe-Menü](#)
- [Switch-Menü](#)

## Das Dialogfeld »Neues Album«

Erlaubt Ihnen, ein neues Album zu erstellen.

- **Albenvorlage** listet existierende Albenvorlagen auf.
- **Titel** dient zur Eingabe des Dateinamens eines neuen Albums.
- **Albenbeschreibung** zeigt, wofür die gewählte Vorlage erstellt wurde.
- **Gesamtfelder** zeigt an, wie viele Felder sich in der gewählten Vorlage befinden.
- **Feldliste** zeigt die Felder der gewählten Vorlage an.
- **Frei definiert** klicken Sie bitte an, um die Charakteristiken der gewählte Vorlage zu überprüfen, modifizieren oder zu definieren.
-

## Das Dialogfeld »Neues Album«

- **Allgemein**
- Felder
- Überwachung

Läßt Sie u.a. den Namen und den Pfad eines neuen Albums sowie Miniaturattribute desselben bestimmen.

- **Titel** dient zur Eingabe eines Albentitels.
- **Albendatei in Ordner erstellen** zeigt anfänglich den gegenwärtigen Ordner an. Geben Sie den gewünschten Ordner ein oder klicken auf »Durchsuchen«.
- **Durchsuchen** sollten Sie anklicken, um nach einem anderen Ordner zu suchen.
- **Miniaturattribute** läßt Sie die Größe, Komprimierung und Farbe der Miniaturen in einem neuen Album bestimmen.
- **Projektbeschreibung:** Dieses Feld zeigt die vorgegebene Projektbeschreibung an. Geben Sie eine neue Beschreibung ein, fügen neue Felder hinzu oder verwenden Sie die vorgegebene Beschreibung.
- **So wie** sollten Sie anklicken, wenn Sie von einem bestehenden Album Attribute auf das neue Album übertragen möchten.
-

## Das Dialogfeld »Neues Album«

- Allgemein
- **Felder**
- Überwachung

Weist Miniaturen eines Albums Felder zu.

- **Feldname** läßt Sie den Namen des Feldes eingeben, das Sie hinzufügen oder modifizieren möchten.
- **Feldtyp** läßt Sie die Datentypen für jede Miniatur wählen. Hinzufügen / modifizieren / löschen können Sie diese über die Liste »Frei definiert«. **Anmerkung:** Gewisse Feldtypen können nach Anklicken der »Bearbeiten«-Schaltfläche modifiziert werden, vorausgesetzt, der Name des Feldes überschneidet sich nicht mit dem einer Computervorgabe.
- **Hinzufügen:** Diese Schaltfläche dient dazu, in die Feldliste einen neuen Feldnamen aufzunehmen.
- **Ändern:** Diese Schaltfläche läßt Sie den aktuellen Feldtyp eines ausgewählten Feldes ändern.
- **Entfernen:** Diese Schaltfläche läßt Sie Felder von der Feldliste entfernen.
- **Felder insgesamt** zeigt die Gesamtzahl der Felder in einem Album an.
- **Felder:** Diese Liste zeigt die Feldnamen und ihre entsprechenden Feldtypen in einem Album an.
- **So wie** sollten Sie anklicken, wenn Sie von einem bestehenden Album Attribute auf das neue Album übertragen möchten.
-

## Das Dialogfeld »Neues Album«

- Allgemein
- Felder
- **Überwachung**

Bestimmt das Verhalten eines neuen Albums in Bezug auf die Netzwerkfreigabe und Ordnerüberwachung.

- **Ordner** dient zur Eingabe des Namens von dem zu überwachenden Ordner.
- **Durchsuchen** läßt Sie nach anderen Ordnern suchen.
- **Dateityp** läßt Sie das zu überwachende Dateiformat eingeben oder aus der Dropdown-Liste mit Dateiformaten ein Dateiformat auswählen.
- **Dateiformate:** Diese Liste läßt Sie das zu überwachende Dateiformat auswählen.
- **Ordnerüberwachung** schaltet die Überwachung des von Ihnen definierten Ordners ein.
- **Kennwort** dient der Eingabe des Kennwortes (auch »Paßwort« genannt) zum Schutz vor unbefugten Datenzugriff.
- **Bestätigen** dient zum Bestätigen der Kennworteingabe.
-

## Das Dialogfeld für Liste/Stichwort bearbeiten

Läßt Sie der Artikelliste neue Artikel (Werte oder Stichworte) hinzufügen und bestehende Artikel ändern oder entfernen.

- **Stichworte/Werte insgesamt** zeigt die Gesamtzahl der Stichworte/Werte an, wie sie in den Feldtypen Liste/Stichwort definiert sind.
- **Neues Stichwort/Neuer Wert** läßt Sie der aktuellen Liste den neuen Artikel hinzufügen.
- **Artikelliste** zeigt die in dem gewählten Feldtyp definierten Artikel an. Klicken Sie auf den Artikel, den Sie ändern oder entfernen möchten.
- **Hinzufügen:** Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um der Artikelliste den neuen Artikel (Wert/Stichwort) hinzuzufügen.
- **Ändern:** Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um den gewählten Artikel (Wert/Stichwort) gegen einen neuen Artikel auszutauschen.
- **Entfernen:** Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um den markierten Artikel (Wert/Stichwort) von der Artikelliste zu entfernen.
- **Alle entfernen:** Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um alle Artikel (Werte/Stichworte) von der Artikelleiste zu entfernen.
- **Laden:** Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um vorher gespeicherte Artikel (Werte/Stichworte) anderer Dateien zu laden.
- **Speichern:** Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um die aktuelle Artikelliste zur weiteren Verwendung in anderen Alben zu speichern.
-

## Das Dialogfeld »So wie«

Läßt Sie die Attribute eines bereits bestehenden Albums auf das neue Album übertragen.

- **Quellalbum** listet alle auf der Arbeitsfläche geöffneten Alben auf. Markieren Sie das Album, das Sie als Vorlage für das neue Album verwenden möchten.

- **Attribute anwenden** läßt Sie Attribute des Quellalbums auf das neue Album übertragen.
-

## Das Dialogfeld »Öffnen«

Läßt Sie eine bereits bestehende Datei suchen und öffnen.

- **Suchen in** läßt Sie den Ordner bestimmen, worin die zu öffnende Albumdatei gespeichert ist.
- Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um den Inhalt des nächsthöheren Ordners in Ihrem System einzusehen.
- Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um einen neuen Ordner zu erstellen.
- Listet die Dateien nur per Dateinamen auf.
- Listet die Dateinamen mit Details und Statistiken auf.
- **Ordnerliste** listet alle Ordner in dem gewählten Laufwerk auf.
- **Dateiname** dient der Eingabe des Dateinamens einer zu öffnenden Datei.
- **Dateityp** dient der Auswahl der anzuzeigenden Dateiformate.
- **Schreibgeschützt öffnen** sollten Sie markieren, wenn Sie mögliche ungewollte Änderungen an dem zu öffnenden Album vermeiden wollen.
- **Info** zeigt die Version, die Zahl der Miniaturen und andere Statistiken bezüglich des zu öffnenden Albums an.
- **Durchsuchen** dient der Suche nach anderen Dateien oder Ordnern.
- **Eigenschaften:** Klicken Sie auf diese Schaltfläche, wenn Sie detailliertere Angaben zu einem markierten Album einsehen möchten.
-

## Das Dialogfeld »Albeneigenschaften«

Bietet detaillierte Informationen zu einem markierten Album.

- **Allgemein** zeigt den Titel (Dateinamen), die Zahl der Datensätze, ggf. Kennwortschutz und Ordnerüberwachung, die Dateiformat-Version, ggf. eine Beschreibung und die mit ihm verbundene Kennzeichendatei (mit Pfadangabe) eines Albums an.
- **Felder** zeigt die Namen, Typen und Gesamtzahl der definierten Felder des markierten Albums an.
- **Datei** zeigt im oberen Feld die Größe, Komprimierung und Farbreduktion der Miniaturen in einem Album an und im unteren Feld die Dateiattribute eines Albums, wie Dateiname, Erstelldatum, das letzte Speicherdatum, die Dateigröße und die Zugriffsoption.
-

## Das Dialogfeld »Regal«

Wählen Sie hier ein Album, das Sie entweder von der Arbeitsfläche ins Regal oder vom Regal auf die Arbeitsfläche stellen möchten.

- **Alben auf der Arbeitsfläche** zeigt die Titel (Dateinamen) der Alben an, die auf der Arbeitsfläche geöffnet sind. Wählen Sie das Album, das Sie ins Regal stellen möchten.
- **Alben im Regal** zeigt die Titel (Dateinamen) der Alben an, die sich im Regal befinden. Wählen Sie das Album, das Sie auf die Arbeitsfläche stellen oder löschen möchten.
- => Klicken Sie hierauf, um das markierte Album von der Arbeitsfläche ins Regal zu stellen.
- <= Klicken Sie hierauf, um das markierte Album aus dem Regal zu entfernen und auf die Arbeitsfläche zu stellen.
- **Eigenschaften:** Klicken Sie hierauf, um Informationen über das markierte Album zu erlangen.
- **Löschen:** Klicken Sie hierauf, um das markierte Album aus dem Regal zu entfernen.
-

## Das Dialogfeld »Stapelverarbeitung«

Läßt Sie einen Befehl auf mehrere Dateien (Alben) gleichzeitig anwenden.

- **Arbeitsschritt:** Wählen Sie hier einen Befehl, den Sie auf mehrere Alben gleichzeitig anwenden möchten.
- **Alben:** Markieren Sie hier die (geöffneten) Alben, auf die Sie den vorher gewählten Befehl anwenden möchten. (Um mehrere Alben in Reihe zu markieren, halten Sie die UMSCH-TASTE gedrückt, für mehrere nicht-sequentielle Alben die STRG-TASTE.)
- **Alle markieren:** Klicken Sie hierauf, um den gewählten Befehl (s. »Arbeitsschritt«) auf alle geöffneten Alben anzuwenden.
- **Keine markieren:** Klicken Sie hierauf, um alle Albenmarkierungen aufzuheben.
-

## Das Dialogfeld »Seiteneinrichtung«

Läßt Sie die Seite für den Ausdruck einrichten.

- **Ränder:** Bestimmen Sie hier die Breite der Seitenränder.
- **Kopf-/Fußzeile:** Geben Sie hier (optional) den Text ein, der auf der Seite oben oder unten ausgedruckt werden soll.
- **Anhang:** Klicken Sie auf diese Dropdown-Liste, um darüber zu verfügen, welche Informationen in der Kopf- oder Fußleiste eingeschlossen werden sollen (z.B. Seitennummern, Druckdatum, etc.).
- **Drucker:** Klicken Sie hierauf, um die Druckereinstellungen zu ändern.
-

## Dialogfeld »Drucken«

Erlaubt Ihnen, die Druckereinstellungen zu definieren oder modifizieren und Alben auszudrucken.

- **Drucker** zeigt die aktuellen Drucker-Informationen an. Klicken Sie auf »Voreinstellungen«, um die Druckereinstellungen zu ändern.
- **Miniaturenbereich** läßt Sie spezifizieren, welche Miniaturen des aktiven Albums ausgedruckt werden sollen. Zur Auswahl stehen »Alle« und »Markierte«, um entweder alle oder nur die markierten Miniaturen eines Albums auszudrucken, sowie »Bereich« für eine Reihe von direkt aufeinanderfolgenden Miniaturen.
- **Kopien:** Geben Sie hier an, wie viele Kopien Sie von den unter »Miniaturenbereich« ausgewählten Miniaturen ausdrucken lassen möchten. Mit der Option »Sortieren« werden die Miniaturen beim Ausdruck gleich sortiert, um ihre Reihenfolge beizubehalten.
- **Option:** Aktivieren Sie dieses Kontrollkästchen, wenn Sie möchten, daß die Miniaturen für den Ausdruck neu von ihren Originaldateien erstellt werden.
- **Seiteneinrichtung:** Klicken Sie hierauf, wenn Sie die Einstellungen für das Seitenlayout ändern möchten.
-

## Das Dialogfeld »Senden«

Erlaubt Ihnen, mit den zu sendenden Dateien jeweils eine Nachricht zu senden.

- **Dateien senden** läßt Sie bestimmen, welche Dateien mit welchen Informationen und wie sie versandt werden sollen.
- **Nachrichtentext** läßt Sie in die beiden Felder jeweils ein Thema und eine Nachricht eingeben, die Sie mit den Dateien senden möchten. Wenn Sie dann auf »OK« klicken, erscheint das Dialogfeld »Profil wählen«, wo Sie mehr Informationen definieren können.
-

## Das Dialogfeld »Album-Voreinstellungen«

- **Allgemein**
- Schrift
- OLE-Darstellung

Bestimmt das allgemeine Verhalten des Programms Album.

- **Quelldateiverknüpfungen überprüfen:** Aktivieren Sie dieses Kontrollkästchen, wenn Sie möchten, daß die Verknüpfungen bei modifizierten Dateien automatisch aktualisiert werden und die Indexmarkierungen der Miniaturen mit fehlenden Verknüpfungen zu den Quelldateien eingegraut werden. (Dadurch verlangsamt sich der allgemeine Ablauf des Album-Programms, wählen Sie diese Option, wenn es Ihnen auf Geschwindigkeit ankommt, also möglichst nur bei Bedarf.)
- **Im Hintergrund minimieren:** Aktivieren Sie dieses Kontrollkästchen, wenn Sie wollen, daß Album beim Öffnen einer anderen Anwendung über die Werkzeugpalette oder das Switch-Menü im Hintergrund minimiert wird. Ansonsten wird das Album-Programmfenster beim Öffnen einer anderen Anwendung im Hintergrund weiterhin in der vorherigen Größe angezeigt.
- **Beim Minimieren auslagern:** Aktivieren Sie dieses Kontrollkästchen, wenn Sie möchten, daß der von einem Album belegte Systemspeicher beim Minimieren auf die Festplatte ausgelagert wird, um den Ablauf der anderen Anwendung zu beschleunigen.
- **Löschen von Miniaturen mit Bestätigung:** Aktivieren Sie dieses Kontrollkästchen, wenn Sie möchten, daß Sie bei jedem Versuch, Miniaturen zu löschen, gefragt werden, ob Sie dies wirklich tun möchten.
- **Miniaturen in bester Qualität erstellen:** Aktivieren Sie dieses Kontrollkästchen, wenn es Ihnen auf eine möglichst gute Qualität der generierten Miniaturen ankommt, was aber einen langsameren Bildaufbau mit sich bringt.
- **Register in einheitlicher Länge:** Aktivieren Sie dieses Kontrollkästchen, wenn Sie möchten, daß die Register einheitlich lang sind. Ansonsten werden die Register auf den jeweiligen Inhalt zugeschnitten. (Die maximale Registerlänge können Sie weiter unten bestimmen.)
- **Felddaten mit Quelldateien drucken:** Aktivieren Sie dieses Kontrollkästchen, um beim Ausdrucken der Quelldateien alle Miniaturdaten mitauszudrucken.
- **Nach Ansicht Beilage wiedergeben:** Aktivieren Sie dieses Kontrollkästchen, wenn Sie möchten, daß nach Ansicht der Quelldatei einer Miniatur automatisch die Beilage wiedergegeben wird.
- **Max. Registerbreite (in Zeichen) :** Geben Sie einen Wert ein, um die maximale Breite der Register zu bestimmen. (Je niedriger die Zahl, desto mehr Register können auf einmal angezeigt werden.)
- **Zuletzt geöffnete Dateien:** Geben Sie hier einen Wert ein, um für den schnellen Zugriff die maximale Zahl der zuletzt geöffneten Dateien im Datei-Menü zu bestimmen.
- **Begrenzer in der Suchsymbolleiste:** Wählen Sie hier ein Zeichen, das in der Suchsymbolleiste als Begrenzer dienen soll.
-

Wenn Sie auf Festplatte auslagern, wird die Speichermenge des Albums in Ihren TEMP-Ordner zwischengespeichert. Beim Wiederherstellen wird die Speichermenge wieder in den Systempeicher zurückgebracht. Das kann je nach Größe der Datei und Systemressourcen die Verarbeitungsgeschwindigkeit verlangsamen.

## Das Dialogfeld »Album-Voreinstellungen«

- Allgemein
- **Schrift**
- OLE-Darstellung

Hier können Sie die in dem Album zu verwendenden Schriftattribute ändern.

- **Schriftart** dient der Wahl einer Schriftart (Schrifttype).
- **Schriftstil** dient der Wahl eines Schriftstils (Schriftschnitts) für die gewählte Schriftart.
- **Grad** dient der Wahl einer Schriftgröße für die gewählte Schriftart.
- **Vorschau** zeigt anhand eines Beispiels, wie die von Ihnen gewählten Schriftattribute aussehen.
-

Bei einem Anzeigemodus mit hoher Auflösung (wie z.B. 1024x768) sollten Sie einen größeren Schriftgrad wählen, um die Namen der Miniaturen besser lesen zu können. Bei einer niedrigeren Auflösung (z.B. 680x480) empfiehlt sich dagegen mitunter ein kleinerer Schriftgrad.



## Das Dialogfeld »Album-Voreinstellungen«

- Allgemein
- Schrift
- **OLE-Darstellung**

Hier können Sie bestimmen, wie Objekte in dem Containerdokument einer anderen Anwendung dargestellt werden.

- **Quellobjekt:** Wählen Sie diese Option, wenn es Ihnen beim Einfügen in einer anderen Anwendung auf den Erhalt der Qualität und Dimensionen des Objekts ankommt.
- **Nur Miniatur:** Wählen Sie diese Option, wenn Sie möchten, daß beim Einfügen in dem Dokument der anderen Anwendung nicht die Quelldatei, sondern die Miniatur so angezeigt wird, wie sie in dem Album momentan zu sehen ist (z.B. mit dem »Diarahmen« und Dateinamen).
- **Platzhalter niedriger Auflösung:** Wählen Sie diese Option, wenn Sie möchten, daß beim Einfügen in einer anderen Anwendung nur eine niedrig aufgelöste Version der Objektdatei angezeigt wird, um beim Bearbeiten des Containerdokuments einen schnelleren Bildaufbau zu erzielen. Für den Ausdruck des Containerdokumentes brauchen können Sie den Platzhalter dann später ohne Weiteres über die Option »Quellobjekt« (siehe oben) austauschen.
- **Album-Programmsymbol:** Wählen Sie diese Option, wenn Sie möchten, daß beim Einfügen statt eines Abbildes oder Kopie des Quellobjektes das Album-Programmsymbol angezeigt wird, um den Bildaufbau im Containerdokument möglichst schnell zu halten. (Diese Option bietet jedoch keine Möglichkeit, im Dokument zu sehen, welches Bild sich hinter diesem Platzhalter verbirgt.)
- **Bilder in Anzeigemodus umwandeln:** Aktivieren Sie diese Schaltfläche, wenn Sie möchten, daß die Bilder beim Ausschneiden oder Kopieren in die Zwischenablage in den Datentyp der aktuellen Anzeige umgewandelt werden. (Dies ist jedoch nur im Grafikmodus 256 Farben möglich.)
-

Zeigt in der Containeranwendung das ganze Bild in voller Größe an. Dadurch haben Sie zwar mehr Klarheit über den Inhalt der Quelldatei, verlangsamt sich aber auch der Bildaufbau beim Durchblättern des Containerdokuments. Fehlt jedoch die Quelldatei, oder handelt es sich um keine Bild-/Grafikdatei, wird statt dessen in dem Containerdokument das Miniaturobjekt angezeigt.



Wenn Sie diese Option wählen, wird die Datei der Miniatur in der Containeranwendung grobkörniger dargestellt. Um die Originaldatei auszudrucken, können Sie per Wahl der Option »Quellobjekt« die eingefügten Daten der Miniatur in dem Containerdokument aktualisieren.



## Das Dialogfeld »Voreinstellungen«

- Speicher
- Anzeige
- Photo CD

Bietet die Möglichkeit, Windows zu veranlassen, Ulead-Programme bei optimierter Verwaltung des Systemspeichers laufen zu lassen.

- **Bestimmen Sie für den virtuellen Speicher zusätzliche Ordner** lässt Sie Ordner zum temporären Abspeichern von Daten für den Ablauf von Ulead-Programmen wählen. (Windows bestimmt den ersten Ordner automatisch selbst.)
- **Festplatte** zeigt den verfügbaren Festplattenspeicher an. Bei mehr als einer Festplatte können Sie eine auswählen.
- **Max. Festplattenzugriff** lässt Sie, wenn aktiviert, den Festplattenspeicher bestimmen, der beim Ausführen derselben Ulead-Programmen maximal vorbehalten werden soll. Das kann nützlich sein, wenn Sie einen Teil des Festplattenspeichers anderen Dateien/Programmen vorbehalten wollen.
- **Max. RAM-Speicherzugriff** lässt Sie, wenn aktiviert, den Systemspeicher bestimmen, der beim Ausführen derselben Ulead-Programmen maximal vorbehalten sein soll. Dies kann nützlich sein, wenn Sie mehrere Programme gleichzeitig laufen haben.
-

Stellen Sie sicher, daß jeder TEMP-Ordner sich auf einem anderen Laufwerk oder in einer anderen Partition befindet, um Konflikte zu vermeiden.

## Das Dialogfeld »Voreinstellungen«

- Speicher
- **Anzeige**
- Photo CD

Läßt Sie bestimmen, wie Ulead-Programme Grafiken anzeigt.

- **HiColor-Rasterung** sollten Sie wählen, wenn Ihr Anzeigemodus HiColor ist und Sie wollen, daß Echtfarben-Bilder optimal aussehen.
- **Eine gemeinsame Farbpalette** sollten Sie wählen, wenn Sie im 256-Farbenmodus arbeiten und gleichzeitig Graustufen- und Farbbilder öffnen oder 256-Farben-Bilder miteinander vergleichen wollen.
- **Hintergrundqualität ignorieren** sollten Sie wählen, wenn Sie wollen, daß die meisten Systemressourcen der Anzeige des aktiven Bildes vorbehalten sind, wobei inaktive Bilder im Hintergrund verfärbt sind.
- **Monitor-Gamma** läßt Sie den Wert im Zahlenfeld daneben ändern, um eventuelle Unterschiede zwischen der Anzeige (d.h. des Bildschirms) herstellerseits und der Umgebung auszugleichen, sodaß das Farbquadrat zur Rechten möglichst aus zwei einheitlichen Hälften besteht. Dies nennt man Kalibrieren (»Eichen«) der Anzeige.
-

Dies betrifft nicht die aktuellen Daten, sondern nur das Erscheinungsbild, wenn nicht aktiv.

## Das Dialogfeld »Voreinstellungen«

- Speicher
- Anzeige
- **Photo CD**

Läßt Sie den Datentyp und die Auflösung zur Ansicht von PCD-Bildern bestimmen.

- **Auflösung** läßt Sie die Bildauflösung bestimmen, in der PCD-Dateien geöffnet werden sollen.
- **Datentyp** läßt Sie den Datentyp bestimmen, in dem PCD-Dateien geöffnet werden sollen.
-

Photo CD-Bilder können in den folgenden Auflösungen angezeigt werden (Angaben in Pixel, sprich Bildpunkten):

- 64 x 96 (Basis / 64)
- 128 x 192 (Basis / 16)
- 256 x 384 (Basis / 4)
- 512 x 768 (Basis)
- 1024 x 1536 (Basis x 4)
- 2048 x 3072 (Basis x 16)
- 4096 x 6144 (Basis x 64)

Photo CD-Bilder können in den folgenden Datentypen angezeigt werden:

- RGB-Echtfarben (24 Bit)
- Indizierte 256 Farben (8 Bit)
- Graustufen (8 Bit)

## Das Dialogfeld »Suchlauf-Wiedergabe«

Erlaubt Ihnen, schnell eine große Zahl von Multimediadateien einzusehen.

- **Ganz wiedergeben** heißt, daß die Multimediadateien der markierten Miniaturen ganz wiedergegeben werden.
- **Nur die ersten \_\_ Sekunden** heißt, daß von den Multimediadateien der markierten Miniaturen nur jeweils die von Ihnen bestimmten ersten paar Sekunden wiedergegeben werden.
-

## Das Dialogfeld »Diaschau«

- Allgemein
- Text & Farbe
- Musik

Hier können Sie die allgemeinen Bedingungen für die Diaschau festlegen, dazu gehören die Abstände zwischen den einzelnen »Dias« und die Art der Präsentation, einschließlich Klangdateien und Überblendeffekte.

- **Effekt:** Wählen Sie hier einen Überblendeffekt für die Übergänge zwischen den einzelnen »Dias«.
- **Geschwindigkeit:** Wählen Sie hier die Geschwindigkeit, in welcher der Überblendeffekt zwischen den einzelnen »Dias« stattfinden soll.
- **Verzögerung (in Sekunden):** Wählen Sie hier die Zeit, in der die einzelnen »Dias« angezeigt werden. (Wenn Sie die Option »Mit Klangdateien synchronisieren« gewählt haben, bestimmt die Verzögerungszeit die Länge der Pause zwischen jeder Klangdatei.)
- **Mit Klangdateien synchronisieren:** Wählen Sie diese Option, wenn Sie zu Ihren Bild- und Grafikdateien auch Klangdateien spielen möchten. (Als Hintergrundmusik kommen nur MIDI- und Klangdateien (\*.WAV-Dateien in Frage.)
- **Manuell mit Tastatur oder Maus steuern:** Wählen Sie diese Option, wenn Sie die Diaschau manuell mit der Maus oder Tastatur steuern möchten.
- **Endlosschleife:** Wählen Sie diese Option, wenn die Diaschau in einer Endlosschleife fortgesetzt weiterlaufen soll. (**Geheimtip:** Bietet sich an als Bildschirmschoner!)
- **Zu große Bilder auf Bildschirmgröße skalieren:** Wählen Sie diese Option, wenn Bilder, die für den Bildschirm zu groß sind, auf Bildschirmgröße gebracht werden sollen. (Bilder oder Grafiken, die kleiner als der Bildschirm sind, werden jedoch nicht nach oben skaliert.)
- **Bilder mit gemeinsamer Palette anzeigen:** Wählen Sie diese (nur in der 256-Farben-Anzeige verfügbare) Option, um für die Anzeige der Bilder die Systempalette zu verwenden.
- **Echtfarben-Bilder in bester Qualität:** Wählen Sie diese (nur in der 256-Farben-Anzeige verfügbare) Option, um bei der Darstellung von Echtfarben-Bildern die bestmögliche Qualität zu gewinnen.
- **Zeiger ausblenden:** Wählen Sie diese Option, wenn Sie während der ganzen Präsentation den Zeiger verbergen möchten, andernfalls wird er angezeigt. (Um die Diaschau zu stoppen, drücken Sie auf die ESC-TASTE.)
- **Klangbeilage abspielen:** Wählen Sie diese Option, wenn Sie die den Miniaturen als Beilage hinzugefügten Klang- oder MIDI-Dateien wiedergeben lassen möchten.
- **Wiedergabe:** Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um die Diaschau zu starten.
- **Laden:** Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um eine vorher gespeicherte Diaschau zu laden.
- **Speichern:** Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um die aktuelle Diaschau zu speichern.
-

Der Überblendeffekt steuert den Übergang zwischen zwei »Dias«. Sie können zwischen 18 Überblendeffekten wählen:

Jalousie (horizontal), Jalousie (vertikal), Schach (groß), Schach (klein), Auflösen, Verschachteln, Ziehharmonika, Zufällig, Spirale (nach innen), Spirale (nach außen), Abziehen (nach links unten), Abziehen (nach links oben), Abziehen (nach rechts unten), Wischen (Nach unten), Wischen (nach links), Wischen (Nach rechts), Wischen (Nach oben).



Die hier spezifizierte Dauer schließt nicht die Zeit ein, die gebraucht wird, um die Bilder zu lesen oder anzuzeigen. Somit kann bei komplexen Bildern u.U. entschieden mehr Zeit verstreichen.



## Das Dialogfeld »Diaschau«

- Allgemein
- **Text & Farbe**
- Musik

Wählen Sie hier die Hintergrund- und Textfarbe sowie die Schriftattribute für Text, der in einer Diaschau mit angezeigt werden soll.

- **Stelle:** Wählen Sie hier, wo der Text in der Diaschau angezeigt werden soll.
- **Ausrichtung:** Hier können Sie wählen, ob der Text rechts, links oder mittig auf dem Bildschirm ausgerichtet werden soll.
- **Anzuzeigende Attribute:** Aktivieren Sie die Kontrollkästchen für die Textinformationen, die in der Diaschau ebenfalls angezeigt werden sollen.
- **Zeilen:** Spezifizieren Sie hier, wie viele Zeilen für die Textinformationen zur Verfügung gestellt werden sollen.
- **Textfarbe:** Klicken Sie auf das Farbkästchen, um eine andere Textfarbe zu wählen.
- **Hintergrundfarbe:** Klicken Sie auf das Farbkästchen, um eine andere Hintergrundfarbe für die Diaschau zu wählen.
- **Schriftart:** Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um für den Präsentationstext eine andere Schriftart (einschl. Attribute) auszuwählen.
- **Wiedergabe:** Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um die Diaschau zu starten.
- **Laden:** Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um eine vorher gespeicherte Diaschau zu laden.
- **Speichern:** Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um die aktuelle Diaschau zu speichern.
-

## Das Dialogfeld »Diaschau«

- Allgemein
- Text & Farbe
- **Musik**

Hier können Sie wählen, welche Klangdateien zur Diaschau wiedergegeben werden sollen.

- **Dateiliste (x wiederzugebende):** Listet die Klangdateien auf, die während der Diaschau abgespielt werden sollen.

- **Entfernen:** Klicken Sie hierauf, um eine markierte Klangdatei von der Dateiliste zu entfernen.

- **Alle entfernen:** Klicken Sie hierauf, um alle Klangdateien von der Dateiliste zu entfernen.

- **Hinzufügen:** Klicken Sie hierauf, um nach anderen Klangdateien zu suchen, die Sie in die aktuelle Dateiliste darüber aufnehmen möchten.

- **Info:** Klicken Sie hierauf, um detaillierte Informationen über die markierte Klangdatei zu erlangen.

- **Wiedergabe:** Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um die Diaschau zu starten.

- **Laden:** Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um eine vorher gespeicherte Diaschau zu laden.

- **Speichern:** Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um die aktuelle Diaschau zu speichern.

- **Endlosschleife:** Wählen Sie diese Option, wenn die gewählte Hintergrundmusik in einer Endlosschleife fortgesetzt weiterlaufen soll. (Wenn Sie nur eine MIDI oder \*.WAV-Klangdatei als Hintergrundmusik gewählt haben, empfiehlt sich diese Option, damit die Diaschau nicht unvermutet »nackt« ohne Musik dasteht.)

- Standardsymboleiste
- Sortiersymboleiste
- Suchsymboleiste
- Werkzeugpalette
- Kennzeichenpalette
- Statuszeile

- **Standardsymbolleiste**

- Arbeitsfläche
- Menübefehle
- Popup-Menüs per  
rechter Maustaste
- Normale Popup-  
Menüs
- Dialogfelder
- Tips & Tricks



Die Standardsymbolleiste enthält häufig benutzte Befehle und Werkzeuge zum leichteren und schnelleren Arbeiten mit Alben. Klicken Sie oben auf die einzelnen Schaltflächen und anderen Elemente, um Näheres über Sie zu erfahren.

Klicken Sie links auf **Arbeitsfläche**, um Hilfe zu anderen Arbeitsfläche-Elementen zu erlangen.

- **Sortiersymbolleiste**

- Arbeitsfläche
- Menübefehle
- Popup-Menüs per  
rechter Maustaste
- Normale Popup-  
Menüs
- Dialogfelder
- Tips & Tricks



Die Sortiersymbolleiste enthält häufig gebrauchte Befehle und Werkzeuge zum leichteren und schnelleren Sortieren der Miniaturen in einem Album. Klicken Sie oben auf die einzelnen Schaltflächen und anderen Elemente, um Näheres über Sie zu erfahren.

Klicken Sie links auf **Arbeitsfläche**, um Hilfe zu anderen Arbeitsfläche-Elementen zu erlangen.

- **Suchsymbolleiste**

- Arbeitsfläche
- Menübefehle
- Popup-Menüs per  
rechter Maustaste
- Normale Popup-  
Menüs
- Dialogfelder
- Tips & Tricks



Die Suchsymbolleiste enthält häufig gebrauchte Befehle und Werkzeuge zum schnelleren und leichteren Suchen von Miniaturen in einem Album. Klicken Sie oben auf die einzelnen Schaltflächen und anderen Elemente, um Näheres über Sie zu erfahren.

Klicken Sie links auf **Arbeitsfläche**, um Hilfe zu anderen Arbeitsfläche-Elementen zu erlangen.

- **Werkzeugpalette**

- Arbeitsfläche
- Menübefehle
- Popup-Menüs per rechter Maustaste
- Normale Popup-Menüs
- Dialogfelder
- Tips & Tricks



Die Werkzeugpalette bietet ein Verbindungsstück zwischen Dateien und den meist benutzten Anwendungen. Klicken Sie links auf die Schaltflächen der Werkzeugpalette, um mehr über Sie zu erfahren.

Klicken Sie links auf **Arbeitsfläche**, um Hilfe zu anderen Arbeitsfläche-Elementen zu erlangen.

- **Kennzeichenpalette**
- Arbeitsfläche
- Menübefehle
- Popup-Menüs per rechter Maustaste
- Normale Popup-Menüs
- Dialogfelder
- Tips & Tricks



Die Kennzeichenpalette erlaubt Ihnen, Miniaturen zur leichteren Identifizierung Ihrer Dateien in einem Album zu kennzeichnen. Klicken Sie auf die einzelnen Elemente der Kennzeichenpalette, um mehr über sie zu erfahren.

Klicken Sie links auf **Arbeitsfläche**, um Hilfe zu anderen Arbeitsfläche-Elementen zu erlangen.

- **Statusleiste**
- Arbeitsfläche
- Menübefehle
- Popup-Menüs per rechter Maustaste
- Normale Popup-Menüs
- Dialogfelder



Die Statusleiste enthält Befehle zum schnellen Ändern der Bildschirmdarstellung von Album und bietet nützliche Informationen über das aktuelle Album. Was jeweils angezeigt wird, hängt von der Mauszeigerposition ab. Klicken Sie auf verschiedene Bereiche der Statusleiste, um

## • Tips & Tricks

mehr über sie zu erfahren.

**Anmerkung:** Doppelklicken Sie irgendwo auf der Statusleiste, um das Dialogfeld »Voreinstellungen/Album« zu öffnen, wo Sie Album konfigurieren können. Wenn Sie die Statusleiste mit der RECHTEN MAUSTASTE anklicken, wird das Dialogfeld »Leisten & Paletten« geöffnet, wo Sie die Leisten und Paletten ein- und ausblenden können.

Klicken Sie links auf **Arbeitsfläche**, um Hilfe zu anderen Arbeitsfläche-Elementen zu erlangen.



## Hilfe zur Ulead-Hilfe

- Willkommen
- Was ist Album?
- **Hilfe zur Ulead-Hilfe**

Hilfe

• Dieses Thema bietet Hilfen zu Ihrer Orientierung in der Ulead-Hilfe.



• Springt zu dem angezeigten Thema.



• Lässt zum besseren Verständnis zusätzliche Informationen hervorspringen.



• Springt zu einem verschachtelten Dialogfeld, das mit dem Thema in Bezug steht.



• Lässt Tips & Tricks hervorspringen, wo Ihnen verraten wird, wie Sie effizienter arbeiten können.



• Führt Sie an den Anfang einer Seite nach dem Durchblättern eines Hauptfensters zurück.



• Über diese Schaltfläche gelangen Sie innerhalb eines Themas zu dem nächsten Abschnitt.



## Was ist Album?

- Willkommen
- **Was ist Album?**
- Hilfe zur Ulead-Hilfe

• Album ist ein Programm, mit dem Sie Ihre Dateien in Form von bildhaften Miniaturen (bzw. weniger speicheraufwendigen Abbildern) visuell katalogisieren und archivieren können. Nach Erstellen eines Albums können Sie in sogenannten Datensatzfeldern für jede Miniatur zusätzliche Informationen hinzufügen, die die jeweilige Miniatur näher beschreiben. Anhand dieser Feldeinträge lassen sich dann die gewünschten Miniaturen leichter suchen und sortieren.



## Das Dialogfeld “Leisten & Paletten,,

Hierüber können Sie die Symbolleisten, die Statusleiste sowie die Paletten und QuickInfos anzeigen lassen und verbergen sowie festlegen, ob die Symbolschaltflächen groß oder klein und farbig oder grau dargestellt werden sollen.

Folgende Leisten und Paletten lassen sich per Aktivieren bzw. Deaktivieren des Kontrollkästchens daneben ein- bzw. ausblenden.

- **Standardsymbolleiste**
- **Sortiersymbolleiste**
- **Suchsymbolleiste**
- **Werkzeugpalette**
- **Kennzeichenpalette**
- **Statusleiste**

Weitere Optionen sind:

- **Farbige Schaltflächen:** Aktivieren Sie dieses Kontrollkästchen, wenn die Schaltflächen der Symbolleisten, Werkzeug- und der Kennzeichenpalette sowie der Statusleiste farbig angezeigt werden sollen. Andernfalls werden sie in Graustufen angezeigt.

- **Große Schaltflächen:** Aktivieren Sie dieses Kontrollkästchen, wenn die Schaltflächen der Symbolleisten, Werkzeug- und der Kennzeichenpalette sowie der Statusleiste groß angezeigt werden sollen. Andernfalls werden sie klein angezeigt.

- **QuickInfo anzeigen:** Aktivieren Sie dieses Kontrollkästchen, wenn Sie möchten, daß beim Berühren von Programm-Bildschirmelementen jeweils kleine Kästchen mit der Bezeichnung des jeweiligen Elementes (Schaltfläche oder Objekt) hervorspringen.

-

## Das Dialogfeld “Überprüfen,,

- **Fehlende Dateien**
- Modifizierte Dateien

Läßt Sie die Miniaturen überprüfen, deren Verknüpfungen nicht mehr intakt sind, um diese zu entfernen oder wiederzuverknüpfen.

- **Dateien** listet alle fehlenden Quelldateien auf, die einmal mit den Miniaturen des Albums verknüpft waren.
- **Wiederverknüpfen:** Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um in dem dann erscheinenden Dialogfeld die Quelldateien zu suchen und mit den Miniaturen wiederzuverknüpfen.
- **Löschen:** Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um den Dateinamen von der Liste der fehlenden Dateien zu streichen und damit auch die Miniatur aus dem Album zu entfernen.
- **Aktualisieren:** Diese Schaltfläche ist nur auf der Registerkarte “Modifizierte Dateien,, verfügbar.
- **Eigenschaften:** Diese Schaltfläche ist nur auf der Registerkarte “Modifizierte Dateien,, verfügbar.
-

## Das Dialogfeld “Überprüfen,,

- Fehlende Dateien
- **Modifizierte Dateien**

Hierüber können Sie die Miniaturen überprüfen, deren Quelldateien modifiziert wurden, um sie dann mit den Quelldateien wiederzuverknüpfen, zu löschen oder anhand der Quelldateien zu aktualisieren.

- **Dateien** listet alle modifizierten Dateien auf, die zu einzelnen Miniaturen eines Albums verknüpft sind.
- **Wiederverknüpfen:** Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um in dem dann erscheinenden Dialogfeld die Quelldateien zu suchen und mit den Miniaturen wiederzuverknüpfen.
- **Löschen:** Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um die markierte(n) Datei(en) aus der Liste der modifizierten Dateien zu entfernen.
- **Aktualisieren:** Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um die Miniaturen anhand der letzten Version ihrer in der Liste darüber angezeigten Quelldateien zu aktualisieren.
- **Eigenschaften:** Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um über die markierte Quelldatei Näheres zu erfahren.
-

## Das Dialogfeld “Wiederverknüpfen,,

Hierüber können Sie die markierten Miniaturen mit ihren Quelldateien wiederverknüpfen, nachdem Sie definiert haben, wo sich die Quelldateien befinden.

- **Laufwerk:** Markieren Sie diese Option, wenn Sie die Miniaturen mit dem gewählten Laufwerk verknüpfen möchten, wo sich die Quelldateien befinden.
- **Ordner:** Wählen Sie diese Option, wenn Sie die Miniaturen mit dem in dem Textfeld daneben eingegebenen Namen des Ordners verknüpfen möchten, wo sich die Quelldateien befinden. (Wenn Sie den Pfad und Namen des Ordners nicht genau wissen, können Sie ihn über die Schaltfläche “Durchsuchen,, suchen.
- **Albenlaufwerk:** Wählen Sie diese Option, um die Miniaturen mit dem aktuellen Albenlaufwerk wiederzuverknüpfen, wo sich die Quelldateien befinden. (So läßt sich sicherstellen, daß das Programm Album beim Verschieben der Quelldateien zu einem anderen Laufwerk in dem richtigen Laufwerk sucht.)
- **Auf alle Miniaturen in dem Album anwenden:** Aktivieren Sie dieses Kontrollkästchen, um alle Miniaturen in dem aktuellen Album und ihre Quelldateien in dem bezeichneten Speicherort wiederzuverknüpfen.
-

Wenn Sie diese Option gewählt haben, wird bei allen Dateien, die sich nicht in demselben Laufwerk wie die  
Albendatei befinden, eine Fehlermeldung erfolgen. Klicken Sie auf "Ja,, wenn Sie die Datei trotzdem  
wiederverknüpfen möchten. Wenn nicht, klicken Sie auf "Nein,,.



## Das Dialogfeld “Verschieben/Kopieren,,

Hierüber können Sie ein Album woanders hin (Laufwerk/Ordner) verschieben bzw. kopieren.

- **Verschieben/Kopieren der Albendatei in den Ordner:** Geben Sie den Zielpfad- und Zielordner ein, wohin die Albendatei verschoben/kopiert werden soll.
- **Ordnerliste** zeigt alle bestehenden Ordner. Wählen Sie den Ordner, wohin Sie die Albendatei kopieren/verschieben möchten.
- **Laufwerk** birgt eine Auflistung aller verfügbaren Laufwerke. Wählen Sie das Laufwerk, wohin Sie die Albendatei kopieren/verschieben möchten.
- **Info** zeigt die erforderliche und auf dem Laufwerk verfügbare Speichergröße an.
- **Durchsuchen:** Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um andere Dateien oder Ordner zu suchen.
- **Netzwerk:** Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um eine Netzwerkverbindung herzustellen. (Nur in Windows für Arbeitsgruppen=Windows for Workgroups verfügbar.)
-

### **Das Dialogfeld “Netzlaufwerk zuweisen,,**

Hierüber können Sie durch Spezifizierung folgender Informationen eine Netzwerkverbindung herstellen.

- **Laufwerk:** Spezifizieren Sie hier das Netzlaufwerk.
- **Bei Anmeldung wieder verbinden:** Wählen Sie diese Option, wenn Sie möchten, daß die Netzwerkverbindung bei jeder Anmeldung wiederhergestellt wird. (Nur in Windows für Arbeitsgruppen=Windows for Workgroups verfügbar.)
-

Vorlagen sind vordefinierte Albenmuster mit unterschiedlichen Feldlisten für verschiedene Zwecke. So können Sie sofort mit dem Anlegen eines Albums beginnen und sparen Sie viel Zeit, die Sie sonst darauf verwenden müssten, ein Album einzurichten. Natürlich können Sie die Feldlisten auch modifizieren. (Wenn Sie nur ein Mehrzweckalbum erstellen möchten, wählen Sie die Vorgabe-Vorlage "Für allgemeine Zwecke,,.")



Um die Albendatei möglichst klein zu halten, wählen Sie die ZLIB-Komprimierung.



Gewisse Feldtypen können modifiziert werden (gesetzt den Fall, daß es sich um ein benutzerdefiniertes Feld und um keine Windows-Vorgabe handelt). Klicken Sie dazu auf die Bearbeiten-Schaltfläche.



Wenn die in einer Suche definierten Kriterien aus mehr als einem Wort bestehen, müssen Sie sie mit einem Begrenzer umschließen.



## Das Dialogfeld "Senden,,

Erlaubt Ihnen, mit einem Album eine Nachricht zu verschicken.

- **Dateien senden:** Bestimmen Sie hier, was und wie die Daten versandt werden sollen.
- **Nachrichtentext:** Wählen Sie ein Thema und eine Nachricht, die Sie senden möchten, und klicken Sie dann auf "OK,,. Es erscheint dann das Dialogfeld "Profil wählen,,", wo Sie mehr Informationen definieren können.
-

## **Fax in S/W**

Erlaubt Ihnen, über ein installiertes TWAIN-Gerät Bilder einzugeben und diese dann als Schwarzweißfax auszugeben.



## **Fax in Farbe**

Erlaubt Ihnen, über ein installiertes TWAIN-Gerät Bilder einzugeben und diese dann als Farbfax auszugeben.



## **Drucker**

Erlaubt Ihnen, über ein installiertes TWAIN-Gerät Bilder einzugeben und diese dann über den Vorgabedruker auszugeben.



## **Post**

Erlaubt Ihnen, über ein installiertes TWAIN-Gerät Bilder einzugeben und diese dann per elektronischer Post auszugeben.



## **Holen für**

Erlaubt Ihnen, über ein installiertes TWAIN-Gerät Bilder einzugeben und diese dann an verschiedene Ausgabemedien oder zum Einreihen an ein Album in Form einer Datei weiterzuleiten.



## **Oben**

Bringt Sie im Dateneintragsmodus direkt zur ersten der markierten Miniaturen.



## **Zurück**

Führt Sie im Dateneintragsmodus zur vorher angezeigten Miniatur der markierten Miniaturen.



## **Weiter**

Führt Sie im Dateneintragsmodus zur nächsten Miniatur der markierten Miniaturen.



## **Unten**

Bringt Sie im Dateneintragsmodus direkt zur letzten der markierten Miniaturen.



## **Suchkategorie-Artikelliste**

Erlaubt Ihnen, aus der Pulldown-Liste einen Artikel (Medientyp, Stichwort, etc.) zu wählen, nach dem gesucht werden soll. Die aufgelisteten Artikel variieren jeweils abhängig von der Suchkategorie.



## **Zeitraum**

Erlaubt Ihnen, für die Suche nach Miniaturen einen bestimmten Zeitraum zu definieren, wann die gesuchten Miniaturen erstellt oder zuletzt gespeichert wurden bzw. wann auf sie zuletzt zugegriffen wurde.



## **Dateigrößenbereich**

Erlaubt Ihnen, nach Wahl einer Maßeinheit den Dateigrößenbereich zu definieren, innerhalb dessen Miniaturen gesucht werden sollen.



## **Als Wort**

Wählen Sie diese Option, wenn die Abfrage nur als ganzes Wort gesucht werden soll (unter Außerachtlassung der Groß- und Kleinschreibung). Ist diese Option nicht gewählt, werden z.B. nach der Suche auch Miniaturen mit solchen Namen angezeigt, die das abgefragte Wort in ihrem Namen enthalten.



## **Groß-/Klein (-schreibung)**

Wenn Sie diese Option wählen, wird nur nach Text gesucht, der in Groß- und Kleinschreibung exakt mit der Suchabfrage übereinstimmt.



## **Mehr Gruppen**

Erlaubt Ihnen, andere Programmgruppen zur Ansicht zu bringen, die zur Zeit nicht angezeigt werden.



## **Suchkategorie**

Hier können Sie eine Suchkategorie für die Suchkriterien auswählen.



## **Suchoperator**

Suchoperatoren werden auch Verknüpfungszeichen genannt und dienen zum Erweitern oder Eingrenzen der Suche. Welche Operatoren jeweils zur Verfügung stehen, hängt von der Suchkategorie ab.



## **Gesuchte Daten**

Hier können Sie die Daten eingeben, die mit den gesuchten Miniaturen übereinstimmen.



## **Beginnen mit**

Hier können Sie bestimmen, mit welchen Wörtern die gesuchten Miniaturen beginnen sollen.



## **Kriterien bearbeiten**

Öffnet das Dialogfeld "Kriterien bearbeiten,,", wo Sie die Suchkriterien definieren bzw. bearbeiten können.



## Suche starten

Sucht und zeigt alle Miniaturen an, die mit den definierten Suchkriterien übereinstimmen.



## Sortieren nach

Bestimmt die Sortierfolge der Miniaturen in einem Album.



## Sortieren nach Name

Sortiert Miniaturen alphabetisch nach den Namen ihrer Quelldateien.



## Sortieren nach Erweiterung

Sortiert Miniaturen nach der Dateierweiterung ihrer Quelldateien.



## Sortieren nach Größe

Sortiert Miniaturen nach dem Speicherbedarf (Größe) ihrer Quelldateien.



## Sortieren nach Datum

Sortiert Miniaturen danach, wann ihre Quelldateien zuletzt gespeichert/modifiziert wurden.



## Bildlauftrad

Mit diesem Jog/Shuttle-ähnlichen Bildlauftrad können Sie schnell ein Album nach den gesuchten Miniaturen abgrasen. Klicken Sie dazu mit der LINKEN MAUSTASTE auf den roten Punkt des Bildlauftrades und drehen ihn dann im oder gegen den Uhrzeigersinn, um das Album vorwärts oder rückwärts zu durchsuchen. Wenn Sie an der richtigen Stelle sind, lassen Sie den Mauszeiger los.



## Konfigurieren der Werkzeugpalette

Öffnet das Werkzeugpaletten-Konfiguriermenü. Von dort können Sie der Werkzeugpalette Programmgruppen und Programmsymbole hinzufügen oder von ihr entfernen, die Werkzeugpaletten-Eigenschaften einblenden und ändern, die Werkzeugpalette verschieben und über den Befehl "Ausführen", andere Programme aufrufen, die sich nicht in der Werkzeugpalette befinden.



- Programme hinzufügen
- Programme und Programmgruppen entfernen
- Anzeigen einer Programmgruppe
- Die Position der Werkzeugpalette ändern

## Bildlaufschaltflächen

Über die Bildlaufschaltflächen können Sie nicht angezeigte Programmgruppen ansteuern.



## Programmsymbole

Wenn Sie auf eines der Programmsymbole der Werkzeugpalette klicken, wird das entsprechende Programm geöffnet, d.h. "ausgeführt". Ziehen Sie dagegen eine Miniatur auf eine der Programmsymbole, wird die entsprechende Datei mit dem gewählten Programm geöffnet.

- Programme hinzufügen
- Programme und Programmgruppen entfernen
- Anzeigen einer Programmgruppe

## Verschieben

Wählen Sie diesen Befehl, um die Kennzeichenpalette frei verschieben zu können.

- 

## Größe ändern

Erlaubt Ihnen, die Größe der Kennzeichenpalette zu ändern.

- 

## Schließen

Erlaubt Ihnen, die Kennzeichenpalette auszublenden.

- 

## Markierte zuweisen

Über diesen Befehl können Sie den markierten Miniaturen die Kennzeichen zuweisen, die Sie ausgewählt haben.

- 
- Kennzeichen zuweisen

## Markierte löschen

Über diesen Befehl können Sie die ausgewählten Kennzeichen von den markierten Miniaturen entfernen.

- 

## Alle löschen

Entfernt alle ausgewählten Kennzeichen von den markierten Miniaturen.

- 

## Bearbeiten

Erlaubt Ihnen, neue Kennzeichen zu definieren oder bereits bestehende zu bearbeiten.

- 

## Laden

Über diesen Befehl können Sie eine vorher gespeicherte Kennzeichendatei für die markierte(n) Miniatur(en) neu laden. Album vergleicht dann die Namen der Kennzeichen in der Kennzeichendatei mit der aktuellen Liste, bevor die Kennzeichen auf die Miniatur(en) übertragen werden. Bei miteinander konfliktierenden Buchstaben werden Sie von dem Programm aufgefordert, dem neuen Namen der Kennzeichen einen anderen Buchstaben zuzuweisen oder den Vorgang des Einfügens abubrechen.

- 
- Kennzeichen laden

## Speichern

Über diesen Befehl können Sie die aktuellen Kennzeichen auf der/den Miniatur(en) für spätere Zwecke in einer sogenannten Kennzeichendatei speichern.

- 
- Kennzeichen laden

## In Stichworte umwandeln

Über diesen Befehl können Sie die Namen der markierten Kennzeichen Ihrer Stichwortliste hinzufügen. Es öffnet sich dann ein Dialogfeld, worin Sie das Stichwortfeld auswählen, die hinzuzufügenden Kennzeichen definieren und bestimmen können, ob die Kennzeichen von den Miniaturen und/oder der Kennzeichenpalette entfernt werden sollen.

- 

## Nach Kennzeichen anzeigen

Birgt ein Menü, über das Sie bestimmen können, ob alle oder nur Kennzeichen tragende Miniaturen angezeigt werden sollen. Wählen Sie aus der Liste eine oder mehrere Kennzeichen aus. Über einen der Operatoren (UND oder ODER) können Sie dann die Auswahl der anzuzeigenden Miniaturen näher bestimmen.

- 

## Neu

Erstellt eine neue Programmgruppe und/oder fügt einer Gruppe in der Werkzeugpalette Programmsymbole hinzu.

- 
- Programme hinzufügen

## Löschen

Entfernt eine Programmgruppe zusammen mit ihren Programmsymbolen und/oder ein Programmsymbol von einer Programmgruppe der Werkzeugpalette.

- 
- Programme und Programmgruppen entfernen

## Eigenschaften

Hierüber können Sie den Programmgruppennamen und die Programmsymbolinformationen der gewählten Programmgruppe ändern.

- 
- Die Eigenschaften eines Programmes ändern

## Programmgruppenliste

Zeigt alle Programmgruppen in dem aktuellen Album an. Um eine Programmgruppe einzeln anzeigen zu lassen, klicken Sie bitte auf die gewünschte Programmgruppe.

- 
- Anzeigen einer Programmgruppe

## Konfigurieren

Über diesen Befehl können Sie die Position der Werkzeugpalette ändern.

- 
- Die Position der Werkzeugpalette ändern

## Ausführen

Öffnet ein gleichnamiges Dialogfeld, über das Sie

Anwendungen starten können, darunter auch solche, die sich nicht in der Werkzeugpalette befinden.

(Tastenkürzel -- STRG+R)



## Anzeigehalt der Statusleiste

Je nach Mauszeigerposition kann die Statusleiste unterschiedliche Informationen anzeigen, so folgendes:

- die Zahl der Alben auf der Arbeitsfläche bzw. Im Regal.
-  die Gesamtzahl von Miniaturen in einem Album.
-  die Zahl der Alben auf einer Registerkarte.
-  Die Zahl der markierten Miniaturen eines Albums.



## Kompaktmodus-Menüleistenbefehle

Im Kompaktmodusmenü werden unter anderem die Menüleistenmenüs angezeigt. Um ein Menü zu öffnen, genügt es, dies mit dem Cursor anzusteuern.



- Die Album-Benutzeroberfläche anordnen

## Auslegen mit

Erlaubt Ihnen, ein Album und eine andere Anwendung gleichzeitig anzeigen zu lassen. Ein sich nach Wahl dieses Befehls öffnendes Dialogfeld bietet Optionen, wo Ihr Album und die gewählte Anwendung plaziert werden sollen.



- Die Album-Benutzeroberfläche anordnen
- Anzeigen anderer Programme zusammen mit Album

## Immer im Vordergrund

Stellt sicher, daß Album nie von einer anderen geöffneten Anwendung auf dem Desktop verdeckt wird. Dieser Befehl ist nützlich, wenn Sie per Drag & Drop (Ziehen & Ablegen) zwischen Album und anderen Programmen Daten transportieren bzw. Austauschen möchten.



- Anzeigen anderer Programme zusammen mit Album

## Horizontaler Streifen

Dient im Kompaktmodus dazu, Album horizontal am unteren Bildschirmrand anzeigen zu lassen.



- Anzeigen anderer Programme zusammen mit Album

## Vertikaler Streifen

Dient im Kompaktmodus dazu, Album vertikal am äußersten rechten Bildschirmrand anzeigen zu lassen.



- Anzeigen anderer Programme zusammen mit Album

## Wechseln zu

Erlaubt Ihnen, zwischen Albenregistern zu wechseln.



## Miniaturen verschieben

Erlaubt Ihnen, Miniaturen eines Albums von einer

Registerkarte zu einer anderen zu verschieben.



## Standard

Dient zum Ein-/Ausblenden der Standardsymbolleiste. (Bei aktiviertem Kontrollkästchen ist diese bereits eingeblendet.)



## Sortieren

Dient zum Ein-/Ausblenden der Sortiersymbolleiste. (Bei aktiviertem Kontrollkästchen ist diese bereits eingeblendet.)



## Suchen

Dient zum Ein-/Ausblenden der Suchsymbolleiste. (Bei aktiviertem Kontrollkästchen ist diese bereits eingeblendet.)



## Werkzeugpalette

Dient zum Ein-/Ausblenden der Werkzeugpalette. (Bei aktiviertem Kontrollkästchen ist diese bereits eingeblendet.)



## Kennzeichenpalette

Dient zum Ein-/Ausblenden der Kennzeichenpalette. (Bei aktiviertem Kontrollkästchen ist diese bereits eingeblendet.)



## Statusleiste

Dient zum Ein-/Ausblenden der Statusleiste. (Bei aktiviertem Kontrollkästchen ist diese bereits eingeblendet.)



## Werkzeugpalettenposition

Läßt Sie die Position der Werkzeugpalette bestimmen. (Die aktuell gewählte Position wird durch Aktivierung der entsprechenden Option angezeigt.)

**Anmerkung:** Wenn Sie als Option "Schwebend," wählen, läßt sich die Werkzeugpalette beliebig verschieben und ist sie immer im Vordergrund.



## Mehr

Erlaubt Ihnen andere geöffnete Alben auf die Arbeitsfläche zu holen, die nicht unter den ersten 9 angezeigten sind.



## Alle minimieren

Minimiert alle auf der Arbeitsfläche geöffneten Alben (und bringt sie somit auf Symbolgröße).



## Rückgängig

Macht den letzten Arbeitsschritt an dem aktuellen Feld der angezeigten Miniatur rückgängig.



## Ausschneiden

Entfernt den markierten Text von dem aktuellen Feld der angezeigten Miniatur und befördert ihn in die Zwischenablage.



## **Kopieren**

Kopiert den markierten Text in dem aktuellen Feld der angezeigten Miniatur in die Zwischenablage.



## **Einfügen**

Kopiert die Zwischenablagendaten in die betreffende Stelle des gewählten Felds einer angezeigten Miniatur.



## **Löschen**

Löscht den markierten Text von dem aktuellen Feld einer angezeigten Miniatur.



## **Auf alle anwenden**

Kopiert die Felddaten des aktuellen Feldes in die korrespondierenden Felder aller markierten Miniaturen.



## **Speichern**

Speichert die modifizierten Felddaten der angezeigten Miniatur eines Albums.



## **Wiederherstellen**

Stellt alle Felddaten der angezeigten Miniatur eines Albums wieder her und löscht die Änderungen.



## **Kennzeichenpalette-Menü**

Zeigt das Menü der Kennzeichenpalette mit Befehlen zum Ändern der Größe und Position der Kennzeichenpalette sowie zum Arbeiten mit Kennzeichen an.



- Kennzeichen zuweisen
- Bearbeiten und Hinzufügen von Kennzeichen
- Laden und Speichern von Kennzeichen

## **Kennzeichenname-Fenster**

Zeigt alle Kennzeichennamen eines Albums an.



- Kennzeichen zuweisen
- Bearbeiten und Hinzufügen von Kennzeichen

## **Kennzeichen zuweisen**

Erlaubt Ihnen, Miniaturen markierte Kennzeichen zuzuweisen. Um den Vorgang zu starten bzw. zu stoppen, klicken Sie auf .



## **Datei & Album**

Erlaubt Ihnen, über ein installiertes TWAIN-Gerät Bilder

einzugeben und die betreffenden Dateien in ein Album einzureihen.

•

## MacPaint (MAC)



Dies ist das ursprüngliche Grafikformat für den Apple Macintosh. Es handelt sich hierbei um ein 1-Bit Schwarzweißformat, das eine maximale Bildgröße von 720 x 756 Pixel unterstützt. MAC-Dateien werden RLE-komprimiert. Auf Apple-Ebene wird dieses Format bei Schwarzweiß- und gerasterten Graustufenbildern noch vielfach verwendet.

•

## Microsoft Paint (MSP)

•

Dieses Dateiformat ist auf 1 Bit und damit auf den Datentyp Schwarzweiß beschränkt. Besonders im Bereich Clip Art wird es noch vielfach eingesetzt, verliert aber gegenüber dem Microsoft Windows Bitmap Format zunehmend an Boden. Lauflängenkodiert (RLE) bietet es eine gutes Komprimierungsverhältnis.

•

## Kodak Photo CD (PCD)



Als Fotos ihren Einzug in den Computer hielten, hat Eastman Kodak dieses Format entwickelt, um Fotos digital zu speichern. Es handelt sich hierbei um ein systemgebundenes Format für Bilder auf Kodak CDs. Um verschiedenen Anzeigemodi Rechnung zu tragen, enthält jede PCD-Datei Bilddaten in fünf Auflösungen und können Sie wählen zwischen der Darstellung in Echtfarben, indizierten 256 Farben oder Graustufen.

•

## Quick Draw Picture (PCT)

•

Von Apple für Mac-Programme entwickelt, hat sich dieses Format schnell als sehr nützlich beim Bitmap- und Vektorgrafik-Datenaustausch erwiesen. Es ist jedoch derart komplex, daß es auf anderen Plattformen kaum anzutreffen ist.

Es gibt zwei Versionen dieses Formats: Quick Draw I ist ein Monochrom-Bitmapformat, das bei einer festen Auflösung von 72 dpi Dateigrößen von bis zu 32 KB zuläßt.. Quick Draw II dagegen unterstützt alle Datentypen bis hin zu Echtfarben.

•

## PC Paintbrush (PCX)

•

Dieses ursprünglich von der ZSoft Corp. für ihr PC Paintbrush Programm entwickelte Dateiformat hat schon früh Popularität gewonnen. Kurz nach der Entwicklung dieses Formats ist ZSoft mit verschiedenen frühen Faxkarten- und Scanner-Herstellern OEM-Verträge eingegangen, weshalb PCX sich auf dem PC und auf

anderen Desktop-Plattformen zu einem wichtigen Standard entwickeln konnte. Es unterstützt alle Datentypen.

Manche PCX-Bilder haben im Datenvorsatz keine Angaben zur Auflösung. Wird in einem Ulead-Programm solch ein Bild geöffnet, wird die Bildauflösung automatisch an die des Bildschirms angepaßt.

•

### **Lotus Picture (PIC)**

•

Es handelt sich hierbei um ein Vektorformat, das für die frühen Textverarbeitungs- und Tabellenprogramme von Lotus (1-2-3) entwickelt wurde.

•

### **Adobe PhotoShop (PSD)**

•

Dieses Format wurde von der Adobe Systems Inc. für ihr High-end Programm zur Bildaufbereitung entwickelt. Es unterstützt alle Datentypen und ist eines der Formate, das von professionellen Fotografen, die für die Retusche den Desktop-Computer einsetzen, am meisten benutzt wird.

•

### **Pixar Paint (PXR)**

•

PXR ist ein Standard, der von Pixar für Pixar Pixel Paint entwickelt wurde. Dieses Format ist in der Lage, Graustufen- und Echtfarben-Bilder zu kodieren und zu komprimieren.

•

### **Sun Raster (RAS)**

•

Dieses von Sun Microsystems für sein Programm FrameMaker entwickelte Format wird besonders bei Bildverarbeitungsprogrammen auf UNIX-Basis viel benutzt. Die Komprimierung läuft über Lauflängenkodierung (RLE). RAS unterstützt alle Bilddatentypen, angefangen von Schwarzweiß bis hin zu Echtfarben.

•

### **Run Length Encoded (RLE)**

•

Dieses geräteunabhängige Format eignet sich besonders für einfache Bilder mit langen Ketten sich wiederholender Informationen in Pack-Bit-Form. Viele Malprogramme, wie z.B. auch Mac Paint, unterstützen dieses Format. Die Ulead-Programme unterstützen RLE-Dateien in den Datentypen indizierte 16 und 256 Farben.

•

### **Hayes JT Fax (001)**

•

Es handelt sich hierbei um ein Schwarzweiß-Dateiformat für Hayes-kompatible Faxe. Dieses Format bietet die CCITT-Komprimierung.

•

### **SCIFax (SCI)**

•

Es handelt sich hierbei um ein Schwarzweiß-Dateiformat für die SCIFax-Faxsoftware. Dieses Format bietet die CCITT-Komprimierung.

•

### **Generic Fax (G3 1-D-kodiert) (FAX)**

•

Es handelt sich hierbei um ein Schwarzweiß-Dateiformat für die Generic Digital-Faxsoftware. Dieses Format bietet die CCITT-Komprimierung.

•

### **Scitex CT (SCT)**

•

Von Scitex als Format für Bildverarbeitungsprogramme entwickelt, unterstützt SCT Graustufen- und CMYK-Echtfarben- (4-2-4) Bilder.

•

### **Targa (TGA)**

•

Targa ist eines der wenigen Echtfarben-Dateiformate, die bis zu 32 Bit pro Pixel (entspricht der Darstellung von über 68 Mio. Farben) speichern können. Seine im Vergleich zu den beiden anderen Optionen für Echtfarben-Bilder TIFF und JPEG relativ einfache Struktur hat es zu einem sehr weitverbreiteten Format gemacht. Ein Nachteil dieses Dateiformats ist jedoch, daß es über kein gutes Komprimierungsschema verfügt.

•

### **Tagged Image File Format (TIFF)**

•

Dieses auch TIF abgekürzte Dateiformat hat sich zu einem Standard in den meisten Programmen zur Bildverarbeitung entwickelt, da es alle Datentypen von Monochrom bis 24-Bit-Echtfarben sowie mehrere Farbmodelle und Komprimierungsschema unterstützt. Zudem bewegt es sich leicht zwischen verschiedenen Plattformen, was es zu dem idealen Format für den Austausch von Bilddaten macht.

•

### **Windows Metafile (WMF)**



Dieses Dateiformat hat in der Abkürzung nichts mit dem gleichnamigen Besteckkönig zu tun, sondern wurde von Microsoft für Grafikprogramme entwickelt und wird von allen Plattformen unterstützt. Obwohl Microsoft Windows-spezifisch, verstehen sich zahlreiche Nicht-Windows-Programme ebenfalls auf dieses Format, was es ideal für den Bilddatenaustausch mit Windows-Programmen macht..

•

### **WordPerfect Graphics (WPG)**

•

Dieses von Word Perfect für seine Produktlinie entwickelte Format verwendet zur verbesserten Datenkomprimierung

ein einfaches 2-Bit-Paketierschema. Obwohl WPG sich als Vielzweck-Vektorgrafikformat einen Namen gemacht hat, können in ihm auch Bitmapgrafikdateien abgespeichert werden. WPG wird von vielen Plattformen unterstützt, so von MS-DOS, UNIX und Apple.

•

## **Intel SatisFaxtion (DCX)**

•

Dies ist ein von der Intel Corp. entwickeltes Schwarzweiß-Faxformat.

•

• [Über Bilder](#)

• [Datentypen](#)

• [Dateiformate](#)

• [Auflösung](#)

- Über Computergrafiken
- Bitmapgrafiken
- Vektorgrafiken
- Metadateigrafiken
- Von Ulead unterstützte Dateiformate

## Ulead File for Objects (UFO)



Dieses systemeigene Dateiformat wurde von der Ulead Systems, Inc. für ihr PhotoImpact entwickelt. Es ist das einzige von den Ulead-Programmen unterstützte Dateiformat, das es gestattet, Objekte festzuhalten, die noch schwebend (also nicht mit dem Bild "verschweißt,") sind. Es handelt sich hierbei um nur per Lauflängenkodierung (RLE) komprimierbares Format.

## Portable Network Graphics (PNG)



PNG, das man getrost "Ping,, aussprechen kann, wurde entwickelt, um das GIF-Format zu ersetzen, das im Laufe der Zeit immer mehr an Popularität verlor. Das PNG-Format erlaubt eine faszinierend schnelle Bilddarstellung und ist vornehmlich für Online-Gemeinschaftsbenutzung von Bilddaten gedacht. Einmal geöffnet erscheinen PNG-Bilder anfangs etwas unscharf und werden immer klarer. So kann man sich schnell einen Eindruck von dem Bild verschaffen und das Herunterladen rechtzeitig stoppen, wenn einem das Bild nicht zusagt. Ein anderes Feature, das vor allem Online-User freuen wird, ist die Möglichkeit einer schnellen Überprüfung der Übertragungsgenauigkeit und möglicher Dateifehler. PNG unterstützt die Datentypen 256 Farben, Echtfarben und Graustufen.



## Segmented Hotspot Graphic (SHG)



Dies ist ein wichtiges Dateiformat für Leute, die Online-Hilfen wie diese schreiben. Dieses Dateiformat bietet die Möglichkeit, Bildern mehrere Sprungbefehle oder Popups zuzuweisen, die jeweils Hilfethemen zu dem bezeichneten Bildelement hervorspringen lassen. Viele Abbildungen dieses Hilfedokumentes sind im .SHGFormat.



## Graphics Interchange Format (GIF)



GIF wurde von CompuServe als geräteunabhängiges (GUB) Dateiformat für den Austausch von Bilddaten entwickelt. Es unterstützt indizierte 256 und 16 Farben sowie Graustufen und komprimiert zur Verkleinerung der Dateigröße im LZW-Verfahren. Aufgrund der relativ hohen Qualität bei der Reproduktion von Bildern bei geringer Dateigröße erfreut sich GIF besonders beim Einsatz in elektronischen Bulletin-Boards und anderen Online-Servicenetzen großer Beliebtheit



- Über Farben
- Das RGB-Farbmodell
- Das CMYK-Farbmodell
- Das HSB-Farbmodell
- Das YUV / YIQ-Farbmodell

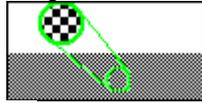


## Bilder

- [Übersicht](#)
- [Computergrafiken](#)
- **[Bilder](#)**
- [Farben](#)

Im Zusammenhang mit Computergrafiken genannt, bezeichnen Bilder gewöhnlich Bitmaps. Sie setzen sich aus vielen Punkten („Pixel“, genannt) zusammen, die in einem Raster angeordnet sind. Wenn die Pixel sehr klein oder dicht genug nebeneinander liegen, sind sie nicht als einzelne Punkte erkennbar, sondern bilden sie Muster von Farben und Formen, die wir zusammengenommen eben als Bilder wahrnehmen.

Die einfachsten Bilder setzen sich nur aus den Farben Schwarz und Weiß zusammen. Schattierungen und Grautöne entstehen durch eine bestimmte Verteilung von schwarzen und weißen Pixeln, die für das menschliche Auge zu Mustern miteinander verwachsen. Das graue Rechteck unten ist z.B. in Wirklichkeit ein solches Muster, bestehend aus schwarzen und weißen Pixeln. Die Lupe bringt es an das Tageslicht.



Komplexere Bilder können über 16 Mio. unterschiedliche Farben aufweisen. Eine solche Farbenvielfalt geht aber auch auf Kosten von viel mehr Speicherplatz.

Bei Computerbildern gibt es daher drei Faktoren, die es zu bedenken gilt:

- **Datentypen** — bestimmend für die Vielfalt von Farben und Schattierungen.
- **Dateiformate** — bestimmend dafür, wie der Computer Informationen speichert und reproduziert.
- **Auflösung** — bestimmend für die Anzahl von Pixeln in einem Bild.

Die Vielfalt von Farben, die ein Computer darstellen kann, ist wahrhaft immens. Doch kann das menschliche Auge gleichzeitig nur zwischen 10.000 oder gar weniger Farben unterscheiden. Mehr darüber erfahren Sie im Abschnitt **Über Farben**



# Datentypen

- [Übersicht](#)
- [Computergrafiken](#)
- [Bilder](#)
- [Farben](#)

Der Datentyp entscheidet, wie viele Farben ein Bild enthalten kann und wie sie definiert werden. Die Anzeige der einzelnen Datentypen hängt wiederum von dem Grafikmodus und dem Bildschirm ab. Ein Schwarzweißbildschirm z.B. kann Farbbilder zwar anzeigen, aber die Farben erscheinen nur in Schwarzweiß und verschiedenen Grautönen. In der 16-Farbenanzeige können zwar Echtfarben-Bilder angezeigt werden, doch werden die meisten Farben durch Verteilung von anderen Farben (Rasterung oder engl. "Dithering,") dargestellt.

Eine ganz wichtige Überlegung bei der Wahl des Datentyps ist die Farbtiefe in Bit (Binärzeichen), die bestimmend dafür ist, wie viele verschiedene Farben ein Bild haben kann. Die Anzahl der möglichen Farben steigt jeweils im Faktor 2 hoch der Bitzahl. Bei einem Bit ist also pro Pixel nur eine Farbe möglich, d.h. Schwarz oder Weiß. Bei 8 Bit sind es schon 2 hoch 8 gleich 256 Farben. Ein 16-Bit-Datentyp ist demnach viermal so speicheraufwendig wie ein 4-Bit-Datentyp.

Derzeit gibt es fünf Datentypen, die in der Welt des PCs weithin üblich sind. In der Reihenfolge ihres Speicherbedarfs sind es folgende:

- [Schwarzweiß](#) (1-Bit)
- [Indizierte 16 Farben](#) (4-Bit)
- [Graustufen](#) (8-Bit)
- [Indizierte 256 Farben](#) (8-Bit)
- [RGB-HiColor](#) (15- oder 16-Bit)
- [RGB-Echtfarben](#) (24-Bit)

## Schwarzweiß

Schwarzweiß (S/W) ist ein 1-Bit-Datentyp. D.h. jedes Pixel kann nur schwarz oder weiß sein. Durch Verbindung mehrerer schwarzer und weißer Pixel zu Mustern lassen sich jedoch mit diesem einfachen Datentyp Grautöne und Schattierungen "vorgaukeln,,". Das folgende grau erscheinende Rechteck entpuppt sich z.B. bei näherer Betrachtung mit der Lupe als eine Ansammlung von schwarzen und weißen Punkten:

- 

## Graustufen

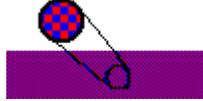
Graustufenbilder bestehen aus 8 Bit pro Pixel. D.h., neben Schwarz und Weiß sind 254 verschiedene Abstufungen von Grau möglich. Dieser Datentyp eignet sich hervorragend für den Ausdruck von Bildern in Schwarzweiß und die Bearbeitung von Schwarzweißfotos.

## Indizierte Farben

- 

Bilder mit indizierten Farben haben jeweils eigene Farbtabelle, in denen die verfügbaren Farben definiert sind. Bilder mit 16 indizierten Farben haben 4 Bit pro Pixel, und Bilder mit 256 indizierten Farben haben 8 Bit pro Pixel. Bei beiden Datentypen werden Farben, die in der Farbtabelle nicht vorkommen, durch Dithering (Rasterung) vorgetäuscht. Dabei werden Pixel bestehender Farben zu Mustern mosaikartig neben- und übereinander angeordnet. Das Lila in dem 16-Farben-Bild unten entpuppt sich bei

näherer Betrachtung z.B. als eine Anhäufung von blauen und roten Pixeln:



Da jedes Bild seine eigene Farbtabelle haben kann, differiert die Auswahl der verfügbaren Farben von Bild zu Bild.

## RGB

Die Buchstaben **RGB** stehen für **R**ot, **G**rün und **B**lau. Dies sind die Farben aus denen sich alle Farben bei Bildern auf einem Farbbildschirm aufbauen. Man unterscheidet heute im Wesentlichen zwischen **RGB-HiColor** und **RGB-Echtfarben**. RGB-HiColor (HiColor steht für hohe Farbenvielfalt) kommt mit 15 oder 16 Bit pro Pixel, womit je nachdem 32.268 oder 65.536 verschiedene Farben möglich sind. RGB-Echtfarben ist ein 24-Bit-Datentyp, bei dem über 16,7 Mio. Farben möglich sind. Beide Datentypen empfehlen sich, wenn man mit Bildern in Fotoqualität arbeiten möchte.

Lassen Sie uns den Farbaufbau bei RGB-Bildern jetzt einmal näher beleuchten. Bei RGB-Echtfarben werden die zur Verfügung stehenden 24 Bit genau zwischen den drei Grundfarben aufgeteilt, so daß jeder 8 Bit zugewiesen werden. Damit kann jede der Grundfarben allein in 256 Abstufungen von 0 (für praktisch schwarz) bis 255 (höchste Intensität der Farbe) vorkommen. Verbindet man die verschiedenen Abstufungen der einzelnen Grundfarben miteinander erhält man mit  $256 \times 256 \times 256$  über 16,7 Mio. mögliche Farben, d.h. praktisch alle Farben des sichtbaren Spektrums.



Ein großes Problem bei RGB-Echtfarben-Bilder ist, daß sie wahre Speicherfresser sind. Deshalb wurde der Datentyp RGB-HiColor entwickelt, der wesentlich weniger speicherhungrig ist und dennoch annähernde Fotoqualität bietet. Bei 15 Bit werden jeder Grundfarbe 5 Bit zugewiesen, womit sie einzeln jeweils immerhin noch in 32 Abstufungen vorkommen können. Insgesamt sind mit  $32 \times 32 \times 32$  also praktisch über 32.000 Farben möglich. Bei 16 Bit wird einer der Grundfarben ein Bit mehr zugewiesen (d.h. 64 statt 32 Abstufungen;  $32 \times 64 \times 32 > 65.000$  Farben).



Eine Farbtabelle ist eine Liste der möglichen Farben in einem Bild. Durch Definieren der Rot- Grün- und Blauwerte in jedem Feld der Tabelle können Sie bestimmen, welche Farben in dem Bild vorkommen können. Mehr darüber erfahren Sie im Abschnitt **Über Farben**

In der Regel erhält die Grundfarbe Grün ein Bit mehr, da das menschliche Auge auf diese Farbe sensibler reagiert.

# • Dateiformate

- Übersicht
- Computergrafiken
- Bilder
- Farben

• Dateiformate sind sozusagen das Vehikel, über das die Informationen gespeichert und wieder aufgerufen werden können. Da anfangs für fast alle Programme jeweils eigene Dateiformate entwickelt wurden, gibt es heute alleine für die Bildbearbeitung schon über 100 verschiedene Formate. Einige der Dateiformate sind rein programmspezifisch, andere sind programmübergreifend. Zwei Dinge gibt es, die bei der Wahl des Dateiformats entscheidend sind:

- Darstellungsschema – d.h. wie der Computer Daten interpretiert, um sie zu reproduzieren
- Komprimierungsschema – d.h. wie der Computer Speicher nutzt, um die Daten rationell zu speichern

## Darstellungsschema

Bitmapdateien können in zwei oder mehr Teile zerlegt werden. Jeder Teil hat seine eigene Funktion zur Reproduktion der Datei. Einfache Bitmapdateien bestehen aus einem Vorsatz (Kopfzeile), den Bitmapdaten und optional einem Nachsatz (Fußzeile).

Der Vorsatz enthält wichtige Informationen, die dem Computer mitteilen, wie er mit den nachfolgenden Bitmapdaten umgehen soll, um z.B. die einzelnen Pixel an die richtige Stelle zu setzen.

Der Nachsatz ist ein optionaler Formatzusatz. Meist sind hier Daten enthalten, die wegen Versionsänderungen im Vorsatz ausgelassen wurden.

## Komprimierung

(Auch Kompression genannt). Ein ungeschriebenes Gesetz besagt, „egal, wie groß die Festplatte auch sein mag, 10 MB mehr sind immer besser,“. Je nach Größe und Datentyp sind Bilder mithin derart speicherhungrig, daß sie das letzte verfügbare Byte von einer Festplatte verschlingen können, von der Verarbeitungsgeschwindigkeit einmal abgesehen. Ein unkomprimiertes einseitiges S/W-Fax im DIN A 4-Format mit niedriger Auflösung (100 dpi) z.B. belegt allein schon 935 KB (Kilobyte). Angesichts der erforderlichen Bitmenge läßt sich leicht ausmalen, wieviel Speicherplatz ein Farbbild der Größe belegen würde. Hier kommt die Komprimierung ins Spiel, bei der die Daten so verwaltet werden, daß sie weniger Speicherplatz erfordern.

Die meisten Komprimierungsschemata fallen in die Kategorien **verlustfrei** und **nicht verlustfrei**. Bei verlustfreien Komprimierungsverfahren geht im Verlauf der Verdichtung und Rekomprimierung (z.B. durch Zusammenfassung gleicher Daten) nichts unwiederbringlich verloren. Bei der nicht verlustfreien Komprimierung werden die Originaldaten dagegen zum Teil gekappt bzw. verändert. In den meisten Fällen sind die Änderungen nicht so signifikant, daß man sie mit bloßem Auge sofort erkennen würde. In den meisten Fällen bietet die nicht verlustfreie Komprimierung das bessere Komprimierungsverhältnis, was heißen will, daß die Dateien noch mehr zusammenschrumpfen als bei der verlustfreien Komprimierung.

Welches Komprimierungsverfahren sich empfiehlt, hängt auch vom Datentyp ab. Denn RGB-Echtfarben-Bilder, wo es

zwischen Pixel und Pixel (einzelnen Daten also) kaum Ähnlichkeiten gibt, können bei der verlustfreien Komprimierung sogar noch mehr aufgebläht werden! Besteht das Bild indes zu großen Teilen aus einfarbigen Flächen, können Sie durch die verlustfreie Komprimierung viel Speicherplatz einsparen. Ansonsten sollte man sich nicht davor scheuen, es mit der nicht verlustfreien Komprimierung zu versuchen. Denn der Datenverlust ist meist so gering, daß es einem noch nicht mal auffällt. Klicken Sie unten, und versuchen Sie, am Bild einen Unterschied zwischen den beiden Komprimierungsverfahren zu entdecken.:

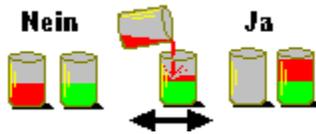


Erkennen Sie den Unterschied zwischen beiden Komprimierungsverfahren?

Die üblichsten Komprimierungsverfahren sind:

- **Pixel packen** — Mehr ein Speicherverwaltungsschema denn ein Komprimierungsverfahren. Hier werden Daten verlagert, um alle verfügbaren Speicherregister zu füllen, statt die einzelnen Daten isoliert in einzelnen Byteregistern unterzubringen. Die Kehrseite dieses Verfahrens ist, daß beim Öffnen und Schließen solcher Dateien jeweils sehr viel Zeit draufgeht.
- **Laufängerkodierung (RLE)** — Dies ist ein Komprimierungsverfahren, das nach wiederholt auftauchenden gleichen Informationen Ausschau hält und statt dieselbe Information x-Mal zu schreiben, sie und die Anzahl ihrer Wiederholung in 2 Byte zusammenfaßt. Die Kette "AAAAAAAAA", würde also zu "9A", zusammengefaßt (aus 9 auf 2 Byte). Diese Art der Komprimierung eignet sich besonders bei Bildern, die große einfarbige Flächen aufweisen, während sie Bilder mit wenig wiederkehrenden gleichen Informationen nur noch größer machen würde. Das Wort "Hochgebirgspflanze", hat z.B. 18 Buchstaben gleich 18 Byte. Bei der RLE-Komprimierung würde es statt dessen 34 Byte beanspruchen (da nur das "e", zweimal vorkommt), also fast das Doppelte!
- **CCITT** — Dieses Komprimierungsverfahren bedient sich einer vordefinierten Nachschlagetabelle, anhand der erwartete Muster in den aktuellen Daten identifiziert und durch weniger speicheraufwendige Informationen ersetzt werden. Wenn Sie so wollen, ist es also eine Art Stenographie für den Computer.
- **LZW** — Dieses Komprimierungsverfahren bedient sich ebenfalls einer Nachschlagetabelle, Bibliothek genannt, die jedoch nicht vordefiniert ist, sondern originaldatenspezifisch jeweils eigens erstellt wird. Da die Bibliotheken in LZW-Dateien genau auf die Daten abgestimmt sind, die sie repräsentieren, ist bei sich oft wiederholenden Mustern eine recht hohe Komprimierung möglich. Doch ähnlich wie bei der RLE-Komprimierung können Bilddateien mit diesem Algorithmus weiter aufgebläht werden, wenn in dem Bild sich kaum wiederholende Informationen befinden..
- **JPEG** — Diese Art Komprimierung wurde als Standard für die digitale Fernübertragung von Bildern

entwickelt. Es handelt sich hier zwar um ein nicht verlustfreies Verfahren. Doch zeigen die meisten HiColor- und Echtfarben-Bilder, die mit ihm verdichtet werden, kaum nennenswerte Abweichungen, was die heutige Popularität der JPEG-Komprimierung begründet hat. Bei der JPEG-Komprimierung werden grob vereinfacht nicht nur mehrfach vorkommende Informationen zusammengefaßt, sondern zusätzlich noch die Helligkeits- und Farbinformationen mehrerer Pixel ausgewertet, um jeweils nur den Mittelwert abzuspeichern.



Hier sind zwei Fässer mit 8 Gallonen (=8 x 4,546 l). Das erste ist zur Hälfte mit rotem Sand, das zweite zur Hälfte mit grünem Sand gefüllt. Um Fässer zu sparen, wollen wir den grünen Sand über den roten schütten, ohne daß sich beide Farben vermischen.



Erkennen Sie das angewandte Komprimierungsverfahren?



- ## Auflösung

- Übersicht
- Computergrafiken
- Bilder
- Farben

Die Auflösung ist die Anzahl von Pixeln pro Zoll und wird in ppi (pixels per inch) oder dpi (dots per inch) angegeben. Was eine hohe Auflösung genau bedeutet, kann je nach Einsatzgebiet verschieden sein. Beim Scannen von Bildern sorgt eine hohe Auflösung z.B. für mehr Klarheit und Präzision. Sobald ein Bild aber im Computer ist, bestimmt die Auflösung die Bildgröße. Wenn Sie nun die Auflösung ändern, bleibt zwar die Anzahl der Pixel erhalten, ändert sich jedoch ihre individuelle Größe und ihr Abstand zueinander. Wenn Sie daher die Auflösung eines eingescannten Bildes erhöhen, wird das Bild beim Ausdrucken kleiner, am Bildschirm ändert sich aber nichts, da ja die Anzahl der Bildpunkte (Pixel) erhalten bleibt.

- ## Computergrafiken

- Übersicht
- Computergrafiken
- Bilder
- Farben

Es gibt drei generelle Formatierungsverfahren für Grafiken auf einem Computer:

- **Bitmaps** – d.h. Bilder, die als eine Anhäufung von Punkten definiert werden, von denen jeder seine positionale Zuweisung in einem Gitternetz (Raster) hat.
- **Vektorgrafiken** – d.h. Zeichnungen, die aus Formen und einfarbigen Flächen bestehen, denen wiederum vektoriell definierte Linien mit Start- und Endpunkten zugrunde liegen.
- **Metadateien** – d.h. Bilder, deren Umrisse, Formen und Füllungen vektoriell definiert sind, während komplexe Schattierungen und Farbverläufe im Bitmapverfahren erzeugt und reproduziert werden.

- ## Bitmaps

- Übersicht
- Computergrafiken
- Bilder
- Farben

Dateien, denen das Bitmapformat zugrunde liegt, werden in der Regel als Bilder (engl.: images) bezeichnet. Sie bauen sich pixelweise auf, wobei jedes dieser Pixel (Bildpunkte) seine ganz bestimmte Position in einem Bild hat. Die meisten Bilder, die wir über optische Eingabegeräte wie Scanner und Faxmaschinen erhalten, sind Bitmaps. Bitmapdateien eignen sich besonders für Fotografien und andere Bilder, wo es auf die Darstellung vieler Farben und Stufenfüllungen ankommt.

### Bitmaps: Vor- und Nachteile

#### Die Vorteile von Bitmaps sind:

- Sie sind leicht zu erstellen und abzuspeichern.
- Sie lassen sich auf vielen verschiedenen Ausgabegeräten reproduzieren.
- Sie bieten eine außerordentliche Flexibilität, was die Darstellung von Farben angeht.
- Einfarbige Flächen zu erzeugen, ist in Bitmaps ein Kinderspiel.

#### Die Nachteile von Bitmaps sind:

- Im Vergleich zu anderen Formaten tendieren Bitmapdateien dahin, enorm viel mehr Speicherplatz zu beanspruchen.
- Das Bearbeiten von Formen kann sich bei

Bitmapbildern mit vielen ähnlichen Farben sehr schwierig gestalten.

- Beim Skalieren von Bitmapbildern nach oben ist eine Verschlechterung der Bildqualität schnell unverkennbar.

- ## Vektorgrafiken

- Übersicht

- Computergrafiken

- Bilder

- Farben

- Computergrafiken begannen im Vektorformat. Denn die Bildausgabe war anfangs nicht pixel- sondern linienorientiert. So beruhten die Bildschirme früher auf dem Oszilloskop-Prinzip und wurden für den Ausdruck von Zeichnungen in der Regel Plotter eingesetzt.

Vektorgrafiken sind nicht pixel-, sondern rein formorientiert. Sie bestehen aus Objekten, die eben in einem Vektor jeweils aus zwei oder mehreren Punkten geformt sind. Die einfachste Form ist z.B. eine gerade Linie, die sich zwischen Punkt A und Punkt B zieht. Die feste Definition der Formen bietet den Vorteil, daß die Qualität der Vektorgrafiken bei der Vergrößerung nicht leidet.

Das Vektorformat eignet sich besonders für Grafiken, wo es darauf ankommt, Formen und Linien möglichst exakt und treppchenfrei auszugeben. Beispiele für die Anwendung von Vektorgrafiken sind Blaupausen, Plakatwerbung, Comics und andere Zeichnungen, die unter Umständen stark vergrößert werden sollen, ohne daß die Bildqualität leidet..

### Vektorgrafiken: Vor- und Nachteile

#### **Die Vorteile von Vektorgrafiken sind:**

- Sie können praktisch ohne Einbußen in der Bildqualität beliebig vergrößert oder verkleinert werden.
- Sie eignen sich besonders gut für dreidimensionale Zeichnungen.
- Die Dateigröße von Vektorgrafiken ist in der Regel wesentlich kleiner als die von vergleichbaren Bitmaps.

#### **Die Nachteile von Vektorgrafiken sind:**

- Die Ausgabequalität ist in höchstem Maße von dem Gerät abhängig, das sie anzeigt oder ausdruckt.
- Die Vielfalt von Schattierungen und Farben, die die Fotoqualität erfordert, kann praktisch nie erreicht werden.
- Detailreiche Vektorgrafikdateien lassen mithin sehr lange auf sich warten bis sie am Bildschirm angezeigt oder ausgedruckt werden, da jedes Objekt einzeln aufgebaut werden muß.

- ## Metadateigrafiken

- Übersicht

- Computergrafiken

- Bilder

- Farben

- Auf den ersten Blick scheinen Metadateien (Meta files) die ideale Lösung zu sein, da sie Vektor- und Bitmapeigenschaften vereinigen. Doch leider gestaltet sich die Entwicklung einer Software, die Metadateien verarbeiten kann, derart kompliziert, daß die meisten Programmierer lieber die Finger davon lassen. Der Hauptzweck von Metadateien ist heute der Dateitransfer über verschiedene Hardware-Plattformen.

### Metadateien: Vor- und Nachteile

#### **Die Vorteile von Metadateien sind:**

- Sie sind gewöhnlich höchst leicht übertragbar.
- Unkomprimiert sind sie meist kleiner als vergleichbare Bitmapdateien.
- Sie lassen sich gut komprimieren.

***Die Nachteile von Metadateien sind u.a.:***

- Sie sind sehr komplex und schwierig zu bearbeiten.
- Die Softwareentwicklung für Metadateien ist sehr kompliziert.
- 

Mehr über Bilder und Computer erfahren Sie im Abschnitt **Bilder**.

# Über Farben

- Übersicht
- Computergrafiken
- Bilder
- Farben

Farben entstehen durch Licht, das von einer Oberfläche reflektiert wird. Obwohl es eine unbegrenzte Anzahl von Farben gibt, ist die Anzahl der Farben, die wir tatsächlich sehen können begrenzt. Abgesehen von dem Alter und der Konstitution einer Person ist das für den Menschen sichtbare Spektrum auf Wellenlängen zwischen 380 (rot) und 770 (violett) Nanometer begrenzt. Wir können alle Farben innerhalb dieses Spektrums sehen, jedoch wird allgemein angenommen, daß der Mensch nur zwischen 10 bis 16 Mio. Farben tatsächlich wahrnehmen kann. Unterscheiden können wir selbst bei besten Lichtverhältnissen jedoch auf einmal nur rund 10.000 Farben. Und bei schlechten Lichtverhältnissen reduziert sich die Anzahl der auf einmal unterscheidbaren Farben entsprechend.

bmlt def.BMP Dies ist bei digitalen Farben wichtig, da es je nach Format, verfügbarem Speicher und Ausrüstung nur eine begrenzte Anzahl von Farben gibt, die angezeigt oder erzeugt werden können. Auf der PC-Plattform sind es mindestens 2, nämlich Schwarz und Weiß. Das anspruchsvollste Dateiformat, das es für den PC derzeit gibt, gestattet über 68 Mio. Farben auf einmal!

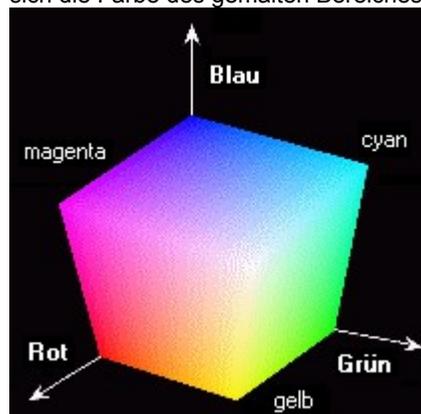
Je nach Einsatzzweck und Bedürfnissen werden verschiedene Farbmodelle benutzt. Jedes einzelne hat seine Stärken und Schwächen. Die gebräuchlichsten Farbmodelle sind:

- **RGB (Würfel)** — ein Farbmodell, auf das sich Computerbildschirme stützen.
- **CMYK** — das für den Computerfarbdruck gebräuchliche Farbmodell.
- **HSB (Kegel)** — ein unter Fotografen und Malern beliebtes Farbmodell.
- **YUV / YIQ** — eine Variante von RGB Cube, das vor allem zur digitalen Bildübertragung über Netzwerk üblich ist.

## Das RGB-Farbmodell

- Übersicht
- Computergrafiken
- Bilder
- Farben

RGB ist ein additives Farbmodell. Additiv heißt, die einzelnen Farben werden der Farbe Schwarz hinzugefügt, wodurch neue Farben entstehen. Je höher die Anteile aller drei Grundfarben **Rot**, **Grün** und **Blau**, desto mehr nähert sich die Farbe des gemalten Bereiches der Farbe Weiß an.



Dieser Würfel zeigt, wie das System bei RGB-Farben funktioniert. Die Farbe Rot beginnt bei 0 (Null) und wird entlang der horizontal verlaufenden x-Achse immer intensiver. Entlang einer zweiten horizontalen Achse, der y-Achse geschieht dasselbe mit Grün und auf der vertikalen z-Achse mit der Farbe Blau. Dort, wo sich die Vektoren für alle 3 Farben treffen, ist keine Farbe, also ist dieser Punkt schwarz. Ziehen wir von diesem in der Darstellung nicht sichtbaren Punkt eine Diagonale durch den ganzen Würfel, gelangen wir zur oberen, nach vorne zeigenden Würfelkante, die weiß ist. Diese Farbe ergibt sich auch aus der Addition von Rot, Grün und Blau. Wenn Sie in den Würfel hineinschauen und den Verlauf der soeben gedachten Diagonale verfolgen könnten, würden Sie merken, daß die Diagonale auf ihrem Weg von Schwarz nach Weiß alle Graustufen passiert. Neue Farben ergeben sich durch Verbindung der Grundfarben in Proportion der Distanz von dem Ausgangspunkt. Die drei anderen Vektoren des Würfels enden z.B. jeweils in den Umkehrfarben der diagonal gegenüberliegenden Grundfarben.

Dieses Farbmodell wird bei Leuchtmedien wie dem Farbmonitor des Computers und in Abweichung auch beim Fernsehen angewandt, weshalb der Bildschirm z.B. schwarz wird, wenn wir den Strom ausschalten.

## Das CMYK-Farbmodell

- Übersicht
- Computergrafiken
- Bilder
- Farben

- CMYK ist ein substraktives Farbmodell, bei dem Weiß die Ausgangsfarbe ist. Um andere Farben zu erzeugen, werden dem Weiß nicht Farben hinzugefügt, sondern von Weiß abgezogen (subtrahiert).

Wie RGB basiert auch das CMYK-Modell auf drei Grundfarben — **C**yan (Zyan), **M**agenta (Anilinrot) und **Y**ellow (Gelb). Wenn Sie sich den RGB-Würfel anschauen, werden Sie entdecken, daß Cyan die Komplementärfarbe von Rot ist, Magenta die von Grün und Gelb die von Blau. Diese Farben unterscheiden sich von den RGB-Grundfarben darin, daß sie Licht absorbieren, statt es zu reflektieren.

Im Schnittpunkt aller drei Farben (0,0,0) wird keine Farbe entfernt und ergibt sich daher die Farbe Weiß. Wird umgekehrt eine genügende Menge aller drei Grundfarben absorbiert (subtrahiert), erscheint der Bereich schwarz.

Wir wissen jetzt, wofür die Buchstaben CMY stehen. Wofür steht aber K? **K** ist der vierte Kanal, der Schwarz und Graustufen vorbehalten ist. In einem idealen Umfeld wäre dieser Kanal eigentlich nicht nötig. Doch in der realen Welt vermischen sich Zyan, Magenta und Gelb nicht zu einem satten Schwarz, sondern eher zu einem schmutzigen Braun. Dies liegt an feinen Unsauberkeiten in der Farbmischung. Der K-Kanal für Schwarz und Graustufen soll hier Abhilfe schaffen.

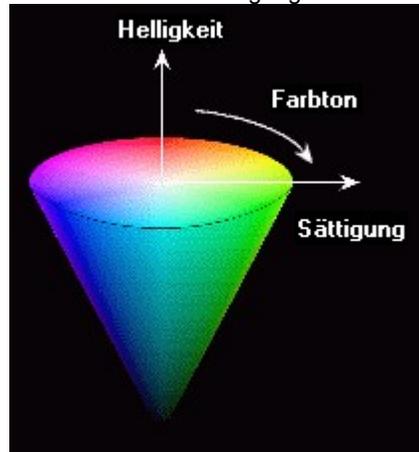
Das CMYK-Farbmodell wird hauptsächlich für Printmedien und Computerausdrucke benutzt. Denn gedruckte Oberflächen sind reflexiv (d.h. sie lassen uns nur die Farben sehen, die nicht von der Oberfläche absorbiert werden). Durch Verwendung der Farben des CMYK-Modells können wir also steuern, welche Farben absorbiert und welche

reflektiert werden sollen.

## Das HSB-Farbmodell

- Übersicht
- Computergrafiken
- Bilder
- Farben

- HSB (Kegel) liegt ein ganz anderes Konzept zugrunde als dem der Farbmodelle RGB und CMYK. Anstatt aus drei Grundfarben alle anderen Farben zu erzeugen, behandelt dieses Farbmodell alle Farben des sichtbaren Spektrums als eine eigene Einheit (Farbton, engl.: "Hue,,"). S steht für Sättigung (Reinheit der Farbe, engl.: **S**aturation) und B für Helligkeit (engl.: **B**rightness). Die Helligkeit wird durch den Schwarz- und die Sättigung durch den Weißanteil gesteuert.



Die Farben des Spektrums gruppieren sich um einen auf der Spitze stehenden Kegel und sind definiert gemäß ihrer relativen Position zu der Farbe Rot. Die drei Grundfarben (Rot, Grün und Blau) sind auf dem nach oben zeigenden Kegelstumpf jeweils im 120°-Winkel angeordnet, wobei die Komplementärfarben ihnen direkt gegenüberstehen. Die Zentralachse des Kegels (hier mit Helligkeit bezeichnet) ist auf der stumpfen Oberseite des kopfstehenden Kegels weiß und geht über die verschiedenen Grautöne zur Kegelspitze in die Farbe Schwarz über. Verfolgen Sie eine Farbe in gerader Linie von dem Zentrum der stumpfen Kegelseite bis zur Kegelspitze, werden Sie feststellen, daß sie von Weiß bis zur Kante des Kegelstumpfes immer reiner wird, um dann entlang der Kegelseite immer dunkler zu werden bis sie zur kopfstehenden Kegelspitze in Schwarz übergeht.

Das beste Beispiel für den Einsatz des HSB-Modells ist die Malerei. Denn Maler bedienen sich in der Regel reiner Farben, die sie durch Hinzufügen von Weiß oder Schwarz je nachdem aufhellen oder abdunkeln. Den Farbton erhalten sie durch Verbindung von Schwarz und Weiß mit der reinen Farbe.

## Das YUV-/ YIQ-Farbmodell

- Übersicht
- Computergrafiken
- Bilder
- Farben

- Diese Modelle sind Varianten des RGB-Farbmodells. Sie werden hauptsächlich für die Übertragung von Fernsehsignalen (YUV für PAL und YIQ für NTSC) verwandt, sind aber auch bei der JPEG-Komprimierung von Interesse. Bei diesen Modellen besteht eine Farbe aus einer Information betreffs der Helligkeit (auch Luminanz genannt, repräsentiert durch den Buchstaben **Y**) und zwei Informationen betreffs der Grundfarben (**U** und **V**). Der

Vorteil gegenüber dem RGB-Modell ist die Möglichkeit des besseren Datendurchsatzes, die jedoch dadurch erkauft wird, daß bei der Umwandlung einige Daten verändert werden.



Nehmen Sie einmal ein Bild mit einem strahlend blauen Himmel darauf und betrachten es erst unter fluoreszierenden weißen und dann unter gelbem Licht. Stellen Sie einen Unterschied fest? Im zweiten Fall müßte der Himmel etwas grünlich wirken und sind einige andere Farben, die Sie sonst leicht ausmachen würden, vielleicht nicht klar zu erkennen.

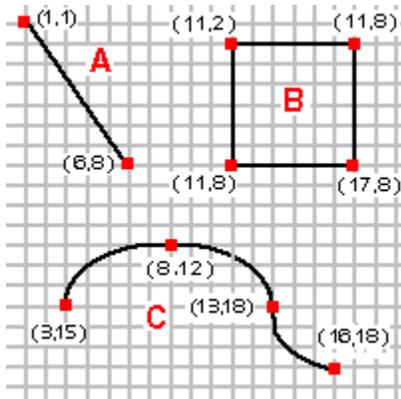
Mit Schwarzweiß sind Sie zwar auf die beiden Farben Schwarz und Weiß beschränkt, doch das sollte Sie nicht schrecken. Denn durch geschickten Einsatz beider Farben lassen sich verschiedene Schattierungen simulieren. Mehr darüber, wie Sie bei beschränkter Farbtabelle mehr Farben erzeugen bzw. vorgaukeln können, erfahren Sie im Abschnitt **Bilder - Datentypen**.

Bei Dia- und Negativfilmen möchte man eigentlich das RGB-Modell vermuten. Tatsächlich ist es aber das CMYK-Modell. Denn das Medium, in dem wir sie betrachten, ist nicht das Licht, das die Bilder projiziert, sondern es ist die Wand oder der Film, auf die/den das Licht fällt.

Dies ist ein unkomprimiertes Bild mit einem Speicherplatzbedarf von ungefähr 65 KB.

Dieses Bild wurde bei JPEG-Komprimierung gespeichert. Dieses nicht verlustfreie Komprimierungsschema hat es geschafft, die Dateigröße von 65 KB auf ein bißchen mehr als 9 KB schrumpfen zu lassen!

Dieses Bild wurde beim Speichern verlustfrei komprimiert. Doch siehe da, die Datei belegt nun statt 65 KB sogar 66 KB Speicher! Der Grund dafür ist der, daß das Bild wenig wiederkehrende Informationen aufweist, auf die verlustfreie Komprimierungsverfahren bauen, sondern zu viele verschiedene Farben und erkennbare Muster.



Auf diesem 19x19-Linien-Gitter dargestellt sind drei verschiedene Arten von Vektorformen. Bild A zeigt die einfachste Vektorform, eine gerade Linie zwischen den Koordinatenpunkten 1-1 und 6-8. In einer Datei würde aussehen wie "Linie, 1,1,6,8,,". Bild B zeigt ein Quadrat, dessen Form, Position und Größe man sich ähnlich wie der Computer ungefähr so merken kann: "Quadrat,11,2,17,8,,". Bild C zeigt eine gekrümmte Linie, deren Eckdaten man sich als "Arc,3,15,8,12,13,18,16,18,," vorstellen kann. Das Programm berechnet dann die Eckdaten entsprechend.

## • Von Ulead unterstützte Dateiformate

- [Übersicht](#)
- [Computer](#)

### Graphics

- [Bilder](#)
- [Farben](#)

• Es gibt derzeit in der Welt des Computers allein schon über 100 verschiedene Grafikdateiformate. Es würde daher zu weit führen, alle hier aufzuzählen. Doch die von Ulead unterstützten Dateiformate haben wir hier gesammelt. Klicken Sie auf diejenigen, über die Sie Näheres erfahren möchten:

|                   |            |            |            |            |            |
|-------------------|------------|------------|------------|------------|------------|
| <b><u>001</u></b> | <b>DRW</b> | <b>ICO</b> | <b>PCD</b> | <b>PSD</b> | <b>SHG</b> |
| <b>BMP</b>        | <b>DXF</b> | <b>IFF</b> | <b>PCT</b> | <b>PXR</b> | <b>TGA</b> |
| <b>CGM</b>        | <b>EPS</b> | <b>IMG</b> | <b>PCX</b> | <b>RAS</b> | <b>TIF</b> |
| <b>CLP</b>        | <b>FAX</b> | <b>JPG</b> | <b>PIC</b> | <b>RLE</b> | <b>UFO</b> |
| <b>CUR</b>        | <b>GIF</b> | <b>MAC</b> | <b>PLT</b> | <b>SCI</b> | <b>WMF</b> |
| <b>DCS</b>        | <b>HGL</b> | <b>MSP</b> | <b>PNG</b> | <b>SCT</b> | <b>WPG</b> |
| <b>DCX</b>        |            |            |            |            |            |

- **Schlüssel**
- 

### Schlüssel

Dies ist der Schlüssel zu den Symbolen, die neben der Beschreibung jedes Dateiformats auftauchen.

- 

**Voll unterstützt:** Ulead-Programme können Dateien in den Formaten sowohl öffnen als auch speichern.

- 

**Teilweise unterstützt:** Ulead-Programme können Dateien in den Formaten zwar öffnen, aber nur als Bitmaps abspeichern.

- 

**Nur lesen:** Ulead-Programme können Dateien in diesen Formaten lesen, aber nicht in dem selben Dateiformat speichern.

- 

### Bitmap (BMP)

- 

Dies ist ein durch Microsoft Windows und IBM OS/2 populär gemachtes Dateiformat, das mehrere Datentypen unterstützt, angefangen von Schwarzweiß bis zu 24-Bit-Echtfarben. Es eignet es sich besonders zur kreativen Gestaltung des Windows-Hintergrundes und zur Weitergabe an andere Windows-Anwender, wenn Sie nicht wissen, in welchem anderen Dateiformate sie die Bilddateien abspeichern sollen. BMP unterstützt zwar die RLE-Komprimierung, doch können die meisten Programme (einschließlich die von Ulead) damit nichts anfangen.

- 

### Computer Graphics Metafile (CGM)

- 

Dieses vielseitige Metadateiformat wurde von der International Standards Organization (ISO) gemeinsam mit dem American Standards National Institute (ANSI) für verschiedene unabhängige Systeme entwickelt. Es versteht sich zwar auf viele Bildarten, eignet sich aber besonders gut für die Bereiche Grafikkunst, technische Illustrationen und Electronic Publishing. Komprimieren lassen sich Dateien dieses Formats per Lauflängenkodierung (RLE) und im

CCITT-Verfahren.



### **Microsoft Windows Clipboard (CLP)**



Wenn Sie Daten von einem Windows-Programm ausschneiden oder kopieren, werden Sie in diesem Format in die Zwischenablage befördert. Je nach Art der Daten handelt es sich hierbei um ein geräteabhängiges (GAB), geräteunabhängiges (GUB) oder Metadateiformat. Das Zwischenablageformat unterstützt alle Datentypen.



### **Microsoft Windows Cursor (CUR)**



Dies ist das traditionelle Dateiformat für den Mauszeiger (Cursor) mit den folgenden Eigenschaften, die es von anderen Dateiformaten unterscheidet:

1. Es kann nur eine Größe von 32 x 32 Pixel haben.
2. Es ist ein 2-Bit-Datentyp und erlaubt neben der Schwarzweißdarstellung noch die transparente und inverse.

Wenn Ulead-Programme .CUR-Dateien öffnen, wird die transparente Farbe weiß dargestellt und die inverse Farbe (Umkehrfarbe) schwarz.



### **Desktop Color Separation (DCS)**



Dieses Format wurde von Quark, Inc. als Verbesserung des EPS-Dateiformats entwickelt. Es stützt sich auf das CYMK-Farbmodell, um Bilder für den Vier-farbdruck zu vorbereiten. Statt einer Datei erhalten Sie in diesem Format 5 Dateien, vier für die einzelnen Farbkanäle und die fünfte Datei für die Koordination der Informationen in den anderen vier Dateien.



### **Micrografx Designer Draw (DRW)**



Es handelt sich hierbei um ein von Micrografix für sein Grafikprogramm Designer entwickeltes vektorgestütztes Format. Es unterstützt 24-Bit-Echtfarben und wird im Bereich Grafikdesign viel verwendet.



### **AutoCAD Drawing Exchange (DXF)**



Dies ist eines der ersten Dateiformate für CAD (Computergestütztes Design), das die PC-Plattform erobert hat. Es unterstützt zweidimensionale CAD-Zeichnungen und wird in den Bereichen Architektur-, Struktur- und technische Zeichnungen auch heute noch von vielen professionellen Designern vielfach eingesetzt.



### **Encapsulated Postscript (EPS)**



EPS ist ein in den Bereichen Desktop-Publishing und

Computerillustration sehr populäres geräteunabhängiges Dateiformat, in dem sich sowohl Bitmap- als auch Vektordaten zur Ausgabe an einen Drucker oder andere kompatible Programme speichern lassen. Ein besonderer Vorteil: Zur schnellen Ansicht verfügen EPS-Dateien in dem Datenvorsatz über Vorschauinformationen.

EPS-Dateien können sowohl im ASCII- als auch im Binärformat gespeichert werden. Binär gespeichert sind EPS-Dateien bis zu 50 % kleiner, doch die meisten gängigen Programme können das binäre Format nicht interpretieren. ASCII-Dateien sind zwar größer, dafür aber auch gebräuchlicher. Ulead-Programme können mit folgenden Einschränkungen sowohl das ASCII- als auch das binäre Format lesen:

1. EPS-Dateien, die Nicht-Bitmapdaten enthalten, können die Ulead-Programme u.U. nicht lesen.
2. Nicht alle Programme können EPS-Dateien, die keinen Datenvorsatz enthalten, anzeigen. Vorschaudaten machen die EPS-Dateien zwar etwas größer, dafür aber auch flexibler, was die Einsatzmöglichkeiten angeht.

•

## **Hewlett Packard Graphics Language (HGL oder PLT)**

•

Dies ist eine vektororientierte Sprache, die von der Hewlett Packard, Inc. für ihre Familie von Laser- und Tintenstrahldruckern und Plottern entwickelt wurde. Es handelt sich hierbei um ein Schwarzweißformat, das vornehmlich für akkurate Linienzeichnungen wie in CAD geschaffen wurde. Da die HP-Familie im PC-Bereich ein großes Marktsegment erobert hat, ist praktisch jedes heute produzierte Textverarbeitungs- und Grafikprogramm in der Lage, Dateien zu lesen, die in diesem Format geschrieben sind.

•

## **Microsoft Windows Icon (ICO)**

•

Viele Symbole (engl.: Icons), die Sie auf Ihrem Desktop sehen, sind .ICO-Bilder. Dieses 2- oder 16-farbige Dateiformat ist in mancherlei Weise einzigartig. Zunächst einmal vereint es nicht nur die Standardfarbpalette, sondern auch die Farbumkehrung und Transparenz, die es gestattet, das Windows-Desktop unter dem Symbol durchscheinen zu sehen. Bei Farbumkehrung erscheint die Komplementärfarbe des Desktops hinter dem Symbol. Außerdem haben Symbole festgelegte Dimensionen. Und schließlich gestattet es dieses Dateiformat, mehrere Symbole in einer einzigen Datei zu speichern und aus ihr abzurufen. Einige Windows-Programme haben z.B. mehrere Symbole, um verschiedenen Bildschirmauflösungen und Anzeigemodi Rechnung zu tragen. Andere haben eine Palette von Symbolen, aus der man eines wählen kann.

Wichtig zu beachten ist, daß die Ulead-Programme die Transparenz und Umkehrfarben von Symbol-Dateien nicht unterstützen. Treffen die Ulead-Programme daher auf ein transparentes Pixel, wird es weiß, während inverse Pixel schwarz dargestellt werden.

•

## **Interchange File Format (IFF)**



Dieses Dateiformat wurde ursprünglich von der Firma Electronic Arts für ihr Deluxe Paint Programm entwickelt und hat sich besonders auf dem Amiga Computer in den Bereichen DTP, Bildverarbeitung und Malen einen Namen gemacht. Es unterstützt jeden Datentyp von Schwarzweiß bis Echtfarben und die RLE-Komprimierung.



## **GEM Image(IMG)**



Dieses von der Digital Research Corp. für Programme im GEM-Umfeld entwickelte Dateiformat ist vor allem durch Ventura Publisher populär geworden. Per RLE-Komprimierung können Sie in diesem Format Monochrom-, Graustufen und indizierte 256 Farben speichern.



## **JPEG File Interchange Format (JPG)**



Das JPEG-Format eignet sich bestens für digitale Fotografien und andere natürlich erscheinende Bilder, jedoch nicht für präzise Kunst wie Line-art. Denn bei der Komprimierung wird der Durchschnittswert benachbarter Pixel berechnet, weshalb Kanten und Linien unscharf werden können. Bei der Fotografie indes ist das nicht so auffällig, da es hier weniger scharfe Kanten oder Konturen gibt.

Mit JPEG läßt sich, natürlich nicht ganz verlustfrei, ein Komprimierungsverhältnis von bis 100:1 erzielen. Damit schlägt JPEG die meisten anderen Komprimierungsverfahren um Längen, von denen es die meisten allemal auf ein Komprimierungsverhältnis von 1:10 bringen. Dieses Format unterstützt die Datentypen Graustufen und Echtfarben. Die Datentypen indizierte Farben und Schwarzweiß werden dagegen aufgrund des nicht verlustfreien Komprimierungsverfahrens nicht unterstützt. Besonders interessant an der JPEG-Komprimierung ist, daß Sie den Grad der Komprimierung selbst bestimmen können. Durch Try-and-error läßt sich so das beste Komprimierungsverhältnis für verschiedene Bilddateien ermitteln.



