



Bitte klicken Sie auf den gewünschten Eintrag:

	<b>Auflösung</b>
	<b>B-H-Verhältnis</b>
	<b>Bild</b>
	<b>Bit</b>
	<b>Bitmap</b>
	<b>CMYK</b>
	<b>Dateiformat</b>
	<b>Datentyp</b>
	<b>Echtfarben</b>
	<b>Einbetten</b>
	<b>Farbkanal</b>
	<b>Farbmodell</b>
	<b>Farbton</b>
	<b>Filter</b>
	<b>Grafikfilter</b>
	<b>Graustufen</b>
	<b>Grundfarben</b>
	<b>Halbtonanpassung</b>
	<b>Helligkeit</b>
	<b>HiColor</b>
	<b>HSB</b>
	<b>Klonen</b>
	<b>Komplementärfarbe</b>
	<b>Kompression</b>
	<b>Kontrast</b>
	<b>Kundenprogramm</b>
	<b>Maske</b>
	<b>Mittelwertfilter</b>
	<b>Musteranpassung</b>
	<b>NTSC</b>
	<b>Objektpool</b>
	<b>OLE</b>
	<b>Pixel</b>
	<b>RGB</b>
	<b>Sättigung</b>
	<b>Schwarzweiß</b>
	<b>Server-Programm</b>
	<b>Symbolbild</b>
	<b>Transformationen</b>
	<b>Verbinden</b>
	<b>VGA</b>
	<b>Zwischenablage</b>

---

## Hilfe benutzen

Wählen Sie ein Thema aus dem Inhaltsverzeichnis oder suchen Sie mit »Suchen« nach bestimmten Stichworten. Um direkt aus dem Programm auf die Hilfe zuzugreifen, führen Sie den Mauszeiger auf ein Bildelement und drücken Sie die Taste **F1**.

Noch schneller geht's mit den folgenden Schaltflächen:



**Menüs** zeigt Hilfe zu den Menübefehlen.



**Arbeitsschritte** beschreibt einzelne Arbeitsschritte.



**Definition** bietet Hintergrundinformation zu einzelnen Einträgen.



**Thema** listet verwandte Themen auf.



**Dialogfeld** führt Sie zu Detailinformationen über ein Dialogfeld.

---

## Blättern



**Dateiname** bestimmt den gesuchten Dateinamen.



**gefunden** zeigt die Anzahl der nach dem Einlesen auf einem Pfad gefundenen Dateien.



**Verzeichnisse** zeigt the augenblicklichen Pfad und alle Unterverzeichnisse auf diesem Pfad.



**Laufwerke** zeigt alle verfügbaren Laufwerke



**Größe** zeigt die Größe einer im Listefeld ausgewählten Datei.



**Datum** zeigt das Datum der letzten Speicherung.



**Sortieren** bestimmt die Reihenfolge, in welcher die Dateien erscheinen.



**OK** geht zurück in jenes Dialogfeld, in dem Sie »Blättern« gedrückt haben.



**Einlesen** beginnt mit der Suche nach Dateien anhand Ihrer Suchangaben.



**Löschen** löscht die gewählte Datei.



**Name** führt Sie ins Dialogfeld »Umbenennen«, in welchem Sie den Dateinamen ändern können.



**Netzwerk** bietet Anschluß an ein Netzwerk, sofern Sie mit Windows für Workgroups arbeiten.

---

## Speicher

- ▣ **1** ist das augenblicklich eingestellte TEMP-Verzeichnis (festgelegt in der Datei AUTOEXEC.BAT bzw. den Windows-Voreinstellungen).
  - ▣ **2, 3, 4** sind freie Felder, in denen Sie Laufwerke und Verzeichnisse bestimmen können, die dem Programm temporären Speicherplatz bieten sollen. Gemeinhin sollten hier unterschiedliche Laufwerke stehen. In einem Netzwerk können verschiedenen Zugriffsrechte jedoch Speicherplatz in bestimmten Verzeichnissen auf demselben Laufwerk zuordnen.
-

## Dateiformate



**Aktive Dateiformate** enthält alle Dateiformate, die derzeit verfügbar sind.



**Hinzu** schaltet ein Dateiformat ein.



**Entfernen** schaltet das im Listefeld gewählte Dateiformat ab.




**Keine** schaltet alle Dateiformate ab.





**Inaktive Dateiformate** enthält alle Dateiformate, die derzeit nicht verfügbar sind.


---

## Symbolbilder ins Album einreihen

 **Ins Album** Hiermit können Sie Symbolbilder in ein beliebiges Album auf der *Album*-Arbeitsfläche einreihen.







 **Thema** Fügen Sie hier ein bis zu 127 Zeichen langes Thema hinzu.

 **Beschreibung** Fügen Sie hier eine Beschreibung für das Symbolbild hinzu.

 **Neu** öffnet das entsprechende Dialogfeld, mit dem Sie ein neues Album anlegen können.


---

## Neues Album







-  **Titel** Hier geben Sie den Titel des neuen Albums ein (bis zu 23 Zeichen)
-  **Größe** bestimmt die Größe der Symbolbilder im neuen Album.
-  **Kompression** enthält die verfügbaren Kompressionsschemata.
-  **Symbolbilder in Graustufen** zeigt Symbolbilder auf 16-Farben-Anzeigen in Grau.
-  **Albumdatei im Verzeichnis** dient der Festlegung eines Verzeichnisses, in dem die Datei des neuen Albums abgelegt wird.
-  **Beschreibung** Fügen Sie hier eine Beschreibung für das neue Album hinzu (bis zu 511 Zeichen).

---

*Siehe auch*

-  Dialogfeld »Symbolbilder ins Album einreihen«

## Drucken

-  **Drucker** zeigt den aktiven Drucker (ausgewählt im Dialogfeld »Druckereinrichtung«)
  -  **Titel** bestimmt eine Zeile, die über dem gedruckten Bild erscheint (Voreinstellung ist » &f «, der Dateiname des Bildes).
  -  **Kopien** Geben Sie hier die gewünschte Anzahl an.
  -  **Seitenanpassung** vergrößert das Bild auf Seitengröße.
  -  **Horizontal/Vertikal zentrieren** bestimmt die Position des Bildes auf der Druckseite.
  -  **Von links oben** bestimmt die Position des Bildes auf der Druckseite.
-

Symbolbilder können von 32x32 bis 192x192 Pixel groß sein. Dateien von Alben mit großen Symbolbildern brauchen etwas mehr Festplattenspeicherplatz, die Symbolbilder bieten jedoch einen besseren Eindruck der verbundenen Datei. Symbolbilder anwendungsverbundener Dateien sind immer 32x32 groß.

Sie können zwischen JPEG, verlustfreier und keiner Kompression wählen. Verlustfreie Schemata behalten das Bild in Originalqualität. JPEG verwirft weniger wichtige Bilddaten während des Komprimierens.

Diese Option ist nur auf 16-Farben-Anzeigen und wenn Sie »**VGA-Palette übergehen, 16 Graustufen**« im Dialogfeld »VGA Palette« gewählt haben.

Hier können Sie einen Dateinamen mit oder ohne Platzhaltern (z.B. \*.\*) eingeben.

Dateinamen werden mit dem vollständigen Pfad in der Reihenfolge, in der sie gefunden wurden, angezeigt. Um die Reihenfolge zu ändern, wählen Sie eine der Optionen unter »**Sortieren**«.

Das gewählte Verzeichnis mit allen Unterverzeichnissen wird durchsucht. Abbruch mit ESC.

Dateien werden in der Reihenfolge, in der sie gefunden wurden, angezeigt. Sortieren können Sie alphabetisch von A-Z oder Z-A.

Sobald Sie eine Datei im Listenfeld wählen, erscheint deren Name im Feld **»Dateiname«**.

## Dateiformate

Dateiformate sind Datenstrukturen, in denen Informationen abgespeichert werden. ImagePals arbeitet mit den gängigen Dateiformate für Bilder, Grafiken, Ton- und Videoinformationen, Animationen u.a.. Album verwaltet diese Dateiformate als »*anwendungsverbunden*«, d.h. die Dateien bleiben mit dem Programm, in dem sie hergestellt wurden, verbunden.

Image Editor und Screen Capture unterstützen eine Vielzahl von Dateiformate:



**Bildformate**



**Grafikformate**



**Anwendungsverbundene Dateien**



**Audio**



**Video und Animation**



**Andere**

---










## Bildformate

	Windows-Bitmap (BMP)
	Windows-Zwischenablage (CLP)
	Windows-Mauszeiger (CUR)
	Encapsulated PostScript (EPS)
	Graphics Interchange Format (GIF)
	Windows-Programmsymbole (ICO)
	Interchange For Files (IFF)
	GEM-Format (IMG)
	JPEG-Dateiaustauschformat (JPG)
	MacPaint (MAC)
	Windows Paint (MSP)
	Kodak-Photo-CD (PCD)
	Quick Draw Picture (PCT)
	PC-Paintbrush (PCX)
	Adobe PhotoShop (PSD)
	Pixar (PXR)
	Sun Raster (RAS)
	Lauf­längen­kodi­ert (RLE)
	Scitex CT (SCT)
	Targa (TGA)
	Tagged-Image-Dateiformat (TIFF)
	Windows-Metafile (WMF)

*Bemerkung: Beim Speichern stellen einige Formate Zusatzoptionen bereit.*

---

## Grafikformate

	Computer Graphics Metafile (CGM)
	Windows-Zwischenablage (CLP)
	Micrografx Designer/Draw (DRW)
	AutoCAD Drawing Interchange (DXF)
	<u>Hewlett-Packard-Grafiksprache (HGL)</u>
	Quick Draw Picture (PCT)
	Lotus Picture (PIC)
	Windows-Metafile (WMF)
	DrawPerfect Graphics (WPG)

---

## Tondateien

ImagePals unterstützt zwei Arten von Audio-Dateien: VOC und WAV. WAV ist das gängigste Format und kann auf der Windows-Medienwiedergabe direkt aus *Album* werden. WAVE-Dateien können Töne sehr präzise aufzeichnen, benötigen jedoch sehr viel Speicherplatz.

**Bemerkung:** *VOC-Dateien können von der Medienwiedergabe nicht gelesen werden. Sie benötigen dazu besondere Hardware.*

MIDI bedeutet »Musical Instrument Digital Interface« und ist ein Standard zur Kommunikation zwischen Synthesizern und Computern. Album kann diese Datei mit der Windows-Medienwiedergabe abspielen. (ImagePals unterstützt auch das von Microsoft entworfene RMI-Dateiformat)

---

## Video und Animation

Ein einziges Dateiformat erfreut sich derzeit in Windows großer Popularität: AVI. Dieses Format wurde von Microsoft für das Programm «Video für Windows» entworfen und kann sowohl Ton- als auch Bilddaten in einem verschränkten Format (interleave) aufzeichnen. ImagePals bietet Ihnen die Möglichkeit, AVI-Videos in der Windows-Medienwiedergabe zu spielen.

ImagePals unterstützt FLIC-Dateien von Autodesk Animator und verwendet dazu die Windows-Medienwiedergabe.

---

## Anwendungsverbundene Dateien

Anwendungsverbundene Dateien sind Dateien, die ImagePals nicht direkt unterstützt. Alle Dateien, die mit einem Windows-Programm in der Registrierdatenbank verbunden sind, gehören dazu. (Die Registrierdatenbank enthält die Verbindungen zwischen Dateien und Programmen.)

Anwendungsverbundene Dateien können in den zugehörigen Programmen geöffnet und direkt von Album oder dem Windows-Datei-Manager durch Doppelklicken auf dem Symbolbild bzw. Dateinamen aufgerufen werden.

Einträge in die Registrierdatenbank kommen von vier Seiten:

☒ Von den Programmen selbst. Bei der Installation schreiben die Programme alle eigenen Formate und die Formate, die sie öffnen können, in die Datenbank. Windows Write zum Beispiel, hat die Erweiterung WRI reserviert.

☒ Vom Befehl »Verbinden« (veraltet: »Verknüpfen«) im Menü »Datei« von Album bzw. dem Windows-Datei-Manager. Im zugehörigen Dialogfeld können Sie das Programm zu einer Erweiterung suchen, indem Sie die Erweiterung ins gleichnamige Eingabefeld schreiben. Außerdem können Sie hier Verbindungen nach Belieben ändern. (Mehr dazu finden Sie in der Hilfe-Datei des Datei-Managers unter: Dateien mit Anwenderprogrammen verbinden). Dieser Befehl ist die von Microsoft empfohlene Methode zum Bearbeiten der Registrierdatenbank.

☒ Vom Abschnitt [Extensions] in der Datei WIN.INI. Sie können diesen Abschnitt selbst bearbeiten; der Befehl »Verbinden« bietet jedoch einen einfacheren Zugang.

☒ Von der Datenbankdatei REG.DAT im Windows-Verzeichnis. Microsoft bietet das Programm REGEDIT.EXE zum Bearbeiten.

---

## Andere Dateien





Dies ist eine Sonderkategorie von Dateien, die von ImagePals erkannt, jedoch nur teilweise gelesen werden können. DOC-Dateien von Microsoft Word für Windows sind ein gutes Beispiel: ImagePals kann Teile der Dateikopfzeile lesen, darunter den Autor und kann diese Teile dem Symbolbild hinzufügen. Bei CDR-Dateien aus CorelDRAW. 3.0/4.0 und PPT Dateien aus PowerPoint 3.0 kann ebenfalls der Dateikopf entziffert und eine Vorschau geboten werden.

---

## Bilddatentypen

Der Datentyp eines Bildes bestimmt die Farben, die ein Bild enthalten kann und die möglichen Bearbeitungen. ImagePals unterstützt fünf (sechs) verschiedene Datentypen.

In vielen Beschreibungen von Datentypen werden »Bit« erwähnt. Die Anzahl der Bits bestimmt die Anzahl der möglichen Farben, und zwar nach der Formel *Farben = 2 hoch Bits*, d.h. ein 8-Bit-Bild bietet 256 Farben, da  $2 \text{ hoch } 8 = 256$ .

-  **Schwarzweiß**
-  **Graustufen**
-  **16- und 256-Farben-Raster**
-  **RGB-Echtfarben**

---

### Andere Datentypen

-  **RGB-HiColor**
-  **RGB-8-Color**

Schwarzweiß ist ein Einzelbit-Datentyp. In einem Schwarzweißbild kann jedes Pixel nur einen von zwei Zuständen annehmen: weiß oder schwarz. Graustufen können durch präzises Anordnen von weißen und schwarzen Pixeln emuliert werden. Wenn Sie in einem Quadrat von vier mal vier (16) Pixeln acht schwarze und acht weiße Pixel in der richtigen Weise anordnen, wirkt das Quadrat grau (d.h. in der Fachsprache »50% schwarz«).

Jedes Pixel in einem 8-Bit-Graustufenbild kann schwarz sein, weiß sein, oder einen von 254 verschiedenen Grautönen annehmen. Graustufenbilder gehören zum 256-Farben-(8-Bit)-Datentyp.

Alle Werkzeuge und Befehle im Image Editor können an Graustufenbildern angewendet werden, ausgenommen jene, die sich ausschließlich auf Farben beziehen. Wählen Sie diesen Typ, wenn Sie einfarbige Publikationen vorbereiten. Wenn Sie ein Graustufenbild färben wollen, wandeln Sie es am besten in ein RGB-Echtfarben- oder 256-Farben-Rasterbild um.

Farbrasterbilder besitzen einen Farbraster, eine sogenannte »Farbtabelle«, eingebunden in die Bildbeschreibung. Diese Farbtabelle enthält alle Farben, die im Bild erscheinen können. Bei einem 16-Farben-Rasterbild enthält die Tabelle 16 Farben (4 Bit); die Tabelle eines 256-Farben-Rasterbilds enthält 256 Farben (8 Bit).

Die meisten ImagePals-Funktionen funktionieren an Farbrasterbildern, um jedoch wirklich alle Bearbeitungstricks auskosten zu können, müssen Sie die Bilder in RGB-Echtfarben umwandeln.

Die Buchstaben RGB bedeuten Rot, Grün und Blau. Der Datentyp heißt so, weil alle Farben mit unterschiedlichen Werten von Rot, Grün und Blau erstellt werden. Jede dieser Grundfarben hat 256 Töne. Wenn Sie alle Töne miteinander mischen, erhalten Sie 16,7 Millionen mögliche Farben, da  $3 \times 8 \text{ Bit} = 24 \text{ Bit}$ . Alle Image Editor-Werkzeuge und -Befehle funktionieren an RGB-Echtfarbenbildern.

Dieser Datentyp wurde im Zuge der Entwicklung der 15- und 16-Bit-Grafikkarten (welche 32,768 oder 65,536 Farben anzeigen können) erfunden. Diese Karten stellen eine kostengünstigere Alternative zu Echtfarben-Karten dar.

Dieser Datentyp kommt gelegen, wenn Sie mit einer HiColor-Karte arbeiten oder, wenn Ihnen einige Tausend Farben genug sind. (Ein RGB-HiColor-Bild braucht außerdem 33% weniger Speicher als ein gleichartiges RGB-Echtfarbenbild.)

**Bemerkung:** Diesen Datentyp können Sie nur im Programm Screen Capture erstellen, indem Sie Bildschirmschnappschüsse im TGA-(TARGA)-Format speichern; andere Formate erkennen die 16-Bit-Struktur nicht.

Bei RGB-8-Farben handelt es sich um einen veralteten 3-Bit-Datentyp, bei dem jedes Pixel eine von acht Farben annehmen kann. ImagePals unterstützt Scanner, die RGB-8-Farben-Bilder einlesen und kann diese Bilder öffnen. RGB-8-Farben-Bilder werden automatisch in 16-Farben-Raster mit denselben Farben (mit Platz für acht mehr) umgewandelt.

Dies ist ein Dateiformat, mithilfe dessen Windows ein Bild in gleicher Qualität auf verschiedenen Geräten (mit ähnlichen Fähigkeiten) wiedergeben kann. Es kann Schwarzweißbilder, 16- und 256-Farben-Raster, HiColor (565 und 555) und Echtfarbenbilder speichern. Sie sollten dieses Format verwenden, wenn Sie Farbrasterbilder zum späteren Gebrauch in Programmen wie Windows Paintbrush oder in Windows selbst, z.B. als Hintergrundbild verwenden wollen. ImagePals kann dieses Format schreiben und lesen.

**Bemerkung:** *ImagePals konvertiert beim Einlesen 32-Bit-Echtfarbenbilder in 24-Bit- Echtfarben.*

EPS ist ein geräteunabhängiges Dateiformat, das in der Adobe-PostScript-Sprache Verwendung findet und direkt auf einem Drucker ausgegeben oder in ein anderes Programm importiert werden kann. Eine TIFF-Vorschau wird dabei in anderen Programme geboten. ImagePals kann dieses Format lesen und (als Raster) schreiben.

**Bemerkung:** ImagePals kann nur EPS-Dateien mit Bildinhalten lesen.

Das Computernetzwerk CompuServe hat dieses geräteunabhängige Format zum Datentransfer entwickelt. GIF kann Dateien bis zu 64 MB Größe und 256 Farben (8 Bit), Schwarzweißbilder und 16- und 256-Farben-Raster enthalten.

GIF unterstützt die LZW-Kompression und ist ideal zum Umwandeln. ImagePals unterstützt den 89A-Standard und kann GIF lesen und schreiben.

**Bemerkung:** *GIF-Dateien enthalten keine Angaben zur Bildauflösung.*

Die Joint Photographic Experts Group hat dieses Format entwickelt und damit einen neuen Industriestandard geschaffen. JPG bietet Kompressionsverhältnisse von bis zu 100:1 (Original: Komprimierte Datei). Als Standard ist es geräteunabhängig, d.h. Sie sollten in der Lage sein, eine JPG-Datei in allen Programmen, die dieses Format kenne, zu öffnen. JPG kann Graustufen-, Echtfarben- und CMYK-(4-2-4)-Echtfarbenbilder enthalten. ImagePals kann dieses Format schreiben und lesen.

JPEG unterscheidet sich von der LZW-Kompression insofern, als daß es nicht verlustfrei ist: Während des Komprimierens werden Daten verworfen. Um den Effekt dieses Verlusts zu verringern, identifiziert und verwirft JPEG jene Informationen, die für das menschliche Auge unsichtbar sind. Verwenden Sie dieses Format, wenn Sie Speicherplatz sparen müssen oder mit übergroßen Dateien arbeiten.

Die ZSoft Corporation hat dieses Format für PC Paintbrush entwickelt; es ist das Hauptformat für viele Scanner- und Malprogramme (darunter PC Paintbrush). PCX kann Schwarzweiß-, 256-Farben-Raster-, Graustufen-, HiColor-, Echtfarben- und CMYK-Echtfarbenbilder speichern. ImagePals kann dieses Format lesen und schreiben.

**Bemerkung:** Einige Versionen des PCX-Formats zeichnen die Auflösung nicht auf, unsere Version jedoch schon. Wenn Sie ein Bild ohne Auflösungsangaben importieren, wird es in der augenblicklichen Auflösung angezeigt. Sie können die Auflösung mit dem Befehl »Auflösung« im Menü »Bearbeiten« verändern

TrueVision hat für seine Vollfarben-VGA-Karten, besonders für die TARGA-Karte, das Format TARGA entwickelt, das heute von vielen Spezialsystemen verwendet wird. ImagePals kann darin Graustufen, 256-Farben-Raster, HiColor und Echtfarbenbilder (Alpha Channel) schreiben und lesen.

Aldus und Microsoft haben zusammen das TIF-Format zur Förderung von Tisch-Scannern und DTP (Desktop Publishing) erstellt. Nicht komprimierte TIF-Dateien sind Hard- und Software-unabhängig, viele komprimierte Versionen jedoch nicht.

ImagePals kann Dateien im TIF-Format lesen und schreiben. Außer den herkömmlichen Schwarzweiß- und Graustufenbildern, kann ImagePals auch 16- und 256-Farben-Raster, Echtfarben und CMYK-Echtfarben (4-2-4) als TIF-Bilder mit LZW-, PackBits- und CCITT-G3-1-D-Kompression erstellen.

Dies ist ein herrliches Format zum Austausch von Grafiken. Programme wie ColorStudio, CorelDRAW, PageMaker, PC Paintbrush IV Plus, PhotoShop, PhotoStyler, Picture Publisher Plus, PowerPoint, PrePrint und Ventura Publisher, um nur einige zu nennen, unterstützen dieses Format.

CGM ist ein offizieller Standard zum Grafikaustausch, entwickelt vom American National Standards Institute, dem US-amerikanischen Normungsinstitut. Es enthält drei Kodiersequenzen für Text, Binärdaten und lesbaren Text.

CGM ist geräteunabhängig und ideal für 2D-CAD-Programme und Zeichenprogramme wie CorelDRAW. ImagePals kann das CGM-Format lesen.

Das Windows-Zwischenablageformat kann verschiedene Datentypen enthalten, und zwar als geräteunabhängige Bitmap (GUB), geräteabhängige Bitmap (GAB) oder Metafile.

Die Zwischenablage kann Schwarzweiß-, 16- und 256-Farben-Raster- und RGB-Echtfarbenbilder enthalten. ImagePals kann dieses Format schreiben und lesen.

Das Windows-Zwischenablageformat kann verschiedene Datentypen enthalten, und zwar als geräteunabhängige Bitmap (GUB), geräteabhängige Bitmap (GAB) oder Metafile.

Die Zwischenablage kann Schwarzweiß-, 16- und 256-Farben-Raster- und RGB-Echtfarbenbilder enthalten. ImagePals kann dieses Format schreiben und lesen.

Das Format von Micrografx Designer/Draw von Micrografx Corp. ImagePals kann dieses Format lesen.

Ein Windows-Dateiformat, das Bitmaps als Ressourcdateien speichert. ImagePals kann CUR-Dateien lesen, doch nicht schreiben.

Entworfen von Autodesk Inc. für PC-CAD-Programme. DXF ist der Standard für CAD-Zeichnungen, es unterstützt 2D-Vektorformat, einschließlich Rahmenstrukturen und gefüllte Flächen. ImagePals kann dieses Format lesen.

Anwenderprogramme, die dieses Format unterstützen sind z.B. CorelDRAW, PageMaker, AutoCAD, CADkey und FastCAD.

Hewlett Packard Co. hat diese Grafiksprache für seine Plotter und Laserdrucker entworfen. HGL wird in allen CAD-Programmen verwendet, außerdem in einigen Textverarbeitungs- und Charting-Programmen. ImagePals kann dieses Format lesen.

Windows-Programmsymboldateien können mehrere Bilder für bestimmte Auflösungen enthalten. Das ICO-Format unterstützt  $16 \times 16$ ,  $32 \times 32$  oder  $64 \times 64$  für 2-, 8- oder 16-Farben-Bilder. ImagePals kann das ICO-Format schreiben und lesen.

Electronics Arts hat dieses Format für das Programm Deluxe Paint auf der Amiga-Plattform entwickelt, IFF/ILBM erkennt 4-Bit-Farbraster und 24-Bit-Direktfarben. ImagePals kann dieses Dateiformat schreiben und lesen.

IMG wurde ursprünglich für das Programm GEM der Fa. Digital Research Corporation entwickelt. Das Dateiformat komprimiert Monochrom-, Graustufen und Farbrasterbilder. ImagePals kann dieses Format schreiben und lesen.

MacPaint wurde von Apple Computer Inc. für die MacPaint-Programme entworfen. Dieses Bitmap-Format wird von fast allen Macintosh-Programmen, darunter PageMaker, unterstützt.

Das Dateiformat bietet 1-Bit-Schwarzweißbilder (Graustufen nur durch Musteranpassung) in der Größe 720 × 576 Pixel. ImagePals kann dieses Format lesen und schreiben.

Dieses Bitmap-Format bietet 1-Bit-Schwarzweißbilder (Graustufen nur durch Musteranpassung).  
ImagePals kann dieses Format lesen und schreiben.

PIC wurde von Lotus Development Corp. zum Speichern von Vektor-Charts in Lotus 1-2-3 entworfen. Das Format wird unterstützt von Javelin, MS Word, WordPerfect und vielen andere Textverarbeitungs- und Grafikprogrammen. ImagePals kann das PIC-Format lesen.

Eastman Kodak schuf PCD für seine Photo-CD-Produkte. Damit alle Fotos auf der CD in verschiedenen Anzeigemodi verfügbar sind, enthalten PCD-Dateien 5 Auflösungen und 3 Datentypen: Graustufen, 256-Farben-Raster und Echtfarben. ImagePals kann diese Dateien lesen, doch nicht speichern.

Die Fa. Adobe Systems, Inc. hat für die PhotoShop-Software das Format PSD entwickelt. Schwarzweiß-, 256-Farben-Raster-, Graustufen-, Echtfarben-, CMYK-Echtfarbenbilder sind hier möglich, Image Pals kann das Format lesen und schreiben.

PXR wurde von Pixar für Pixar Pixel Paint entworfen. Das Dateiformat kodiert und komprimiert Graustufen- und Echtfarbenbilder. ImagePals kann das Format lesen und schreiben.

Dieses Format wurde von Apple Computer Inc. für Macintosh-Programme entworfen, es unterstützt Grafiken und Bilder. Außerdem findet es Verwendung in der PC-Textverarbeitung, Desktop Publishing und Grafikprogrammen, sowie den UNIX-Grafikumwandlungsprogrammen. Dieses Format ist ideal zum Bitmap- und Vektoraustausch. ImagePals kann sowohl PICT I- als auch PICT II-Formate lesen.

Das Format PCT verwendet ein kodierte binäres (zweiteilige Numerierung) PackBit- (Doppelbytekodierungs-) System zum Aufbewahren von Bitmaps und bietet hervorragende Komprimierung bei Schwarzweißbildern. PCT erkennt 8-Bit- oder 256-Farben-Bilder auf einer 48-Bit-RGB-Palette.

Die Firma Sun Microsystems hat für das Programm FrameMaker das Format RAS entworfen, ein Dateiformat, das Lauflängenkodierung (RLE) verwendet.

ImagePals kann Schwarzweiß-, Graustufen-, Echtfarben-, 16-Farben-Raster-, 256-Farben- und Echtfarben-RAS- Dateien lesen und schreiben.

Ein Dateiformat für einfache, lange, ständig wiederholte Datenstrukturen in PackBit-Form. ImagePals kann 16-Farben-Raster und 256-Farben-RLE-Dateien lesen und schreiben. Viele Malprogramme, darunter MacPaint, verwenden dieses Dateiformat .

Scitex hat dieses Format für den Bildsatz entwickelt. SCT unterstützt Graustufen und CMYK Echtfarben (4-2-4). ImagePals kann das Format lesen und schreiben.

WMF ist ein geräteunabhängiges Format zum Austausch von Raster- und Vektorgrafiken. Es unterstützt schwarzweiß, 16- und 256-Farben-Raster und RGB-Echtfarbenbilder.

ImagePals schreibt Daten im WMF abhängig von der Bildschirmanzeige. Wenn Sie ein Echtfarbenbild auf einem 256-Farben-Rasterbildschirm in WMF speichern, wird das Bild als 256-Farben-Raster gespeichert. ImagePals kann Vektorbilder und Raster lesen, jedoch nur Raster in diesem Format schreiben.

Die Fa. WordPerfect Corp. hat dieses Format zum Import von Grafiken in das Textverarbeitungsprogramm WordPerfect geschaffen. WPG zeichnet Vektorgrafiken auf. ImagePals kann dieses Format lesen.

Das Dateiformat von dBASE III und dBASE IV. ImagePals kann DBF-Dateien lesen.

Ein Dateiformat zum Speichern von PPT-Dateien. Text und Daten werden dabei ins RLE-Format ausgelagert.

Das Verhältnis zwischen Höhe und Breite in einem Bild oder einer Grafik. Gleichbleibendes B-H-Verhältnis heißt, daß beim Ändern eines Werts der andere automatisch angepaßt wird (aspect ratio).

Ein Filtervorgang, bei dem für jedes Pixel anhand der Nachbarpixel ein Mittelwert bestimmt wird und der Originalwert des Pixels durch den Mittelwert ersetzt wird.

Das kleinste Element in einem Speicher. Unter anderem werden Bits zum Aufzeichnen von Farbwerten in Bildern verwendet. Je mehr Bits für jedes Pixel vorhanden sind, desto mehr Farben kann das Bild enthalten, z.B.:

- ➡ 1 Bit: Jedes Pixel ist entweder schwarz oder weiß.
- ➡ 8 Bit: Jedes Pixel kann einen von 256 Farb- oder Grauwerten annehmen.
- ➡ 16 Bit: Jedes Pixel kann eine von 65,536 Farben annehmen.
- ➡ 24 Bit: Jedes Pixel kann eine von 16.7 Millionen Farben annehmen.

In der Computersprache ist ein Bild eine Ansammlung von Bildpunkten. (Siehe Pixel)

Ein Bild, das nur schwarze und weiße Bildpunkte enthält.

Die Helligkeit eines Bildes ist eine Beschreibung der vom Bild ausgehenden Lichtmenge. Ohne Licht (schwarz), bedeutet null Helligkeit, reines Weiß hat maximale Helligkeit.

Die Bestandteile eines Farbmodells. Unterschiedliche Farbmodelle verwenden unterschiedliche Elemente zur Darstellung von Farben. Das RGB-Farbmodell verwendet die drei Kanäle Rot, Grün und Blau. Das HSB-Modell verwendet Farbton, Sättigung und Helligkeit. (Graustufenbilder sind einkanalige Bilder.)

Ein Programm, das eingebettete oder verknüpfte Objekte akzeptiert.

Ein temporärer Speicherbereich, den alle Windows-Programme beim Kopieren, Ausschneiden und Einfügen benutzen können. Die Zwischenablage kann immer nur einen Informationssatz gleichzeitig enthalten.

Kopieren von Bildteilen im selben oder verschiedenen Bildern.

Ein Farbmodell mit den Kanälen Cyan, Magenta, Gelb und Schwarz.

Ein Farbmodell ist die mathematische Beschreibung von Farben und deren Verhältnissen zueinander. Es gibt verschiedene Farbmodelle, alle mit unterschiedlich spezifischen Aufgaben; zwei der gängigsten sind RGB und HSB. (Siehe HSB, RGB.)

Komplementärfarben sind das Gegenüber der Primärfarben: Cyan, Magenta und Gelb liegen Rot, Grün und Blau gegenüber.

Eine Methode zum Verkleinern von Dateien auf der Festplatte. Es gibt zwei Arten von Kompression: verlustfrei und nicht verlustfrei. Verlustfreie Dateien können, einmal komprimiert, wieder zurück in den Originalzustand versetzt werden. Nicht verlustfreie Schemata verwerfen Datensätze, entpackte Bilder sind qualitativ schlechter als die Originale. ImagePals 2 unterstützt beide Arten abhängig vom Dateiformat.

Der Kontrast eines Bildes ist der Unterschied zwischen Hell und Dunkel. In einem Bild mit hohem Kontrast ist der Übergang von Licht zu Schatten sehr klar, in einem Bild mit niedrigem Kontrast jedoch weniger augenfällig.

Die Art und Weise, in der ein Bild intern beschrieben und vom Computer dargestellt wird. Der Datentyp bestimmt die Menge an Information, die in einem Bild gespeichert werden kann und damit das Aussehen des Bildes. Die ImagePals-2-Programme können mit den folgenden Typen arbeiten: Schwarzweiß, Graustufen, 16 und 256-Farben-Raster, RGB-Echtfarben und CMYK-Echtfarben. (Siehe S. 43). RGB-8-Farben-Bilder können gelesen werden, werden jedoch sofort in 16-Farben-Raster umgewandelt.

Eine Kopie eines Objektes eines Programms, d.i. eines Server-Programms, in ein Dokument eines anderen Programm, d.i. eines Kundenprogramms einfügen. Das eingebettete Objekt behält eine Kopie des Originals und eine Verknüpfung zum Server-Programm, die aus dem Kunden bearbeitet werden kann. (Siehe Verknüpfen, OLE.)

Die Art und Weise, in der ein Computer Daten in einer Datei auf der Festplatte aufbewahrt.

Algorithmen zur Manipulation von Pixelwerten zum Erzeugen von Spezialeffekten.

Eine Datei, deren Daten hauptsächlich aus Vektorgrafik bestehen. Vektorgrafiken haben keine Grundelemente, wie Pixel, sondern sind definiert als Linien zwischen Punkten und Flächen zwischen Linien.

Eine Methode zum Simulieren von Grautönen durch präzises Aneinanderfügen von weißen und schwarzen Pixeln, Englisch »dithering«.

Bei Bildern ist dies ein 16-Bit-(5-6-5)-Datentyp mit insgesamt 65,536 möglichen Farben. TGA-Dateiformate unterstützen HiColor; bei anderen Dateiformaten muß das Bild zuerst in Echtfarben umgewandelt werden. Bei Bildschirmadaptern bezieht sich HiColor meist auf 15-Bit-(5-5-5)-Adapter mit bis zu 32,768 Farben.

Ein Farbmodell, in dem Farben für den Menschen leichter vorstellbar als beim RGB-Modell dargestellt werden. Bei HSB steht H für den Farbton (hue), oder die Grundfarbe; S für die Sättigung oder Reinheit der Farbe; B für die Helligkeit (brightness), oder die von der Farbe augenscheinlich ausgesandte Lichtmenge. (Siehe Sättigung, Helligkeit)

In der Computersprache ist ein Bild eine Ansammlung von Bildpunkten.

Erstellen einer Verknüpfung in einem Kundenprogrammdokument zu einem Objekt in einem Server-Programm. Das verknüpfte Objekt kann direkt aus dem Kunden bearbeitet werden. Wenn das Objekt im Server verändert wird, macht das verknüpfte Objekt im Kunden alle Änderungen mit.

Eine Maske ist ein Auswahlrahmen, bestimmt von einem Auswahlwerkzeug oder erstellt aus den Konturen eines Graustufenbildes.

Die kleinste Einheit in einem Bild. Computerbilder bestehen aus Reihen von Pixeln in verschiedenen Farben. Pixel sind gemeinhin so klein, daß sie nicht einzeln wahrgenommen werden können.

Die Grundfarben sind die Grundelemente des RGB-Farbmodells: Rot, Grün und Blau. Die Farben werden gemischt, um alle anderen Farben zu erstellen.

Die Auflösung eines Bildes bestimmt die Größe eines einzelnen Pixels und damit des gesamten Bildes. Auflösung wird in Pixel pro Zoll (ppi, pixel per inch) oder Punkten pro Zoll (dpi, dots per inch) gemessen.

Ein Farbmodell, bei dem Farben durch Komposition der Grundelemente Rot, Grün und Blau erstellt werden; ein Standardfarbmodell zum Bestimmen und Aufzeichnen von Farben auf dem Computer. (Siehe »Farbmodell«)

Sättigung definiert die Klarheit einer Farbe. Eine Farbe mit hohem Sättigungsgrad erscheint sehr stark; eine Farbe mit geringem Sättigungsgrad erscheint bleich.

Mit einem Server-Programm können Sie Objekte erstellen und dann in Dokumente anderer OLE-Kundenprogramme einbetten. Album und Image Editor können beide als Server fungieren. (Siehe »Kunde«, »OLE«)

Eine Miniatur eines Bildes in geringer Auflösung.

Image Editor enthält eine Vielzahl von Transformationsbefehlen, wie Drehen, Größe ändern, Verzerren etc.

Ein Bild mit genug Farben, um »lebensecht« auszusehen. Bei Bildern heißt dies zumeist 24-Bit-Farben mit bis zu 16.7 Millionen Farben. (Siehe »Bit«)

Das Verhältnis zwischen Breite und Höhe.

Die Helligkeit eines Bildes ist eine Beschreibung der vom Bild ausgehenden Lichtmenge. Ohne Licht (schwarz), bedeutet null Helligkeit, reines Weiß hat maximale Helligkeit.

Der Kontrast eines Bildes ist der Unterschied zwischen Hell und Dunkel. In einem Bild mit hohem Kontrast ist der Übergang von Licht zu Schatten sehr klar, in einem Bild mit niedrigem Kontrast jedoch weniger augenfällig.

Eine Methode zum Simulieren von mehr Farben als tatsächlich vorhanden. Am sichtbarsten ist dies bei Schwarzweißbildern. Die unterschiedlichen Musteranpassungen unterscheiden sich in der Art und Weise, in der die Pixel angelegt werden.

Ein Element, das nur Grautöne enthält. Bei einem Bild heißt dies meist 254 Grautöne plus Schwarz und Weiß: 256 »Graustufen« insgesamt.

Der Farbton einer Farbe bestimmt, ob eine Farbe grundsätzlich rot, orange, gelb, grün, türkis etc. ist. Bei ImagePals 2 kann der Farbton in Grad (von 0° bis 359°) festgelegt werden.

Ein Speicherbereich im Image Editor, in dem Sie Bilder und Maskenobjekte aufbewahren können.

In der Computersprache eine Ansammlung von Bildpunkten.

Steht für National Television Standard Committee. NTSC ist der amerikanische Videostandard. In der BRD, Österreich und der Schweiz wird PAL verwendet.

Steht für Video Graphics Array und ist eine Adapterkarte, die Auflösungen von 640x480 in 16 Farben unterstützt

Sättigung definiert die Klarheit einer Farbe. Eine Farbe mit hohem Sättigungsgrad erscheint sehr stark; eine Farbe mit geringem Sättigungsgrad erscheint bleich.

Ein Farbmodell, das von einigen PC-Video-Karten verwendet wird. In der Fernsehindustrie wird dieses Modell im PAL-Standard verwendet. Y bestimmt die Helligkeit, U und V die Farbe.

Eine von Microsoft erfundene Methode zur Datenübertragung und Informationsteilung zwischen Programmen. OLE unterscheidet sich von Kopieren, Ausschneiden und Einfügen insofern, als das ein Objekt im Kundenprogramm eine Verknüpfung zum Ursprungs- oder Mutterprogramm behält.





Beim Skalieren wird das B-H-Verhältnis beibehalten. Die Größe des Bildes wird von der Auflösung bestimmt.

Wenn keine der beiden Option gewählt ist, wird das Bild an der linken oberen Ecke ausgerichtet; ansonsten zentriert.

Der Abstand vom Rand wird ohne den Druckrahmen gemessen. Die Optionen sind nicht verfügbar, wenn Zentrieroptionen oder **Seitenanpassung** gewählt sind.

**Bitte greifen Sie auf die Hilfe direkt aus dem Programm zu.**

## CGM-Optionen

-  **Unbedingt Vektorschriftarten** bestimmt, wie Schriftarten behandelt werden.
  -  **Hintergrund ignorieren** bestimmt, wie der Hintergrund im Originalbild behandelt wird.
  -  **Strichlinien** bestimmt, wie nicht durchgezogene Linien behandelt werden.
  -  **Voreingestellte Farbtabelle** weist dem Bild die Harvard-Graphics-256-Farben-Tabelle zu.
-

## DXF-Optionen



**Bild** bestimmt, wie die Farben im Original behandelt werden.

**Hintergrund** bestimmt die Hintergrundfarbe beim Umwandeln.

**Schriftart** bestimmt, wie Schriftarten behandelt werden.

**Palette** bestimmt die Anzahl der Farben im Original.

---

## PIC-Optionen



**Stift** bestimmt, wie Elemente in einem Diagramm umgewandelt werden.



**Bild** bestimmt die Größe des Bildes nach der Umwandlung



**Voreinstellung** ruft die Werksvoreinstellungen auf.

---

## Photo-CD-Optionen



**Auflösung** bestimmt die Größe und Auflösung der Fotos.



**Datentyp** bestimmt den Datentyp der Fotos.

---

## Optionen

Diese Schaltfläche führt Sie in das Dialogfeld »Optionen« für Grafiken und Bilder in bestimmten Dateiformaten, in dem Sie bestimmen können, wie einzelne Dateien geöffnet werden sollen..



**Computer Graphics Metafile (CGM)**



**ASCII-AutoCAD (DXF)**



**Kodak-Photo-CD (PCD)**











**Lotus-Picture-Format (PIC)**

---

## Speicheroptionen

Diese Schaltfläche führt Sie ins Dialogfeld »Speicheroptionen«, in dem Sie festlegen können, wie eine Datei in einem bestimmten Format gespeichert wird. Die Schaltfläche ist nur bei einigen Formaten aktiv.

	<u>Windows-Bitmap (BMP)</u>
	<u>Encapsulated PostScript (EPS)</u>
	<u>IFF-Dateiformat (IFF)</u>
	<u>JPEG-Dateiaustauschformat (JPEG)</u>
	<u>Photoshop-Dateiformat (PSD)</u>
	<u>Sun Raster (RAS)</u>
	<u>Targa (TGA)</u>
	<u>Tagged Image File (TIF)</u>

---

## BMP-Speicheroptionen



**Bitmap-Typ** bestimmt, ob die Datei für Windows oder OS/2 gespeichert wird.

---


## IFF-Speicheroptionen




**Kompression** bestimmt, ob das Bild mit oder ohne RLE-Kompression gespeichert wird.

---

## TIFF-Speicheroptionen


 **Format** bestimmt, ob das Bild später auf einem Apple Macintosh oder einem IBM-PC verwendet werden soll.

 **Kompression** zeigt die verfügbaren Kompressionsschemata.

 **Streifengröße** bestimmt die Größe der Bildstreifen, in welche das Bild zum Speichern geteilt wird.




 **Blockgröße** bestimmt die Größe der Bildblöcke, in welche das Bild zum Speichern geteilt wird.

 **Mit Horizontaldifferenzierung** vergrößert das Kompressionsverhältnis noch weiter.

 **TIFF-Vorschau** bindet eine Miniatur des Symbolbildes zu Vorschauzwecken mit ein.

---

## RAS-Speicheroptionen

-  **Kompression** bestimmt, ob das Bild mit oder ohne RLE-Kompression gespeichert wird.
  -  **Bytefolge** bestimmt, ob das Most Significant Byte (MSB) oder das Least Significant Byte (LSB) zuerst geschrieben wird.
  -  **Farbfolge** bestimmt die Reihenfolge der Farben beim Kodieren: Blau, Rot, Grün (BGR) oder Rot, Grün, Blau (RGB)
-

## TGA-Speicheroptionen



**Kompression** bestimmt, ob das Bild mit oder ohne RLE-Kompression gespeichert wird.

---

## JPEG-Speicheroptionen



**Kompressionswert** bestimmt, wie stark ein Bild komprimiert wird.



**Unterabtastung** Damit verbessern Sie die Kompression bei RGB-Echtfarbenbildern.



**Mit Vorschau** bindet eine Miniatur des Symbolbildes zu Vorschauzwecken mit ein.

---

## EPS-Speicheroptionen



**Format** bestimmt, wie die EPS-Datei gespeichert wird.

**TIFF-Vorschau** bindet eine Miniatur des Symbolbildes zu Vorschauzwecken mit ein.

---

## PSD-Speicheroptionen



**Kompression** bestimmt, ob das Bild mit oder ohne RLE-Kompression gespeichert wird.

---

Mit dieser Option werden nicht durchgezogene Linien in punktierte Linien umgewandelt, sonst in dicke, durchgehende Linien.

Setzen Sie diese Option korrekt, da sonst die Farben falsch eingelesen werden.

256 x 32, 128 x 32, 128 x 64 oder 64 x 64 sind gültige Blockgrößen. Je größer der Block, desto höher die Kompressionsrate.

Diese Option hat bei nicht komprimierten Dateien keine Wirkung. Die Voreinstellung 8 ist empfehlenswert. Bei komprimierten Dateien gilt: je größer die Streifen, desto besser die Kompression. Einige Anwendungen jedoch können TIF-Bilder mit zu großen Streifen nicht lesen.

Die Wirkung dieses Routine hängt vom Bild ab. Enthält das Bild frei verteilte Farben und viele verstreute Pixel, ist die Wirkung gering. Bei Bildern mit großen, einheitlichen Farbflächen verbessert dies die Kompression erheblich.

Diese Option hat keinen direkten Einfluß auf die eigentliche Kompression. Allgemein gilt: je höher der Wert, desto höher die Kompressionsrate.

Diese Option ist bei Graustufenbildern nicht verfügbar.

ASCII ist ein Grundformat, das von allen EPS-kompatiblen Programmen gelesen werden kann, Binär ist weniger leicht kompatibel, benötigt jedoch nur halb soviel Speicherplatz.

