

Inhalt Hilfe "KAMERA für WIN/95"



KAMERA ist ein Tool, um Bildschirm-"Fotos" zu schießen und diese dann als Bilddateien im BMP-Format zu speichern, in die Zwischenablage zu kopieren oder direkt auszudrucken.

[Info über](#)
[Bestellung](#)
[Download Updates](#)

Grundlegende Bedienung

[Bedienung](#)

Schnappschuß-Funktionen

[Desktop](#)
[Window](#)
[Area](#)
[Icon](#)

Sonstige Funktionen

[Datei Neu](#)
[Datei Öffnen](#)
[Datei Speichern unter](#)
[Datei Drucken](#)
[Bearbeiten Kopieren](#)
[Bearbeiten Einfügen](#)
[Bearbeiten Optionen](#)
[Hilfe Inhalt](#)
[Hilfe Info Registrierung](#)

Jürgen Schlottke ist Mitglied in der SAVE-Autorenvereinigung.



Die Shareware-Autoren-Vereinigung SAVE zählt mehrere Hundert deutschsprachige Sharewareautoren zu ihren Mitgliedern. Informationen über die SAVE, die Autoren und deren

Sharewareprogramme finden Sie im Internet unter:

<http://www.s-a-ve.com>

Die Internet-Homepage von Jürgen Schlottke finden Sie unter:

<http://ourworld.compuserve.com/homepages/schlottke>



Die neuesten Shareware-Versionen bei Compuserve finden Sie jederzeit im Deutschen Shareware-Forum (GO DEUSHARE)

Info über KAMERA

KAMERA ist ein Tool, um Bildschirm-"Fotos" zu schießen und diese dann als Bilddateien im BMP-Format zu speichern, in die Zwischenablage zu kopieren oder direkt auszudrucken. Als Einzelfunktionen stehen zur Verfügung:

- 1 Desktop-Schnappschuß (gesamter Bildschirm)
- 2 Window-Schnappschuß (einzelnes Fenster oder Steuerelement)
- 3 Area-Schnappschuß (ausgewählte Fläche auf dem Desktop)
- 4 Icon-Schnappschuß (32*32 Punkte großer Bereich)

Schnappschüsse können im BMP-Format gespeichert und später wieder geladen werden. Beim Ausdrucken bestehen umfangreiche Möglichkeiten zur Skalierung und Positionierung des Bildes auf der Druckseite. Ein Datenaustausch über die Zwischenablage ist problemlos möglich.



KAMERA unterliegt dem Copyright von Jürgen Schlottke.

Postanschrift:

Softwareentwicklung
Jürgen Schlottke
Schönaich-Carolath-Str. 46
D-25336 Elmshorn

Faxnummer: 04121 / 63971

Telefon: 04121 / 63109

CompuServe-ID: 100106,3034

Sie erreichen mich per Internet e-Mail:

schlottke@compuserve.com

Sie finden meine Homepage im Internet unter der URL:

<http://ourworld.compuserve.com/homepages/schlottke>

Jürgen Schlottke ist Mitglied der Shareware-Autoren-Vereinigung SAVE. Den Web-Server der SAVE finden Sie unter:



<http://www.s-a-ve.com>

Bestellung

"KAMERA für WIN/95" ist eine Software nach dem Sharewareprinzip, die durch Eingabe einer individuellen Registriernummer von der Shareware- zur Lizenzversion freigeschaltet werden kann. Der dazu erforderliche Freischaltcode ist direkt beim Autoren der Software erhältlich. Ein Diskettenversand findet NICHT statt. Bezugsquellen für die jeweils neueste Version dieses Programms finden Sie unter "[Download Updates](#)".

Nähere Hinweise zur Bestellung finden Sie im Programm KAMERA. Klicken Sie im Hauptmenü auf "Hilfe - Info Registrierung" und wählen Sie danach:

Bestellen

> Um einen Freischaltcode beim Hersteller zu bestellen

Registrieren

> Um die Software mit Hilfe des Codes freizuschalten.

Die Zusendung eines Freischaltcodes für KAMERA kostet 20,-DM.
Bitte senden Sie 20,-DM als Scheck oder Schein direkt an den Autoren

Softwareentwicklung
Jürgen Schlottke
Schönaich-Carolath-Str. 46
D-25336 Elmshorn

...und vergessen Sie nicht, Ihre Anschrift in deutlich lesbaren Blockbuchstaben sowie als Verwendungszweck "KAMERA" anzugeben!

Zusammen mit dem Freischaltcode erhalten Sie bei einer Autoren-Direktbestellung selbstverständlich auch eine Rechnung über den gezahlten Betrag mit gesondert ausgewiesener Umsatzsteuer.

Für Mitglieder des Compuserve-Dienstes ist eine Online-Registrierung über den SWREG-Service möglich. Der Preis über SWREG beträgt 13,- US\$. Als Rechnung erhalten Sie in diesem Falle jedoch nur das übliche Compuserve Billing (ohne Ust.-Ausweis) und der Betrag wird zusammen mit Ihrer nächsten Rechnung von Compuserve erhoben. Einfach in Ihrer Compuserve-Software GO SWREG eingeben und dann den angezeigten (englischsprachigen) Anweisungen folgen.

Die SWREG-Nummer für KAMERA ist: 15203

Solange Sie im Info-Dialog des Programms den "Nicht registriert"-Hinweis lesen können, haben Sie die Software noch nicht zur Lizenzversion freigeschaltet und ein Teil der Programmfunktionen steht Ihnen möglicherweise nur eingeschränkt zur Verfügung.

Was ist das Sharewareprinzip?

Grob gesagt: Ein alternativer Direktvertriebsweg für Software direkt vom Hersteller an den Endkunden unter Ausschaltung des Zwischenhandels. Das Sharewareprinzip basiert auf dem Vertrauensverhältnis zwischen Autor und Anwender einer Software: Der Autor gibt die

Sharewareversion seines Programms zum Ausprobieren "für Testzwecke" frei und gestattet mit großzügigen Regelungen das Kopieren und Verbreiten seines Programms. Der Anwender testet die Sharewareversion auf seinem PC und bezahlt die Lizenzgebühr nur bei Gefallen direkt beim Autoren, sofern er die Software auf seinem Rechner einsetzen möchte. Andernfalls löscht er die Programmkopie auf seinem PC und die Sache ist für ihn ohne zusätzliche Kosten erledigt.

Shareware kopieren?

Für KAMERA gelten folgende Bedingungen: Das Programm darf beliebig kopiert und an andere weitergegeben werden, solange der Empfänger der Sharewarekopie in geeigneter Form darüber aufgeklärt wird, daß es sich um eine Sharewareversion handelt, bei deren fortgesetzter Benutzung eine Lizenzgebühr an den Autoren bezahlt werden muß. Sofern diese Bedingung eingehalten wird, ist auch eine gewerbliche Verbreitung über Shareware-Händler, Online-Dienste, Internet, Mailboxen sowie auf CD-ROM ohne weiteres gestattet, ebenso wie das private Kopieren im Freundes- und Bekanntenkreis sowie für Sharewaresammlungen von Vereinen.

Unzulässig ist dagegen jegliche Weitergabe von Programmkopien, wenn beim Empfänger der Sharewarekopie der Eindruck erweckt wird oder werden könnte, er kaufe tatsächlich eine Software-Lizenzversion.

Wer muß das Programm bezahlen?

Jeder, der das Programm nach einer Testphase von maximal 30 Tagen weiterhin auf seinem PC nutzen möchte, muß sich beim Autoren registrieren lassen und die Lizenzgebühr bezahlen. Selbstverständlich ist KAMERA aber auch nach Ablauf der zugestandenen Testdauer weiterhin lauffähig. Bitte beachten Sie, daß eine fortgesetzte Nutzung der Software ohne Lizenzzahlung als Verletzung der Urheberschutzbestimmungen strafrechtlich verfolgt werden kann. Beim Einsatz von nicht lizenzierter Shareware auf gewerblich genutzten PCs ist außerdem ein Verstoß gegen das UWG-Gesetz anzunehmen.

Shareware ist Fairware!

Seien Sie fair und bezahlen Sie die von Ihnen genutzten Programme!

Download Updates

Das Programm KAMERA existiert jeweils nur in einer einzigen Version, d.h. es gibt keine verschiedenen EXE-Dateien für die Shareware- und die registrierte Lizenzversion. Die Freischaltung zur Lizenzversion erfolgt stattdessen durch Eingabe einer individuellen Registriernummer in der Sharewareversion..

Um den Preis der Software-Registrierung gering zu halten, verzichtet der Autor auf den Versand von Datenträgern. Nähere Einzelheiten zur Lizenzierung finden Sie auch unter dem Stichwort "Bestellung".

Eine aktuelle Programmversion können Sie stets online über Internet oder CompuServe downloaden. Hier finden Sie das Programm jederzeit in der neuesten Version:

Im Internet auf meiner Homepage:

<http://ourworld.compuserve.com/homepages/schlottk>

Bei CompuServe im Deutschen Shareware-Forum:



GO DEUSHARE

Mit nur geringer zeitlicher Verzögerung ist das Programm dann auch über AOL erhältlich. Zur Verfügbarkeit in Mailboxen kann ich keine Aussagen machen.

Außerdem dürften Sie neue Versionen schon wenige Monate nach deren Veröffentlichung auf diversen Shareware-CDs finden.

Ihnen gefällt das Programm? Bitte empfehlen Sie mich weiter und laden Sie das Programm in alle Foren, Mailboxen, Internet-Sites u.s.w. hoch, in denen gute Sharewareprogramme zum Download angeboten werden.

Sie interessieren sich auch für andere Sharewareprogramme? Dann achten Sie bitte im Fachhandel besonders auf die SAVE-CD der Deutschen Shareware Autorenvereinigung. Nähere Informationen zur SAVE-CD finden Sie im Internet auf dem Web-Server der Save oder können beim SAVE-Koordinator per e-Mail erfragt werden.

<http://www.s-a-ve.com>



Bedienung

Nach Aufrufen einer Schnappschußfunktion verschwindet das Fenster des KAMERA-Programms vom Bildschirm und legt eine kleine Schnaufpause ein, damit alle Fensterinhalte auf dem Desktop neu aufgebaut werden können. Während dieser kurzen Zeit (voreingestellt ist eine halbe Sekunde = 500 Millisekunden) sollten sie keine Maus- oder Tastatureingaben vornehmen, um den Bildaufbau nicht zu behindern. Danach wird ggf. ein veränderter Mauscursor sichtbar und Sie können durch eine bestimmte Mausaktion den gewünschten Schnappschuß vervollständigen.

Funktion	Mauscursor	Mausaktion
Desktop	unverändert	nicht erforderlich
Window	HAND	einfacher Mausklick
Area	FADENKREUZ	Drücken-Ziehen-Loslassen
Icon	RAHMEN	einfacher Mausklick

Bedienung per "Hotkey"

Als systemweiter Hotkey für das Programm dient die [DRUCK]-Taste auf Ihrer Tastatur. Dieser Hotkey, der manchmal auch mit [PRINT SCREEN] beschriftet ist, ist selbst dann wirksam, wenn das Programm in der Taskleiste verkleinert ist und mit einem anderen Vordergrundfenster gearbeitet wird. Dadurch sind beispielsweise Schnappschüsse von Windows-Spielen sehr komfortabel möglich. Welche der vier Schnappschußaktionen (Desktop, Window, Area, Icon) beim Drücken der Hotkey-Taste ausgeführt wird, können Sie unter "Optionen" selbst festlegen.

Siehe auch

[Desktop](#)

[Window](#)

[Area](#)

[Icon](#)

[Bearbeiten Optionen](#)

Desktop

Zweck

Erzeugt einen Schnappschuß des gesamten Bildschirms.

Bedienung

Rufen Sie die gewünschte Funktion auf und warten Sie kurz ab, bis der Schnappschuß im Innern des KAMERA-Fensters angezeigt wird. Danach kann der Schnappschuß sofort ausgedruckt oder in einer Datei gespeichert werden. Bitte beachten Sie, daß der fotografierte Desktop genauso aussieht wie Ihr Windows-Desktop. Die angezeigten Fenster, Menüs, Schaltknöpfe innerhalb des Fotos haben natürlich keinerlei Funktion. Es ist eben nur ein Foto, verwechseln Sie es nicht mit dem Original-Desktop! Sie können es ungefähr mit einem Foto Ihrer Stereoanlage vergleichen, bei dem die Bedienknöpfe auf dem Foto ja auch nicht zur Bedienung der Stereoanlage genutzt werden können.

Siehe auch

[Window](#)

[Area](#)

[Icon](#)

Window

Zweck

Erzeugt den Schnappschuß eines ausgewählten Fensters oder eines Windows-Steuerelements.

Bedienung

Nach Aufrufen der Funktion warten Sie bitte ab, bis die zeigende HAND als Mauscursor sichtbar wird. Klicken Sie dann auf das gewünschte Fenster oder Steuerelement. Mit dieser Funktion können Sie alles fotografieren, was über ein eigenes Window-Handle verfügt. Das kann ein Notetab, eine Listbox, ein Schaltknopf, eine Statusleiste, ein Panel oder auch ein ganzes Fenster sein.

Wenn Sie sicher gehen wollen, ein gesamtes Fenster inklusive Überschrift und Umrahmung zu fotografieren, sollten Sie bei der Auswahl immer auf die Fensterüberschrift (Caption-Bar) klicken!

Klicken Sie auf ein einzelnes Steuerelement (z.B. Panel, Button, Listbox), wenn Sie nur einen Schnappschuß des Steuerelements benötigen.

Siehe auch

[Desktop](#)

[Area](#)

[Icon](#)

[Bearbeiten Optionen](#)

Area

Zweck

Erzeugt den Schnappschuß eines ausgewählten Bereichs auf dem Desktop.

Bedienung

Bitte warten Sie nach dem Aufrufen der Funktion ab, bis sich der Mauscursor in ein FADENKREUZ verwandelt hat. Ziehen Sie danach mit der Maus einen Rahmen auf, der den gewünschten Bereich umschließt.

- 1 Klicken Sie die linke, obere Ecke des Bereichs an
- 2 Ziehen Sie die Maus bei gedrückter Maustaste nach rechts unten
- 3 Wenn der gewünschte Bereich markiert ist: Maustaste loslassen

Bei eingeschalteter Lupen-Option wird vor dem Drücken der Maustaste das rechts unterhalb des Fadenkreuzes befindliche Bitmap vergrößert angezeigt. Beim Ziehen des Rahmens mit gedrückter Maustaste sehen Sie im Lupen-Fenster jeweils den Ausschnitt, der gerade noch vom Schnappschuß mit erfaßt wird.

Siehe auch

[Desktop](#)

[Window](#)

[Icon](#)

[Bearbeiten Optionen](#)

Icon

Zweck

Erstellt einen 32*32 Pixel großen Schnappschuß zur Verwendung als Icon.

Bedienung

Nach Aufrufen der Funktion warten Sie bitte ab, bis als Mauscursor ein RAHMEN sichtbar wird. Wählen Sie dann den gewünschten Bildausschnitt und klicken Sie mit der Maus. Als Ergebnis erhalten Sie ein Bild mit genau 32*32 Punkten Größe. Diese Größe entspricht einem Windows-Standard-Icon.

Bei eingeschalteter Lupen-Option wird der gewählte Bereich innerhalb des Lupen-Fensters angezeigt.

Tip

Unter Windows/95 können Sie als Symbol für Verknüpfungen nicht nur Dateien im ICO-Format verwenden, sondern auch beliebige BMP-Dateien. Vorzugsweise natürlich BMP-Dateien mit der Originalgröße von 32*32 Punkten. Erstellen Sie einfach eine 32*32 Punkte große BMP-Datei mit Hilfe der Funktion "Icon" und wählen Sie diese Datei als Symbol für die Verknüpfung aus, z.B. für Verknüpfungen auf dem Windows-Desktop oder innerhalb von Ordnern. Selbstverständlich können Sie die aus einem Schnappschuß gewonnene Symboldatei auch noch mit einem Malprogramm an eigene Vorstellungen anpassen.

Siehe auch

[Desktop](#)

[Window](#)

[Area](#)

[Bearbeiten Optionen](#)

Bearbeiten Optionen

Zweck

Grundeinstellungen für das Programm festlegen.

Startbildschirm beim Programmstart anzeigen

Mit dieser Checkbox legen Sie fest, ob beim Programmstart ein kurzer Startbildschirm (Splashscreen) angezeigt werden soll oder nicht. Diese Option ist nur in der registrierten Version des Programms abschaltbar.

Anzeigedauer für Startbildschirm

Mit diesem Spinedit-Control legen Sie ggf. die Zeitdauer für den Startbildschirm fest. Die Zeitdauer ist nur in der registrierten Version des Programms einstellbar.

Schnappschußverzögerung für Bildaufbau

Sobald Sie eine der Schnappschußfunktionen (Desktop, Window, Area, Icon) aufrufen, wird das Fenster des KAMERA-Programms versteckt und der dahinterliegende Bereich sichtbar gemacht. Zum vollständigen Aufbau der verdeckten Fenster benötigt Windows eine bestimmte Zeitspanne, die Sie mit diesem Spinedit-Control an Ihren PC und die verwendeten Applikationen anpassen können. Die Standardvorgabe ist 500 Millisekunden (eine halbe Sekunde). Bitte stellen Sie auf langsamen Rechnern oder bei Anwendungen mit langsamem Bildaufbau eine längere Zeitverzögerung ein. Auf einem schnellen PC und bei "normal schnellen" Anwendungen können Sie auch einen kleineren Wert setzen.

Alle Schnappschußaktionen werden um die angegebene Zeitspanne verzögert, damit das Bild für den Schnappschuß vollständig aufgebaut ist. Wenn Sie feststellen, daß ein Schnappschuß leere oder unvollständige Fensterinhalte enthält, müssen Sie den Wert für die Schnappschußverzögerung erhöhen.

Wichtig: Die Funktionen "Window", "Area" und "Icon" erfordern eine Auswahl des Benutzers. Diese kann jedoch erst getroffen werden, nachdem die Schnappschußverzögerung abgelaufen ist. Solange die Verzögerung aktiv ist, sollten Sie keine Tastatur- oder Mauseingaben vornehmen, um den Bildaufbau nicht zu behindern. Den Ablauf der Zeitschleife für den Bildaufbau erkennen Sie an einem kurzen "Flashen" des Fensters und an dem veränderten Mauscursor.

Funktion	Mauscursor
Window	Hand (nach links oben zeigend)
Area	Fadenkreuz
Icon	Rahmen

Bitte treffen Sie die Auswahl für den Schnappschuß erst dann, wenn der veränderte Mauscursor angezeigt wird.

Funktion "Schnappschuß-Window" aktiviert Fenster

Ein Schnappschuß von einzelnen Fenstern ist auf zwei verschiedene Arten möglich:

- 1 Nicht aktiviertes Fenster: Die Überschriftzeile eines Fensters wird in grauer Farbe dargestellt.

Fenster werden nicht in den Vordergrund geholt und können möglicherweise von anderen Fenstern überlappt werden. Schaltknöpfe werden vor dem Schnappschuß nicht focussiert.

- 2 Aktiviertes Fenster: Das ausgewählte Fenster wird vor dem Schnappschuß aktiviert und in den Vordergrund geholt, sofern dies möglich ist. Ausgewählte Schaltknöpfe werden vor dem Schnappschuß focussiert.

Voreingestellt ist die 2. Option: Aktivierung des Fensters vor dem Schnappschuß.

Hotkey-Aktion

Damit wird die Art des Schnappschusses festgelegt, die beim Drücken des Hotkeys ([DRUCK]- oder [Print Screen]-Taste) ausgeführt werden soll. Der Hotkey ist auch bei minimiertem KAMERA-Fenster aktiv.

Siehe auch

[Window](#)

Datei Neu

Zweck

Löscht das gerade angezeigte Bitmap unter Beibehaltung der aktuellen Bildgröße. Das sich ergebende "weiße Bild" kann wie jedes andere Bitmap als Datei gespeichert oder in die Zwischenablage kopiert werden.

Datei Öffnen

Zweck

Laden einer beliebigen gespeicherten BMP-Datei. Diese Funktion ist sinnvoll einsetzbar, um beispielsweise früher gespeicherte Kamera-Schnappschüsse zu laden oder Bilder von Fremdprogrammen, um diese dann auszudrucken.

Datei Speichern unter

Zweck

Speichern des angezeigten Kamera-Schnappschusses als Bilddatei im BMP-Format. Solche BMP-Dateien können mit allen Windows-Grafikprogrammen weiter verarbeitet werden.

Tip

Zu Windows/95 wird ein Malprogramm mit dem Namen "Paint" mitgeliefert. Falls Sie dieses Programm nicht bereits bei der Windows-Installation mitinstalliert haben, können Sie dieses jederzeit leicht von der Windows95-CD nachinstallieren, so wie vieles andere Windows-Zubehör auch. Klicken Sie auf

"Start"->"Einstellungen"->"Systemsteuerung"->"Software"

Wählen Sie dort das "Windows-Setup" und im Auswahlfenster "Zubehör". Aktivieren Sie den Eintrag "Paint" und bestätigen Sie mit "OK".

Das Malprogramm "Paint" können Sie (sofern installiert) starten mit:

"Start"->"Programme"->"Zubehör"->"Paint"

Der Datenaustausch zwischen KAMERA und PAINT kann sowohl über BMP-Dateien als auch über die Zwischenablage erfolgen.

Datei Drucken

Zweck

Ausdrucken der angezeigten Bilddatei.

Optionen

Sie können die Größe und Position der ausgedruckten Datei festlegen und dabei im einzelnen festlegen:

- 1 Horizontale (seitliche) Ausrichtung: Zentriert oder Rand in Millimetern
- 2 Vertikale Ausrichtung in der Höhe: Zentriert oder Rand in Millimetern
- 3 Skalierung in Breite und Höhe: Eingabe in Prozent, Anzeige in cm

Bei der Skalierung kann wahlweise die Option "Proportionen beibehalten" gewählt werden, so daß sich die Skalierung für Breite und Höhe in gleicher Weise ändert. Bei abgeschalteter Option ist eine unabhängige Einstellung der Bildproportionen möglich.

Eine Umschaltung zwischen Hochformat und Querformat ist unter dem Menüpunkt "Druckereinrichtung" möglich.

Bearbeiten Kopieren

Zweck

Kopieren des angezeigten Bilds in die Zwischenablage (Clipboard).

Tip

Viele Windows-Programme (Textverarbeitung, Mal- und Zeichenprogramme, Bildbearbeitungssoftware, Tabellenkalkulationen etc.) können Grafiken aus der Zwischenablage in das aktuell bearbeitete Dokument einfügen. Wählen Sie im KAMERA-Programm "Bearbeiten-Kopieren" und im Zielprogramm "Bearbeiten-Einfügen", um eine Grafik in ein beliebiges Zielprogramm zu übertragen.

Bearbeiten Einfügen

Zweck

Einfügen einer Grafik aus der Zwischenablage.

Tip

Mit dieser Funktion ist es möglich, Grafiken aus anderen Programmen in das KAMERA-Programm zu übertragen, etwa um die Drucken-Funktion zu nutzen. Markieren Sie im gewünschten Programm die Grafik, wählen Sie dort die Funktion "Bearbeiten-Kopieren" ("Edit-Copy"), wechseln Sie dann zur KAMERA und rufen Sie dort die Funktion "Bearbeiten-Einfügen" auf. Bitte beachten Sie, daß man der KAMERA über die Zwischenablage nur Grafiken im cf_Bitmap-Format übergeben kann, also keine reinen Texte.

Hilfe Inhalt

Zweck

Anzeigen der Hilfedatei zum KAMERA-Programm. (Diese Datei)

Hilfe Info Registrierung

Zweck

Der Bildschirm "Info Registrierung" zeigt Ihnen die Versionsnummer des Programms sowie den Namen an, auf den das Programm registriert ist.

Falls es sich um eine "nicht registrierte" Testversion des Programms handelt, werden zwei zusätzliche Schaltknöpfe angezeigt.



Um einen Freischaltcode zu bestellen.



Um das Programm zur Lizenzversion freizuschalten.

