

Der LobpreisBeamerTexter

Sebastian Müller

2. Dezember 2010

Inhaltsverzeichnis

1	Der Start	7
1.1	Die Installation	7
1.2	Starten des Programmes	7
1.3	Windows	9
1.4	Grundlegendes	9
2	Die Bedienung	11
2.1	Ein neues Projekt anfangen	11
2.2	Ein Lied eingeben	11
2.2.1	Seite einfügen/löschen	12
2.2.2	Eigenschaften	13
2.2.3	Duplikate	13
2.2.4	Lied löschen	13
2.3	Einen Text eingeben	13
2.4	Ein Bild hinzufügen	14
2.5	Der Gottesdienst	14
2.6	Springen	16
2.7	Speichern	16
2.8	Exportieren	16
3	Die Einstellungen	17
3.1	Allgemein	17
3.2	Lieder	18
3.3	Texte	20
3.4	Bilder	20
3.5	Diaschau	20
3.6	Newsticker	21
3.7	Export	22
3.8	XML-Import	23
3.9	noch nicht drinn	23
4	Das Menü	25
4.1	Das Hauptmenü	25
4.1.1	Neu	25
4.1.2	Öffnen	25

4.1.3	Speichern	25
4.1.4	Speichern Unter	26
4.1.5	Schliessen	26
4.1.6	Drucken	26
4.1.7	Importieren	26
4.1.8	Exportieren	26
4.1.9	Beenden	27
4.1.10	Suchen	27
4.1.11	Ansicht	28
4.1.12	Vorführung	28
4.1.13	Diashow	28
4.1.14	Einstellungen	28
4.1.15	Fontgrößen löschen	28
4.1.16	Sehen und Fühlen	28
4.2	Die Untermenüs	29
4.2.1	Liedermenü	29
5	Die Tastenkombinationen	31
5.1	Die Menütastenkombinationen	31
5.2	Im Live-Modus	32
5.3	Im Dia-Modus	33
6	Bemerkungen	35
6.1	Bekannte Fehler	35

Vorwort

LoBeT - Das heisst „Lobpreis Beamer Texter“ und ist ein Programm, mit dem man Lieder, Texte und Bilder, zum Beispiel über einen Beamer, präsentieren kann.

Wichtig hierbei ist, dass man ohne Maus arbeiten kann und zumindest in der Präsentation nur mit der Tastatur auskommt. Ich habe ganz bewußt kein Programm geschrieben, bei dem man zwei Monitorausgänge hat, die man getrennt anschauen kann. Auch (oder gerade deswegen), weil nicht jeder einen Computer mit zwei Monitorausgängen hat. Ausserdem bin ich der Meinung, dass eine gute Vorbereitung zu einem Gottesdienst dazugehört und das Herumhantieren mit einer Maus während des Gottesdienstes überflüssig ist. Auch neigt der Benutzer so während des Lobpreises nicht zum Herumspielen.

Es geht nicht darum ein Präsentationssystem für alle Fälle zu erschaffen, sondern ein ganz spezielles auf Lobpreis und Gottesdienste zugeschnittenes Programm.

Die Hauptaufgabe für dieses Programm soll vor allem in der Liederpräsentation bestehen. Dabei soll eine möglichst flexible Handhabung vorhanden sein. Wichtig hierbei ist, dass man von einem Lied in das Nächste springen kann, aber nicht unbeabsichtigt in ein anderes Lied springt, wenn man eigentlich nur eine neue Strophe anwählen möchte.

Wichtig ist auch, dass man den Refrain nur einmal eingibt und mit einem Tastendruck immer zwischen Strophe und Refrain wechseln kann. Dabei soll automatisch die nächste Strophe, wenn gewünscht, ausgewählt werden.

Bei der Handhabung des Eingebens und Löschens von Elementen innerhalb des Projektes bin ich, aus Ergonomieerwägungen, davon ausgegangen, dass der Benutzer weiss, was er tut. Deswegen werden nur bei dem Schliessen eines Projektes und dem Beenden des Programmes, wenn ungespeicherte Daten vorliegen, nachgefragt. Sonst nicht!

1 Der Start

1.1 Die Installation

Sie haben diese Anleitung (LoBeT.pdf) und das Programm (LoBeT.jar) heruntergeladen. Die Anleitung lesen Sie gerade.

Es wird vorausgesetzt, dass eine Java Virtual Maschine, Version 1.5 oder höher, installiert ist und funktioniert. Dann kann man das Programm in ein beliebiges Verzeichnis kopieren. Alle wichtigen Daten für das Programm sind in der Datei LoBeT.jar gespeichert.

In welchem Verzeichnis man die eigenen gespeicherten Daten speichert, ist dem Anwender überlassen. Die Datei kann dabei so heissen, wie der Anwender dies wünscht (und vom Betriebssystem zugelassen wird).

Da die Dateien, in die die Daten gespeichert werden, ein einheitliches Format haben, wäre es angebracht, diese immer mit der gleichen Endung zu versehen. Bei mir hat sich die Endung lbt für die LoBeT-Dateien durchgesetzt und genauso lxt für die Exportdateien. Sie haben dennoch die Wahl, Ihre Dateien anders zu benennen.

1.2 Starten des Programmes

Wenn Sie das Programm starten möchten, dann geben Sie in der Konsole oder einem Terminal folgendes ein:

```
java -jar LoBeT.jar
```

Unter Windows kann man mittels eines Doppelklicks auf das Jarfile das Programm starten.

Das Programm unterstützt Kommandozeilenargumente. Folgende sind erlaubt:

- -d
Das ist der Debugmodus. Diese werden in die Standardausgabe geschrieben.

- -s
Dieses Anhängsel ist nur mit einem Dateinamen gültig und startet das Programm mit den Daten aus der Datei und geht sofort in den Livemodus.
- -xX
X steht für eine ganze Zahl und bezeichnet die X-Pixelposition des LoBeT-Fensters beim Starten.
- -yX
X steht für eine ganze Zahl und bezeichnet die Y-Pixelposition des LoBeT-Fensters beim Starten. Mit den X und Y Koordinaten kann man das Fenster beim Starten schon auf eine gewünschte Position festlegen. Sonst startet das Fenster bei den Koordinaten 0,0.
- nur eine Datei
Lädt die genannte Datei nach dem Starten des Programmes.

Die Reihenfolge ist soweit egal, dass der Dateiname zum Schluss kommen muss: -d -s -xX -yX Dateiname, wobei man die einzelnen Optionen auch weglassen kann. Der Ausdruck sollte also so lauten:

```
java -jar LoBeT.jar [-d] [-xX] [-yX] [-s Dateiname| Dateiname]
```

Unter Umständen kann es notwendig werden, dem Programm mehr RAM-Speicher zuzuweisen. Vor allem, wenn man die Diashow mit großen Bildern (direkt von der Digitalkamera) anzeigen möchte. Dazu muss man Java mittels -Xms256M und -Xmx400M ¹ mitteilen, wieviel Speicher man beansprucht. Die Kommandozeile lautet dann:

```
java -Xms64M -Xmx300M -jar LoBeT.jar [-d] [-xX] [-yX]  
[-s Dateiname| Dateiname]
```

Eine Starthilfe habe ich leider noch nicht eingebaut. Nur wenn man große Fehler macht, kommt eine Fehlermeldung mit der richtigen Benutzung.

Eine Warnung: Falls man zuviel Speicher zuweist, meist mehr als RAM vorhanden ist, dann lagert Windows alles aus und die Präsentation ist nicht mehr flüssig.

¹Man kann auch andere Zahlen einsetzen, die Frage ist nur, bei wieviel Speicherplatz die Bilder richtig angezeigt werden. Die erste Zahl zeigt die Anfangsgröße und die zweite die maximale Größe. Sie können versichert sein, dass ich möglichst platzsparend arbeite. Bei mir reichte bis jetzt -Xms64M -Xmx250M aus.

1.3 Windows

Unter Windows gibt es die Möglichkeit, dass man auf eine Jar-Datei klickt und diese dann mit Java geöffnet wird. Allerdings habe ich auch festgestellt, dass es Zipprogramme gibt, die sich solche Dateiverknüpfungen schnappen und selber öffnen. Wie man dann noch vernünftig Jar-Dateien ausführen kann ist mir zwar unverständlich, aber es gibt halt solche Programme.

Um eine solche Verknüpfung selber anzulegen, muss man nichts weiter tun, als den Date Explorer zu öffnen und auf Ordneroptionen zu klicken. Dann auf Dateitypen und „Executive Jar-File“ oder „Jar-File“ suchen und auswählen. Bearbeiten auswählen und „open“ anwählen. Bearbeiten klicken. Dann in die Zeile etwa folgendes eintippen²

```
"C:\Programme\Java\j2re1.4.1_01\bin\javaw.exe"  
-Xms64M -Xmx256M -jar "%1"
```

Dasselbe können Sie für LoBeT-Dateien machen. Diese haben die Endung „.lbt“.

```
"C:\Programme\Java\j2re1.4.1_01\bin\javaw.exe"  
-Xms64M -Xmx256M -jar "C:\Eigene Dateien\lobet\LoBeT.jar" "%1"
```

1.4 Grundlegendes

Es gibt zwei Modi, in denen das Programm arbeitet. Einen Creatormodus und einen Livemodus. Die Funktionsweise ist ganz einfach erklärt. Wenn man das Programm startet ist man im Creatormodus. Hier kann man alle Lieder und Texte eingeben. Wenn das Programm aber an den Beamer angeschlossen ist, dann schalten Sie in den Livemodus (die eigentliche Präsentation) um und es geht nun darum, alles anzuzeigen.

²Bitte kümmern Sie sich vorher um die richtigen Pfade, die Sie hier eingeben müssen. Dies ist nur ein spezieller Vorschlag und kann auf Ihrem System ganz anders aussehen. Wichtig ist, dass Sie Ihre javaw.exe hier richtig angeben.

2 Die Bedienung

Fast alle Funktionen werden im Kapitel 3 und 4 beschrieben. Ich hoffe eigentlich, dass man die Benutzeroberfläche intuitiv begreift. Trotzdem ist hier eine kleine Einführung.

2.1 Ein neues Projekt anfangen

Ausgangssituation ist das gestartete Programm. Nun kann man einfach auf *Datei*⇒*Neu* klicken und schon beginnt ein neues Projekt. Da man nur ein Projekt offen halten kann, kann man diesen Menüpunkt bis zum Schliessen des Projektes nicht mehr auswählen.

Nun hat man zwei Fenster offen. Lieder und Texte. Alle Einstellungen, die man nun vornimmt, werden mitgespeichert, wenn man speichert.

Es gibt, aus Effizienzgründen keine undo-Funktion.

Die Einstellungen werden ausführlich in Kapitel 3 beschrieben.

2.2 Ein Lied eingeben

Man klickt auf das Fenster Lieder, klickt auf das Menü *Eintrag*⇒*Neu*. Nun gibt man den Titel des neuen Liedes ein. Dieser Titel muss eindeutig sein (doppelte Einträge gibt es nicht) und Gross- und Kleinschreibung wird beachtet. Es empfiehlt sich also, wenn man mit Grossbuchstaben anfängt, auch andere Lieder mit Grossbuchstaben anzufangen, damit die Lieder in alphabetischer Reihenfolge sind.¹

Wenn Sie den Titel ändern möchten, dann wählen Sie aus dem Menü *Lied*⇒*Titel ändern* aus. Dann wird das Lied neu einsortiert unter dem neuen Titel. Voraussetzung ist, dass es noch kein Lied unter dem neuen Titel gibt.

Nun kann man den Text eingeben. Man kann ihn auch aus der Zwischenablage hineinkopieren. Speichern können Sie den Text, indem Sie auf *Übernehmen* klicken oder *Eintrag*⇒*speichern* auswählen.

¹Grossbuchstaben kommen vor Kleinbuchstaben.

Wenn in den Einstellungen nicht automatische Liedseiten angegeben ist, wird der Text nach 24 Zeilen abgeschnitten.

Wenn die automatischen Liedseiten ausgewählt sind, dann verschiebt der Computer überstehende Zeilen auf neue Seiten. Diesen Vorgang können Sie mit beeinflussen, indem Sie für jeden Seitenwechsel eine Zeile mit einem Unterstrich einfügen.²

Zeilen, die keine Zeichen enthalten, werden herausgelöscht. Wenn also eine Zeile leer bleiben soll, dann bitte mindestens ein Leerzeichen in diese Zeile schreiben.

Nun können Sie bei jeder Seite noch angeben, ob dies eine Brücke, ein Refrain oder ein Strophenanfang ist. Bei Seiten, die nichts von alledem sind, wird davon ausgegangen, dass sie zu einer Strophe gehören.

Desweiteren wird davon ausgegangen, dass es nur einen Refrain und nur eine Brücke gibt. Markieren Sie also alle Seiten eines Refrains mit Refrain und alle Seiten einer Brücke als Brücke. Dann können Sie auch unterschiedliche Fonts oder Textauszeichnungen den Refrain- und Brückenseiten zuordnen.

Beachten Sie bitte, dass Änderungen einer Seite nur aktiv werden, wenn sie die Seite so *Übernehmen*. Wenn Sie vorher die Seite wechseln, gehen die Änderungen verloren.

Übersetzungstexte, die unter den Texten stehen sollen, beginnen mit der Raute (#)

```
We want to celebrate!  
#Wir wollen feiern!
```

Diesen Übersetzungstexten können Sie einen Extrafont zuweisen.

2.2.1 Seite einfügen/löschen

Wenn Sie eine Neue Seite ans Ende hinzufügen möchten, dann klicken Sie im Menü auf *Lied*⇒ *Neue Seite* und eine leere Seite wird hinten angehängen. Dies erkennen Sie daran, dass die Anzahl der Seiten um eins erhöht wurde.

Wenn Sie eine Seite einfügen möchten, dann gehen Sie zu der Seite, **vor** die die Seite eingefügt werden soll. Dann wählen Sie aus dem Menü *Lied*⇒ *Seite einfügen* aus.

Wenn Sie eine Seite löschen möchten, so gehen Sie zu der Seite, die Sie löschen möchten und Klicken auf *Lied*⇒ *Seite löschen*

²Dieser Unterstrich wird danach entfernt, so dass er nicht im Lied auftaucht

2.2.2 Eigenschaften

Nun können Sie auch gleich noch Eintragen, wer das Lied geschrieben hat, wer es komponiert hat und wo es erschienen ist. Dazu gehen Sie in das Menü unter den Punkt *Lied*⇒ *Kommentar*. Dort können Sie alles nach Belieben eintragen. Wenn Sie dort allerdings nichts ändern, dann hat der OK-Knopf keine Funktion. Sie müssen auf Abbrechen drücken. (Ist noch ein Dialog)

Sie können unter *Lied*⇒ *Liedeigenschaften* lokale, nur für dieses Lied zutreffende, Eigenschaften einstellen. Sie entsprechen den globalen Einstellungen und sind deswegen hier nicht weiter erwähnt.

2.2.3 Duplikate

Nehmen wir an, Sie haben ein Lied mit einem schönen Titel. Allerdings fängt das Lied nicht mit dem Titel an, sondern mit einer Strophe, die anders klingt als der Titel.³ Nun möchten Sie das Lied aber dennoch schnell finden, falls es mal spontan angespielt wird.

Deswegen gibt es die Duplikate. Sie können das Lied duplizieren und einen anderen Namen geben (wieder muss dieser eindeutig sein). Da die Duplikate echte Duplikate sind, können Sie auch den Text verändern, ohne dass das Original davon beeinträchtigt wird. Falls Sie mal ein Lied in einer anderen Version haben, können Sie den Text im Duplikat ändern.

Nehmen wir an, Sie haben einen Rechtschreibfehler entdeckt. Allerdings haben Sie von dem Lied mehrere Duplikate angelegt. Nun in den ganzen Duplikaten den Text zu ändern, könnte recht aufwändig werden. Sie können aber auch die *alle-Duplikate-dieses-Liedes-aktualisieren-Funktion* benutzen. So sind danach alle Duplikate automatisch wieder aktuell.

2.2.4 Lied löschen

Wenn Sie ein Lied löschen möchten, dann wählen Sie es aus und drücken einfach die Entfernen-Taste oder wählen aus dem Menü *Lied*⇒ *löschen*. Falls das Lied Duplikate besitzt, werden diese ebenfalls gelöscht.

2.3 Einen Text eingeben

Das ist, wie mit den Liedern, nur dass Sie hier keine Strophen, Refrain, oder Brücken haben. Auch können Sie von einem Text kein Duplikat anlegen. Texte

³Das kann zum Beispiel daran liegen, dass der Titel eher dem Refrain entspricht.

sind nicht von spontaner Natur. Deswegen müssen die Texte auch keine eindeutigen Namen haben und werden nicht alphabetisch sortiert. Dafür kann man die Reihenfolge der Texte im Nachhinein mit den beiden Hoch- und Runterknöpfen ändern.

2.4 Ein Bild hinzufügen

Sie möchten ein Bild vor dem Gottesdienst oder während der Predigt an die Wand projizieren. Kein Problem. Gehen Sie im Hauptmenü auf *Ansicht*⇒ *Bilder* und Ihnen wird die Bilderliste präsentiert.

Klicken Sie auf *Eintrag*⇒ *Neu* um ein Bild hinzuzufügen. Geben Sie einen Namen ein. Dieser Name muss nicht eindeutig sein. Diese Liste wird auch nicht alphabetisch sortiert.

Nachdem Sie den Namen eingegeben haben erscheint ein Auswahlfenster, mit dem Sie das zu ladende Bild auswählen. Sie können momentan nur gif, jpg und png-Bilder laden.

Sie können bis zu zehn Bilder auswählen und diese als ein Hintergrundbild festlegen. Und falls Sie erst im Lobpreis sehen, dass das Bild nicht zur Stimmung passt, dann tauschen Sie es einfach mit einem der anderen neun Bilder aus oder nehmen das Hintergrundbild wieder weg.

Um ein Bild als Hintergrundbildkandidaten zu nominieren, wählen Sie das Bild aus und klicken Sie im Menü Hintergrundbilder und HGB X, wobei X für eine Zahl von 0 bis 9 steht.

Mit der Taste + und der Zahl X können Sie während der Präsentation das Hintergrundbild auswählen.

2.5 Der Gottesdienst

Sie haben nun alle Lieder, die Sie seit ein paar Jahren singen nun eingegeben. Nachdem Sie sich erholt haben, möchten Sie vielleicht wissen, wie Sie diese nun geschickt in den Gottesdienst einbauen.

Meistens kommt diejenige Person, die den Lobpreis leitet, auf Sie zu und gibt Ihnen die Lieder für den heutigen Gottesdienst. Ich gehe mal davon aus, dass alle Lieder, die Sie da gerade bekommen haben, schon eingetipt haben. Nun suchen sie das erste Lied aus der Liederliste, wählen es aus und klicken auf *Lied*⇒ *Zu Aktuell hinzufügen*. Das machen Sie nun mit den restlichen Liedern ebenfalls.

Jetzt haben Sie die Lieder in der aktuellen Liste. Falls Sie wissen, dass Texte und Bilder in einer festen Reihenfolge kommen, dann können Sie diese ebenfalls in die aktuelle Liste hineinkopieren.

Nun können Sie noch bis zu zehn Labels⁴ vergeben. Holen Sie sich die aktuelle Liste in den Vordergrund und wählen Sie das Lied, Bild oder den Text aus, dem Sie ein Label geben möchten. Nun wählen Sie aus dem Menü *Label* dieses aus, welches Sie dafür nehmen möchten.

Diese Label können Sie mit Backspace und danach die Zahl 0-9 anspringen.

Das Logolabel ist für ein Bild vorgesehen und wird mit der Shifttaste aktiviert. Es ist soetwas wie das Schwarzblenden, nur dass eben das Bild erscheint.

Sie können die Bilder und Texte aber auch in den entsprechenden Listen belassen. Nehmen wir ein Beispiel:

Sie wissen, dass die Bilder b1,b2,b3 in der Reihenfolge angezeigt werden sollen. Ausserdem noch die Texte t1, t2, t3. Allerdings wissen Sie nicht (weil Sie die Predigt ja noch nie gehört haben), ob zuerst Text t1 dann Bild b1 und dann wieder Text t1, t2, t3 und Bild b2, b3 angezeigt werden sollen, oder ob sich Bilder und Text immer abwechseln.

Verschieben Sie einfach alle aktuellen Texte nach oben (falls Sie noch mehr Texte eingetippt haben). So dass die Listen aussehen:

Text t1	Bild b1
Text t2	Bild b2
Text t3	Bild b3
Text t5	Bild 17
Text t4	Bild 6
...	...

Abbildung 2.1: Listen für Texte und Bilder

Nun können Sie während des Gottesdienstes F3 für den Text t1 und F4 für das Bild b1 nehmen. So können Sie während der Präsentation immer zwischen den Text und dem Bild umspringen. Wenn Sie nun das nächste Bild sehen möchten (egal, ob ein Text, Lied oder ein Bild angezeigt wird), dann drücken Sie einfach F8 für das nächste Bild. Wenn Sie nun Umschalten zwischen F3 und F4, sehen Sie, dass nun auf F4 das Bild b2 ist.

Die Präsentation starten tut man übrigens, indem man STRG+G drückt, oder auf *Ansicht*⇒ *Vorführung* klickt. Gestartet wird mit einem leeren Bildschirm.

⁴Sprungmarken

2.6 Springen

Falls man die Präsentation ganz schnell mit ein Lied/ Text/ Bild beginnen möchte, welches rein zufällig auch noch gerade ausgewählt ist, dann braucht man nur den Springenknopf drücken und man landet in der Präsentation genau an der Stelle.

2.7 Speichern

Sie können das ganze Projekt mit den globalen Einstellungen speichern. Wählen Sie dazu einfach *Datei* ⇒ *Speichern* aus.

Bitte beachten Sie: Die Speicherroutine sorgt automatisch dafür, dass alles gespeichert wird. Leider könnte die gespeicherte Datei dafür bei zukünftige Versionen von LoBeT nicht mehr geladen werden. Wenn Sie upgraden⁵ möchten, exportieren Sie bitte ihre Daten vorher.

2.8 Exportieren

Für zukünftige Versionen kann man die Daten exportieren. Dazu mehr in Kapitel 4.1.8 auf Seite 26

⁵Eine aktuellere Version von LoBeT einsetzen

3 Die Einstellungen

3.1 Allgemein

- Icons gross
Alle Knöpfe (Buttons), die Bilder benutzen, wie zum Beispiel die Toolbar, können mit kleinen Bildern (16*16) oder grossen Bildern (24*24) angezeigt werden. Je nachdem, was einem besser gefällt oder je nach Erkennbarkeit.
- Tooltips
Wenn man mit der Maus auf einen Knopf kommt und darauf verharrt, dann erscheint ein Hilfstext. Falls die Hilfstexte nerven, kann man sie hiermit ausschalten.
- JPG als PNG speichern
Wenn Speicherplatz wichtig ist und man nicht den kräftigsten Prozessor hat, dann kann man diese Option auswählen. Die Bilder, die keine gif oder png-Bilder sind, also jpps, können auch als png gespeichert werden. Gif-Bilder werden automatisch in png-Bilder umgewandelt.

Wenn man diese Option ausstellt, dann werden auch jpg-Bilder als png-Bilder gespeichert. Damit sind sie natürlich grösser und brauchen länger, um geladen oder gespeichert zu werden.

Hinweis: Das Speichern von jpg-Bildern als png-Bilder führt zu Verlusten. Es kann also vorkommen, dass nach 100 mal Speichern¹, das Bild in der Qualität verschlechtert wurde. Entweder die Bilder als png-Bilder speichern, oder die Originalbilder behalten.

Noch etwas zum Speicherverbrauch: Da alle Bilder in den Hauptspeicher geladen werden, sollte klar sein, dass die Anzahl der Bilder und deren Größe darüber bestimmt, wieviel Speicherplatz dem Rest des Programmes noch zusteht. Bedenken Sie, dass ein Bild in 1024*768 durchaus ein MegaByte beanspruchen kann. Löschen Sie also Bilder, die Sie nicht mehr brauchen aus dem Programm. Wenn das Programm keinen RAM-Speicher mehr be-

¹Um wirklich eine Verschlechterung hervorzurufen, muss man das Projekt öffnen, speichern, schliessen, öffnen, speichern, schliessen, ...

Solange man das Projekt nicht neu öffnet, bleibt die Qualität des Bildes gleich

kommt, dann stürzt es mit einer OutOfMemory-Fehlermeldung ab. Allerdings sehen Sie dass vielleicht nicht, weil keine Konsole² offen ist.

Eine OutOfMemory-Fehlermeldung wird zumindest bei der Diaschau und beim Importieren von Bildern grafisch abgefangen und mit einer Meldung bekanntgegeben. Da bei einer OutOfMemory-Fehlermeldung nicht klar ist, was am Programm noch an Daten zu retten ist, rate ich davon ab, nach einer solchen Fehlermeldung ohne Neustart des Programmes weiterzuarbeiten. Dies könnte fehlerhafte Daten beinhalten.

- automatische Liedseiten

Wenn Sie hier ein Häckchen haben, dann werden die eingegebenen Liederseiten auf andere Seiten übernommen, wenn die Seite zu groß ist. Ein Beispiel: Sie haben ein Lied und kopieren es aus der Zwischenablage in ein (eventuell neues) Lied. Dabei haben Sie 43 Zeilen eingegeben. Nun darf eine Seite aber nur 24 Zeilen haben. Dann werden die letzten 19 Zeilen in eine neue Seite geschrieben. Wenn sie das nicht möchten, dann machen Sie das Häckchen weg. Dann wird der Text nach der 24. Zeile einfach abgeschnitten.

Sie können den Seitenumbruch auch schon vorher erzwingen mit [Return] Unterstrich [Return]³

Achtung: Zeilen, die kein Zeichen enthalten, werden entfernt. Um eine Zeile Abstand einzugeben, müssen Sie in die Zeile mindestens ein Leerzeichen eingeben.

- automatische Textseiten

Wie bei den automatischen Liedseiten.

- Schriftgröße der Eingabemaske

Standardschriftgröße ist 12.

3.2 Lieder

- Diese Einstellungen bevorzugen

Sie können für jedes Lied besondere Einstellungen vornehmen. Falls Sie lieber alle Liedereinstellungen zentral vornehmen möchten, so aktivieren sie dieses Kästchen. Es werden diese Einstellungen genommen.

- Auf alle Anwenden

Normalerweise kommt ein Standardsatz von Optionen auf ein Lied. Wenn Sie alle Lieder mit diesen Einstellungen versehen möchten, dann können Sie auf diesen Knopf drücken und die Liedereinstellungen werden überschrieben.

²Unter Windows auch Eingabeaufforderung genannt

³Also eine Zeile mit einem Unterstrich als einziges Zeichen

Das hat den Sinn, dass Sie alle Lieder einheitlich behandeln können, dann das Kästchen *Diese Einstellungen bevorzugen* ausschalten und Ausnahmelieder extra behandeln können⁴.

- Hintergrundfarbe
Hiermit wählen Sie die Hintergrundfarbe für die Lieder
- Schriftfarbe
Hiermit wählen Sie die Textfarbe für die Lieder
- Verkleinern
Wenn das Kästchen aus ist, dann wird die eingestellte Fontgröße benutzt, egal, ob der Text über den Bildschirm hinausgeht, oder nicht.
Wenn Sie das Kästchen auswählen, dann können Sie entscheiden, ob nur die Zeile mit Überlänge verkleinert wird, oder ob dann der gesamte Text verkleinert werden soll. Bei einem Lied, wo nur eine Zeile Überlänge hat, ist es vielleicht sinnvoller nur die Zeile zu verkleinern.
Wenn aber mehrere Zeilen über den Bildschirm hinausgehen, dann wäre es, aus Gründen des Schriftbilds, besser den ganzen Text zu verkleinern.
- Strophen, Refrain, Übersetzung
Die folgenden Einstellungen sind bei allen drei gleich.
Da Java Plattformunabhängig ist, ist es besser Schriftfamilien anzugeben, statt konkrete Schriftarten. Deswegen kann man hier aus fünf Schriftfamilien sich eine aussuchen.
Die Schriftgröße wird auch hier eingestellt. Unter Windows sind Schriftgrößen über 100 manchmal utopisch. Deswegen bitte vorher Testen, ob diese Schriftgrößen auch unterstützt werden⁵
Desweiteren kann man einstellen, ob die Texte **fett** oder *kursiv* dargestellt werden. Auf die Option, einen Text zu unterstreichen, wurde verzichtet. Das scheint mir nicht wirklich sinnvoll.
- Position
Die Position der Texte kann in x- und in y-Richtung verschoben werden. Die Texte werden dann weiter rechts oder unten dargestellt. Es dürfen auch negative Zahlen angegeben werden.
- Übersetzungen
Die Übersetzungen haben die Möglichkeit eine eigene Schriftart, -farbe und

⁴Zum Beispiel sollen alle Lieder weiss sein, aber ein Lied soll gelb sein. Dann stellen Sie eine weisse Farbe ein, drücken den *Auf Alle Anwenden*-Knopf und färben den Text von dem speziellem Lied gelb.

⁵Unter Linux hatte ich mit Schriftgrößen von 149 keine Probleme, ausser, dass sie zu groß waren.

-größe zu besitzen. Desweiteren kann man die Übersetzungen nach rechts einrücken.

Wichtig ist auch die Option **Anzeigen**. Denn wenn man Übersetzungstexte zwar schon eingegeben, aber noch nicht abgesegnet hat, dann möchte man sie vielleicht noch nicht anzeigen.

3.3 Texte

Sind dieselben Einstellungen, wie bei den Liedern. Nur dass es keine Strophen, Refrain oder Brücken gibt.

3.4 Bilder

Die Einstellungen der Bilder sind ähnlich wie die der Texte. Nur kann man Bilder beliebig skalieren. Entweder auf eine bestimmte Größe oder auf Bildschirmgröße. Das Seitenverhältnis kann dabei ignoriert werden, wenn gewollt.

Die Position eines Bildes kann von links, rechts, oben, unten oder mittig eingestellt werden.

Man kann leider noch nicht *alle-Bilder-skalieren*. Die Funktion soll dabei alle Bilder intern auf die angegebene Auflösung skalieren. Das würde bedeuten, wenn man 800*600 Pixelbilder geladen hat, dann kann man sie alle auf 640*480 herunterskalieren. Momentan sollte man dies noch mit einem externen Programm durchführen.

3.5 Diaschau

- Sekunden bis neues Bild
Die Zeit, bis ein neues Bild geladen wird. Dabei wird die Zeit zum Laden nicht mit berücksichtigt. Wenn das Laden der Bilder also drei Sekunden dauert und Sie zehn Sekunden eingestellt haben, dann haben Sie effektiv 13 Sekunden Wartezeit.
- Die Größenveränderungen sind wie bei den Bildeigenschaften. Die Position ist immer Mittig oben. Entweder werden die Bilder in Originalgröße oder in veränderter Größe angezeigt. Dabei kann noch gewählt werden zwischen Bildschirmgröße oder fester Pixelanzahl.
- Endlosschleife
Wenn hier kein Hacken ist, wird nach dem letzten Bild die Diashow beendet. Sie landen wieder im Creatormodus.

3.6 Newsticker

Countdown Hier kann man die Zeit des Countdowns und die Schriftart einstellen. Die Zeit kann auf maximal 23 Stunden 59 Minuten und 59 Sekunden eingestellt werden. Nachdem die Zeit abgelaufen ist, wird der Bildschirm auf Schwarz gesetzt. Egal, ob der Countdown aus einer Diashow oder aus dem gestartet wurde.

Newsticker Schriftart, Schriftgröße,⁶ Geschwindigkeit und den Text des Newstickers gibt man hier ein.

Der Knopf „Text auswählen“ lässt einen die Newstickerverwaltung anzeigen. Hier können Sie einzelne Meldungen verwalten. Das große Fenster zeigt eine Liste der einzelnen Meldungen. Die obere Textzeile ist identisch zu der Newstickerzeile zum vorherigen Dialog.

Leeren Dieser Knopf leert alle Textzeilen, den Newstickertext, den Hinzufügertext und das Muster.

Parsen Dieser Knopf sorgt dafür, dass der Text in der Newstickerzeile in einzelne Nachrichten aufgesplittet wird und in die Liste eingetragen wird. Dabei wird das Muster aus dem Musterfeld genommen. Das Standardmuster ist der Trenner mit drei aufeinanderfolgenden Pluszeichen. Beim Parsen wird das Muster als regulärer Ausdruck interpretiert. Beim Hinzufügen („Eintrag hinzufügen“ und „Alle hinzufügen“) wird das Muster als normaler Text interpretiert und **nicht** als regulärer Ausdruck!

Hinzufügen Hiermit wird der Text, der links in dem Textfeld eingegeben wird, zu der Liste hinzugefügt.

Eintrag hinzufügen Der aus der Liste ausgewählte Eintrag wird dem Newsticker hinzugefügt.

Alle Hinzufügen Alle Listeneinträge werden dem Newsticker hinzugefügt. Wenn das Muster leer ist, wird auch kein Muster zwischen den Nachrichten eingefügt.

Eintrag löschen Der aus der Liste ausgewählte Eintrag wird gelöscht.

Liste löschen Die gesamte Liste wird gelöscht.

Der Text wird sofort mit übernommen als Newstickertext. Die Liste bleibt bestehen, bis auf "Abbrechen" geklickt wurde. Wenn man auf "OK" oder "Übernehmen" klickt, wird auch die Liste mit übernommen. Die Liste wird nicht mit exportiert.

⁶Der Countdown hat dieselbe Größe, wie der Newsticker

Um alle Nachrichten mit zu exportieren bitte alle Felder leeren, dann ein Trennmuster eingeben und dann auf "Alle hinzufügen" klicken. Dann "OK", "OK" und exportieren. Beim Importieren das Muster angeben und dann auf "Parsen" klicken. Die Liste wird so neu erzeugt.

allg. Hier gibt man die Position und die Farben an. Eine Besonderheit ist die Position Mitte links und Mitte rechts. Falls nur der Countdown gezeigt wird, dann wird er komplett mittig vom Bildschirm angezeigt.

Der Newsticker kann während des Livemodus und während der Diashow mit den Tasten F9, F11 und F12 angezeigt werden. Allerdings versagt momentan (aus noch unbekanntem Gründen) die Tastatur dabei. Daher muss man um die Laufschrift zu beenden, mit der Maus auf die Livepräsentation oder die Diashow klicken und dann noch einmal F9, F11 oder F12 drücken.⁷

Falls der Newsticker mit einem Countdown läuft, dann beendet dieser sich automatisch nach Ablauf der Zeit.

3.7 Export

Hier sind verschiedene Einstellungen für verschiedene Exporte zugänglich.

Als Text Dies betrifft die Liederliste. Sie können eine reine Liederliste erzeugen, indem Sie alle Häkchen aus den Kästchen entfernen. Die Liedernr, Strophenanzahl, Gesamtseitenanzahl und ob das Lied eine Brücke enthält, kann man hier einzeln auswählen.

Als HTML Dies betrifft den Export als HTML. Dies entspricht einem kleinem Songbook. Die Texte werden nicht exportiert, sondern nur die Lieder. Wenn man keine css-Datei einbinden möchte (oder dies später mit Templates und einem CMS macht) dann kann man das Häkchen bei „Style einbinden“ entfernen. Mit Häkchen wird die Datei eingebunden, die angegeben wird. Es erfolgt keine Plausibilitätskontrolle.

Wenn man die Kommentare nicht im HTML haben möchte, dann entfernt man auch hier das Häkchen. Autor, Copyright, Verlag, ... werden trotzdem, soweit vorhanden, mit exportiert.

Die Statistiken kann man auf und absteigend sortieren lassen. Und wenn man möchte, kann man auch nur Lieder berücksichtigen, die innerhalb einer bestimmten letzten Zeit gespielt wurden. Dies kann für Lobpreisleiter wichtig werden, um „Renner“ oder „Flops“ herauszufinden. Dafür muss man die Statistik natürlich auch pflegen.

⁷Durch das Klicken wird der Livemodus in den Vordergrund gerückt und kann wieder Tastatureingaben empfangen. Der Newsticker gerät in den Hintergrund und wird nicht mehr angezeigt. Aber er läuft solange im Hintergrund weiter, bis er beendet wurde.

Als XML Entweder man exportiert in XML die Lieder oder Textliste (oder beide) oder man exportiert die Texte und Lieder, die in der Aktuell-Liste enthalten sind.

3.8 XML-Import

Hier kann man aussuchen, was einem wichtiger ist. Entweder es ist der eigene Bestand⁸ oder es sind die zu importierenden Daten⁹. Falls man selber mit verschiedenen Dateien arbeitet, kann man auch die (primitive) Versionskontrolle benutzen. Jedes Lied und jeder Text hat eine bestimmte Versionsnummer, welche immer um eins erhöht wird, wenn der Text geändert wird. Dadurch ist es möglich, die größere Versionsnummer als die aktuellere zu erkennen. Bei gleichen Versionsnummern müssen natürlich Sie wieder entscheiden.

Die Versionsnummer eines Liedes wird immer beim Übernehmen des Textes hochgezählt. Wenn Sie also bei einem fünfseitigen Lied auf jeder Seite etwas ändern, dann hat das Lied eine Versionsnummer +5. Die Versionsnummer eines Liedes können Sie bei Lied⇒Kommentar ablesen (und nicht per Hand ändern).

Sie können die Versionsnummer nach dem XML-Export natürlich auch in einem Editor manuell anpassen.

Die dateiweite Versionsnummer wird nur bei jedem Öffnen hochgezählt. Diese wird allerdings nicht benutzt, sondern ist für den Benutzer gedacht. Er kann sich die Versionsnummer unter Hilfe⇒Über LoBeT anschauen.

3.9 noch nicht drinn

- ob eine Strophe komplett oder nur eine Zeile (oben oder unten) dargestellt werden soll
- Alle Bilder skalieren
- Drucken

⁸wenn man mit anderen Gemeinden Lieder austauscht, möchte man die eigenen vielleicht nicht überschrieben haben

⁹wenn man zum Beispiel von einer Autoritätsperson eine definierte Liste bekommt, die so richtig zu sein hat

4 Das Menü

In diesem Programm stehen mehrere Menüs zur Auswahl. Das Hauptmenü ist das Menü, welches im Hauptfenster angebracht ist. Dieses steht immer zur Auswahl. Die Untermenüs sind die Menüs von den Liedern, Texten oder Bilder.

4.1 Das Hauptmenü

4.1.1 Neu

Es kann immer nur ein Projekt offen sein. Deswegen kann man diesen Menüpunkt, nachdem man ihn ausgewählt hat, nicht mehr auswählen.

Ein neues Projekt beinhaltet eine Liederliste, eine Textliste, eine Bilderliste und eine Aktuelle Liste. Während die Text, Lieder und Bilderliste für zukünftige Gottesdienste die Texte enthalten, enthält die aktuelle Liste nur die Elemente, die für den aktuellen Gottesdienst relevant sind.

Es werden nur die Liederliste und die Textliste angezeigt. Die Bilderliste und die Aktuelle Liste kann man bei Ansicht anzeigen lassen.

4.1.2 Öffnen

Der Benutzer kann eine Datei auswählen, von der dann alle Lieder, Texte, Bilder und Einstellungen geladen werden.

Auch hiernach kann man den Menüpunkt nicht mehr auswählen, da nur ein Projekt offen sein kann.

Beim Öffnen wird eine Backupdatei angelegt. Diese wird nicht überschrieben, wenn man speichert. Sie wird aber überschrieben, wenn man *Speichern Unter* auswählt und dieselbe Datei benutzt.

4.1.3 Speichern

Speichert das Projekt. Falls noch keine Datei ausgewählt wurde, so wird das beim ersten Mal noch gemacht. Danach wird die letzte Datei zum Speichern genommen.

Ein Hinweis: Das Programm speichert die Daten nach seiner speziellen Version ab. Dadurch ist leider keine Abwärtskompatibilität gegeben. Allerdings bin ich schon recht früh darauf aufmerksam geworden, so dass ich ein Austauschformat habe, welches nicht alle Informationen speichert, dafür ab- und aufwärtskompatibel ist. Siehe Exportieren

Diesen Menüpunkt kann man nicht auswählen, wenn es keine Veränderungen gegeben hat, die man Speichern kann.

4.1.4 Speichern Unter

Wie Speichern, aber man muss immer eine Datei auswählen. Das darf auch die selbe Datei sein.¹

4.1.5 Schliessen

Dies schliesst das aktuelle Projekt. Falls noch ungespeicherte Daten vorhanden sind, wird abgefragt, ob Sie diese noch speichern möchten.

Wenn während des Speicherns ein Fehler auftritt, so wird das Projekt **nicht** geschlossen.

Die Menüpunkte *Neu* und *Öffnen* sind wieder auswählbar.

4.1.6 Drucken

Hiermit kann man entweder ein Lied, ein Text, ein Bild, die Liederliste, die aktuelle Liederliste oder die Tastenkombinationen ausdrucken.

4.1.7 Importieren

Importiert eine XML-Datei . Dabei kann man auswählen, ob Konfliktlieder bestehen bleiben oder von der XML-Datei übernommen werden. Texte werden, wenn nicht schon vorhanden, hinten an die Textliste angehängt. Bilder können nicht importiert werden!

4.1.8 Exportieren

Es werden mehrere Exportvarianten zur Verfügung gestellt.

¹Der Sinn besteht darin, eine Backupdatei zu erzeugen, wenn schon eine Datei vorhanden ist.

- spezielle LoBeT-Exportdatei

Diese Datei kann auch in zukünftigen/ vergangenen Versionen geöffnet werden. Sie muss nicht importiert werden sondern kann als ganz normale LoBeT-Datei geöffnet werden. Dieses Format musste ich entwickeln, weil ich mich bei der eigentlichen LoBeT-Datei nicht um die Details des Speicherns kümmern musste, aber bei einem upgrade die LoBeT-Dateien nicht mehr kompatibel zur Vorherigen Version waren.

Dieses Exportformat speichert die Lieder, Texte, Bilder und die größten Einstellungen. Die Farben werden beispielsweise nicht mitgespeichert.

- HTML-Datei

Hier kann man die Lieder und Texte exportieren. Auch diese HTML-Datei kann man nicht importieren.

- XML-Datei

Hier werden nur Texte und Lieder gespeichert. Dies ist natürlich ein sehr exklusives Format. Mit diesen Format könnten Sie unter Umständen sogar Ihre Lieder in andere Programme importieren. Allerdings speichert dieses Format nicht die Optionen und sonstige Einstellungen, sondern nur ihre Lieder und Texte.

Wenn es nur um das Sichern der Lieder und Texte geht, würde ich dieses Format dringend empfehlen. Denn selbst wenn Sie das Programm LoBeT nicht mehr benutzen, kommen Sie noch an Ihre Daten ran. Das kann ich Ihnen beim LoBeT-Exportformat lxt nicht garantieren.

4.1.9 Beenden

Dies beendet das Programm. Wenn ungespeicherte Daten vorliegen, dann wird nochmal nachgefragt, ob sie gespeichert werden sollen.

Wenn während des Speicherns ein Fehler auftritt, so wird das Programm **nicht** beendet.

4.1.10 Suchen

Hier kann man nach allem Möglichen Suchen. Nach einem Autor, bestimmten Liedtiteln oder Texten in Strophen und Texten. Die Suche ist eine mit regulären Ausdrücken. Das bedeutet, dass die Suche nach "Lied" nur Lieder findet, wo der **gesamte** Text nur aus Lied besteht. Wenn Sie einen Text zusuchen, wo irgendwo das Wort Lied vorkommt, dann geben Sie

```
.*Lied.*
```

ein.

4.1.11 Ansicht

Falls mal ein kleines Fenster nicht mehr sichtbar ist, weil es geschlossen wurde oder von einem anderen Fenster verdeckt wird, kann man es hiermit wieder sichtbar machen. Iconifizierte Fenster werden dabei wieder deiconifiziert.

Die gestaffelte Ansicht zeigt alle Fenster, wie einen Kartenhaufen.

Die gekachelte Ansicht zeigt alle Fenster neben und untereinander. Hier überlappen sich keine Fenster.

4.1.12 Vorführung

Dieser Menüpunkt startet die Präsentation.. Dies ist dann der Livemodus

4.1.13 Diashow

Hiermit startet man eine Diashow.

4.1.14 Einstellungen

Hiermit werden alle wichtigen Einstellungen vorgenommen. Genaueres finden Sie in Kapitel 3 auf Seite 17

4.1.15 Fontgrößen löschen

Wenn man bei den Einstellungen die Option *Verkleinern ganzen Text* ausgewählt hat, dann wird während der Präsentation die Fontgrößen für die Lieder herausgefunden und in den Liedern gespeichert. Aus Performancegründen bleiben diese auch gespeichert, wenn man den Livemodus verläßt.

Wenn aber die Bildschirmgröße verändert wird, dann möchte man meist auch, dass die Fontgrößen neu berechnet werden. Dies kann man hiermit tun.

Die Fontgrößen werden übrigens nicht mit in der Datei gespeichert.

4.1.16 Sehen und Fühlen

Das *Look and Feel* stellt man hier ein. Als Standard wird das grau-*Look and Feel* gewählt. Das *Look and Feel* wird nicht mitgespeichert.

4.2 Die Untermenüs

4.2.1 Liedermenü

5 Die Tastenkombinationen

5.1 Die Menütastenkombinationen

Wo	Was	Tasten	
Hauptmenü Datei	Neu	[STRG]+N	
	Öffnen	[STRG]+O	
	Speichern	[STRG]+S	
	Schliessen	[STRG]+W	
	Drucken	[STRG]+P	
	Beenden	[STRG]+Q	
	Bearbeiten Ansicht	Suchen	[STRG]+F
		Vorführung	[STRG]+G
Diaschau		[STRG]+D	
Untermenü Eintrag	Lieder/ Texte		
	Neu	[STRG]+N	
	Speichern	[STRG]+M	
Untermenü Eintrag	Lieder/ Texte/ Bilder Zu Aktuell hinzufügen	[STRG]+[Z]	
Untermenü	Aktuell		
	Label 1 setzen	[STRG]+[1]	
	2	[STRG]+[2]	
	3	[STRG]+[3]	
	4	[STRG]+[4]	
	5	[STRG]+[5]	
	6	[STRG]+[6]	
	7	[STRG]+[7]	
	8	[STRG]+[8]	
	9	[STRG]+[9]	
	0	[STRG]+[0]	
Logolabel setzen	[STRG]+[L]		

Die Untermenüs funktionieren nur, wenn das entsprechende Fenster (Lied, Text, Bild) ausgewählt ist.

5.2 Im Live-Modus

Was	Kombi
Schwarzblenden	[Space]
Logo	[Schift]
Aktuell	[F1]
Lied	[F2]
Text	[F3]
Bild	[F4]
next Aktuell	[F5]
next Lied	[F6]
next Text	[F7]
next Bild	[F8]
Newsticker mit Countdown starten	[F9]
Newsticker ohne Countdown starten	F[11]
Countdown starten	[F12]
Newsticker (mit oder ohne Countdown) beenden	[F9], [F11] oder F[12]
Nächstes gewähltes Element	[Bild runter]
Vorheriges gewähltes Element	[Bild hoch]
Erstes gewähltes Element	[Pos 1]
Erste Seite des Elements	[Einfg]
Brücke	[Entf]
Refrain	[Ende]
Vorherige Strophe	[Cursor hoch]
Nächste Strophe	[Cursor runter]
Nächste Seite	[Cursor rechts]
Vorherige Seite	[Cursor links]
Hintergrundbild ein- /ausschalten	[+]
Hintergrundbild 5 einschalten	[+] [5]
Nur Hintergrundbild	[↑]
Lied x anspringen	[#] [0..9] [Return]
Label x anspringen	[Backspace] [0..9]
erstes Lied mit Anfangsbuchstaben C anspringen Modus wird mit [#], Backspace, Return oder [0..9] beendet	[-] [c]

5.3 Im Dia-Modus

Was	Kombi
Schwarzblenden und Pause	[Space]
Nächstes Bild und weiter	[Enter]
Nächstes Bild Vorheriges Bild	[Bild runter] [Bild hoch]
Erstes Bild Letztes Bild	[Pos 1] [Ende]
Vorheriges Bild Nächstes Bild Nächstes Bild Vorheriges Bild	[Cursor hoch] [Cursor runter] [Cursor rechts] [Cursor links]
Newsticker mit Countdown starten	[F9]
Newsticker ohne Countdown starten	F[11]
Countdown starten	[F12]
Newsticker (mit oder ohne Countdown) beenden	[F9], [F11] oder F[12]

6 Bemerkungen

6.1 Bekannte Fehler

- Es gibt Kameras, welche Bilder selber drehen¹. Zumindest unter Win98 kam es zu Farbveränderungen. Die Bilder werden in falschen Farben angezeigt. Bitte die Bilder von Hand² drehen.
- Wenn man der Javamaschine zuviel Speicher zuweist, dann swapt das Betriebssystem aus und das Programm reagiert nur verzögert. Wenn das Programm also ruckelt, einfach mal die Speicheranforderungen herunterschrauben.
- Ab und Zu kommt es vor, dass beim Starten eine Nullpointerexception geworfen wird. Das hat etwas mit dem LookAndFeel zu tun. Das ist aber ziemlich zufällig, wann das kommt. Einfach beenden (killen) und dann neu starten. Funktioniert bei mir jedenfalls anstandslos.
- Die externe Zwischenablage³ funktioniert unter Windows Reibungslos. Unter Linux funktioniert sie bei KDE. Wenn man den Windowmaker einsetzt, dann funktioniert sie erstmal nicht. Allerdings nur solange man keine KDE-Programme geladen hat. Diese scheinen alle die Zwischenablage zu aktivieren. Die interne Zwischenablage funktioniert reibungslos, auch unter Linux.

¹Hochkantbilder

²Am besten mit einem geeigneten Programm, wie Irfanview, um alle Bilder gleichzeitig zu drehen

³Wenn man etwas von ausserhalb importieren möchte.