

PhotoManager

Inhaltsverzeichnis

Einführung	3
Inhalt	3
Erste Schritte	4
Systemanforderungen	4
Installation	4
Hauptbildschirm	6
Ordner importieren	7
Bilder anzeigen	7
Bilder bearbeiten	8
Bilder exportieren	9
Services	10
Slideshow	10
Einstellungen	11

Einführung

1 Einführung

Herzlichen Dank,
dass Sie sich für den PhotoManager entschieden haben.



Inhalt

2 Inhalt

1. [Einführung](#)
2. [Inhalt](#)
3. [Erste Schritte](#)
 1. [Systemanforderungen](#)
 2. [Installation](#)
 1. [Voraussetzungen](#)
 2. [Windows](#)
 1. [Ohne Kommandozeile](#)
 3. [Linux](#)
 4. [Erster Start](#)
4. [Hauptbildschirm](#)
 1. [Ordner importieren](#)
 2. [Bilder anzeigen](#)
 3. [Bilder bearbeiten](#)
 1. [Histogramm](#)
 2. [Metadaten](#)
 3. [Bearbeiten](#)
 4. [Bilder Exportieren](#)
 5. [Services](#)
 1. [Unsplash](#)
 2. [Tinify](#)
 3. [Cloud-Anbindung](#)
5. [Slideshow](#)
6. [Einstellungen](#)

Erste Schritte

3 Erste Schritte

- [Systemanforderungen](#)
- [Installation](#)

Systemanforderungen

3.1 Systemanforderungen

Der PhotoManager sollte auf jedem Rechner funktionieren, auf dem eine aktuelle Version von der Java-Laufzeitumgebung installiert ist.

Installation

3.2 Installation

3.2.1 Voraussetzungen

Die Java-Laufzeitumgebung ist bereits installiert und zwar mindestens in der Version 11.

3.2.2 Windows

Öffnen Sie die Kommandozeile, wechseln Sie in das Verzeichnis, in welchem die Jar-Datei des PhotoManagers liegt und führen Sie folgenden Befehl aus.

```
java -jar <Photomanager.jar>
```

3.2.2.1 Ohne Kommandozeile

Erstellen Sie eine neue Datei mit der Endung ".bat" und schreiben Sie dort den oben genannten Befehl hinein. Speichern Sie die Datei im selben Verzeichnis, wie die Jar-Datei des PhotoManagers. Wenn Sie nun auf diese Datei drücken, sollte der PhotoManager starten.

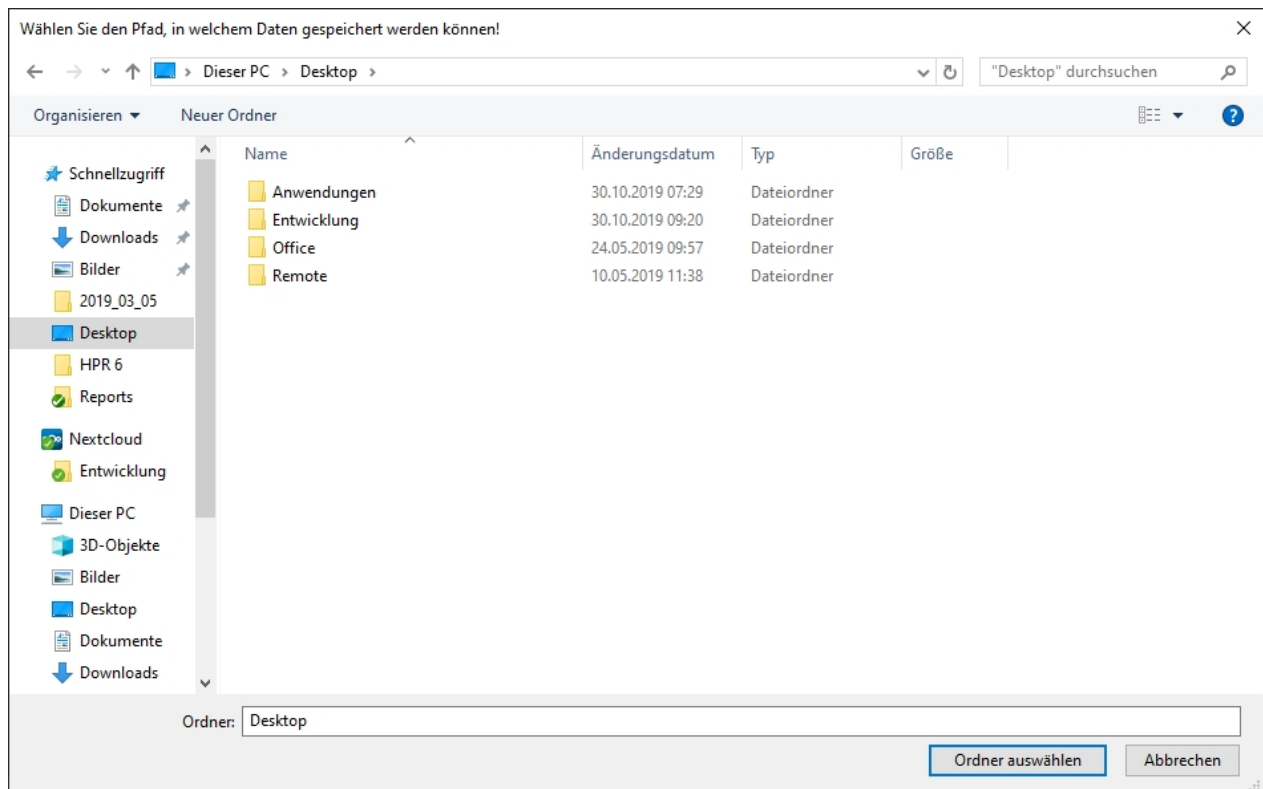
3.2.3 Linux

Öffnen Sie ein Terminal, wechseln Sie in das Verzeichnis, in welchem die Jar-Datei des PhotoManagers liegt und führen Sie folgenden Befehl aus.

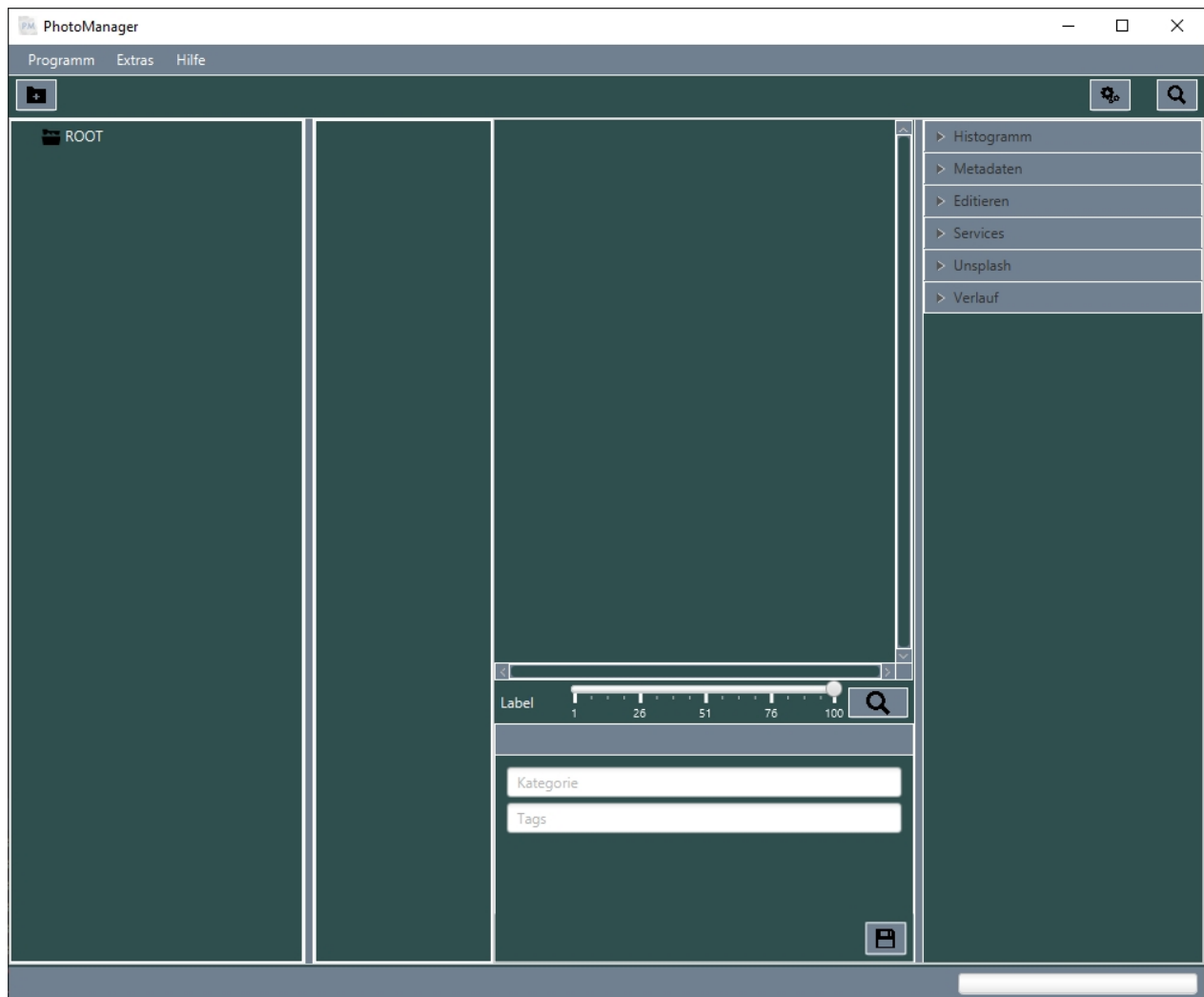
```
java -jar <Photomanager.jar>
```

3.2.4 Erster Start

Wenn Sie den PhotoManager zum ersten Mal starten erscheint folgender Dialog:

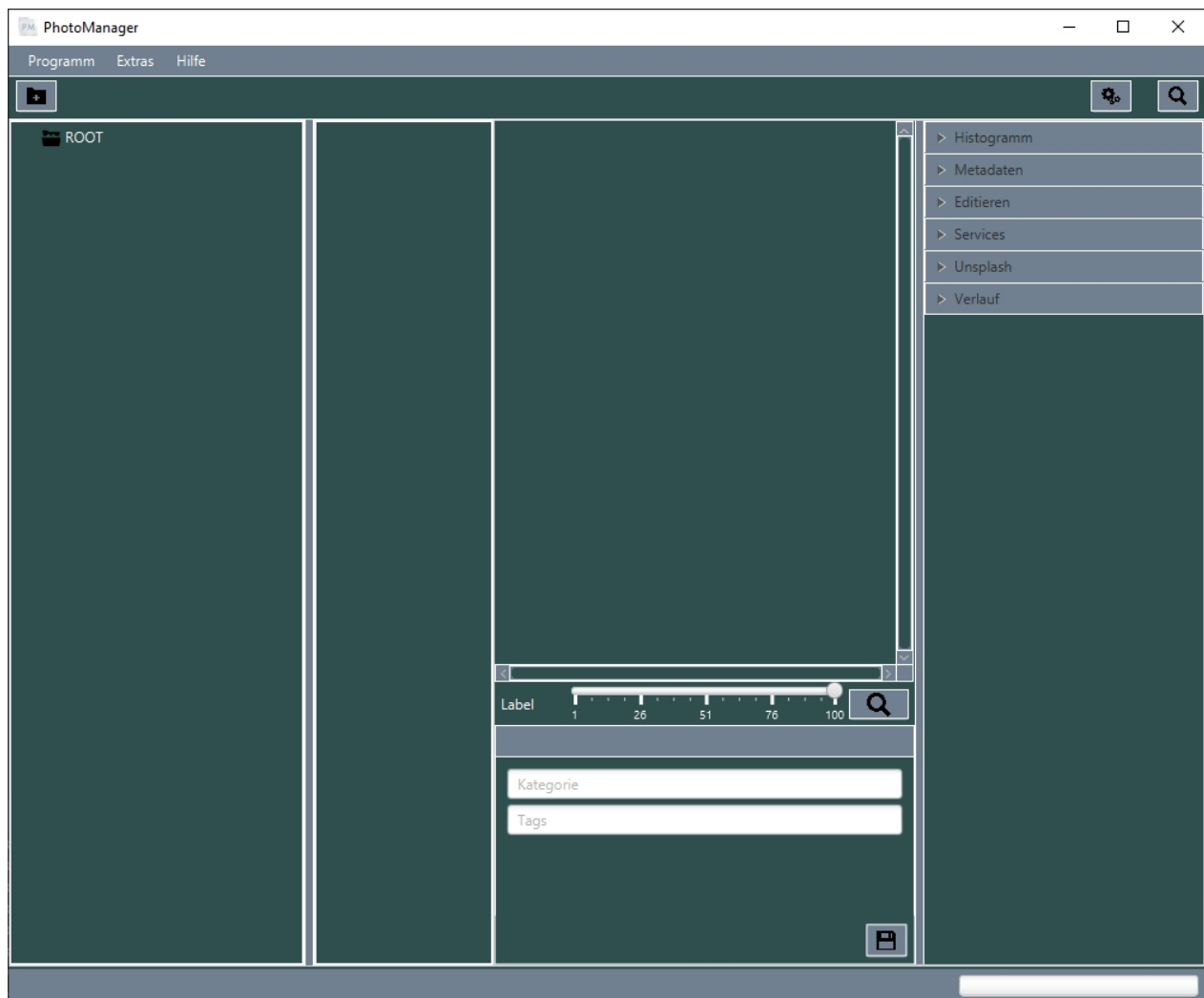


Hier können Sie ein Verzeichnis auswählen, in welchem der PhotoManager die Programm-Dateien ablegt. Anschließend startet der PhotoManager mit einem leeren Fenster.



Hauptbildschirm

4 Hauptbildschirm



Ordner importieren

4.1 Ordner importieren

Damit Sie mit dem PhotoManager arbeiten können müssen Sie Ordner importieren. Dies können Ordner, welche eine komplette Ordnerstruktur beinhalten sein oder auch nur einzelne Ordner. Der Import-Vorgang kann je nach dem, um wie viele Bilder es sich handelt, einige Zeit in Anspruch nehmen.

Wenn Sie auf das Ordner-Symbol mit dem Plus klicken, öffnen sich zusätzliche Optionen, welche wie folgt aussehen:



Im Feld Namen können Sie einen Namen für die Bibliothek eingeben. Wenn Sie Rekursiv ankreuzen, werden komplette Ordner-Strukturen mit importiert. Das entsprechende Start-Verzeichnis können Sie über die Schaltfläche mit den 3 Punkten anzeigen. Über die Diskette starten Sie den Import-Vorgang.

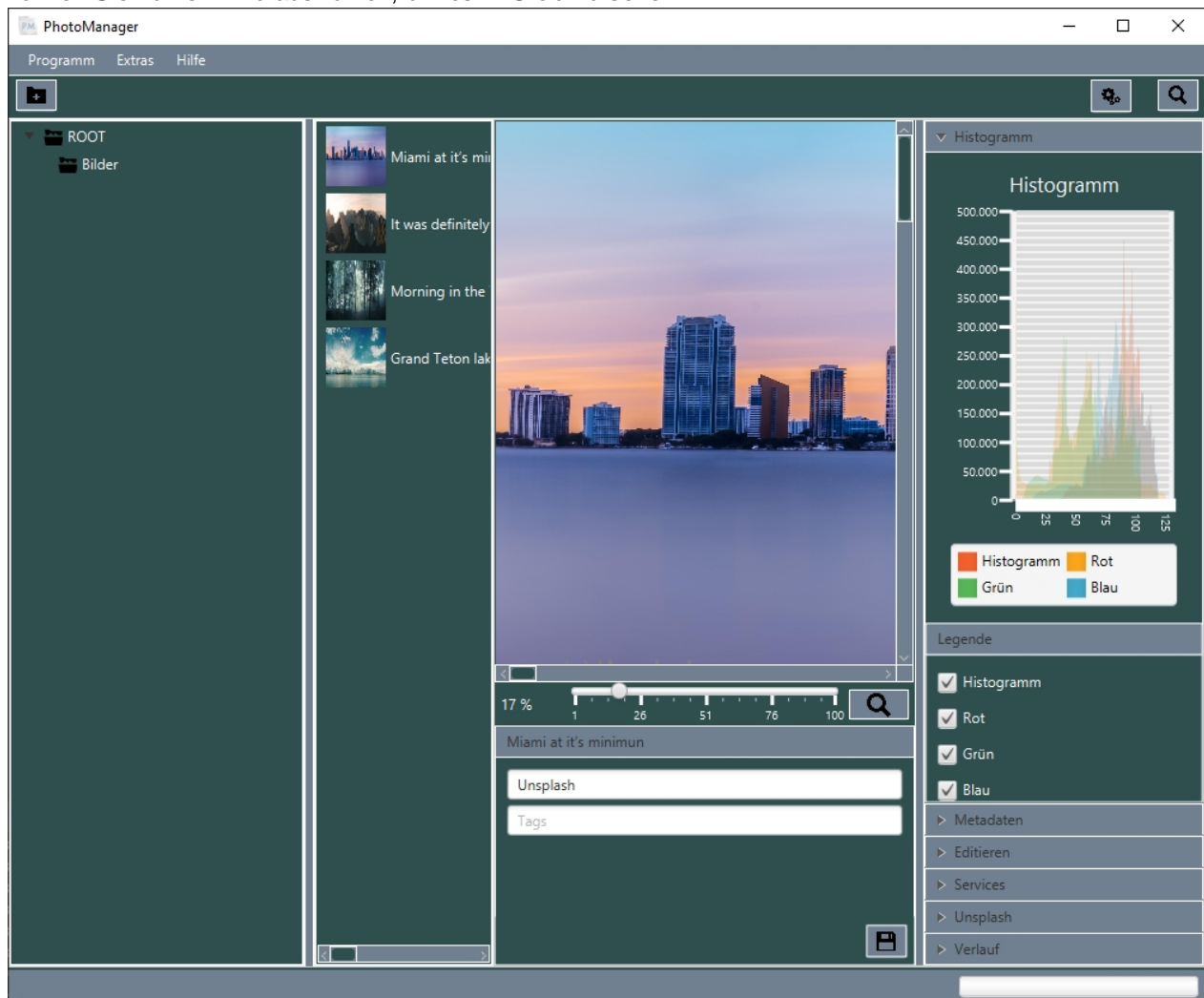
Bilder anzeigen

4.2 Bilder anzeigen

Um Bilder anzuzeigen müssen Sie zuerst einmal das entsprechende Verzeichnis in der Baumstruktur

auswählen.

Wenn Sie dies getan haben, werden die darin befindlichen Bilder in der Liste daneben angezeigt, dort können Sie nun ein Bild auswählen, um es in Groß zu sehen.



Bilder bearbeiten

4.3 Bilder bearbeiten

Sie haben mehrere Möglichkeiten Bilder zu bearbeiten. Unter der Haupt-Ansicht des Bildes können Sie eine Kategorie und Tags vergeben, dadurch können Sie die Bilder über die Suche besser finden.

Am Rand können Sie auf verschiedene Punkte klicken und diese erweitern.

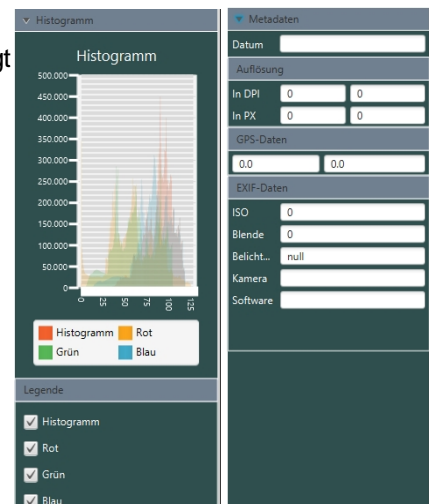
4.3.1 Histogramm

In dem Histogramm sehen Sie die Farb-Verteilung in dem Bild. Sie können in der Legende die Haken entfernen, so dass weniger angezeigt wird.

4.3.2 Metadaten

Hier sehen Sie die Metadaten, wenn diese in dem Bild vorhanden sind. Sie können das Datum sehen, an welchem die Bilder erstellt wurden, die Größe in Pixel und DPI.

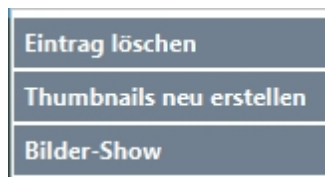
Außerdem sehen Sie Informationen zur Aufnahme, wie ISO, Blende und Belichtungszeit oder die Kamera mit der das Bild aufgenommen wurde.



4.3.3 Bearbeiten

Beim Punkt Bearbeiten haben Sie einige Optionen das Bild zu bearbeiten. Sie können den Farbton, die Sättigung oder die Helligkeit ändern. Außerdem können Sie Bilder Rotieren ein Wasserzeichen hinzufügen oder die Größe verändern. Sie sehen die Änderung direkt in dem Vorschaubild.

Wenn Sie auf die Diskette klicken wird die Änderung übernommen. Und Sie erscheint in der Historie. Dort können Sie auf die Änderungen klicken und sehen, wie sich diese auf das Bild auswirkt.

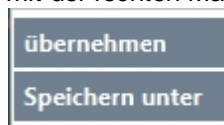


Wenn Sie auf einen Ordner klicken und mit der rechten Maustaste das Kontext-Menü öffnen können Sie dort den aktuellen Eintrag löschen, Thumbnails neu generieren oder zur [Bilder-Show](#) wechseln.

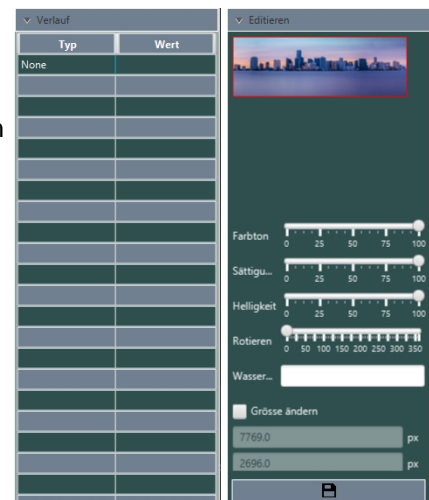
Bilder exportieren

4.4 Bilder exportieren

Wollen Sie die Änderungen auf die Festplatte zurück schreiben, so müssen Sie auf das entsprechende Bild mit der rechten Maustaste klicken. Es öffnet sich ein Kontext-Menü:



Auf Übernehmen überschreiben Sie das Bild im Verzeichnis mit den aktuellen Änderungen. Auf Speichern unter können Sie das neue Bild an einen beliebigen Ort Speichern.



Services

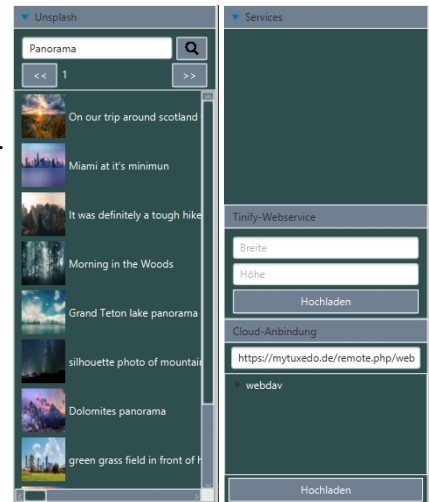
4.5 Services

4.5.1 Unsplash

Der PhotoManager greift zusätzlich noch auf verschiedene Services zu. Über [Unsplash](#) können Sie lizenz-freie Bilder aus dem Internet holen und per Drag und Drop in die Bibliothek einfügen. Um dies zu tun, müssen Sie einen Schlüssel bei Unsplash generieren und diesen in den [Einstellungen](#) vermerken.

4.5.2 Tinify

Mit [Tinify](#) können Sie Bilder komprimieren, so dass Sie weniger Speicher verbrauchen. Um dies zu tun, müssen Sie einen Schlüssel bei Tinify generieren und diesen in den [Einstellungen](#) vermerken.

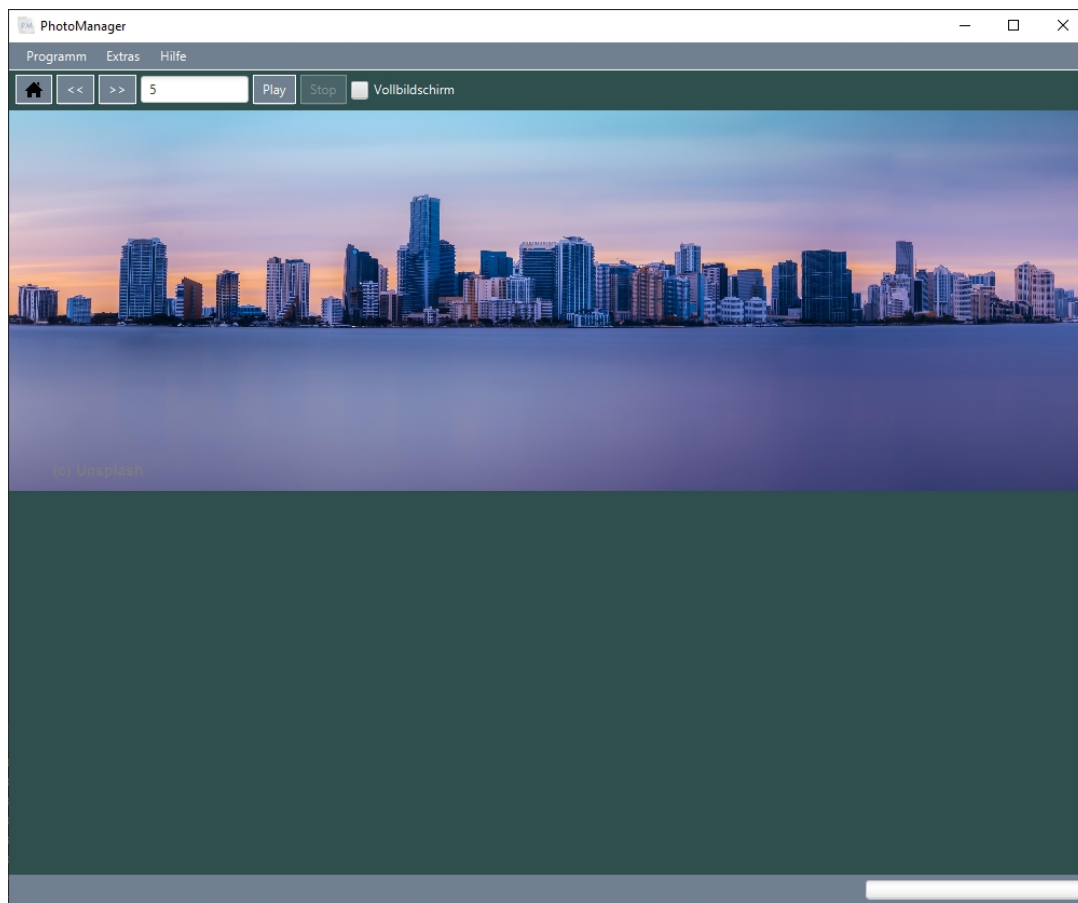


4.5.3 Cloud-Anbindung

Sie können Bilder direkt in ein Cloud über das Webdav-Protokoll hochladen. Dazu müssen Sie Ihre Zugangsdaten in den [Einstellungen](#) hinterlegen.

Slideshow

5 Slideshow



Wenn Sie auf einen Ordner mit der rechten Maustaste klicken und dort auf Bilder-Show gehen, kommen Sie zu der oberen Ansicht. Hier können Sie noch die Zeit angeben und angeben, ob der volle Bildschirm angezeigt werden soll. Mit Play starten Sie die Bilder-Show.

Einstellungen

6 Einstellungen

Hier können Sie Einstellungen festlegen.

☐ Debug-Modus aktivieren

Progress bar with a settings icon (three dots) on the right.

Sie können hier den Debug-Modus ankreuzen, um ausführliche Informationen zu Fehlermeldungen zu bekommen, falls es welche gibt oder das aktuelle Programm-Verzeichnis ändern.

WebService-Schlüssel

Text input field

Datei-Name

Text input field with a % symbol

Daten zu Tinify können hier angegeben werden.

WebDav-Pfad

Text input field

Zugangsdaten

Text input field

Text input field

Testen button

Zugangsdaten zur Cloud können hier angegeben werden.

Schlüssel

Geheimer Schlüssel

Daten zu Unsplash können hier angegeben werden. (Es reicht momentan der öffentliche Schlüssel.)