

Vor kurzem kam mir wieder einmal das kleine Büchlein von Murphys Computergesetzen in die Hände. All jenen, die sich schon einmal mit dem Paint unter Windows auseinandergesetzt haben, möchte ich diese Zeilen nicht vorenthalten - Viel Spass

Grafikprogramme

Grafikprogramme sind der geglückte Versuch, einem nichtsahnenden Menschen 1500 Mark für das Versprechen abzuknöpfen, er könne mit rund 300 leicht zu merkenden Befehlen Bleistift, Lineal und Radiergummi ersetzen und hätte trotz des Programms noch Zeit, sich auf das zu konzentrieren, was er ursprünglich eigentlich zeichnen wollte.

In die Kategorie der Grafikprogramme fallen für professionelle Arbeiten unbrauchbare Malprogramme, für künstlerische Arbeiten unbrauchbare Zeichenprogramme sowie für jeden klar denkenden Menschen unbrauchbare CAD-Programme.

Malprogramme geben Farben auf dem Bildschirm richtig, auf dem Farbdrucker falsch und auf dem Schwarzweiss-Drucker gar nicht wieder. Zeichen- und CAD-Programme hingegen geben einfarbige Linien auf dem Bildschirm richtig und auf Farb- und Schwarzweiss-Druckern falsch wieder. Alle drei Programmarten geben jedoch auf jeden Fall das, was auf dem Bildschirm schwarz beziehungsweise weiss war, auf dem Ausgabegerät schwarz beziehungsweise schwarz wieder.

Die Rücknahme-Präzisierungen:

1. Die Undo-Funktion funktioniert nur, solange Du sie nicht brauchst.
2. Im besten Fall nimmt sie die Aktion zurück, die Du als vorletztes durchgeführt hast. Die Auswirkungen Deiner letzten Aktion bleiben in diesem Fall erhalten.

Gesetze vom phantasievollen Bildschirmadapter:

1. Ellipsen werden als treppenförmige Eier dargestellt und ausgedruckt.
2. Treppenförmige Eier bleiben treppenförmige Eier.
3. Eine Linie beginnt immer ein Pixel daneben.
4. Kreise sind keine Kreise.
5. Ein 10-Punkt-Raster mit 32 Grad Neigung wird spätestens auf dem Drucker zu einem schmierigen Etwas
6. Auch jedes andere Raster wird spätestens auf dem Drucker zu einem schmierigen Etwas.
7. Auch jedes Füllmuster wird spätestens auf dem Drucker zu einem schmierigen Etwas.
8. Eine als schmieriges Etwas angelegte Fläche wird spätestens auf dem Drucker ein geometrisch exaktes, sofort als Computergrafik erkenntliches, unbrauchbares Etwas.

Ausnahmen:

1. Sollen zwei Linien ein Pixel Abstand voneinander haben, dann werden sie sich überlappen.
2. Kreise sind dann (und nur dann) Kreise, wenn Du sie als Ellipsen zeichnest. Dann wird sie der Drucker korrekt als Ellipse ausgeben.
3. Eine Verwischfunktion erzeugt immer gleichmässige, exakte parallele Linien.

Digitale Einsamkeitsregel:

Dein Grafikprogramm ist das einzige auf dem Markt, das

- die mit Deinem Scanner eingelesenen Bilder nicht verarbeiten kann
- Deine Textverarbeitung nicht versteht
- mit Deinem Desktop-Publishing-Programm nicht zusammenarbeitet

Konsequente Fortführung der digitalen Einsamkeitsregel:

Dies bemerkst Du erst, wenn die Rechnung für das Programm bezahlt ist.

Axiom von der kompletten Füllung:

1. Egal, wie die Form aussieht, die Du mit einem Raster oder einem Muster füllen willst: das Programm findet immer Mittel und Wege, den kompletten Bildschirm einzuschwärzen.
2. Dieser Vorgang ist nicht rückholbar.
3. Hast Du alle Linien und Übergänge doppelt und dreifach darauf untersucht, dass ein Füllmuster nicht aus der zu füllenden Form entweichen kann, wirst Du mit dem Füllwerkzeug danebenklicken.

Friedemanns Text-Theoreme:

1. Dein Grafikprogramm verfügt nur über scheussliche Schriften.
2. Ein PostScript-Druckertreiber ist nur zur Zierde da.
3. Dass Dein Malprogramm über einen PostScript-Treiber verfügt, heisst noch lange nicht, dass es auch EPS-Dateien lesen kann oder Schriften ohne Pixeltreppen ausdruckt.

Die Standarderkenntnis:

Jedes neue Grafikprogramm wird sein neues Bildformat als Standard ausgeben und kann auch nur dieses lesen und schreiben.

Logische Erweiterung der Standarderkenntnis:

Kauft Du Dir ein neues Grafikprogramm, wird dieses alles können - nur nicht das Bildformat des alten lesen.

Die TIF-Steigerung der Standarderkenntnis:

Wenn Dein Grafikprogramm dennoch ein gängiges Bildformat lesen kann, dann nur in seiner ungebräuchlichsten Form. Kann es beispielsweise TIF-Dateien lesen, dann kann es nur das ungebräuchlichste unkomprimierte TIF-Format lesen.

Das Konvertierungs-Schicksal:

Statt eines Grafikkonvertierungsprogramms kannst Du auch den Lösch-Befehl benützen. Das Ergebnis ist dasselbe oder kommt zumindest auf dasselbe hinaus.

* * * * *

Dies nur ein kleiner Ausschnitt aus Murphys Computergesetzen. Dieses Büchlein ist übrigens unter der ISBN-Nummer 3-89090-949-3 von Markt&Technik zu haben.