

AZB
CH-8703 Erlenbach
PP/Journal

MUS
Macintosh Users Switzerland
8703 Erlenbach

Impressum

Herausgeber:

Macintosh Users Switzerland (MUS)
8703 Erlenbach

Redaktion:

Marco Fava BR SFJ

Mitarbeiter:

Corinne Fischbacher, Marit Harmelink, Michel Huber
BR SFJ, Mathias Kälin, Ellen Kuchinka, Graziano
Orsi, Adrian Reichmuth, Sean Wassermann, Regina
Widmer, Werner Widmer, Marco Fava BR SFJ

Produktion:

Cover: Sean Wassermann / Layout & Satz: Corinne
Fischbacher
Druck: Fröhlich Info AG, 8702 Zollikon

Auflage:

1500 Exemplare
Erscheinungsart: monatlich
Abonnement: Vereinszeitschrift für MUS-Mitglieder

Redaktionsadresse:

Marco Fava, Holeeholzweg 63, 4102 Binningen
Mobile: 076 302 53 70, E-Mail: falter@mus.ch

Sekretariat:

Montag bis Freitag von 9 bis 12 Uhr und von
14 bis 17 Uhr, Telefon 0848 686 686



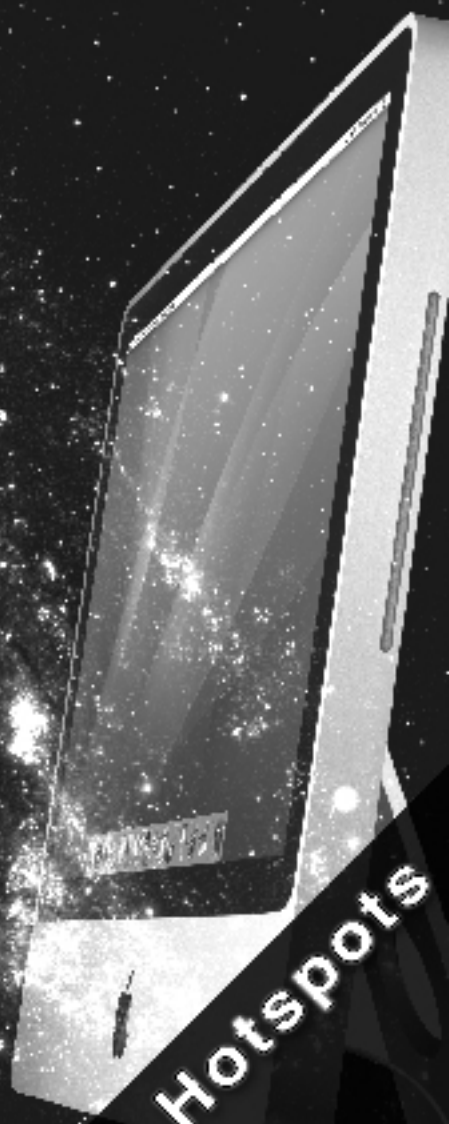
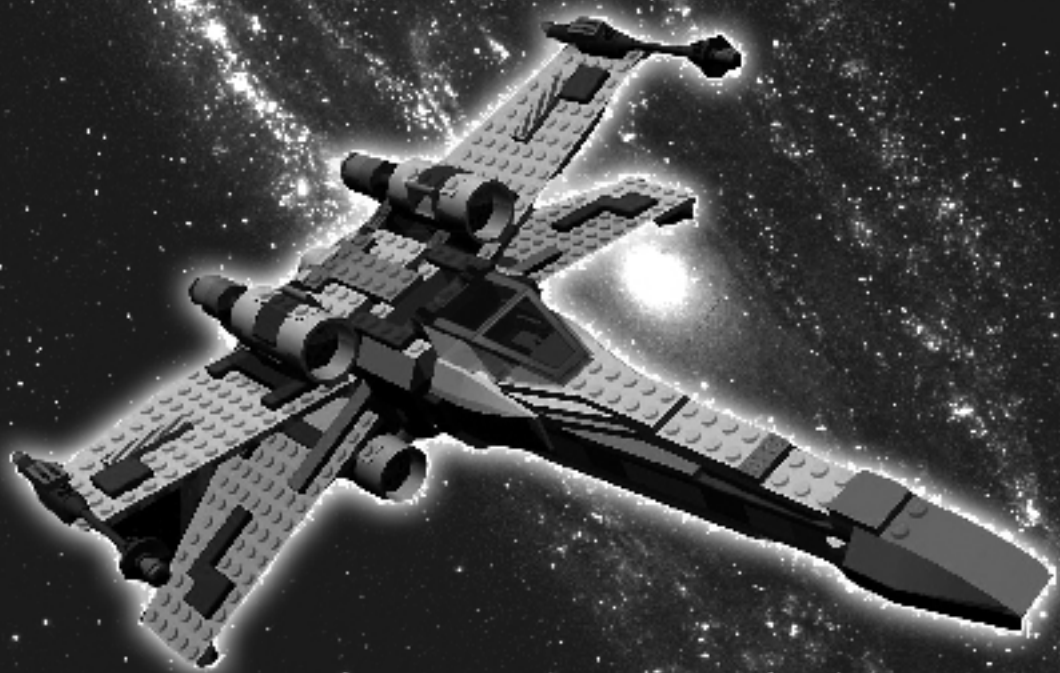
MUS

09/07

FALTER

DIE SCHWEIZER MAC-ZEITSCHRIFT

Lego Star Wars II



Neues vom Vorstand
und dem Rest der
(Apple-)Welt

Hotspots

Liebe Leserinnen und Leser

Schon wieder ist ein Monat vergangen und schon wieder sitze ich vor dem berühmten leeren Blatt, das wir wohl alle kennen. Zwar ist das leere Blatt in unserer informationstechnologisch modernen Welt häufig keines aus Papier, sondern ein Textverarbeitungsdocument. Doch dieses - und da sind wir trotz high-tech nicht weitergekommen - füllt sich auch nicht von alleine. Allzu weit ist die Erstellung von Textdokumenten seit den Hieroglyphen unter dem Strich leider nicht vorangeschritten... Daher meine Bitte an an all die Hersteller von Textverarbeitungsprogrammen: XML-Format, Integration von Audio- und Videodaten in Textdokumente, allwissende Autokorrektur-Funktionen, Karl Klammer, der uns mit fröhlichen Tipps versorgt etc.: Textverarbeitungssoftware ist ja generell ganz nett, aber könnten Sie nicht auch einmal ein Texterarbeitungsprogramm entwickeln, das mir die permanente Denkarbeit abnimmt, ein fehlerfreies, inhaltlich überzeugendes, originelles und die eingangs erwähnte leere Seite füllendes Editorial für den Falter verfasst? Einfach so, auf Knopfdruck und typographisch natürlich auf gehobenem Niveau? Mein Versprechen: wir werden dieses gerne in unserer Zeitschrift testen. Ich danke.

Nach dieser zeilenschinderischen Einleitung (weil es eben noch keine Texterarbeitungsprogramme gibt) bleibt mir nur noch, den Inhalt des aktuellen Falters in den höchsten Tönen anzupreisen. Der Falter ist nämlich nicht nur unsere Vereinszeitschrift mit News rund um MUS und den Mac, sondern bietet mitunter echte Lebenshilfe. Zweifel? Hier ein paar Beispiele aus dem Apple-affinen Alltag:

Das Problem: Ihr trefft euch mit Mit-Macianern und habt keinen Gesprächsstoff?

Die Lösung: Informationshäppchen à gogo liefert uns wie gewohnt Sean Wassermann mit seinen Hotspots. Einfach durchlesen, und schon seid ihr bereit für stundenlange Stammtischgespräche.

Das Problem: Am Stammtisch trumpft jemand mit seinem neuen iMac auf.

Die Lösung: Nicht neidisch werden, sondern den Falter lesen, Corinne Fischbachers entsprechenden Artikel zu Gemüte führen, und ihr seid auch über Apples neusten Hardware-Streich orientiert. Mitreden ist billiger als Hardware kaufen und macht auch Spass.

Das Problem: Ihr habt schon viel von Animation auf dem Mac gehört, wart bis dato aber nicht animiert, selber Zeichentrickfilme zu erstellen.

Die Lösung: Graziano Orsi liefert euch einige Informationen zum Thema, die Lust machen, selbst einmal die Puppen, Frösche oder was auch immer auf dem Monitor tanzen zu lassen.

Das Problem: Ihr habt zuviel Zeit und möchtet diese einmal wieder richtig totschiessen.

Die Lösung: Zeit totzuschlagen ist kein Kapitalverbrechen und daher nicht strafbar, aber dennoch kein wirklich anregender Zeitvertreib. Gönnst euch einen Ausflug in die triviale (aber amüsante) Welt von Lego und Star Wars. Spass darf schliesslich auch mal sein. Mehr darüber in dieser Ausgabe.

Das Problem: Ihr habt weder Zeit für noch Lust auf Diskussionen über neue iMacs, Animationssoftware, Computerspiele oder Stammtischdiskussionen.

Die Lösung: Ihr besucht einen unserer LocalTalks. Da ist immer etwas los.

Viel Spass mit dem neuen Falter wünscht euch euer Redaktor und Zeilenschinder

Marco Fava

INHALT

HOTSPOTS 3

DIGITALER ALLTAG 4

GAMES - LEGO STAR WARS II 5 - 7

THE FLYING FROG 8+9

DER NEUE IMAC 10+11

LOCALTALKS 12 - 14

MUS-DIENSTLEISTUNGEN 16

Hotspots

Die Kundenzufriedenheit mit Apple ist Spitze, lässt aber etwas nach...

Einer Qualitätsstudie der Universität Michigan zufolge sei die Kundenzufriedenheit auf dem amerikanischen PC-Markt nicht schlecht, aber verbesserungsfähig. Apple belegt weiterhin den ersten Platz, trotz einem Rückgang zum Vorjahr von fünf Prozent - von 84% auf 79%. Auf zweitem Platz folgt Compaq mit 73%. Claes Fornell, Leiter der Studie, sieht den Grund für den leichten Einbruch im starken Wachstum und den dadurch begrenzten Ressourcen.

Büroklammer designed by Apple

iPhone-Besitzer, die ihr Gerät schon in die Reparatur schicken mussten, erhalten ein Zusatz besondere Art: Die wohl am aufwändigsten und am liebevollsten verpackte Büroklammer der Geschichte. Weshalb Apple dies macht? Um das iPhone wieder in Betrieb zu nehmen, muss man seine SIM-Karte ins Gerät stecken, doch der Kartenhalter muss mithilfe einer Büroklammer rausgezogen werden.



25 Jahre Compact Disc

Am 17 August 1982 erblickte die erste kommerzielle CD das Licht der Musikwelt - und veränderte diese für immer. Die CD löste die Schallplatte ab und revolutionierte so die Hörgewohnheiten der Menschheit. Nach einem ein Viertel- Jahrhundert dauernden Siegeszug neigt sich die Herrschaft der CD ihrem Ende zu, doch der Nachfolger ist noch nicht festgelegt - noch immer kämpfen DVD und Blue-Ray um die Vorherrschaft, während der digitale Download immer mehr zulegt.

Apple Patent: Noch dünnere Notebooks

Schon seit längerem verdichten sich die Gerüchte um ein ultradünnes Notebook von Apple. Ein Patentantrag, den Apple schon im April dieses Jahres eingereicht hat, sorgt für neue Spekulationen. In dem Antrag beschreibt Apple eine Methode, die es ermöglichen sollte,

noch dünnere Komponenten zu verbauen. Speziell die USB- und FireWire-Anschlüsse geben die Mindestdicke für die Mobilrechner vor. Aus diesem Grund entwickelte Apple ein zusammenklappbares Anschlusssystem, mit dem sich die Anschlüsse an der Gehäuserückseite einklappen lassen. Der Anschluss, der gerade benötigt wird, kann so einfach in eine offene Position bewegt werden. Auf diese Weise sind die Anschlüsse deutlich flacher.

Klagen gegen Apple: eine mehr

Apples Anwälte haben zurzeit alle Hände voll zu tun. Eine weitere Sammelklage wurde nun wegen Apples Rechnungsgestaltung eingereicht. Ein 2003 verabschiedetes Gesetz sieht vor, das auf Rechnungen nur die letzten fünf Zahlen der Kreditkartennummer, nicht aber die Gültigkeitsdauer stehen darf. Auf Apples Rechnungen hingegen ist das Ablaufdatum auch zu sehen, zusammen mit dem vollen Namen, Telefonnummer und der Adresse - was laut den Klägern das Risiko von Diebstählen erheblich erhöhe. Die Forderung der Sammelklage beinhaltet eine Entschädigung jedes Klägers mit einer Summe zwischen 100 und 1000 Dollar.

Skype fürs iPhone

Mit der Verfügbarkeit der Software IM+ von Shape Services für das iPhone ist es nun möglich, von iPhone aus auf das Skype-Netzwerk zuzugreifen. Mit dem Programm kann man in jedem Netzwerk, also ohne WiFi, mit Skype-Kontakten kommunizieren. Somit können nun deutlich kostengünstigere Anrufe getätigt werden. IM+ wird für einen beschränkten Zeitraum kostenlos angeboten. Ob sich die Technik bewähren kann, wird sich zeigen.

Unternehmen interessieren sich vermehrt für Apple

Apple hat sich bisher hauptsächlich im Kreativ- und Consumer-Umfeld seinen Marktanteil gesichert. Dort kommt Apple schon auf relativ hohe Anteile - die NPD Group schätzt zwischen 13 und 16 Prozent. Im Unternehmensbereich hingegen ist Apple schwach vertreten, der NPD Group zufolge konzentrierte sich Apple bewusst nicht auf diesen grossen Markt. Mit knapp vier Prozent ist Apple dort noch stark ausbaufähig. Durch den Umstieg auf die Intel-Prozessoren wurde Apple für Unternehmen deutlich interessanter, da sich hier neue Möglichkeiten eröffnen. Zahlreiche Unternehmen zeigen inzwischen Interesse an einem Umstieg, was für Apple die Möglichkeit bietet, seine Marktanteile weiterhin über dem Industriedurchschnitt zu erhöhen.

Drei Schritte zur Illustration

Von Graziano Orsi

Ein Praxisbeispiel von Judith Zaugg (Illustratorin, siehe Falter 06/07) zeigt einen möglichen Weg auf, wie man beispielsweise eine Postkarte gestalten kann. In diesem konkreten Fall geht es um die Gestaltung einer Postkarte für eine Kinderärztin, die sich auf die Behandlung von Jugendlichen spezialisiert hat und sich auch in intensiven Gesprächen mit den Fragen dieser Altersgruppe auseinandersetzt.

Schritt 1:

Ich fertige eine grobe Skizze mit Bleistift auf einem Blatt Papier an.

Schritt 2:

Danach folgt die Konstruktion der Figuren und zusätzlicher gestalterischer Elemente mit dem Mac. Als Werkzeug benütze ich die Software Freehand. Pfadpunkt um Pfadpunkt meiner Zeichnung werden gesetzt.

Schritt 3:

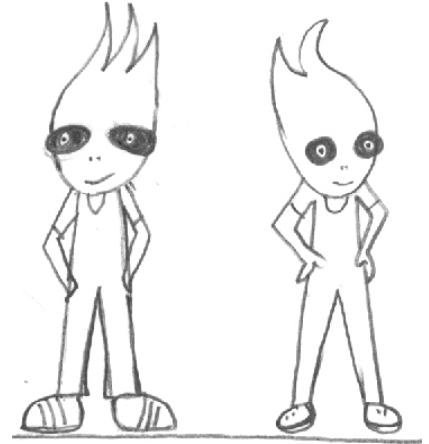
Nun gebe ich den verschiedenen Flächen Farben und probiere viel aus. Danach spiele ich auch mit der Platzierung und Grösse der einzelnen Elemente und mache Versuche mit eventuell zusätzlichen grafischen Elementen wie Kreisen, Farbflächen etc. Am Schluss folgt die definitive farbige Umsetzung.

Judith Zaugg:

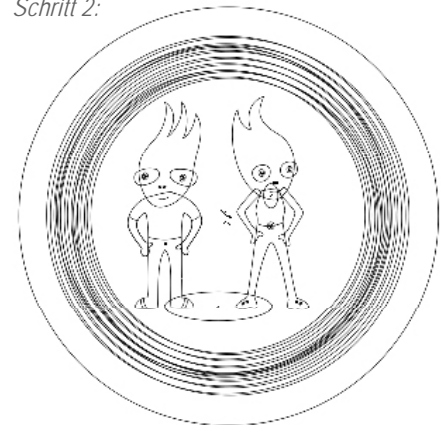
„Mit diesen drei Arbeitsschritten kann ich eine Postkarte, eine Visitenkarte oder gar eine Tasche illustrieren. Mit dem Programm Freehand arbeite ich mittlerweile schon seit zehn Jahren. Ich war von Anfang an begeistert. Es ist gut möglich, dass ich irgendwann einmal auf Illustrator wechseln werde. Der Wechsel drängt sich aber gegenwärtig nicht auf. Ich schätze die Software Freehand, weil ich sie mittlerweile sehr gut kenne. Von grossem Vorteil ist, dass ich zahlreiche Varianten einer Zeichnung gleichzeitig nebeneinander betrachten kann.

Seit dem Betriebssystem OS X ist die Schriftenauflistung schlechter geworden. Und es gibt manchmal auch Probleme beim Druck mit den Verläufen. Nichtsdestotrotz habe ich Freehand als ein Werkzeug sehr gerne. Computergenerierte Grafiken weisen diverse Vorteile auf: Sie können immer korrigiert, geändert und angepasst werden, und man kann verschiedene Varianten machen.“

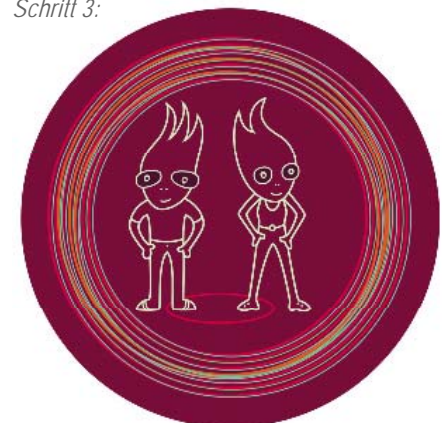
Schritt 1:



Schritt 2:



Schritt 3:



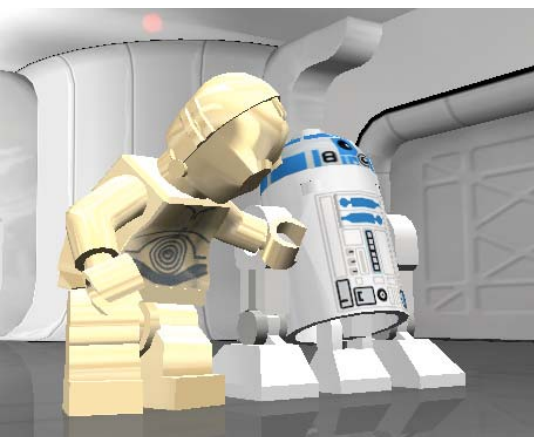
„Lego Star Wars II - Die klassische Trilogie“

Rückkehr ins Klötzchen-Universum



Prinzessin Leia Organa ist der Kopf der Rebellen

Wer kennt nicht die „Star Wars“-Filme? In insgesamt 6 Teilen erzählt Produzent George Lucas die Weltraum-Oper vom Kampf der guten „Allianz der Rebellen“ gegen das böse galaktische „Imperium“. Figuren wie der Jedi-Ritter Luke Skywalker, die an Stan Laurel und Oliver Hardy gemahnenden Roboter C3PO und R2-D2 oder der permanent diabolisch durch seine schwarze Metallmaske röchelnde Darth Vader haben Filmgeschichte geschrieben. Während George Lucas die Teile 4, 5 und 6 zuerst ins Kino brachte, war die in die Saga einführende Trilogie erst in den letzten Jahren auf der Leinwand zu sehen. Ob man die zugegebenermaßen triviale Story nun mag oder nicht - „Star Wars“ ist längst fester Bestandteil unserer Populärkultur. Und zu dieser gehören natürlich auch Computerspiele. Unter dem Label „Star Wars“ sind in den letzten beiden Dekaden schon mehrere Dutzend Games erschienen. Die Spiele der „Lego Star Wars“-Serie jedoch tanzen etwas aus der Reihe. Durchaus im positiven Sinn übrigens.



Roboter in Nöten

Zuerst stellt sich die Frage: Was haben „Star Wars“ und „Lego“ miteinander zu tun? Macht die virtuelle Fusion von didaktisch wertvollem Klötzchenspiel aus Dänemark und spektakulärer Hollywood-Weltraumoper in Form eines Computerspiels nach wie vor Spass?

Auf jeden Fall. Ob Helden wie Luke Skywalker, Leia Organa, Han Solo, Roboter wie R2-D2 und C3PO oder Schurken wie Darth Vader und Teile der Kulisse: wie schon beim ersten Teil (vorgestellt in Falter 01/2006) besteht auch bei „Lego Star Wars II: Die klassische Trilogie“ fast alles aus Lego-Steinen.

Neben dem ganz speziellen „Look“, der sich daraus ergibt und das Spiel wie einen skurrilen Zeichentrickfilm für Kinder wirken lässt, ergeben sich daraus auch andere Faktoren. „Stirbt“ beispielsweise eine Figur, löst sich diese in ihre Bestandteile auf und zerfällt zu einem Haufen virtueller Lego-Steine. Durch Aufsammeln von herumliegenden Klötzchen kann der Spieler zudem neue Extras erwerben.

Die Graphik ist nach wie vor gelungen und lebt nicht zuletzt davon, dass hier gar nicht erst versucht wird, die Geschichte der Filme



Auch im Weltraum darf gekämpft werden



Der kleine grüne Jedi-Meister Yoda gehört auch zum Ensemble



C3PO und R2-D2 sind die bekanntesten Roboter der Filmgeschichte



so „realistisch“ wie möglich umzusetzen. Sowohl die Graphik während des Spiels als auch die zahlreichen Zwischensequenzen, die die Story der Filme nacherzählen und immer wieder ironisieren, sind eine kleine Augenweide.

Auch in Sachen Sound kann „Lego Star Wars II“ überzeugen. John Williams' weltberühmte Filmmusik dudelt und trötet in guter Qualität im Hintergrund, während der Spieler sich daran macht, dem bösen Imperium auch auf dem Computerbildschirm den wohlverdienten Garaus zu machen.

Während sich das erste Spiel den ersten drei Teilen der „Star Wars“-Reihe widmete, geht

es bei „Lego Star Wars II“ um die drei Filme („Krieg der Sterne“, „Das Imperium schlägt zurück“, „Die Rückkehr der Jedi-Ritter“), die George Lucas zwar zuerst produzierte, die jedoch den Abschluss der Weltraumsaga bilden.

In Sachen Gameplay hat sich im Vergleich zum Vorgänger nicht viel verändert. Je nach Episode schlüpft der Spieler in die Rollen der verschiedensten Figuren, die unterschiedliche Stärken und Schwächen haben. Meist sind sogar mehrere Figuren zugleich an den verschiedenen Levels beteiligt. Ist der Spieler beispielsweise als Prinzessin Leia Organa unterwegs, wird diese manchmal von Droiden wie R2-D2 und dem Jedi-Ritter Luke Skywalker begleitet. Der Spieler steuert jeweils einen dieser Charaktere, muss aber je nach Aufgabenstellung zwischen diesen hin- und herwechseln. Die nicht vom Spieler gesteuerten Figuren werden jeweils vom Computer gelenkt.

Dieses Hin- und Herschalten ist denn auch fester Bestandteil des Spiels. In der Regel geht es darum, sich - ganz wie bei klassischen Jump-and-run-Spielen - durch die einzelnen Levels



Heisse Kämpfe auf dem Wüstenplaneten Tatooine



Leia rettet Han Solo



Zwischensequenzen treiben die Story voran

zu kämpfen. Einerseits müssen dabei mit Laserpistole und Lichtsäbel diverse Gegner besiegt werden, andererseits müssen Türen geöffnet, Maschinen zusammengesetzt, Durchgänge gefunden werden etc. Dies ist jedoch nur möglich, indem die Fähigkeiten der diversen Spielfiguren kombiniert werden. Gewisse Türen können beispielsweise nur von Robotern geöffnet werden. Diese gelangen jedoch erst zum entsprechenden Schalter, wenn der Jedi-Ritter mittels seiner telekinetischen Kräfte eine Treppe zusammengesetzt hat etc. Durch solche - übrigens nicht immer ganz triviale - Aufgaben erhält das Spiel seinen zusätzlichen Reiz. Hier muss nicht nur geballert werden, auch die grauen Zellen werden mitunter etwas gefordert.

Neu hinzugekommen ist, dass - je nach Level - auch Fahrzeuge wie die aus „Das Imperium schlägt zurück“ bekannten elefantenähnlichen „Walkers“ oder Gleiter etc. gesteuert werden müssen.

Ebenso kann - ganz im Bauklötzchen-Stil - mit dem Aussehen der Figuren Schindluder getrieben werden. So darf der Spieler eigene Figuren kreieren, beispielsweise dem Körper von Prinzessin Leia die schwarze Metallmaske von Darth Vader aufsetzen etc. Dies verändert zwar nicht den Spielverlauf, macht aber Laune.

Empfohlen wird das Spiel ab 6 Jahren, was wohl etwas zu früh angesetzt ist. Einerseits ist der Gewaltlevel zwar relativ „trivial“, geballert und zerstört wird aber auch in dieser blutfreien virtuellen Bauklötzchen-Welt. Andererseits sind die Rätsel nicht immer ganz einfach, was mitunter etwas frustrierend sein kann. Ebenso ist die Steuerung, zumindest, wenn man sich der Tastatur bedient, nicht immer ganz eingängig und präzise.

Droide R2-D2 öffnet so manche Tür



Dennoch macht „Lego Star Wars II“ nach wie vor Spaß. Empfohlen sei das Game allerdings eher älteren Semestern, die die Filme auch kennen und sich ob der zahlreichen ironischen Anspielungen freuen können. Ein besonderer Leckerbissen sind auch die zahlreichen Zwischensequenzen, die den roten Faden des Spiels bilden.

„Lego Star Wars II“ ist wie sein Vorgänger ein gelungenes Action- und Jump-and-run-Spiel, das die „Star Wars“-Filme einerseits genial ironisiert, andererseits auch eine augenzwinkernde Hommage an diese ist.

Wer die Filme kennt und sich für ein Actionspiel interessiert, das sich selbst nicht allzu ernst nimmt und einige Stunden zur Verfügung hat, um die zahlreichen nicht immer ganz einfachen Rätsel zu lösen, könnte an „Lego Star Wars II“ seine Freude haben.

„Lego Star Wars II“ ist wie sein Vorgänger ein gelungenes Action- und Jump-and-run-Spiel, das die „Star Wars“-Filme einerseits genial ironisiert, andererseits auch eine augenzwinkernde Hommage an diese ist.

Wer die Filme kennt und sich für ein Actionspiel interessiert, das sich selbst nicht allzu ernst nimmt und einige Stunden zur Verfügung hat, um die zahlreichen nicht immer ganz einfachen Rätsel zu lösen, könnte an „Lego Star Wars II“ seine Freude

Systemanforderungen:

Minimum:

MacOS 10.4, 1.6GHz, 512 MB RAM, 64MB VRAM, 3GB HD, Maus und KB, DVD

Zwischensequenzen treiben die Story voran



The Flying Frog

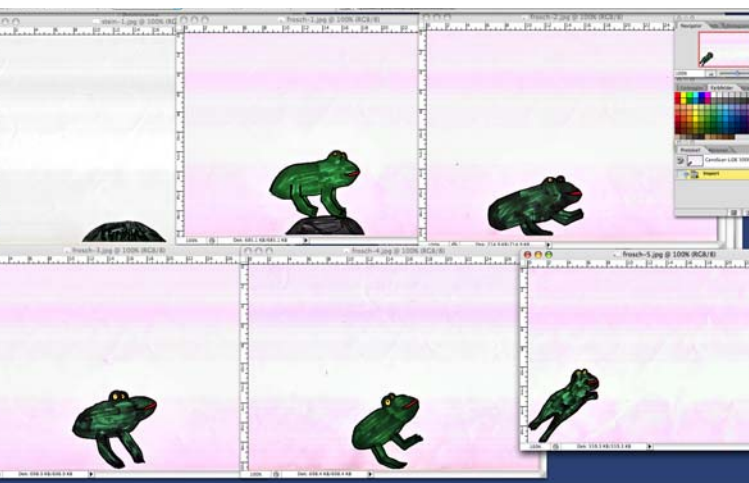
Von Graziano Orsi

An einem konkreten Beispiel wird für Einsteiger im Animationsbereich gezeigt, wie ein Mini-Trickfilm mit Kindern realisiert werden kann. Selbstverständlich hat auch der Mac seine Finger im Spiel...

„An einer Szene von ein paar Sekunden sitze ich manchmal eine Woche. Es ist so wie einen Blitz in Zeitlupe einzufangen.“ Diese Aussage stammt von Benedikt Niemann, Spezialist für Computeranimation. Er wirkte gemäss einem Bericht im Magazin Stern an Kassenknüllern wie „Independence Day“ und „Godzilla“ mit. Jetzt ist er für die bewegten Bilder des Kinderfilms „Urmel aus dem Eis“ verantwortlich. Noch bekannter als Urmel ist die orangefarbene Maus. Friedrich Streich, der 1934 in Zürich geboren wurde, ist für die Maus-Spots verantwortlich bei der „Sendung mit der Maus“, in der mittlerweile auch der blaue Elefant und die gelbe Ente ihren Platz gefunden haben. Hinter den perfekt animierten Figuren wie Urmel und der Maus stecken unzählige Zeichnungen, die in rascher Abfolge gebracht den Figuren Leben einhauchen. Und mit Papier und Filzstift beginnt auch unser Mini-Animationsprojekt, das zum ersten – jedoch nicht abendfüllenden – Trickfilm führen soll, wobei Kinder die künstlerische Hauptverantwortung tragen und die Zeichnungen produzieren.

1. Schritt: Frösche zeichnen

Der Filminhalt: Ein Frosch sitzt auf einem Stein. Er springt in die Luft, schnell die Zunge raus, schnappt sich eine Fliege und landet wieder auf einem Stein. Jeder Zwischenschritt wird auf ein neues A4-Blatt quer gezeichnet. Diese Einzelszene umfasst schlussendlich 12 verschiedene Zeichnungen. Die Kinder verwenden spezielle Filzstifte der Marke Touch mit Doppelspitze, die sich fürs Zeichnen von Comics dank ihrer Leuchtkraft und dem ergonomischen Design ideal eignen. Zumstein, Büro- und Kunstmalbedarf in Zürich, hat neben Touch noch zahlreiche weitere Filzstifte im Angebot.

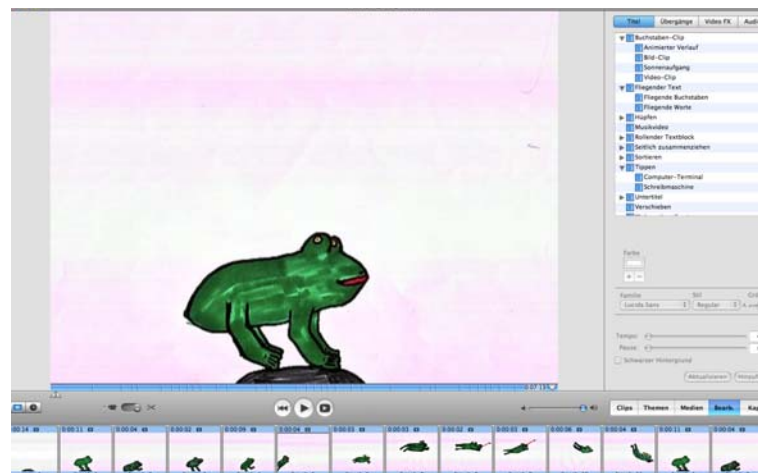


Alle Einzelzeichnungen werden eingescannt und als .jpg-Dateien abgespeichert.

2. Schritt: Arrangement auf der Zeitachse

Die Frosch-Zeichnungen werden eingescannt, die jpg-Dateien gespeichert und in iMovie importiert. Im Filmbereich werden die Bilder beziehungsweise die Clips in der richtigen Reihenfolge

arrangiert. Die Übergangszeit von einem Bild zum anderen wird nun gezielt enorm stark verkürzt, so dass beim Abspielen des Films ein Animationseffekt entsteht. In Zahlen: Knapp zwei Sekunden dauert der Froschsprung vom Start bis zum Ende, das jeweils das gleiche Bild zeigt: Ein Frosch sitzt auf einem Stein. Und da Frösche sicherlich nach einer Fliege noch Hunger verspüren, werden die Clips kopiert und wiederum auf der Zeitachse platziert. Eine Schlaufe entsteht oder anders ausgedrückt: Der Trickfilm gewinnt dank den Wiederholungen an Länge. Am Schluss umfasst er 33 Objekte und ist rund sieben Sekunden lang.



Auf der Zeitachse von iMovie werden die Clips arrangiert.

3. Schritt: Ton und Film-Feeling

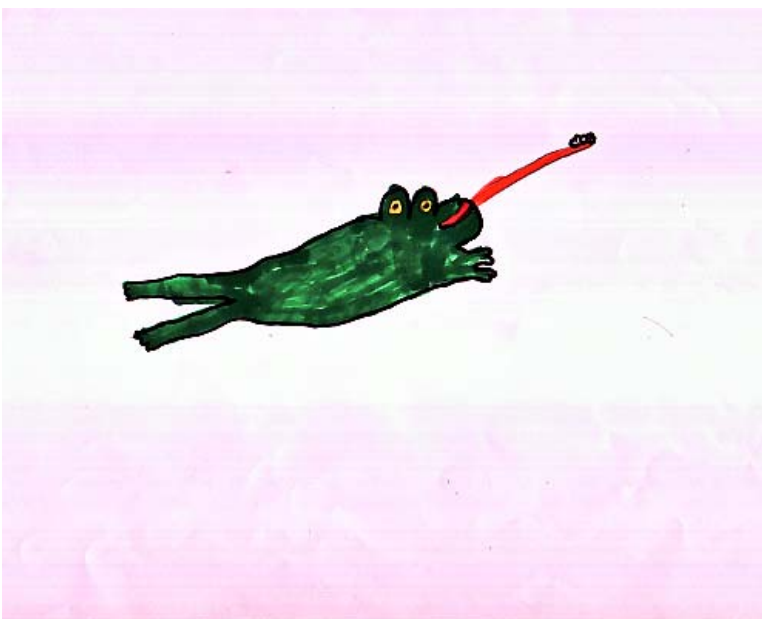
Doch etwas Entscheidendes fehlt noch: der Ton. Ohne Quak entsteht kein richtiger Film. Auf www.ljudo.com können gratis Sound-Effekte heruntergeladen werden. Nach der Eingabe der entsprechenden Stichwörter „Frog“ und „Fly“ stehen mp3-Files zur Verfügung, die auf der Zeitachse in iMovie unterhalb der Bilderabfolge positioniert werden. Wenn dann nach etlichen Stunden Feinarbeit die Bild- und Tonabfolge synchronisiert sind, wird noch ein Vor- und Abspann eingebaut. Die Details: Schwarzer Hintergrund, Titel „The Flying Frog“, Effekt mit fliegenden grünen Buchstaben.

Trotz hohem Aufwand resultiert am Schluss „nur“ ein sieben Sekunden langer Trickfilm.



4. Schritt: QuickTime-Datei und YouTube

Die iMovie-Datei ist schlussendlich 36.5 MB gross. Daraus entsteht eine 180 KB kleine QuickTime-Datei, die somit problemlos in Mails angehängt werden kann. Variante: Anmeldung beim Video-Portal YouTube und der Trickfilm „The Flying Froy“ landet im Internet. Die Kinder sind mächtig stolz auf ihren ersten Trickfilm. Und der Vater war sehr froh, auf die zeichnerischen Fertigkeiten der Kinder zurückgreifen zu können, um den Trickfilm realisieren zu können.



Kinderzeichnungen bilden die Basis für den Trickfilm.

Die Links zur Geschichte:

Urmel aus der digitalen Puppenkiste:
<http://www.stern.de/computer-technik/computer/:Animation-Urmel-Puppenkiste/594085.html>

Die Sendung mit der Maus:
<http://www.die-maus.de/maus.phtml>

Gratis Sound-Effekte:
www.ljudo.com

„The Flying Frog“ im Internet
<http://www.youtube.com/watch?v=H8SPJSND-Mk>

Lehrertraining

Die Verbindung von Mac und Animationstechnik stösst auch bei Lehrkräften auf grosses Interesse. Aus diesem Grund organisierte INGENO Computer AG, Zürich, im Frühling 2007 ein kostenloses Lehrer-Training zum Thema „Trickfilm erstellen mit iMovie und iStopMotion“. Der Kurs war schnell ausgebucht. Kursleiter Béni Christen vermittelte an einem Nachmittag dank zahlreichen praktischen Beispielen die wichtigsten Tricks im Animationsbereich. Der überaus gute Mix von hands-on und Demonstration führte zu schnellen und überaus gelungenen Resultaten. Am Schluss des Trainings konnten bereits die in diversen Teams hergestellten Trickfilme präsentiert werden.

Info:

Ingeno Computer AG | Fellenbergstrasse 291 | 8047 Zürich | Tel. 044 406 12 12 Fax 044 406 12 24,
Kontakt: info@ingeno.ch
<http://www.ingeno.ch/>



Knetmasse, Spielzeugautos und Plüschtieren in Kombination mit einem Mac und Videokamera bilden die Basis für einen Trickfilm.



Die Software iStopMotion erwies sich als überaus nützlich für Animationsfilme.

Im Verlaufe eines Nachmittags entstanden bei Ingeno bereits kurze Trickfilme.





Premiere des neuen iMac

Am 7. August 2007 stellte Apple der Fachpresse in Cupertino (USA) neue Mac-Produkte vor. Steve Jobs erzählte stolz vom gänzlich neuen iMac...

Die Gerüchteseite Think Secret hat Recht behalten:

„Es ist keine iPhone- oder iPod-Produktankündigung“, so die Pressestelle zu den auserwählten Journalisten, die persönlich per Telefon für den 7. August 2007 in die „Town Hall“ in Cupertino (Kalifornien) – hier ist auch das Unternehmen selbst ansässig - eingeladen worden waren.

Die Neuvorstellung einer neuen Generation des Heimcomputers iMac war der Höhepunkt des Anlasses. Das Alter der jetzigen iMac-Familie sprach schon lange für ein neues Modell. Der komplett überarbeitete, neue iMac, dessen Motto: „Zu flach gibt's nicht“ lauten könnte, bringt alle Komponenten - vom Prozessor bis hin zur Videokamera - in einem überraschend schmalen Rahmen aus eloxiertem Aluminium und Glas unter. Der neue iMac ist deutlich schlanker als seine Vorgänger ausgefallen. Nebst dem neuen Computer stellte Apple zusätzlich eine neue Version des Multimedia-Pakets iLife vor.

Der neue iMac in Kürze:

Design

Aus dem weissen Consumer-Rechner ist ein silbern-schwarzer Computer geworden, der nun noch „durchdesignter“ wirkt. Denn das schlichte Weiss ist einer Aluminiumhülle mit schwarzer Displayumrandung und Rückseite gewichen. Damit nähert sich der iMac dem Design der „Pro“-Serie an, die sich bislang durch ihre Metalloptik von den weissen Consumerrechnern abhob.

Intel Core 2 Duo Prozessor

Mit Geschwindigkeiten von bis zu 2,8 GHz bieten die fortschrittlichen Dual-Core Intel Prozessoren, die jeden iMac mehr denn je beschleunigen, ein deutliches Leistungsplus für Aufgaben aller Art, insbesondere für das Retuschieren von Fotos, für Spiele etc.

Glanzvolle Bildschirmanzeige

Auf dem neuen Breitformat-Bildschirm mit Hochglanzanzeige, mit dem jeder neue iMac ausgestattet ist, wirken Fotos, Filme und Spiele besonders lebendig.

iLife 08

Mit den neuen Versionen von iPhoto, iMovie, iDVD, iWeb und GarageBand, die im Lieferumfang enthalten sind, können Fotobücher gestaltet, Filme bearbeitet, Blogs erstellt und Songs werden.

Integrierte iSight Kamera

Video-Chats mit Freunden oder Verwandten führen, ein Video direkt am Schreibtisch aufnehmen oder witzige Schnapsschüsse mit Photo Booth machen - all diese Funktionen sind ebenfalls serienmässig integriert.

Preise

Auch die deutschen Preise des iMacs sind bekannt. Trotz des schwachen Dollarkurses wurden die amerikanischen Preise fast eins zu eins übernommen. Mit zwei Gigahertz, 250 Gigabyte Speicherplatz und 20 Zoll-Bildschirm liegt der Einstiegs-iMac bei 1'199 Euro. Mit 2,4 Gigahertz, doppelt so viel Grafikspeicher und 70 Gigabyte zusätzlicher Speicherkapazität kostet der 20-zöllige iMac 1'449 Euro.

Vom grossen Bruder mit 24-Zoll-Display gibt es ebenfalls zwei Varianten. Die kleinere ist von der Ausstattung bis auf das Display mit dem „grossen“ 20-Zöller identisch. Zusätzlich gibt es ein Topmodell mit 2,8 Gigahertz Core2Duo, einem halben Terabyte Festplatte und doppelt so viel Arbeitsspeicher wie die übrigen Modelle: zwei Gigabyte. So viel Rechner kostet bei Apple 2'219 Euro.

Corinne Fischbacher

Technische Daten

Modell
20" iMac

Preis
CHF 2'099.-

Prozessor
2,4 GHz Intel Core 2 Duo
4 MB gemeinsam genutzter L2-Cache

Bildschirm
20" Hochglanzanzeige (50,8 cm sichtbare Diagonale)
1680 x 1050 Pixel

Festplatte
320 GB Serial ATA, 7.200 U/Min.
Option: Bis zu 750 GB

Optisches Laufwerk
8x DL SuperDrive Laufwerk (DVD±R DL/DVD±RW/CD-RW)

Grafikunterstützung
ATI Radeon HD 2600 PRO mit 256 MB GDDR3 Speicher



Exklusives Vorzugsangebot für MUS-Mitglieder: Zwei iLife-Bücher im Bundle

»iPhoto 06 für engagierte
Digitalfotografen« &
»iMovie HD und iDVD 06
für passionierte Videofilmer«

... statt Fr 80,60 nur
Fr 56,60 (= 30% Rabatt!)

Dieses Angebot gilt nur
solange der Vorrat reicht.
Jetzt direkt bestellen:

sekretariat@mus.ch
Tel. 08 48 686 686



PSSST: Der «Leopard» kommt!
Weitere Infos www.mandl-schwarz.de/leo/

MUS-Vorstandssitzung

Von Graziano Orsi

Konstituierende Vorstandssitzung

Persönliche Eindrücke eines externen Berichterstatters über die MUS-Vorstands-Sitzung vom 12. Juli 2007

Der MUS-Vorstand nahm am 12. Juli die interne Aufgabenteilung und die Ressortzuteilung vor. Im Vereinsjargon bezeichnet man dies als Konstituierung des Vorstands. Das Resultat sieht folgendermassen aus: Marco Fava wird weiterhin für die Herausgabe des Vereinsorgans Falter verantwortlich sein. Matthias Kälin wird wie bis anhin die Ressorts PR, Mitgliederbetreuung, Kommunikation intern und extern betreuen. Ellen Kuchinka übernimmt die Ressorts Internet, LocalTalk, Veranstaltungen und neu auch das Budget, wobei es Folgendes zu präzisieren gibt. Nach dem Rücktritt von Marit Harmelink aus dem Vorstand, die fürs Budget verantwortlich war, wird die Buchhaltung neu extern vergeben, und die Buchung erfolgt durch Regina Widmer, die auch das Sekretariat führt. Ellen Kuchinka wird zudem die Aufgabe haben, an der nächsten Generalversammlung die Budgetzahlen zu präsentieren. Das Präsidium wird weiterhin von Werner Widmer geführt, der sich auch um die Spezial-Interessen-Gruppen (SIGs) kümmern wird.

Ein klares Ziel für die Periode 2007/2008 hat sich der Vorstand gesteckt: An der nächsten GV im April wird den Mitgliedern der neue Internet-Auftritt von MUS präsentiert. „Der Tenor an der letzten GV zeigte deutlich die Richtung auf“, sagte MUS-Präsident Werner Widmer. Die Stichwörter lauten: externer Server und „Hopp dä Bäse“. Der Fahrplan: Bis Ende Jahr soll die Programmierung beendet sein. Das Füllen der Inhalte erfolgt im Februar. Im März: Testphase. In Bezug auf die Auswahl des Content Management System (CMS) scheint bis anhin Joomla favorisiert zu werden, da es gemäss Matthias Kälin sehr verbreitet und kostenlos ist. Es wirkt „trendy“ und wird intensiv weiterentwickelt. Das CMS Typo3 ist gegenwärtig die zweite Wahl. Neben den Hauptthemen Konstituierung des Vorstandes und Internetauftritt will der Vorstand auch in diesem Jahr Workshops mit „Social Life“ den MUS-Mitgliedern anbieten.

Vorstandssitzung, 12. Juli 2007, Restaurant Latini, in Zürich.

Anwesend waren die folgenden Personen: Werner Widmer, Ellen Kuchinka, Marco Fava Matthias Kälin, Regina Widmer und Graziano Orsi.

LOCALTALKS

LocalTalk Innerschweiz

Nächster Termin in Luzern
Dienstag 25. September 2007

Themen:
Der neue iMac und iLife 08

Am Apple Special Event vom letzten August stellte die Firma Apple den neuen iMac und das schon lange erwartete Programmpaket iLife 08 vor. Der neue iMac wurde im Vergleich zum Vorgängermodell deutlich aufgewertet. Aussergewöhnlich schnell war diesmal iLife 08 verfügbar und konnte daher bereits ausgiebig getestet werden. Neu ist auch, dass für Interessierte eine Demoversion zum Herunterladen bereit gestellt wurde.

Im ersten Teil des Abends befassen wir uns mit der neuen Hardware

- Technische Daten und Einsatzgebiet
- Kosten, Ausstattung Aufrüstung und Lieferzeit
- Die neue Tastatur endlich auch mit USB 2.0 Anschlüssen
- Einen kleinen Einblick in das Innenleben des Kompaktrechners
- Geschwindigkeitsvergleiche mit älteren Modellen
- Positives und Negatives

Im zweiten Teil befassen wir uns mit dem Thema iLife 08. Die Programme iMovie, iPhoto und iWeb sind deutlich überarbeitet worden. Schwerpunkt bildet hier das verbesserte iPhoto 8. Bei den anderen Programmen zeige

ich nur die neuen Funktionen, sonst würde dies den Rahmen des Abends sprengen.

- Die neuen Funktionen im Überblick
- iPhoto 08: Organisation nach „Events“, neue Bearbeitungswerkzeuge, Kalender und Fotobücher, Einbindung in .Mac
- Kosten und Systemanforderungen
- Besonderheiten für die Einbettung älterer Projekte von iMovie
- Persönliches Urteil
- Kleine Demonstration der wichtigsten Elemente

Um den Abend abzuschliessen, stellen wir ein paar Freeware-Programme aus den Bereichen E-Mail, System und Sicherheit vor.

Der Local Talk beginnt wie immer um 19 Uhr und dauert bis ca. 22 Uhr.

Ihr seht, wiederum viel Interessantes für alle ist dabei. Auf euer zahlreiches Erscheinen zum Local Talk im September freue ich mich und grüsse bis dahin alle herzlich.

Adrian Reichmuth

LT-Organisator Innerschweiz

Ort/Zeit:

Brünigstrasse 25

6005 Luzern

4. Stock im Büro von Martin Jauch um 19.00 Uhr

Auskunft Adrian Reichmuth

Tel: 041 / 310 25 16

E-Mail: <a.reichmuth@centralnet.ch>

Ortsplan unter:

<<http://www.jauch-stolz.ch>>

Weitere Infos und die Veranstaltungsdaten sind zu finden unter:

<<http://userpages.centralnet.ch/reichmuth>> oder <http://www.mus.ch/LocalTalk/LU/innerschweiz.html>

LocalTalk Zürich

Datum: 27. September 2007

Thema: Lego Mindstorms - Die nächste Generation der Robotik für Schulen

Referent: Vance Carter

Dem fortschreitende Trend zur Innovation des Robotik-Sektors folgend, hat LEGO MINDSTORMS die nächste Generation von LEGO Robotern für Schulen auf die Markt gebracht.

LEGO MINDSTORMS für Schulen und ROBO LAB wurden 1998 erstmals lanciert und helfen seitdem unzählige Schülern, Naturwissenschaften, Technik, Konstruktion und Mathematik durch selbständiges Arbeiten, Programmiersoftware und Lernkonzepte besser zu begreifen. Lernen durch Gestalten steht im Mittelpunkt des Unterrichtskonzepts. Das System basiert auf dem programmierbaren RCX-Baustein und der Programmiersoftware ROBO LAB und wurde ausgezeichnet mit dem „Digita“ 2001 und dem „WorldDidac“ 2002 sowie dem deutschen Bildungssoftware Preis.

MINDSTORMS Education wurde im August 2006 auf dem Markt gebracht und vermittelt Schülern ab 8 Jahren den neusten Stand der Technik.

Vance Carter, langjähriges MUS Mitglied und früher selbst an der Entwicklung der zugrunde liegenden Software LabView beteiligt, ist sicher der Ideale Referent, um uns die Feinheiten von LEGO MINDSTORMS kompetent und umfassend präsentieren zu können.

Weitere Info: www.lego.com/education und www.lego.com/mindstorms

Allgemeines zum LocalTalk Zürich:

Der LocalTalk beginnt um 19.15 Uhr und dauert bis ca. 22.00 Uhr. In der Regel wird über ein bestimmtes Thema und über Neues aus dem Hause Apple referiert. Türöffnung ist jeweils ab 18.45 Uhr.

Wer einen Computer im Computerraum benutzen will, muss seine eigene USB - Maus mitbringen!

Wenn sich neue Mitglieder und Ein-, Um- oder AufsteigerInnen auf die Macintosh-Plattform angesprochen fühlen, beginnen wir um ca. 18.45 Uhr mit einer „Live-Help-Line“. Dabei kümmern wir uns speziell um eure Anliegen und Fragen.

Wir freuen uns auf zahlreiche TeilnehmerInnen. Der LocalTalk Zürich bietet Anfängern und Freaks die Gelegenheit, sich zu treffen, zu diskutieren und spannende Geschichten auszutauschen.

Auf euer zahlreiches Erscheinen am LocalTalk Zürich freuen wir uns und grüssen euch bis dahin herzlich.

Das LocalTalk Zürich Team: Andreas, Thomas und Marit

Ort/Zeit: Punkt G. Gestaltungsschule Zürich, Räfelstrasse 25, 8045 Zürich, Anfang um 19.15h

Auskunft: Marit Harmelink Tel. 079-4208163 oder marit.harmelink@mus.ch
Ortsplan und Info's: <http://www.mus.ch:8080/termine/LocalTalk/LTZuerich/>

LocalTalk Bern

Donnerstag 20. September 2007
Thema und Referent noch offen

Allgemeine Infos zum LT Bern:

Wir treffen uns immer am dritten Donnerstag des Monats.

Die weiteren LocalTalk Daten 2007:

- 18. Oktober
- 15. November
- 20. Dezember

Ab 18.30 Uhr

HelpLine live:

Fragen & Antworten rund um den Mac19 Uhr - Hauptvortrag

Ort:

inove GmbH, Breitenrainplatz 28, 3014 Bern.

Ein Plänchen findest du unter:

<http://www.inove.ch/adresse.html.LT>

Bern Seite <<http://www.mus.ch:8080/termine/LTBern/>>

Welche Themen interessieren euch? Ihr bestimmt, was am LocalTalk läuft. Und wer ein Thema präsentieren möchte, ob allein oder im Co-Teaching ist herzlich eingeladen, das zu tun.

Mail an werner@mus.ch genügt. Werner Widmer

TERMINAL

Der Reiz des Verbotenen

Ist das Terminal nur für Geeks? Können nicht auch Terminal-Dummies mit diesem Hilfsprogramm etwas Vernünftiges anstellen? Es folgen ein paar Hinweise, wie man das Terminal benutzen kann, ohne sich die Finger zu verbrennen.

„Berühre es nicht!“ In diesem Fall geht es nicht um einen heissen Gegenstand, den man nicht in die Hände nehmen soll. Nein, es geht um das Dienstprogramm Terminal. „Lass die Finger davon“, ist eine weitere Aussage, die man oft hört, wenn das Stichwort Terminal in einer Diskussion unter Mac-Kollegen fällt. Tatsächlich kann man sich beim Benutzen des Terminals die Finger verbrennen. Wenn eine Datei gelöscht wird, dann ist sie wirklich gelöscht. Das heisst aber nicht, dass man dieses Programm nicht anklicken darf. Zudem ist es reizvoll, etwas „Verbotenes“ auszuprobieren. Wie? Es folgen ein paar Beispiele.

Screenshot JPG, PDF oder TIFF

Wer in Mac OS X 10.4 Tiger einen Screenshot macht, erhält per Default eine PNG-Datei. Diese Dateien können selbstverständlich mit dem Programm Vorschau geöffnet werden und in ein anderes Format (z. Bsp. JPG) abgespeichert werden. Mit der folgenden Eingabe im Terminal erhält man fortan automatisch eine Screenshot-Datei im JPG-Format:

```
defaults write com.apple.screencapture type jpg
```

Danach die Return-Taste drücken, Terminal beenden. Computer neu starten und der neue Screenshot weist das eingestellte Format auf. Selbstverständlich kann man auch an andere Formate für die Shots abspeichern (z. Bsp. BMP, GIF, PDF) und auch wieder zur Grundeinstellung zurückkehren, indem man beim Terminal die Befehlszeile noch einmal eingibt und das Wort tiff durch png austauscht. Neustarten nicht vergessen. Es ist jedoch klar, dass fürs Verändern dieser Grundeinstellungen auch andere Wege existieren. Beispielsweise ermöglicht die Freeware TinkerTool unzählige individuelle Grundeinstellungen.

Einen Text-Banner kreieren

Mit dem Terminalbefehl „banner“ können Sie sogenannte „sideways message“ kreieren, die im TextEdit geöffnet und somit auch ausgedruckt werden können. Der Befehl im Detail:
banner -w 72 „Hallo MUS“ | open -f

Das Zeichen | heisst Pipe. Man erhält es durch die Tastenkombination Option + 7. Selbstverständlich kann man die Grösse der Buchstaben ändern und auch den Text anpassen. (Link: <http://www.tuaw.com/2007/05/18/terminal-ip-create-a-text-banner/>)

Pong spielen

Zur Abwechslung ein kleines Retro-Spielchen? Sie können mittels Terminal Pong spielen. Wie

das geht? Tippen Sie den folgenden Link im Browser ein <http://www.mac-tipps.de/category/spiele/> und folgen Sie den Hinweisen, wobei wichtig ist, dass das Wort pong kleingeschrieben eingetippt werden muss.

Tipps:

Einführung in die unix-Shell für Mac OS X von Sascha Welter
(<http://betabug.ch/osx/shellintro.html>)

Macwelt hat eine Serie zum Thema Terminal gestartet (Teil 1, Macwelt 04/2007)

Unter dem Titel „Passez la commande“ hat ein französischsprachiges Mac-Portal mittlerweile 24 Lektionen zum Terminal verfasst.
(<http://www.macplus.net/magplus/depeche-15005-passez-la-commande-24-diff>)

Der O'Reilly-Verlag hat mehrere Bücher publiziert, die sich mit Unix, Terminal und Mac OS X auseinandersetzen. Die Titel: Learning Unix for Mac OS X, Unix for Mac OS X Tiger und Mac OS X Tiger for Unix Geeks

Überblick über die MUS-Dienstleistungen

Macintosh Users Switzerland

ist die Vereinigung der Anwenderinnen und Anwender von Produkten der Firma Apple. Wir unterstützen unsere Mitglieder beim Einsatz, bei der Beschaffung sowie der Entwicklung von Produkten rund um den Macintosh, iPod, usw. MUS fördert vor allem auch die gegenseitige Hilfe und bietet eine Reihe exklusiver Dienstleistungen an.

Das Sekretariat

Unter der Nummer 0848 686 686 steht montags bis freitags von 9 bis 12 und 14 bis 17 Uhr das Sekretariat zur Verfügung. Es hilft bei allen Fragen und Problemen administrativer Art (verlorene E-Mail-Passwörter, Adressänderungen, Rechnungen, usw.), nimmt aber auch Anregungen und Wünsche entgegen.

Der Falter

Unsere Zeitschrift erscheint 10mal jährlich und informiert über Vereininternes, wie auch über Neuigkeiten der Firma Apple und allgemein aus der Welt der Informatik.

Rabatte auf diverse Zeitschriften

Exklusiv: Mitglieder erhalten 25% Rabatt auf folgende Jahres-Abonnente: Macwelt, Mac Life, Beat, Digital Photo.

Kleininserate

Sie können kostenlos auf unserer Website aufgegeben werden.

Workshops und Kurse

Kurse über das OS-X-Betriebssystem, Photoshop, Filemaker, iLife, iWork, usw. werden laufend zu moderaten Preisen angeboten. Siehe auch www.mus.ch/kurse

LocalTalks

Regionale Treffen als Sozial-Event. Sie finden in der Regel monatlich statt in Basel, Bern, Luzern, der Ostschweiz und Zürich. Hier tauscht man sich aus zu Problemen, Tipps und Tricks. Schwerpunkte dabei sind Präsentationen von Hard- und Software.

Meetings

Überregionale ganztägige Treffen mit vielen Attraktionen. Diese grossen Anlässe finden irgendwo in der Deutschschweiz statt und beinhalten nicht nur Hersteller-Präsentationen zu aktuellen Produkten, sondern es werden auch gleich noch Workshops zum Schwerpunktthema durchgeführt.

Infoline

Die MUS Infoline ist ein E-Mail-Supportdienst. Hier werden Probleme diskutiert, welche eher allgemeiner Natur sind, z.B. Drucker geht nicht, Palm kann nicht synchronisiert werden, u.ä.

Anmeldung:

Um den Dienst zu abonnieren, geht man wie folgt vor:

1. Öffnet ein neues E-Mail und schreibt in die Adresszeile Folgendes: musinfo@mus.ch
2. Schreibt in die Betreffszeile Folgendes: subscribe
3. Schickt es ab und nach ein paar Minuten erhaltet ihr ein Bestätigungsmail.

Alle Eure Fragen schickt ihr nun wiederum an obige Adresse.

SIG (Special Interest Groups)

Im Gegensatz zur Infoline werden hier Spezialthemen behandelt wie Webpublishing, Music/MIDI, FileMaker, Schule, Games, Medizin und Applescript. Siehe auch: www.mus.ch:8080/help/sigs

Helpline

Telefonsupport an bestimmten Abenden und Samstagen in der Woche. Unsere Experten nehmen sich Euren Problemen an - alles in der Jahresgebühr inklusive! Die genauen Daten stehen im Falter und auf der Website (www.mus.ch:8080/termine).

Übrigens: bereits ein 30minütiger, kostenpflichtiger Telefonsupport bei anderen Firmen rechnet den MUS-Jahresbeitrag.

Eigene E-Mail-Adresse

Jedes Neumitglied erhält bei der Anmeldung die entsprechenden Daten für eine „@mus.ch“-Adresse. Diese Daten werden manchmal auch benötigt, um gewisse Angebote auf der Homepage abrufen zu können („einloggen“). Wer sie verloren hat, schickt am besten ein Mail an sekretariat@mus.ch mit den nötigen Angaben, wie Name, Vorname und Mitglieds-Nummer (steht auf dem Mitgliederausweis oder auf der jährlichen Rechnung).

Matthias Kälin