Gebruiksaanwijzing Photomagic

Welkom bij deze beknopte uitleg voor het programma Photomagic. Op deze volgende pagina's willen we de verschillende onderdelen nader toelichten op het gebruik en bediening van de buttons. Om uw digitale foto's te bekijken en bewerken zijn er legio programma's te vinden op het internet. Dit programma Photomagic laat zien wat andere programma's missen. Het is bedoeld voor diegene die veel met fotografie bezig zijn maar niet verder komen dan de gemaakte foto's op de computer plaatsen en het daarbij laten. Photomagic zal daar zeker verandering in brengen omdat met weinig handelingen uw foto's in vele verschillende variaties kan worden veranderd d.m.v. filters, effecten, graphische tools en vele andere toepassingen. Dit programma is dan ook met name zeer geschikt voor het plaatsen van uw bewerkte foto's die kunnen worden gebruikt op Hyves, Facebook of Twitter.

Uitpakken (Unzippen)

Bij de installatie van Photomagic zijn een aantal zip-bestanden geinstalleerd, n.l. in de map **Frames**, **Lijsten** en in de map **Maskers**. Dit zijn bestanden met extra frames, lijsten en maskers die in de bijbehorende map uitgepakt dienen te worden.

- Klik op het icoontje (Afb.2) Zippen en Unzippen
- Klik op de button Unzip (onderstaand scherm verschijnt)
- Selecteer de map waar Photomagic is geinstalleerd, vervolgens de map Frames
- Klik rechts op het bestand Frames.zip en dan op de button Start (uitpakken van de extra frames)
- Vervolgens bovenstaande herhalen voor extra Lijsten en Maskers.

ZIP
Ŧ

Zippen (Inpakken)

Met de button **Zippen** kunt u grote aantallen bestanden (afbeeldingen inpakken in één bestand om eenvoudiger te versturen b.v. per mail. Selecteer een map met afbeeldingen en klik op de button Start om het inpakken te starten. Het zip-bestand komt in de map die is geselecteerd in het instellingsmenu (Afb.30).

Ongebruikelijke termen

In deze helppagina's worden een aantal termen gebruikt die van belang zijn voor een juiste uitleg van Photomagic.

- Applicatiemap : is de map, folder of directory waar Photomagic is geinstalleerd.
- Menu-items : zijn de onderwerpen boven de hoofdbuttons, zoals Bestand, Bewerking, Tools enz.
- Sub-items : zijn de sub-onderwerpen die in de Menu-items voorkomen.
- Icons : zijn de kleine afbeeldingen bedoeld als hoofdbutton (zie afbeelding hieronder)
- Extensie : zijn de 3 (soms 4) letters achter de naam van een bestand, b.v. Jpg, Bmp, Zip of Exe.
- **Zippen** : grote aantallen afbeeldingen inpakken in een bestand met een extensie Zip.
- **Unzippen** : een zip-bestand (bestaande uit meerdere bestanden) weer uitpakken.
- Renamen : een afbeeldingen herbenoemen of een andere naam geven
- Resize : een afbeelding groter of kleiner maken, b.v. van 1200 x 800 naar 800 x 600 pixels (Br. x H)
- Bijknippen : een selectie (uitsnede) van een afbeelding maken d.m.v. de muiscursor.
- Configuratie : instellen van verschillende mogelijkheden (instellingsmenu)
- Histogram : een graphisch diagram van een afbeelding (waarde per 256 kleuren).
- Lijst afbeeldingen : is de lijst met afbeeldingen die is geselecteerd van een geselecteerde map.
- Formulier : zijn alle schermen die worden geopend met de verschillende functies.
- Layer : is het vierkantje onder de muiscursor (bij Tools / Inkleuren)

In de teksten van de verschillende menu-items en sub-items kan het soms voorkomen dat Nederlandse en Engelse teksten worden afgewisseld. Dit heeft de eenvoudige reden dat Nederlandse teksten soms te lang zijn voor de verschillende menu's en er daarom Engelse teksten zijn gebruikt. Niet mooi maar wel gemakkelijk.

Hoofdbuttons

Hieronder zijn de belangrijkste hoofdbuttons van het programma afgebeeld met hun betekenis. De menu-items boven de hoofdbuttons worden verder op deze help-pagina besproken.



Afb. 2

Bestand

Om een afbeelding te openen, op te slaan, af te drukken, een afbeelding als poster af te drukken of het programma te beeindigen klikt u op het menu-item **Bestand**. U kunt natuurlijk ook gebruik maken van de Control-functies voor enkele van de sub-items zoals b.v. Ctrl+O of Ctrl+S (sneltoetsen)



Open Afbeelding

Om een afbeelding te openen gebruiken we het menu-item **Open Afbeelding** of het icoontje zoals hier boven aangegeven (Afb.2). U kunt nu navigeren in uw computer naar afbeeldingen en/of uw foto's. Nadat een foto is geselecteerd wordt deze in het rechterveld weergegeven. Met de horizontale en vertikale scrollbalk kan men door de afbeelding heen scrollen. Linksonder wordt de hele afbeelding in het klein weergegeven. De omvang, grootte en een aantal omschrijvingen van de geselecteerde afbeelding worden vervolgens getoond. De soorten afbeeldingen die kunnen worden geopend zijn bestanden met een extensie van **Bmp**, **Jpg** en **Gif**.



Klembord (Neon effect)

Nadat een afbeelding is bewerkt met het z.g. Neon effect (onder het menu-item Tools) kan met de optie Klembord (Neon effect) deze bewerking weer worden ge-upload of anders gezegd weer zichtbaar worden gemaakt. Meer hierover onder **Tools / Neon Effect**. (Afb.15)

Afbeelding Opslaan

Nadat een afbeelding is bewerkt kan deze worden opgeslagen als een Bitmap (Bmp) of als Jpg afbeelding. De map waar deze afbeeldingen worden opgeslagen kunt u selecteren in het instellingsmenu (Afb.30). U hebt de keuze om de afbeelding in de orginele grootte op te slaan of in een door u opgegeven grootte (breedte x hoogte).

Mijn paard	Naam van de afbeelding
 Afbeelding opslaan als orginele grootte Opslaa Opslaa 	an als Bmp an als Jpg
	Cancel Ok

Afbeelding Afdrukken

Een afbeelding kan worden afgedrukt in 20 verschillende opstellingen. Door middel van de vertikale scrollbalk kan met één van de 20 print mogelijkheden selecteren. Het voorbeeld laat steeds zien hoe de afbeelding(en) wordt afgedrukt. De linker- en topmarge kan worden gewijzigd om de afbeelding precies in het midden van de pagina af te drukken. Het papierformaat (t/m 15) kan men wijzigen in A4 (210 x 297 mm) en A3 (297 x 420 mm). In de eerste 5 van de 20 mogelijkheden kan men een afbeelding naar een pdf-bestand afdrukken. Hieronder de 20 mogelijkheden.

- 1. 1 foto liggend bovenin de pagina (pm)
- 1 foto liggend midden op de pagina (pm)
 2 dezelfde foto's liggend verdeeld op de pagina (pm)

- 1 foto staand in het midden van de pagina (pm)
 1 foto staand over de hele pagina (pm)
 1 foto liggend in het midden van de pagina (lm)
 4 dezelfde foto's liggend verdeeld over de hele pagina (lm)
 4 foto liggend in het midden van de pagina (lm)
- 8. 1 foto liggend verdeeld over de hele pagina (Im)
 9. 2 dezelfde grote en 12 kleine foto's (pm)
- 10. 30 dezelfde kleine foto's (grootte als orginel pasfoto) (pm)
- 11. 4 dezelfde foto's naast en onder elkaar (pm)
- 12. 6 dezelfde foto's naast en onder elkaar (pm)
- 13. 4 dezelfde foto's schuin onder elkaar (pm)
- 14. 1 foto vierkant (breedte en hoogte hetzelfde) bovenaan de pagina (pm)
- 15. 1 foto vierkant in het midden (pm)
- 16. Alle foto in het klein uit de lijst met afbeeldingen (60 per pagina) (pm)
- 17. Jaarkalender met foto (jaar selecteren t/m 2020) (pm)
- 18. Jaarkalender met 4 dezelfde foto's (jaar selecteren) (pm)
- 19. Maandkalender met foto (maand en jaar selecteren) (pm)
- 20. Maandkalender met foto (maand selecteren) (pm)

(pm) is Portret-mode. A4 staand 210 x 297 mm

(Im) is Landscape-mode, A4 liggend 297 x 210 mm (zie afbeelding hieronder).

Afdrukken als Poster

Een afbeelding kan worden afgedrukt als een grote poster. Hieronder is een voorbeeld te zien van een foto verdeeld in 6 x 3 = 18 pagina's (A4). De poster zal dan een afmeting hebben van 126 x 89 cm. De pagina's worden randloos afgedrukt waardoor ze eenvoudig aan elkaar kunnen worden geplaatst zoals onder is te zien. Het papierformaat is te wijzigen van A3 t/m A5, de breedte en hoogte zal dan automatisch wijzigen. Met de optie Afdrukken (dat is aangevinkt) kan nog worden gekozen of afdrukken op papier of opslaan als een Bmp afbeelding. De ligging kan worden gewijzigd als staand (portret) of liggend (landscape). Zorg wel voor voldoende papier en inkt voordat u op de Printknop drukt.

Bewerking

Elke laatste bewerking kan elk moment weer ongedaan worden gemaakt met het menu-item **Ongedaan Maken** of met de sneltoetsen **Ctrl+Z** tenzij anders aangegeven. Verder kan een tekst over een afbeelding worden geplaatst, u kunt u een kwartetspel ontwerpen met uw eigen foto's en als laatste is het mogelijk om z.g. tekstballoons te plaatsen over de afbeelding om er later uw eigen tekst in te plaatsen.

Tekst op Afbeelding

Over een afbeelding kan elke willekeurige tekst worden geplaatst in verschillende afmetingen en kleuren.

- Selecteer met scrollbalken het gedeelte van de afbeelding waar de tekst moet worden geplaatst.
- Typ een tekst in het daarvoor bestemde tekstveld.
- Selecteer de verschillende tekst-opties zoals lettertype, grootte, schaduwrand, kleur enz.
- Verschuif met ingedrukte linkermuisknop de tekst over de afbeelding heen.
- Laat uiteindelijk de linkermuisknop los om de tekst te plaatsen op de afbeelding.
- Nadat de tekst is geplaatst drukt u op de Export button om de gewijzigde afbeelding te exporteren.

Kwartetspel ontwerpen

Als extra optie kan een kwartetspel worden ontworpen met Photomagic. Elk kwartet bestaat uit een serie van 4 verschillende kaarten. Het aantal kwartetten dat u in een spel wilt hebben bepaald u natuurlijk zelf.

- Typ een onderwerp in dat gelijk is voor alle vier kaarten.
- Klik op de afbeelding om een foto te laden vanuit uw foto-bestand.
- Typ een omschrijving in dat bij de geselecteerde foto past.
- herhaal dit nog 3 maal door op de voorbeeldkaartjes te klikken (1..4).
- Klik als laatste op de Export button om het kwartet te exporteren.
- U kunt dan dit kwartet opslaan en afdrukken als een normale afbeelding.

Tekst Balloons

Over een afbeelding kan een z.g. tekstballoon worden geplaatst. U hebt de keuze uit een viertal balloons met verschillende achtergrondkleur, randkleur en lijndikte. Selecteer met de scrollbalken de plaats waar de balloon moet worden geplaatst, kies de kleuren, lijndikte, grootte van de ronde hoek, soort balloon en teken met ingedrukte linkermuisknop een rechthoek waarna de balloon wordt getekend.

Tools

Hieronder zijn de belangrijkste tools te vinden van Photomagic. Bij **Foto Collage** kunt u een groot aantal afbeeldingen op één afbeelding plaatsen. Dit zijn achtereenvolgens $8 \times 6 = 42$, $11 \times 8 = 88$ en $17 \times 12 = 204$ afbeeldingen. Bij **Schilderijlijst** kunt u een lijst om de afbeelding plaatsen. U hebt de keuze uit een aantal van 225 verschillende lijsten. Tevens kunt u een passe-partout selecteren in verschillende breedtes. Bij **Legpuzzel** wordt er een layout over de afbeelding geplaaatst in de vorm van legpuzzel stukjes. Elke afbeelding kan worden gebruikt als **Wallpaper** of achtergrond voor het bureaublad van uw computer.

Bij **Postzegelrand** kunt u van de afbeelding een postzegel maken d.m.v. een getande rand om de afbeelding in verschillende afmetingen. Het sub-item **Hoekomslag** wordt er in één van de vier hoeken van de afbeelding een z.g. ezelsoor gemaakt. Voor de andere tools, kijk verder hieronder.

ols Afbeelding Fi	ilters Effecten	Website	Instellingen
Foto Collage Schilderijlijst	•	•	N. 2
Legpuzzel Wallpaper Foto Mosaic Inkleuren Maskers Rode Ogen Clone Picture in Picture Neon Effect Tijdschrift Postzegelrand		1	
Hoekomslag	•	Linksboven	
Legitimatiebewijs		Rechtsbove	n
		Linksonder	

Foto mozaiek

Elke afbeelding kan worden bewerkt tot een nieuwe afbeelding bestaande uit talloze mini afbeeldingen met dezelfde afbeelding als de orginele. Deze kan worden gemaakt in 3 verschillende formaten, n.l. 1536 x 1536 pixels, 2304 x 2304 pixels en 3072 x 3072 pixels. Maak met de kleine horizontale scrollbalk de grootte van de orginele afbeelding kleiner of groter, selecteer met de muiscursor een gedeelte uit deze afbeelding (liefst vierkant), klik op de button **Start** om het proces te beginnen. Het zal ongeveer 10 tot 30 minuten duren nagelang de snelheid van uw computer om het mozaiek te maken. Klik op de **Help** button voor meer informatie. Klik na het maken van het mozaiek op de button **Export** om de afbeelding te exporteren. Door de grootte is het m.n. geschikt voor het afdrukken als poster.

Inkleuren

Met de optie Inkleuren kan een gedeelte van een afbeelding worden ingekleurd met de orginele kleuren terwijl de rest in grijswaarden (zwart/wit) blijft. Ga als volgt te werk....

- Open een kleuren afbeelding (eventueel verkleinen met Afbeelding / Bijknippen)
- Ga naar **Tools / Inkleuren** waarna onderstaand formulier verschijnt (Afb.12).
- Vink het hokje Grijswaarden aan (de afbeelding wordt naar grijswaarden omgezet)
- Selecteer of verschuif d.m.v. de beide scrollbalken het gedeelte dat u wilt inkleuren
- Beweeg de Layer (vierkantje) met ingedrukte linkermuisknop de muis over het gedeelte heen
- De grootte van Layer kunt u wijzigen van 2 t/m 50 pixels.
- Druk na het inkleuren op de knop Export om de gewijzigde afbeelding te exporteren.

Afb.12

Maskers

Over een afbeelding kunnen diverse maskers worden geplaats. Met de vertikale scrollbalk kunt u een van de 56 maskers selecteren, door op de Button **Example** te klikken wordt deze verkleind weergegeven. De kleur van de achtergrond kan worden gewijzigd d.m.v. een aantal veelgebruikte kleuren. Klik als laatste op de button **Export** om de bewerkte afbeelding te exporteren.

Rode Ogen

Rode ogen op een afbeelding komt soms voor als men in een donkere ruimte met flitslicht fotografeerd. Met onderstaand scherm kan dit worden gewijzigd in elke kleur die men zelf wenst. Selecteer met de scrollbalken de afbeelding zodat het oog te voorschijn komt. Selecteer het midden van het oog en de grootte van de oogcircel, kies een kleur uit het kleurenpalet en klik op de button **Change** om de kleur te wijzigen. **Reset** is ongedaan maken.

Clone

Uit een afbeelding kan een gedeelte worden gecopyeerd en daarna worden verplaats, horizontaal en vertikaal worden gekeerd. Selecteer met ingedrukte linkermuisknop een gedeelte uit de afbeelding en druk daarna op één van de **pijl-buttons** voor verplaatsing van het geselecteerde gedeelte of op de buttons **Hor** of **Vert** voor omkering van het geselecteerde. Met de kleine scrollbalk kan de verplaatsing in pixels worden weergegeven.

Picture in Picture (pip)

Een afbeelding kan worden geplaatst in 15 verschillende opstellingen zoals....

- als foto op een markt in een schilderij
- als schilderij aan de wand in een museum (zie foto hieronder)
- als reclame op de zijkant van een bushokje
- in een collage tussen vele andere schilderijtjes
- op het beeldscherm van een televisie op een gezellige kijkavond.
- als ansichtkaart in een kaartenrek tussen andere ansichtkaarten
- in een expo opstelling
- als reclame poster op een muur
- als foto in een dagblad
- als foto op een te beplakken billboard
- als reclame op een bouwbord
- als foto op een poster terwijl deze wordt getoond
- als schilderij tussen 2 oude buitenlandse vrouwen
- op een mobieltje
- als afbeelding op een gezocht of wanted poster

Neon effect

Een afbeelding kan worden bewerkt tot een kleurenpracht van ongekende waarde (Afb.15). Met de onderste horizontale schrolbalk kan de kleur worden gewijzigd van de afbeelding. Met de rechter selectiebalk kan worden gekozen uit 3 verschillende opties n.l. Normaal, Lichter of donkerder. Klik op de button **Reset** om weer terug te keren naar her orgineel. Klik als laatste op de button **Export** om de gemaakte afbeelding te exporteren. Klik na het sluiten van het neon-formulier op het menu-item **Bestand / Invoegen van Klembord** om de kleuren weer te zien.

Tijdschrift Design

Kunt u zich voorstellen, uw eigen afbeelding als cover op de voorkant van de **Prive**, **Weekend** of **Story**. Alle teksten alsmede kleuren en kleine foto's kunt u zelf wijzigen. Na alles te hebben ingevuld klikt u op de button **Start** om alle wijzigingen door te voeren. Klik als laatste op de button **Export** om de orginale cover te exporteren. Deze orginele cover wordt 780 x 1060 pixels (Br. x H) en kan als normale afbeelding worden opgeslagen.

Legitimatiebewijs

Met onderstaand scherm kunt u uw eigen (replica) Legitimatiebewijs ontwerpen. Vul alle gegevens in en druk op de button **Example** voor een voorbeeld. Druk op de button **Export** om het ontwerp in de orginele grootte te bekijken.

DENTITEITSKAAR	KONINKRIJK D	ER NEDERLANDEN	Nederlandse	Nationaliteit
TO ENTITY GARD, CARTE OF IDENTIFY	POCOMENT NUMBER OD COMENT	савия ничариенные присная. Ка	Jansen	Achternaam
Nederlandse	P69P8XUN7	-	Jan Marinus	Voornamen
Jansen		Contraction of the		
Jan Mari	nus	Res mark	1 🔻 Januari	1900 👻
1 JAN/JA	N 1900	STW.	Geboortedatum	
Amstero	arriade de Alexan Iam	2676	Amsterdam	Geboorteplaats
1,80 m M	513334101 >>			🗭 Man
Burg. van Amsterdam			Lengte in cm	C Vrouw
4 OKT/OCT 2012	4 OKT/OCT 2017	HAS DECENING ISKNATURE	Burg. van Amsterdam	Instantie
	I STATE			
And a set of the local set of the				
	and the second second second			

Pentekening

Elke afbeelding kan worden gewijzigd in een z.g. pentekening. Hierdoor lijkt het of de afbeelding met de hand is getekend. Er zijn verschillende mogelijkheden d.m.v. instellingen die de uiteindelijke afbeelding beinvloeden. Met de buttons Lineart en Edge kunnen verschillende soorten van pentekeningen worden ontworpen.

Pentekening		1000	and the second s			
Orgineel			Voorbeeld			
Rood	🔽 Invert	Lineart	•		•	
Groen		Edge	Tolerance : 82			
F Blauw				Cancel	Export	Afb 16h

Afbeelding

Met het menu-item **Gegevens** kunt u de gegevens / informatie tonen van de geselecteerde afbeelding. Om een afbeelding verder te bewerken hebben we de mogelijkheid om een afbeelding Horizontaal en Vertikaal te plaatsen en 90 graden naar links te roteren. Met het menu-item **Omklappen** kunt u een gedeelte (helft) van een afbeelding omklappen n.l.

- Het linkergedeelte van de afbeelding omklappen naar het rechtergedeelte
- Het rechtergedeelte naar het linkergedeelte omklappen
- Het bovenste gedeelte omklappen naar het onderste gedeelte
- Het onderste gedeelte naar het bovenste gedeelte omklappen

Bijknippen

Een afbeelding kan met deze optie worden verkleind, vergroot of er kan een selectie (uitsnede) worden gemaakt om zo weer een nieuwe afbeelding te verkrijgen. Het bijknip formulier beslaat het hele scherm om zo een beter zicht te krijgen van de afbeelding. Na het bijknippen klikt u op de button **Export** om de nieuwe afbeelding te exporteren.

Afb.17a

Histogram

Een beeld histogram is een type histogram dat fungeert als een grafische voorstelling van de tonale verdeling in een digitaal beeld . Het brengt het aantal pixels voor elke toonwaarde (0..255).

Foto's verkleinen / vergroten

Met de huidige digitale camera's kunt u tegenwoordig snel en eenvoudig mooie foto's maken in een zeer hoge resolutie. Deze zijn soms te groot voor de wat oudere tekenprogramma's waarbij een foutmelding ontstaat. Met deze externe plugin kunt u in korte tijd grote aantallen foto's (t/m 999 stuks) verkleinen tot handelbare foto-bestanden. De foto's worden opgeslagen met de orginele bestands-namen en worden in dezelfde map geplaatst met als enige toevoeging 001-, 002-, 003- enz. De orginele foto's worden niet gewijzigd en blijven onaangeroerd, tenzij anders aangegeven.

- 1. Selecteer een map met foto-bestanden.
- 2. Maak een keuze voor de grootte in procenten of afmeting (zelf selecteren).
- 3. Selecteer of u de foto's wilt opslaan als Jpg of Bmp bestand.
- 4. Druk op de linker Start button om het proces te beginnen.

C:[Mijn Computer]	106092-jugra 106212-jugra 2012 juni suus 005 2012 juni suus 060 249623-jugra Arc de Triomphe Architecture At Sea boeken.bmp Cathedral DSCF0309 DSCF0310 DSCF0316 DSCF0317 DSCF0318 DSCF0319		1200 900 900 Procent 50 0pslaan als C Bmp ima G Jpg imag Resize	Breedte Hoogte % ge je
	32 Afbeeldingen 0 x 0	Pixels	 Naar atr In proce 	neting nten

Foto's renamen

Voor het renamen (andere naam geven) van grote aantallen afbeeldingen in één keer kunnen we deze optie van Photomagic gebruiken.

- Selecteer een map met afbeeldingen (Jpg, Gif, Bmp en Png).
- Geef een willekeurige naam voor alle afbeeldingen b.v. Image, en klik op de Start button om te beginnen.
- De afbeeldingen krijgen nu de naam Image-000, Image-001, enz.
- De extensie (b.v. Jpg of Bmp) van de afbeeldingen blijft altijd behouden en zal ook nooit worden gewijzigd
- Als afbeeldingen de extensie van Jpg hebben dan worden de namen Image-000.jpg, Image-001.jpg, enz.
- Het maximum is 999 afbeeldingen in één keer om te renamen.

 C:\ Program Files Photomagic Info 2012 juni suus 005 2012 juni suus 060 249623-jugra Arc de Triomphe Architecture At Sea boeken.bmp Cathedral DSCF0310 DSCF0316 DSCF0318 DSCF0319 	- H	Image Start	
--	-----	----------------	--

Afb.20

Foto's verplaatsen

Met dit onderdeel van Photomagic kunt u op eenvoudige wijze mappen met grote aantallen afbeeldingen en/of bestanden in een keer verplaatsen van de ene map naar een andere map van uw computer. Selecteer achtereenvolgens de bronmap (met alle submappen en bestanden) met de button Selecteer Bron die u wilt verplaatsen en daarna de map waar de bronmap naar toe moet wordenverplaatst met de button Selecteer Doel. U hebt nog de keuze of u alleen wilt verplaatsen of alleen wilt copyeren. Bij het copyeren worden de oorspronkelijke mappen en bestanden behouden op de orginele plaats. Klik als laatste op de button Perform Action om het verplaatsen / copyeren te beginnen.

Foto's zoeken

Het zoeken naar een bepaalde afbeedling uit uw foto-bestand kan soms een langdurige kwestie worden. Selecteer de map of schijf (met de button **Map**) waarin moet worden gezocht, selecteer een extensie met de selectiebalk van b.v. (*.jpg, *.gif, *.bmp of *.png), geef eventueel een trefwoord in en druk als laatste op de button **Start** om het zoeken te starten. Als er afbeeldingen zijn gevonden die overeenkomen met uw selectie zullen deze in een lijst worden geplaatst. Klik vervolgens dubbel op een gevonden afbeelding uit de lijst waarna deze zal worden geexporteerd. Sluit onderstaand venster weer door de button **Exit**.

Slideshow

Voor het bekijken van de afbeeldingen uit de lijst is er de mogelijkheid om deze in een z.g. Slideshow rustig te bekijken. De verschillende afbeeldingen worden afgewisseld d.m.v. een willekeurige overgang. De tijd tussen de afbeeldingen kan men zelf instellen van 1 t/m 10 seconden (wijzigen in het Instellingsmenu Afb.30). Klik op de **Escape** knop van het toetsenbord om de Slideshow te beeindigen. Hieronder is een verkleinde weergave te zien met een willekeurige overgang van de slideshow.

Afb.22a

Slideshow Exporteren

U kunt de slideshow exporteren naar een extern bestand dat zonder het programma Photomagic is te gebruiken. Klik op het menu-item Slideshow Exporteren waarna er 2 bestanden worden gecopyeerd n.l. Slideshow.exe en Slideshow.lst (lijst met afbeeldingen) naar de map die u hebt geselecteerd in het instellingsmenu.(afb.30), dan programma starten met Slideshow.exe

Filters

Met onderstaand menu-item kan men een afbeelding wijzigen d.m.v. een groot aantal Filters. Het zijn de gebruikelijke Filters die ook in andere tekenprogramma's voorkomen plus een aantal zelf ontworpen moglijkheden. Met het sub-item **Contour** en **Engrave** heeft men nog de keuze om d.m.v. het wijzigen van kleuren steeds een andere afbeelding te krijgen. Na het wijzigen kan men met de sneltoetsen **Ctrl+Z** de vorige afbeelding steeds weer terughalen.

Effecten

Met onderstaand menu-item kan men een afbeelding wijzigen d.m.v. een groot aantal effecten zoals ook in Afb.23 is te zien met het wijzigen d.m.v. Filters. Ook hier is er een sub-item Transparant dat d.m.v. kleuren en transparantie van 0 tot 100 procent kan worden gewijzigd. Na het wijzigen kan men hier ook weer met de sneltoetsen Ctrl+Z de vorige afbeelding steeds weer terughalen.

Website

Voor de website ontwikkelaars zijn er een aantal extra toepassingen ingebouwd. U kunt afbeeldingen exporteren naar 7 verschillende Html slideshows (Flash) geschikt voor publicatie in uw eigen website. Deze worden in de map Website geplaatst gerangschikt per slideshow 1..7. Deze map staat in de applicatiemap. Verder kunt u een afbeelding omzetten naar een tekening op een webpagina waarin elke pixel een letter vormt. Als laatste kunt u van een serie afbeeldingen een fotoboek ontwerpen waarin u de pagina's kunt doorbladeren. Uw webbrowser moet voor al deze toepassingen wel geschikt zijn voor Flash-animaties. Deze website toepassingen maken gebruik van bestaande Flash-scripts, Java-scripts en Css-scripts die willekeurig en gratis zijn te vinden op diverse websites.

Html Slideshows

Als extra toevoeging is er in dit programma een optie voor website programmeurs bijgevoegd. U kunt afbeeldingen exporteren naar een slideshow speciaal geschikt voor het plaatsen in uw eigen website d.m.v. enkele muisklikken. klik op het menu-item Website / Html Slideshows. U hebt daarna de keus uit 6 verschillende slideshows. Het maximum aantal afbeeldingen zijn per slideshow verschillend van 20 t/m 300 afbeeldingen. U kunt zelfs de grootte (breedte x hoogte) van de afbeeldingen bepalen. De scripts zijn na publicatie te vinden en te copyeren in/uit de map Website / Slideshow1..6. Deze is weer te vinden in de applicatiemap.

Afbeelding naar Html

Een afbeelding kan worden geexporteerd naar een Html pagina d.m.v. teksten. Klik op het menu-item **Website /** Afbeelding naar Html. Onderstaand scherm wordt geopend waarin u diverse opties kunnen worden gewijzigd, zoals de kleur van de achtergrond, de tekst en de bestandsnaam van de Html pagina. De gemaakte pagina wordt in de map geplaatst die is geselecteerd in het instellingsmenu. Elke pixel van de afbeelding word als een letter geprojecteerd die in de ingevulde tekst voorkomt. Klik op de button **Start** om het proces te starten.

		•	
A starting the start of the sta		F	
A A	Achtergr Html teks	ondkleur afbeek t	ting
De gemaakte Html pagina wordt in de map g die is geselecteerd in het instellingsmenu.	eplaatst PHOTO	MAGIC	

Flippage

U hebt het vast wel eens gezien op een of andere website, een catalogus of fotoboek die u door kunt bladeren door met de muiscursor op de rechteronderhoek te klikken. Met deze mogelijkheid kunt u zelf een fotoboek (flippage) met uw eigen foto's ontwerpen in een paar seconden. Het resultaat is te vinden in de map Website / Flippage. Deze map is weer te vinden in de Applicatiemap (waar dit programma is geinstalleerd).

- Selecteer van te voren een map met afbeeldingen (Afb.3a).
- Klik op het menu-item Website / Flippage (Afb.25).
- Klik vervolgens op de button **Upload** om alle afbeeldingen in te laden.
- U ziet nu dat alle afbeeldingen worden ingeladen.
- Klik als laatste op de button Export om het orginele fotoboek te ontwerpen.
- De website wordt dan automatisch geladen om het resultaat te bekijken.

Instellingen

Met behulp van het instellingsmenu (**Configuratie**) kunt u verschillende onderdelen aanpassen naar uw eigen smaak. Deze zijn o.a. kleuren van achtergronden v/d formulieren, grootte van de blocks bij Effecten / Blocks, de map waar alle bewerkte afbeeldingen en zip-bestanden worden geplaatst, en het aantal seconden tussen de afbeedlingen bij de slideshow. Als extra is de **Calculator** en het **Kladblok** (Notepad) van Windows te openen voor uw snelle berekeningen en tekstbestanden.

Configuratie

Met het menu-item Configuratie of Instellingen kunnen diverse opties worden gewijzigd. Dit zijn o.a.

- De map waar alle bewerkte afbeeldingen worden geplaatst (voor aanmaken mappen, kijk bij Afb.3a).
- De grootte van de blocks bij het menu-item Effecten / Blocks (5,8,10 en 20 pixels).
- De tekst die bij het afdrukken van een kalender onder de foto wordt geplaatst.
- De achtergrondkleur van alle formulieren die worden geopend.
- De pauze bij de slideshow tussen de afbeeldingen (overgangen) van 1..10 seconden.

Instellingen			
C:\Program Files\Photomagic\A fbeeldingen	salaatat waxdaa		Мар
10 Cosetto blastic (Effectes / Plasts)	Achtergror	ndkleurer	
Grootte blocks (Effecten / Blocks)	4	•	220
Ine Dickmann Software 2012	•		220
Tekst onder foto bij afdrukken kalenders	•	•	190
5 → Pauze in seconden (Slideshow)	Reset	Kleuren	
		Cancel	Exit

Help

Als laatste in de rij menu-items is het item Help. Onder dit item zijn een aantal sub-items zoals deze helppagina, de link naar het registratie-formulier, een kleine index met toetscombinaties van Speciale Tekens, de Beeldscherm resolutie, een link naar de website met meer gratis software en als laatste kunt u met één muisklik een schermafdruk maken van uw bureablad met en zonder Photomagic.

Afb.31

Registratie

In de demo-versie van Photomagic zijn alle opties volledig te gebruiken om een goede indruk te krijgen van het programma. Bij het afdrukken van een afbeelding zal er in de demo-versie een hinderlijke tekst verschijnen evenals bij het opslaan van een afbeelding. U kunt het programma registreren door de 10 scrolbalkjes te verschuiven tot het juiste registratie-nummer verschijnt, klik dan op de button Ok of dit registratie-nummer de juiste is. Kijk op de website www.dickmann.org/software/photomagic.htm voor meer informatie m.b.t. de registratie van Photomagic.

Beeldscherm (Dpi)

Om goed met het programma te kunnen omgaan en alles in de juiste verhoudingen te krijgen moet de beeldscherm resolutie op 96 Dpi (Dots per Inch) staan. Dit kan men controleren door op het Menu-item **Beeldscherm** te klikken. Is dit ongelijk als 96 Dpi dan wordt hieronder voor de versies Windows XP (Afb.33) en Windows 7 (Afb.34) de wijzigingen stap voor stap voorgedaan.

Voor Windows XP gebruikers

- Klik met de rechtermuisknop op het bureaublad van uw computer.
- Onderstaand scherm verschijnt nu (Afb.33).
- Klik op tabblad Instellingen, vervolgens op de button Geavanceerd.

'hema's	Bureaublad	Schermbeveili	iging V	ormgeving	Instellinge	n	_
Versleep overeen	o de beeldsche komt met de v	ermpictogramme verkelijke plaats	en zodar sing van	nig dat de in de monitors	deling		
				2			
		5		<i></i>			
Beeldsc	herm:						
Beeldsc 1. Sync	herm: :Master 970P,	SyncMaster Ma	gic CX9	12P(Analog) op ATI Ra	ide 💌	
Beeldsc 1. Sync Beelds	herm: Master 970P, schermresolutio	SyncMaster Ma	gic CX9	12P(Analog rkwaliteit) op ATI Ra	de 🔽	
Beeldsc 1. Sync Beelds Minder	herm: Master 970P, schermresolutio	SyncMaster Ma	gic CX9 Kleu Hoc	12P(Analog rkwaliteit ogst (32 bits)) op ATI Ra	ide 💌	
Beeldsc 1. Sync Beeld: Minder	herm: Master 970P, schermresolution USS bij 864 pij 1152 bij 864 pij	SyncMaster Ma Meer	gic CX9 Kleur Hoc	12P(Analog rkwaliteit ogst (32 bits)) op ATI Ra	ide 💌	
Beeldsc 1. Sync Beelds Minder	herm: Master 970P, schermresoluti Q 1152 bij 864 p pparaat als ho	SyncMaster Ma	gic CX9 Kleu Hoc	12P(Analog rkwaliteit ogst (32 bits)) op ATI Ra	ide 💌	
Beeldsc 1. Sync Beelds Minder Dit a Field	herm: Master 970P, schermresoluti 1152 bij 864 p pparaat als ho Windows-bure	SyncMaster Ma	gic CX9 Kleu Hoc muken en naar i	12P(Analog rkwaliteit ogst (32 bits) deze monito) op ATI Ra	de 💌	
Beeldsc 1. Sync Beelds Minder Dit a Het 1	herm: Master 970P, schermresolutio 0 1152 bij 864 p pparaat als ho Windows-bure Herke	SyncMaster Ma Meer juxels ofdmonitor gebi aublad uitbreide	gic CX9 Hoc nuiken en naar o bleem o	12P(Analog rkwaliteit ogst (32 bits) deze monito plossen) op ATI Ra	de 💙	

- Onderstaand scherm verschijnt nu (Afb.34).
- Selecteer met Dpi-instelling de optie Normaal (96 dpi)
- Klik als laatste op de button Toepassen (rechtsonder)

	1999								
Weerge	ven								ŝ.
Als de t comper tabblad	ekst op he nsatie het a Vormgevii	t beeldscherm aantal punten p ng als u alleen	vanwege de er inch (dpi) de tekengroo	schermre: verhogen, otte van de	solutie niet Klik op Ar s letters wil	goed lees inuleren e t wijzigen.	baar is, ku n ga naar I	nt u ter net	
Dpi-inst	elling:								
Norma	al (96 dpi)		1	-					
Normal	e grootte (S	16 dpi)				~			
Compat	ibiliteit								
Sommig van de	je program beeldsche	ma's werken m rminstellingen r	ogelijk niet m niet opnieuw	neer correc opstart.	t als u de	computer	na het wijz	igen	
Nadat i	k de beeld	scherminstellin	gen heb gew	ijzigd:					
ODe	computer c	pnieuw opstarl	en en daarn	a de nieuv	ve beeldsc	herminstel	lingen toep	bassen	
💿 De i	nieuwe ber	eldscherminstel	lingen toepa	ssen zond	er de comp	outer opnie	euw op te s	starten	
OEer	t vragen v	oordat de nieu	we beeldsch	erminstellir	ngen worde	en toegep	ast		
Sommig Meet in	je spellen (formatie ov	en andere prog ver het starten v	ramma's moe ⁄an programi	eten in de i ma's in de	256-kleure 256-kleure	nmodus w <u>:nmodus</u> .	orden gest	art.	

Voor Windows 7 gebruikers

- Klik met de rechtermuisknop op het bureaublad van uw computer.
- U ziet nu het submenu (Afb.35) verschijnen
- Klik vervolgens op het item Schermresolutie
- Nu verschijnt het formulier (Afb.36)
- Klik dan bovenaan het scherm op Beeldscherm
- Selecteer de optie Laag 100% (Standaard) aan.
- Klik als laatste op de button **Toepassen**.

	Beeld Sorteren op Vernieuwen) }
	Plakken Snelkoppeling plakken Verwijderen ongedaan maken	Ctrl+Z
	Grafische Eigenschappen Grafische opties	×
	Nieuw Schermresolutie	۲
	Gadgets	
2	Aan persoonlijke voorkeur aanpassen	

Bestand B	ewerken	Beeld	Extra	Help		
Configura	Configuratiescherm			Maak de tekst op uw scherm	beter leesbaar	
Resolutie a Helderheid	anpassen daanpasse	n		U kunt de tekstgrootte en andere item het hulpprogramma <u>Vergrootglas</u> als u	s op uw scherm wijzigen door een van d slechts tijdelijk een deel van het scher	deze opties te selecteren. Gebruik m wilt vergroten.
Kleuren ka Beeldsche wijzigen	libreren rminstellin	gen		aag - 100% (standaard)	Voorbeeld	
Verbinding maken	Verbinding met een projector maken			Normaal - 125%	= 96 Dpi	HIII.
ClearType Aangepasi instellen (d	learType-tekst aanpassen angepaste tekengrootte nstellen (dpi)			© Groter - 150%		ŧ uu

Schermafdruk

U kunt een afdruk maken (Screenshot) van uw bureablad tijdens het werken met Photomagic. Klik op het menu-item Help / Schermafdruk. U hebt vervolgens de keus uit een tweetal opties, met en zonder het Photomagic scherm. De gemaakte afbeelding van het bureablad kunt u daarna weer bewerken en afdrukken zoals alle afbeeldingen uit uw eigen bestand.

Meer Software

Zijn er na deze uitleg nog vragen of suggesties en/of verbeteringen, laat ons dit weten en mail naar het onderstaand adres of klik op onderstaande website voor meer informatie m.b.t. software voor o.a. filatelie, grafische toepassingen, software voor het onderwijs of muzieksoftware. Ook is er op deze website veel informatie te vinden voor postzegelverzamelaars (filatelisten) en voor het versturen van een gratis e-kaart. Voor de Visual Basic 6 programmeurs zijn er gratis grote aantallen broncodes te downloaden. Photomagic is geheel in de programmeertaal VB 6.0 ontworpen.

Kleurwaardes

Door met de muiscursor (pijl) over een afbeelding te gaan kan de kleur die onder deze pijl zit worden getoond in achtereenvolgens RGB (rood, groen, blauw) waarde en de Heximale waarde (wordt gebruikt als kleurcode voor Html websites). Het eerste getal 17 heeft een heximale waarde van 11, het tweede getal 31 is 1F en het 3^e getal 34 heeft een heximale waarde van 22. Onder afbeelding 37 staan enkele voorbeelden van omzetting van getallen naar heximale waardes. De RGB waardes gaan Van 0 t/m 255.

Getal > Heximaal

0 = 00, 1 = 01, 2 = 02 enz. t/m 9 10 = 0A, 11 = 0B, 12 = 0C, 13 = 0D, 14 = 0E, 15 = 0F 16 = 10, 17 = 11, 18 = 12 enz. t/m 25 26 = 1A, 27 = 1B, 28 = 1C, 29 = 1D, 30 = 1E, 31 = 1F 32 = 20, 33 = 21 enz...... 253 = FD, 254 = FE, 255 = FF

Info

Website...... <u>www.dickmann.org</u> E-mail...... jos@dickmann.org

Disclaimer

Aan de op deze helppagina geplaatste afbeeldingen en teksten kunnen geen rechten aan worden ontleend. De afbeeldingen en foto's op deze helppagina mogen uitsluitend voor privé doeleinden worden gebruikt. De ontwerper van Photomagic kan niet aansprakelijk worden gesteld aan fouten die voorkomen in het programma Photomagic of op deze helppagina.