PixBuilder Studio vertaling Cor Van der Kinderen

1. Inleiding tot PixBuilder Studio

1.1 Kennis maken

Welkom bij PixBuilder Studio!

PixBuilder Studio is een krachtig en gemakkelijk programma voor het maken, bekijken en bewerken van beelden. De toepassing werkt uitstekend met digitale foto's. Tevens maakt en opent men er iconen mee.

Het programma opent zich onmiddellijk, verwerkt beelden snel en in hoge kwaliteit. Er kan worden gewerkt met lagen, er is ongedaan maken in meerdere stappen, afdrukken en opslaan na evalueren is voorzien.

Functies zijn o.a. beeldformaat wijzigen, roteren, tekst bewerken en nog vele andere.

Werkt met Windows 95, 98, Me, NT, 2000, XP, Vista en Windows7. Het programma kan in diverse talen worden gebruikt.

De nieuwste versie van PixBuilder Studio is steeds beschikbaar op ons webadres: http://www.wnsoft.com/

Tevens kunt u het PixBuilder Studio Forum bezoeken: http://www.picturestoexe.com/forums

1.2 Functies

Ondersteunde formaten:

Lezen : BMP, PNG, JPG, GIF, TIFF, PCX, TGA, PSD, ICO Schrijven : BMP, PNG, JPG, GIF, TIFF, PCX, TGA, PSD, ICO

- Werken met lagen
- Ongedaan maken in meerdere stappen
- Niveaus, curven, kleurbalans, helderheid\contrast, rotatie, enz.
- Een groot aantal effecten
- Opslaan na evalueren...
- Afdrukken na evalueren

2. Over lagen

Een beeld kan bestaan uit verschillende overlappende lagen.

Het lege deel van een laag is transparant, waardoor onderliggende lagen zichtbaar zijn. Elke laag heeft een eigen formaat en kan worden verschoven ten opzichte van de andere lagen. De mate van transparantie kan voor elke laag worden ingesteld.

Lagen kunnen worden herschikt.

Een laag is ingedeeld in pixels (bitmap) of tekst (vector).

Meerdere lagen kunnen als groep geselecteerd worden.



Het logisch ontwerpen van een gesegmenteerd beeld op aparte lagen is een handige techniek, omdat het finale beeld wordt verkregen door het bewerken van de afzonderlijke lagen of door het aan- of uitschakelen ervan.

Volgende onderwerpen komen aan bod:

- Lagenpalet
- Lagen groeperen
- Zoals selectie
- Laageigenschappen
- <u>Slagschaduw</u>
- <u>Snelle selectie van een actieve laag</u>

2.1 Lagenpalet

Het "Lagenpalet" is essentieel voor het beheer van de lagen. Het toont alle lagen met naam geordend in een logische volgorde. De gemarkeerde laag is de actieve laag die kan worden bewerkt. Om een andere laag te selecteren, klikt u op een naam in het "Lagenpalet".



- A container (gegroepeerde lagen)
- B tekstlaag,
- C geselecteerde laag,
- D onzichtbare laag,
- *E* nieuwe laag toevoegen,
- F nieuwe container toevoegen,
- G geselecteerde lagen verwijderen,
- H eigenschappen van een laag of container tonen.



In PixBuilder Studio kunt u ook meerdere aangrenzende lagen selecteren.

U klikt op de eerste laagnaam en houdt vervolgens Shift ingedrukt terwijl u op de laatste laagnaam klikt.

Eveneens kan men selecteren door met ingedrukte linkermuisknop de cursor over de gewenste laagnamen te slepen.



Aangrenzende lagen selecteren met de muis.

2.2 Lagen groeperen

Selecteer de lagen die u wilt groeperen en klik in het menu "Lagen -> Lagen samenvoegen". Hierdoor worden alle tekstlagen (vector) omgezet in pixels (bitmap) en de tekst zelf kan dan niet meer worden aangepast.

2.3 Zoals selectie

"Zoals selectie" uit het menu "Lagen" verandert de actieve laag aldus: de lichtste pixels worden volgens intensiteit geselecteerd.



Resultaten van de toepassing "Zoals selectie":

A-bij een tekstlaag (vector), B-bij een laag met pixels (bitmap).

2.4 Laageigenschappen

Klikken op "Laageigenschappen..." opent een venster.

Layer Propert	y l	×
Layer Property	Drop Shadow	
Name:		
Background		
Opacity:		
	256	
	OK Cancel	J

De naam en transparantie van de laag kunnen hier worden gewijzigd.

De transparantie van een laag beïnvloed zijn alfakanaal niet.

2.5 Slagschaduw

Layer Property
Layer Property Drop Shadow
✓ Drop Shadow Enabled
Angle: 30
Distance: 5
Size: 7
Spread -
OK Cancel

Elke laag heeft een optionele slagschaduw.

Ingeschakeld, werpt de laag een schaduw op onderliggende lagen.

Deze optie wijzigt noch de structuur van de laag, noch van de onderliggende lagen.

Als "Slagschaduw" actief is, kunnen volgende eigenschappen worden aangepast:

- Kleur: De kleur van de schaduw.
- **Hoek:** De denkbeeldige belichtingshoek waaronder het effect wordt toegepast op de laag.
- Afstand: De verschuivingsafstand voor de schaduw.
- **Grootte:** De parameter die de straal en grootte van vervaging instelt. Hoe groter het getal, hoe groter het vervagingseffect.

2.6 Snelle selectie van een actieve laag

Ctrl ingedrukt houden en rechtsklikken op een afbeelding. De betreffende laag zal in het "Lagenpalet" worden geselecteerd.



3. Over selecteren

Met een selectie isoleert u een deel van de afbeelding, u kunt er effecten, filters en gereedschap op toepassen.

De gebieden die niet zijn geselecteerd worden niet gewijzigd.

Een selectie kan worden gemaakt met "Rechthoekig en Ovaal selectiekader", "Lasso", "Toverstaf" alsook met de opdracht "Kleurbereik...".

Volgende onderwerpen komen aan bod:

- Een gebied selecteren met gereedschap
- Een gebied selecteren met "Toverstaf"
- Een gebied selecteren met "Kleurbereik"
- <u>Transformatie selectie</u>

3.1 Een gebied selecteren met gereedschap

Kies het gewenste gereedschap.

Wanneer de muis boven een geselecteerd gebied hangt, verschijnt deze cursor: kan Hiermee kan de selectie worden verschoven.

Wanneer men tegelijkertijd de Ctrl-toets indrukt, verschijnt deze cursor: **b**. Hiermee kan de selectie worden uitgeknipt en verplaatst.

Wanneer men tegelijkertijd de Shift-toets indrukt, verschijnt deze cursor: \blacktriangleright . Een nieuwe selectie wordt aan de bestaande toegevoegd .

Wanneer men tegelijkertijd de Alt-toets indrukt, verschijnt deze cursor: **N**. Een nieuwe selectie wordt uit de bestaande verwijderd.

3.2 Een gebied selecteren met "Toverstaf"

Kies "Toverstaf".

Klik op een pixel naar keuze.

De aangrenzende pixels, met dezelfde kleurnuance of met dezelfde mate van transparantie, worden geselecteerd.

Daarna kunnen niet aangrenzende pixels met dezelfde kleur toegevoegd worden aan het geselecteerde gebied.

Tools Panel	×
Tolerance:	29
Antialiasing	
All Layers	

Vink "Alle lagen" aan in "Gereedschapsopties", zodat wordt rekening gehouden met de pixels uit alle zichtbare lagen. Vink "Alle lagen" uit in "Gereedschapsopties", zodat alleen wordt rekening gehouden met de pixels uit de actieve laag. Vink "Anti-alias" aan om de rand van het geselecteerde gebied vloeiender te maken. Om het beschikbare kleurbereik van "Toverstaf" te veranderen, voer in het veld "Tolerantie" van "Gereedschapsopties" een nummer in van 0 tot 255 en klik daarna terug in de afbeelding. Voer 0 in om slechts één kleur te selecteren.

Een lage waarde resulteert in de selectie van weinig kleuren die gelijkenis vertonen met de pixel waarop u klikt.

Met een hogere waarde selecteert u een groter kleurenbereik.

3.3 Een gebied selecteren met "Kleurbereik"

Met de opdracht "Kleurbereik..." (via menu "Selecteren" -> "Kleurbereik...") kan men gebieden selecteren met een bepaalde kleur of helderheid.



De opdracht "Kleurbereik..." kiest kleuren uit alle zichtbare lagen. Selecteer een deel van de afbeelding om het werkgebied te beperken.

Om het geselecteerde deel te bekijken, kies de voorkeuze "Selectie".

Om de volledige afbeelding te zien, kies de voorkeuze "Afbeelding".

Klik in de afbeelding om een kleur te kiezen.

Andere kleuren kan men aan de selectie toevoegen door de Shift-toets ingedrukt te houden en in het beeld te klikken.

Ongewenste kleuren kan men uit de selectie verwijderen door de Alt toets ingedrukt te houden en in het beeld te klikken.

Eventueel kan men in "Kleurbereik..." kiezen voor het pipet met + of - en daarna in "Afbeelding" of in "Selectie" klikken.

<u>3.4 Transformatie selectie</u>

De opdracht "Transformatie selectie" is alleen van invloed op het selectiekader, niet op de volledige afbeelding.

Kies de opdracht in het menu "Selecteren -> Transformatie selectie".



Om de horizontale en verticale grootte van een geselecteerd gebied te veranderen, sleep met een hoekgreep van het selectiekader.

Om de horizontale of verticale grootte te veranderen, sleep met een zijgreep van het selectiekader.

De Ctrl-toets ingedrukt houden om slechts één hoekgreep of één zijgreep te slepen.

Om een geselecteerd gebied te roteren, plaatst u de cursor buiten het selectiekader (de cursor verandert in een kromme dubbele pijl) en sleept u de cursor met een cirkelvormige beweging.

Om de wijzigingen op te slaan, klik tweemaal met de muis binnen het selectiekader of druk "OK" in "Gereedschapsopties" of druk op de Enter-toets.

Om de transformatie te annuleren, druk "Annuleren" in "Gereedschapsopties" of druk op de Esc-toets.

Tools Panel		
ОК	Cancel	

4. Kanalen

Om een beeld te vormen gebruikt PixBuilder Studio vier kanalen (RGBA).

Elk kanaal is een grijswaardenafbeelding dat informatie bevat over de helderheid van de kleur in dat specifiek kleurdragend kanaal.

De samengestelde RGBA-afbeelding bestaat uit een rood, een groen en een blauw kanaal en een bijkomend kanaal dat informatie bevat over de transparantiegraad.

Om te zien hoe kanalen werken, opent u een kleurenafbeelding en selecteert u één van de kanalen in het "Kanalenpalet".

U ziet nu enkel het kleurdragend kanaal als een grijswaardenafbeelding.



Originele afbeelding



Het beeld van het R-kanaal in grijswaarden.



Alle kanalen zijn geselecteerd. A - de knop "Alles selecteren".



Alleen het R-kanaal is geselecteerd.

Om het volledige beeld te herstellen, klik op de knop "Alles selecteren".

Channels Panel		x
	Red	
	Green	
	Blue	
	Alpha	

Soms moet men slechts in één bepaald kanaal kleuren wijzigen.

Werk met het betreffende kanaal door het eerst te selecteren in het "Kanalenpalet".

Het G-kanaal is geselecteerd en klaar voor aanpassingen.

5. Kleuren afregelen

PixBuilder Studio heeft gereedschap om, kleur en contrast te bewerken, een afbeelding lichter of donkerder te maken.

De opdrachten om kleuren te bewerken vindt men terug in het menu "Kleuren".

Colors	Effects	Tools	Select	View	
🕜 Edi	🔗 Edit Palette				
🔆 Brig	ghtness /	Contra	st		
喜 Col	lor Balanc	e	Ctrl+	в	
. Lev	vels		Ctrl+	HL	
🏦 Au	🕋 Auto Levels				
📉 Au	🙀 Auto Contrast				
🔽 Cu	rves		Ctrl+	м	
📇 Hu	e / Satura	ation	Ctrl+	U	
📓 Gra	ayscale				
🔼 Inv	/ert				
👆 Fill			Shift+F	5	

De opdrachten kunnen worden toegepast op alle actieve bitmap lagen (pixels).

Als er geen specifiek gebied is geselecteerd wordt de opdracht op de ganse laag toegepast. Anders wordt de opdracht alleen over het geselecteerde gebied uitgevoerd.

Volgende onderwerpen komen aan bod:

- Helderheid / Contrast
- <u>Kleurbalans</u>
- <u>Niveaus</u>
- <u>Niveaus bepalen</u>
- <u>Autocontrast</u>
- <u>Curven</u>
- <u>Kleurtoon / Verzadiging</u>
- Grijswaarden
- <u>Omkeren</u>
- <u>Vullen</u>

5.1 Helderheid / Contrast



Het dialoogvenster "Helderheid / Contrast" wordt opgeroepen in het menu "Kleuren" door te klikken op "Helderheid / Contrast...".

Met deze opdracht brengt u wijzigingen aan in het toonbereik van een afbeelding, lichter, donkerder, afregelen van de hooglichten.



Originele afbeelding

Het beeld na correctie

5.2 Kleurbalans

Met de opdracht "Kleurbalans..." wijzigt u de mengeling van kleuren in een afbeelding om kleurcorrectie toe te passen.

U kunt de hoeveelheid van een kleur in een afbeelding verkleinen door de hoeveelheid van de tegenoverliggende kleur op de kleurenschijf te vergroten, en omgekeerd.

Kleuren die zich tegenover elkaar bevinden in de kleurenschijf worden complementaire kleuren genoemd.

Het dialoogvenster "Kleurbalans" wordt opgeroepen in het menu "Kleuren" door te klikken op "Kleurbalans...".

Color Balance		×
Color Balance		
Color Levels:	0	0
Cyan 🤇		Red
Magenta 🤇		Green
Yellow	0	Blue
Tone Balance		
◯ Shadows	 Midtones 	◯ Highlights
Preserve Luminosity		Default
Preview		OK Cancel

Bijvoorbeeld, als u in een foto het rood wenst te verminderen, dan verschuift u de kleurwaarden van rood naar cyaan.

U kunt ook de kleurtoonwaarden veranderen om de kleuren in het beeld te wijzigen.

5.3 Niveaus

Het dialoogvenster "Niveaus" wordt opgeroepen in het menu "Kleuren" door te klikken op "Niveaus...".

Levels	\mathbf{X}
Channel: RGB	Auto Default
	Result
Output levels: 0 255	
A	
Preview OK	Cancel

Overzicht van de mogelijkheden:

- Om de hooglichten helderder te maken, schuif de regelaar van de "Invoerniveaus" naar links (witpunt). De regelaar van de middentonen (tussen zwart- en witpunt) zal ook mee verschuiven. Pas indien nodig zijn positie manueel aan.
- Om de schaduwen donkerder te maken, schuif de regelaar van de "Invoerniveaus" naar rechts (zwartpunt). De regelaar van de middentonen zal ook mee verschuiven. Pas indien nodig zijn positie manueel aan.
- Om de middentonen apart te regelen, schuif de middelste regelaar van de "Invoerniveaus" naar links of naar rechts.
- Om het contrast te verminderen en de afbeelding op te lichten, schuif de regelaar van de "Uitvoerniveaus" naar rechts (zwart).
- Om het contrast te verminderen en de afbeelding donkerder te maken, schuif de regelaar van de "Uitvoerniveaus" naar links (wit).

5.4 Niveaus bepalen

Met deze opdracht past u automatisch het zwarte en het witte punt in een afbeelding aan. Hiermee wijzigt u de lichtste en donkerste pixels in elk kleurkanaal tot zuiver wit (niveau 255) en zuiver zwart (niveau 0).

De tussenliggende pixelwaarden worden gelijkmatig verdeeld.

Als gevolg hiervan wordt het contrast van een afbeelding verhoogd omdat de pixelwaarden worden uitgebreid.

Aangezien alle kleurkanalen afzonderlijk worden aangepast, kan kleurzweem worden verwijderd of juist worden veroorzaakt.

5.5 Autocontrast

Met deze opdracht wordt het contrast van de afbeelding automatisch aangepast.

Aangezien kanalen niet afzonderlijk worden aangepast, wordt geen kleurzweem veroorzaakt of weggenomen.

Met "Autocontrast" worden de schaduw- en hooglichtwaarden in een afbeelding bijgeknipt waarna de resterende lichtste en donkerste pixels in de afbeelding worden gewijzigd in zuiver wit (niveau 255) en zuiver zwart (niveau 0).

Hierdoor lijken de hooglichten lichter en de schaduwen donkerder.

5.6 Curven

Het dialoogvenster "Curven" wordt opgeroepen in het menu "Kleuren" door te klikken op "Curven...".



Met de dialoogvensters "Curven" of "Niveaus" kunt u het volledige toonbereik van een afbeelding aanpassen.

In tegenstelling tot het dialoogvenster "Niveaus", dat slechts drie aanpassingsopties verschaft (witpunt, zwartpunt en gamma), geeft het dialoogvenster "Curven" u de mogelijkheid om een willekeurig aantal punten in het volledige toonbereik van een afbeelding aan te passen (van schaduwen tot hooglichten).

U kunt het dialoogvenster "Curven" ook gebruiken om in de afzonderlijke kleurkanalen nauwkeurige aanpassingen te doen.

U kunt de instellingen die u gebruikte tijdens uw werk bewaren of opgeslagen instellingen terug laden.

Het toonbereik wordt in het dialoogvenster "Curven" weergegeven als een rechte diagonale lijn.

De horizontale as van de grafiek vertegenwoordigt de originele pixelwaarden van een afbeelding (de invoerniveaus) en de verticale as vertegenwoordigt de nieuwe waarden (de uitvoerniveaus).

5.7 Kleurtoon / Verzadiging

Het dialoogvenster "Kleurtoon / Verzadiging wordt opgeroepen in het menu "Kleuren" door te klikken op "Kleurtoon / Verzadiging...".

Hue / Saturation	X
Color: Master	
Hue:	0
Saturation:	0
Lightness:	
	Default
✓ Preview	OK Cancel

Met "Kleurtoon / Verzadiging" kunt u de kleurtoon, de verzadiging en de helderheid van een afzonderlijk kleurkanaal aanpassen of alle kleuren van een afbeelding tegelijkertijd.

Kies "Kleur: Origineel" om alle kleuren tegelijkertijd aan te passen. Kies één van de andere vooraf ingestelde kleurbereiken.

Gebruik een pipet of een schuifregelaar om het kleurbereik te wijzigen.

315° / 345°	15° / 45°			
	4		Δ	

Een kleurbereik, afhankelijk van kleur, verzadiging en helderheid, kan worden vergroot of verkleind.

5.8 Grijswaarden

Om naar deze opdracht te gaan, klik in het menu "Kleuren -> Grijswaarden".

In een grijswaardenmodus van een 8-bits afbeelding kunnen er maximaal 256 tinten grijs zijn. Elke pixel van een afbeelding heeft een helderheidswaarde tussen 0 (zwart) en 255 (wit).

5.9 Omkeren

Om naar deze opdracht te gaan, klik in het menu "Kleuren -> Omkeren".

Met de opdracht "Omkeren" keert u de kleuren in een afbeelding om. Wanneer u "Omkeren" op een afbeelding toepast, wordt de helderheidswaarde van elke pixel in de kanalen omgezet in de tegengestelde waarde op de schaal met 256 kleurwaarden. Bijvoorbeeld, een pixel in een positiefafbeelding met een waarde van 255 wordt gewijzigd in 0 en een pixel met een waarde van 5 in 250.

5.10 Vullen

Doe het volgende, om een geselecteerd gebied of een volledige laag te vullen:

- Kies een voorgrond- of achtergrondkleur.
- Selecteer het gebied dat u wilt vullen. Om een volledige laag te vullen, selecteer de laag in het "Lagenpalet".
- Klik in het menu "Kleuren -> Vullen..." om de selectie of de laag te vullen. Een dialoogvenster verschijnt alwaar u de kleur kunt kiezen.

Fill	X
Color:	Foreground color
	OK Cancel

Volgende kleuren zijn beschikbaar: Wit, voorgrondkleur, achtergrondkleur, transparant en elke kleur die wordt geselecteerd in de "Kleurenkiezer".

Color Form	X
Color Form	Reference New: Old: Old: Components R: 255 G: 0 B: 0
	A: 255 # FF0000 OK Cancel

• Klik op OK om de opdracht te bevestigen en af te sluiten.

6. Tekenen

Op een geselecteerde laag kan men tekenen.

Als meerdere lagen geselecteerd zijn, tekent men op de bovenste laag in het <u>Lagenpalet</u>. Men kan op de ganse laag tekenen, tenminste als er geen selectie op de actieve laag werd aangebracht.

Is er wel een selectie, dan kan men enkel binnen deze selectie tekenen.



Om met de voorgrondkleur te tekenen, houd de linkermuisknop ingedrukt. Om met de achtergrondkleur te tekenen, houd de rechtermuisknop ingedrukt. Om naar het pipet over te schakelen, houd de Alt-toets ingedrukt en klik in de afbeelding op een kleur.

Overzicht van de functies:

- <u>Tekencursors</u>
- Emmertje
- Een tekstlaag maken
- Vullen met een verloop
- <u>Een verloop maken/bewerken</u>
- <u>Kleur vervangen</u>
- <u>Kloonstempel</u>

6.1 Tekencursors

"Gereedschapsopties" toont een waaier aan tekencursors voor "Penseel", "Potlood", "Gummetje", "Kleur vervangen", "Kloonstempel" en "Retoucheerpenseel".



De grootte van de actieve tekencursor kan worden aangepast met de toetsen "[" en "]".

De knop "Nieuw penseel toevoegen" en "Penseel aanpassen" opent een dialoogvenster waarin men de noodzakelijke wijzigingen kan aanbrengen.

Ellipse Forn	n		X
Diameter:	/0		
Hardness:	75		
Angle:	140		
Roundness:	60		
		_	
Spacing:	15		1:1
🖌 Antialiasin	ŋg		OK Cancel

- **Diameter** is de dikte van de tekencursor (varieert van 1 tot 1000 pixels).
- **Hardheid** de waarde wordt uitgedrukt in procent en bepaalt het verloop aan de randen (varieert van 0 tot 100%). Een lage waarde is een zachtere rand, een hoge waarde is een scherpe rand.
- **Hoek** is de hellingsgraad van de tekencursor.
- **Ronding** bepaalt de vorm van de tekencursor. Men bekomt een ronde penseelstreek bij waarde 100 en een lijn bij waarde 0.
- **Vloeien** de vloeifrequentie, hoe groter de waarde, hoe minder vloeiend de penseelstreek.

6.2 Emmertje

"Emmertje" vervangt een bestaande kleur met een voorgrondkleur.

Klik op een pixel en nabijgelegen pixels worden gevuld met de gekozen kleurwaarde. Geef de gewenste tolerantie op voor het vullen.

De tolerantie bepaalt hoe vergelijkbaar een pixel qua kleur moet zijn om te worden gevuld. Hoe hoger deze waarde, hoe groter het kleurbereik dat zal worden vervangen door "Emmertje".

Het is niet nodig om een werkgebied voor dit gereedschap te selecteren.

Als "Alle lagen" is aangevinkt, vult "Emmertje" een zone op de actieve laag met de verzamelde kleurinformatie uit alle zichtbare lagen (dus niet alleen de kleuren van de actieve laag).

6.3 Een tekstlaag maken

Met "Tekstgereedschap" maakt men een tekstlaag.

Selecteer "Tekstgereedschap" door in het menu "Gereedschap" te klikken of kies het icoon rechtstreeks in het "Gereedschapspalet".

Klik nogmaals in de afbeelding om het dialoogvenster te openen.



Via "Tekstgereedschap bewerken" kunt u teksten opslaan en terughalen voor hergebruik in andere afbeeldingen.



Het venster "Structuur laden" wordt geopend door op de respectievelijke knop te klikken.

Alle wijzigingen worden bevestigd door OK te drukken.

6.4 Vullen met een verloop

Een kleurverloop is een vloeiende kleurovergang tussen ten minste twee kleuren.

U vult een gebied met een verloop door in het gewenste gebied met de cursor te slepen. Het uiteindelijke effect wordt bepaald door de verloopstijl en door de instelling van beginpunt (waar u de muisknop indrukt) en eindpunt (waar u de muisknop loslaat).

Volg onderstaande stappen om een verloop te maken:

- Maak of selecteer een laag.
- Selecteer een gebied op de laag. Anders vult het verloop de ganse laag.
- Activeer het verloop in het "Gereedschapspalet" of in het menu "Gereedschap".
- Kies een verloopvulling in het deelvenster "Gereedschapsopties".
- Kies uit één van de volgende verloopstijlen: Lineair, Radiaal, Hoek, Gespiegeld of Diamant.
- Om een lineair verloop te krijgen, sleep de cursor van het startpunt naar het eindpunt in een rechte lijn. Om een andere verloopvulling te krijgen, sleep de cursor van het midden naar de buitenzijde van het geselecteerde gebied.





Overzicht verloopvullingen.



Overzicht verloopstijlen.

- A Lineair verloop B Radiaal verloop
- C Hoekverloop

E - Diamand

 $D\ -\ Gespiegeld\ verloop$

\rightarrow \rightarrow

Sleep de cursor over een grote afstand om een zeer geleidelijke kleurovergang te krijgen, of over korte afstand om een abrupte overgang te bekomen.

6.5 Een verloop maken/bewerken

Met PixBuilder Studio kunt u zelf nieuwe verlopen maken en een bestaand verloop bewerken.



A - de knop om het huidige verloop te bewerken
B - de knop om een nieuw verloop te maken
C - de knop om het huidige verloop te
verwijderen

De knop om een verloop te maken of te bewerken opent het dialoogvenster "Verloopopties".

💎 Gradient Edit			
Name: Blue, Yellow, Blue			ОК
			Cancel
Point O			
Color 🗸	Position: 10	\$ %	
			De kleurpuntbalk. A - kleurpunten
B	c		C - geselecteera kieurpunt C - positie vervloeipunten

Een verloop bestaat uit een aantal kleurpunten met een vervloeipunt, waar beide verloopkleuren in evenwicht zijn.

Elke kleurpunt heeft een kleur en een locatie in de kleurpuntbalk.

Een waarde van 0% betekent het linkeruiteinde van de kleurpuntbalk, een waarde van 100% betekent het rechteruiteinde.

Linksklik onder de kleurpuntbalk om een nieuw kleurpunt te plaatsen.

Verwijder een kleurpunt door hem buiten de kleurpuntbalk te slepen en daar los te laten.

Tussen elk kleurpunt bevindt zich steeds een vervloeipunt, het punt waar de kleuren perfect in elkaar vloeien. De vervloeipunten kunnen echter ook naar links of rechts worden verschoven.



Resultaat van een verschoven vervloeipunt.

6.6 Kleur vervangen

"Kleur vervangen" wordt gebruikt om pixels een andere kleur te geven.



Resultaat van "Kleur vervangen".

6.7 Kloonstempel

"Kloonstempel" neemt een monster van een gebied waarvan men de pixels wil kopiëren (klonen) en past dit toe op een ander gebied in de afbeelding.

Het gereedschap kan ook gebruikt worden om beeldfragmenten te dupliceren tussen lagen onderling.

"Kloonstempel" is handig voor het dupliceren van objecten of het verwijderen van een fout in een afbeelding.



Omdat u voor "Kloonstempel" elke gewenste tekencursor kunt gebruiken, kunt u de grootte van het gebied dat u kloont helemaal aan uw wensen aanpassen.

7. Filtereffecten

Open het menu "Filtereffecten" om toegang te krijgen tot de beschikbare filters.



"Filtereffecten" heeft invloed op alle geselecteerde lagen.

Als er een tekstlaag (vector) mee geselecteerd is, moet deze eerst omgezet worden naar een laag in pixels (bitmap).

Als een laag geen selectie heeft, wordt het effect op de ganse laag toegepast. Anders alleen op de selectie.

Overzicht van de functies:

- <u>Overzicht van de functies:</u>
- <u>Snel vervagen</u>
- Gaussiaans vervagen
- <u>Snel verscherpen</u>
- <u>Scherpte</u>
- <u>Reliëf</u>
- Onscherp masker
- <u>Aangepast filter</u>

7.1 Overzicht van de functies:

Om een tabel met een beperkt aantal kleuren te kunnen gebruiken, moet het aantal kleuren die het beeld vormen worden beperkt. Om een kleur te krijgen, die u voor de opbouw van een beeld nodig hebt, maar die niet aanwezig is in de tabel, kan toch worden verkregen door de beschikbare kleuren te mengen.



In dit dialoogvenster maakt u een voorkeuze in de tabellen. Overzicht voorkeuze:

Black body
Grayscale
Spectrum
System (Mac OS)
System (Windows)
Web
Black & White
16 colors
Adaptive

Met de optie "Tabel aanpassen" wordt een tabel aangemaakt die zo weinig mogelijk kleurafwijkingen geeft.

Nadat de tabel is gekozen en bijgewerkt, zal het beeld worden opgebouwd d.m.v. dithering.

7.2 Snel vervagen

Het filtereffect in het menu "Filtereffecten -> Snel vervagen" wordt gebruikt voor het vervagen van een afbeelding. Het filtereffect heeft geen instellingen.

Het filtereffect wordt gebruikt om afwijkingen te verwijderen op plaatsen in een afbeelding met scherpe kleurovergangen. "Snel vervagen" maakt kleurovergangen vloeiend door het gemiddelde te nemen van de pixels naast de harde randen van gedefinieerde lijnen en schaduwpartijen in een afbeelding.



Een afbeelding bewerkt met "Snel vervagen".

7.3 Gaussiaans vervagen

Het filtereffect in het menu "Filtereffecten -> Gaussiaans vervagen" verwijst naar de klokvormige curve die wordt gegenereerd wanneer een gewogen gemiddelde op pixels wordt toegepast.

Gaussian Blur		
Radius:		5
Preview	ОК	Cancel

De grootte van de curve wordt bepaald door de waarde die de gebruiker invoert (straal). Hiermee vervaagt u snel een selectie met de gewenste intensiteit. Het resultaat is weinig details en een mistig effect.

7.4 Snel verscherpen

Met het filtereffect in het menu "Filtereffecten -> Snel verscherpen" stelt u vage afbeeldingen scherp door het contrast van de aangrenzende pixels te verhogen.



Het filtereffect heeft geen instellingen.

Het wordt gebruikt om een selectie scherp te stellen en de duidelijkheid ervan te verbeteren.

Een afbeelding bewerkt met "Snel verscherpen".

7.5 Scherpte

Het filtereffect in het menu "Filtereffecten -> Scherpte" wordt gebruikt om kleurovergangen te verscherpen en de randen ervan duidelijk zichtbaar te maken. Het scherpteniveau kan worden ingesteld d.m.v. een schuifbalk.

Sharpness		\mathbf{X}
Sharpness:	5	
Preview	OK Cancel	

7.6 Reliëf

Het filtereffect "Reliëf" zorgt ervoor dat een selectie naar voren komt of er gestempeld uitziet. Dit komt doordat de vulkleur van de selectie in grijs wordt omgezet terwijl de randen in de oorspronkelijke vulkleur worden getekend.

U kunt zowel de hoek van het reliëf instellen (van -180° om het oppervlak terug te laten wijken, tot $+180^{\circ}$ om het oppervlak naar voren te laten komen), de hoogte opgeven en een percentage kiezen (1% tot en met 400%) voor de hoeveelheid kleur binnen de selectie.

Om naar dit filtereffect te gaan, klik in het menu "Filtereffecten -> Reliëf".



Een afbeelding bewerkt met "Reliëf".

7.7 Onscherp masker

Het filtereffect "Onscherp masker" zoekt de gebieden in de afbeelding waar kleurveranderingen voorkomen en verscherpt deze.

Voor professioneel verscherpen kunt u het contrast van de randdetails aanpassen en aan beide kanten van de rand een lichtere en een donkerdere lijn aanbrengen.

Bij dit proces wordt de rand benadrukt en wordt de illusie van een scherpere afbeelding gecreëerd.

Om naar dit filtereffect te gaan, klik in het menu "Filtereffecten -> Onscherp masker".

Unsharp Mask		×
Amount:	40	%
Radius:	1	
Preview	OK Cancel	

7.8 Aangepast filter

Om naar dit filtereffect te gaan, klik in het menu "Filtereffecten -> Aangepast filter".

Customized Matrix					
Pre	sets:				beal
Blur			*		
			Save		
	,	1			1
0	0	0	0	0	Scale:
0	1	1	1	0	12
0	1	4	1	0	Offset:
0	1	1	1	0	0
0	0	0	0	0	
Preview OK Cancel					

In dit dialoogvenster kunt u een keuze maken tussen 22 voorinstellingen of uw eigen 5x5 matrixfilter ontwerpen.

Via de knop "Opslaan..." kunt u de filterontwerpen opslaan en terughalen voor hergebruik in andere afbeeldingen.

8. Maskermodus

Wanneer u een deel van een afbeelding selecteert, wordt het gebied dat niet is geselecteerd van een masker voorzien, zodat het tegen bewerking is beschermd. Met maskers kunt u gebieden in een afbeelding isoleren en beschermen terwijl u kleurwijzigingen, filters of andere effecten op de rest van de afbeelding toepast. U kunt met maskers ook complexe bewerkingen op afbeeldingen uitvoeren, bijvoorbeeld geleidelijke kleur- of filtereffecten op een afbeelding toepassen.

In de maskermodus kunt u zeer complexe en verfijnde selecties maken en bewerken. Om naar de maskermodus te gaan, druk op de knop links onderaan van het "Kanalenpalet".



Voor de huidige selectie wordt een laag aangemaakt (een masker dat wordt opgeslagen in een alfakanaal).

Maskers zijn grijswaardenafbeeldingen die u net als gewone afbeeldingen kunt bewerken met het gereedschap en de filters.

In plaats van het "Kanalenpalet" verschijnt het "Maskerpalet".



Het Maskerpalet.

- A een selectie omgevormd tot een masker
- B bijkomende maskers
- C de knop om een masker aan te maken
- D de knop om een masker te verwijderen
- E de knop om de maskermodus te verlaten

Als men de maskermodus verlaat, wordt het masker terug een gewone selectie.

Hierna een voorbeeld hoe de maskermodus werkt:

1. Selecteer met een selectiegereedschap naar keuze het gedeelte van de afbeelding dat u wilt wijzigen.

2. Klik op de knop maskermodus in het "Kanalenpalet".

Een kleurbedekking (die lijkt op rubilietfolie) bedekt en beschermt het gebied buiten de selectie (bewerken niet mogelijk).

Geselecteerde gebieden blijven bij het masker onbeschermd (bewerken mogelijk). De maskermodus kleurt het beschermde gebied standaard met een rode, 50% dekkende kleurbedekking.



Selecties maken in de standaardmodus en in de maskermodus.

A - De standaardmodus.

B - De maskermodus.

C - Geselecteerde pixels worden in de miniatuur van het kanaal wit weergegeven.

D - Gebied buiten de selectie wordt beschermd met een rode bedekking. Niet-geselecteerde pixels worden in de miniatuur van het kanaal zwart weergegeven.

3. Om het masker te bewerken, selecteert u een tekengereedschap uit het "Gereedschapspalet".

4. Teken met wit als u een groter deel van de afbeelding wilt selecteren (de met wit geschilderde gebieden doen de rode kleurbedekking verdwijnen).

Als u gebieden wilt deselecteren, overschildert u deze met zwart (de rode kleur bedekt terug de met zwart geschilderde gebieden).

Als u met grijs of een andere kleur tekent, krijgt u een halfdoorzichtig gebied dat handig is voor doezeleffecten of anti-aliasingeffecten.

(Soms lijkt het of halfdoorzichtige gebieden niet zijn geselecteerd als u de maskermodus verlaat, maar dat zijn ze wel).



Tekenen in de maskermodus

- A Originele selectie in de maskermodus met rode maskerkleur.
- *B Tekenen met wit in de maskermodus vergroot de selectie.*
- C Tekenen met zwart in de maskermodus verkleint de selectie.

5. Verlaat de maskermodus om naar de originele afbeelding te gaan.

9. Kleurentabel

Een kleurentabel is een overzicht van kleuren die wordt gebruikt voor beeldbewerking. Het aantal kleuren in een tabel hangt af van de intensiteit van de kleuren in de afbeelding. De intensiteit wordt bepaald door het aantal bits per pixel.

De standaardmodus van PixBuilder Studio heeft drie kleurkanalen (RGB) met 8 bits per kanaal en 8 bits worden gereserveerd voor het alfakanaal met de informatie over het niveau van pixeltransparantie.

Soms is het nodig om een afbeelding te maken met een beperkte kleurentabel. Elke pixel van zo'n afbeelding komt dan overeen met een kleur in een register, elke kleur komt maar éénmaal voor en het register bestaat uit maximaal 256 verschillende kleuren. Eigenlijk, hoe minder kleuren in de tabel, hoe kleiner de grootte van het beeldbestand. Keerzijde van de medaille, weinig kleuren kunnen een afbeelding verknoeien.



Veelkleurige afbeelding en beeld met 8 kleuren.



Standaard gebruikt PixBuilder Studio een veelkleurige RGBA tabel.

U kunt instellingen van de tabel wijzigen door het configuratiescherm op te roepen in het menu "Kleuren -> Tabel aanpassen...".

Idexed color	
Adaptive	
RGB color	
Black body	
Grayscale	
Spectrum	
System (Mac OS)	1
System (Windows)	L L
Web	1
Black & White	
16 colors	
Adaptive	

Kies "Tabel aanpassen" in het pop-upmenu.

Het programma stelt de meest optimale tabel samen om kleurafwijkingen tot een minimum te beperken.

Met het dialoogvenster kunnen kleuren uit de tabel worden veranderd, toegevoegd en verwijderd. Ook zijn er opties om tabellen te laden en op te slaan.

Nadat u een tabel hebt geladen, worden de kleuren in de afbeelding aangepast aan de kleurposities in de nieuwe kleurentabel waarnaar zij verwijzen.

Eigenlijk, zal de afbeelding steeds worden verwerkt in de RGBA modus, terwijl de tabel alleen wordt gebruikt om de afbeelding te tonen en op te slaan in een bestand.

Als u in het dialoogvenster ("Kleurenkiezer") een kleur kiest die in de tabel niet voorkomt dan zal een uitroepteken verschijnen.



10. Menu "Bestand"

Het menu "Bestand" heeft volgende opdrachten:

- <u>Nieuw...</u>
- **Openen...**
- <u>Recent geopend...</u>
- Sluiten
- Opslaan
- Opslaan als...
- Opslaan na evalueren...
- Scannen...
- Scanner selecteren...
- <u>Afdrukken...</u>
- Bestandsinfo...
- Afsluiten



Menu "Bestand"

10.1 Een nieuwe afbeelding of een icoon

Om met een nieuwe afbeelding te beginnen, klik in het menu "Bestand" -> "Nieuw...".

New					
Name: Untitled - 1					
Image Icon					
← Parameters:					
Width: 640	pixels 🗸				
Height: 480	pixels 💙				
Resolution: 72	pixels / inch 💌				
Background: White	v				
Image Size: 900,00 Kb (640 x 480)					
Presets:					
640 x 480	Load Preset				
1024 x 768	Save Preset				
B3 B4	Delete Preset				
B5					
	OK Cancel				

Begin met de bladwijzer "Afbeelding" te kiezen.

Vervolledig het dialoogvenster met de naam, afmetingen en achtergrondkleur van de afbeelding.

Afmetingen worden willekeurig of met sjablonen gekozen.

Bovendien kunnen nieuwe afmetingen aan de sjablonen worden toegevoegd.

Als er een afbeelding op het klembord is geplaatst, worden die afmetingen automatisch gebruikt.

New
Name: Untitled - 1
Image Icon Image Icon Image True color with alpha channel (32 bits) True color (24 bits) 256 Colors (8 bits) 16 Colors (4 bits) 16 Colors (4 bits) Monochrome (1 bit) Size Image 16x16 24x24 32x32
O 48x48 Custom 32

Begin met de bladwijzer "Icoon" te kiezen.

Het dialoogvenster heeft diverse opties:

Naam, afmetingen en kleurintensiteit kunnen worden ingesteld.

10.2 Een afbeelding openen

Om een afbeelding te openen, klik in het menu "Bestand" -> "Openen...". Een venster (met voorvertoning) om beeldbestanden te selecteren verschijnt.

Volgende bestandstypen worden ondersteund:

- BMP (*.bmp; *.dib; *.rle),
- PNG (*.png),
- JPG (*.jpg; *.jpeg; *.jpe; *.jif; *.jfif),
- GIF (*.gif),
- TIFF (*.tif; *.tiff; *.xif),
- PCX (*.pcx; *.dcx),
- Targa (*.tga,)
- Photoshop (*.psd),
- Icons (*.ico),
- PixBuilder Studio bestanden (*.pbs).

"Recent geopend..." toont de 10 laatst gebruikte bestanden.

10.3 Wijzigingen opslaan

PixBuilder Studio kan op drie manieren bestanden opslaan: "Opslaan", "Opslaan als..." en "Opslaan na evalueren...".

"Opslaan" is alleen beschikbaar als het beeld werd gewijzigd. De extensie van het opgeslagen bestand blijft ongewijzigd. Als het beeld nieuw is, zal "Opslaan" werken als "Opslaan als...".

"Opslaan als..." heeft de mogelijkheid om het bestandsformaat te veranderen en de betreffende opties hieromtrent in te stellen.

"Opslaan na evalueren..." is alleen bruikbaar voor beelden met een resolutie kleiner dan tien megapixels. Is de resolutie hoger, zal "Opslaan na evalueren..." werken als "Opslaan als...".



"Opslaan na evalueren..." dialoogvenster.

- A een bestandsformaat kiezen B -
- C kleurtabelopties
- E geoptimaliseerd beeld
- B opties vastleggen D - oorspronkelijk beeld F - weergaveoptie, horizontale of verticale indeling
- G beelden schalen

Het dialoogvenster heeft een voorvertoning.

10.4 Een afbeelding afdrukken

Afdrukken van een afbeelding, klik in het menu "Bestand -> Afdrukken...".

💎 Print	
	Samsung ML-1200 Series
	Properties
	Properties Page Orientation Position Image Size Fill The Page Custom Image Size Width: 20,13 Cm Height: 18,93 Cm Constrain Proportion Resizing From Center
	Print Cancel
4,42% 💌 Page sizes: 21cm x 29,6	i9cm / Printer resolution: 600x600dpi

Het afdrukken van een afbeelding.

Met het dialoogvenster wordt de grootte van een afbeelding bepaald, de lay-out van de pagina, de keuze van de printer en zijn eigenschappen alsook het aantal af te drukken exemplaren.

10.5 Bestandsinfo

Algemene informatie over een bestand wordt verkregen door te klikken in het menu "Bestand -> Bestandsinfo...".

11. Gereedschap

Het PixBuilder Studio gereedschap is te bereiken via de menu's "Gereedschap" en "Selecteren" (compleet aanbod) of direct in het "Gereedschapspalet" (het meest gebruikt).

Het "Gereedschapspalet" is onderverdeeld in drie groepen:



Het menu "Selecteren"				
Select				
Show Selection	Ctrl+H			
Select All	Ctrl+A			
Select None	Ctrl+D			
Select Inverse	Ctrl+I			
$\left\{ \begin{array}{c} \\ \\ \end{array} \right\}$ Transform Selection	Shift+Ctrl+T			
📅 Color Range				
[_] Rectangular Marquee	м			
C Lasso	L			
▶ _‡ , Move Tool	v			
🔆 Magic Wand	w	- A		
Elliptical Marquee	Shift+M			
=== Single Row Marquee				
Single Column Marque	e			
💬 Polygonal Lasso				

Volgende onderwerpen komen aan bod:

- <u>Selectiegereedschap</u>
- Tekengereedschap
- <u>Meet- en navigatiegereedschap</u>

<u>11.1 Selectiegereedschap</u>

Kies het gewenste gereedschap.

Wanneer de muis boven een geselecteerd gebied hangt, verschijnt deze cursor: kan Hiermee kan de selectie worden verschoven.

Wanneer men tegelijkertijd de Ctrl-toets indrukt, verschijnt deze cursor: **b**. Hiermee kan de selectie worden uitgeknipt en verplaatst.

Wanneer men tegelijkertijd de Shift-toets indrukt, verschijnt deze cursor: \blacktriangleright . Een nieuwe selectie wordt aan de bestaande toegevoegd .

Wanneer men tegelijkertijd de Alt-toets indrukt, verschijnt deze cursor: **L**. Een nieuwe selectie wordt uit de bestaande verwijderd.

Volgend selectiegereedschap staat ter beschikking:

- **Rechthoekig selectiekader.** Hiermee maakt u een rechthoekige selectie.
- Lasso. Hiermee maakt u willekeurig gevormde selecties.
- Verplaatsgereedschap. Het werkt als volgt:

1) Klik binnen een selectie en sleep de selectie naar een nieuwe positie. Meerdere selecties worden simultaan verplaatst.



Originele selectie (links), verplaatste selectie met "Verplaatsgereedschap" (rechts)

2) Selecteer de laag die u wilt verplaatsen. Sleep de laag daarna naar een nieuwe positie.

- **Toverstaf.** De Toverstaf selecteert gebieden met dezelfde kleur (zoals een rode bloem) zonder dat u de omtrek hoeft te volgen. Het kleurbereik, of tolerantie, wordt bepaald op basis van de overeenkomst met de pixel waarop u klikt. (Een selectie maken met de Toverstaf)
- **Ovaal selectiekader.** Hiermee maakt u een ovaalvormige selectie.
- Selectiekader één rij. Hiermee wordt de rand gedefinieerd als een rij van 1 pixel breed.
- Selectiekader één kolom. Hiermee wordt de rand gedefinieerd als een kolom van 1 pixel breed.
- Veelhoeklasso. Is handig om rechte-lijnsegmenten voor een selectiekader te tekenen.

<u>11.2 Tekengereedschap</u>

Op een geselecteerde laag kan men tekenen. Als meerdere lagen geselecteerd zijn, tekent men op de bovenste laag in het <u>Lagenpalet</u>. Als de actieve laag geen selectie heeft, kan men op de ganse laag tekenen. Is er wel een selectie, dan kan men enkel binnen deze selectie tekenen.



Om met de voorgrondkleur te tekenen, houd de linkermuisknop ingedrukt. Om met de achtergrondkleur te tekenen, houd de rechtermuisknop ingedrukt. Om naar het pipet over te schakelen, houd de Alt-toets ingedrukt en klik in de afbeelding op een kleur.

Volgend tekengereedschap staat ter beschikking:

- **Penseel.** Met "Penseel" tekent men met zachte kleurstreken in een kleur naar keuze. De oude kleur wordt overschilderd met de nieuwe kleur.
- **Potlood.** Met "Potlood" tekent men lijnen met harde randen in een kleur naar keuze. Met shift ingedrukt trekt men perfect horizontale of verticale lijnen.
- **Gummetje.** Met "Gummetje" geeft u de pixels de achtergrondkleur of maakt u ze transparant.
- Lijn. Hiermee tekent men rechte (shift) en schuine lijnen.
- **Emmertje.** Met "Emmertje" vult u alle nabijgelegen pixels met vergelijkbare kleurwaarden met de kleurwaarde van de pixel waarop u klikt.(<u>Emmertje</u>)
- **Tekstgereedschap.** Met "Tekstgereedschap" maakt en bewerkt u een tekstlaag. (<u>Een</u> <u>tekstlaag maken</u>)
- Verloop. Met "Verloop" laat u verschillende kleuren geleidelijk in elkaar overgaan. U kunt kiezen uit een aantal vooraf ingestelde verloopvullingen of u kunt een vulling ook zelf maken. (<u>Verloopvulling</u>)
- Kleur vervangen. Hiermee geeft u pixels een andere kleur.
- **Kloonstempel.** "Kloonstempel" neemt een monster van een gebied waarvan men de pixels wil kopiëren (klonen) en past dit toe op een ander gebied in de afbeelding.

11.3 Meet- en navigatiegereedschap

Pipet. "Pipet" neemt een monster van een kleur, waarbij vervolgens een nieuwe voor- of achtergrondkleur wordt ingesteld. Een monster neemt men uit de actieve afbeelding of uit een willekeurige andere locatie op het scherm.

"Pipet" werkt als volgt:

- 1. Kies "Pipet" in het menu "Gereedschap" Z.
- 2. Plaats de cursor op de pixel waarvan u een kleurmonster wil nemen.
- 3. Linksklik om de voorgrondkleur te veranderen, rechtsklik om de achtergrondkleur te wijzigen.

Meetlat. Hiermee kunt u afbeeldingen of elementen nauwkeurig plaatsen. Alle Berekent de afstand tussen twee willekeurige punten in het werkgebied. Bepaal het beginpunt (linksklik) en sleep de cursor tot het eindpunt. Wanneer u de afstand tussen twee punten meet, wordt een fictieve lijn getrokken en "Gereedschapsopties" toont dan volgende informatie:

Tool	s Pan	el		×
X1:	40	X2:	161	
Y1:	305	Y2:	388	
w:	121	L:	146,73	
H:	83	A:	34,45°	
Clear				

- a. Het startpunt (X1 en Y1)
- b. Het eindpunt (X2 en Y2)
- c. De horizontale (W) en verticale (H) afstand tussen de x- en y-as
- d. De totale afstand (L)
- e. De hoek gemeten ten opzichte van de as (A)

Handje. Mogelijkheden:

- Gebruik de schuifbalken aan de rand van het venster.
- Selecteer "Handje" Wen sleep om door het beeld te schuiven.



• Versleep de gekleurde kader (weergavekader) in het deelvenster "Navigator".

Om "Handje" te gebruiken wanneer een ander gereedschap in gebruik is, houdt de spatiebalk ingedrukt terwijl u in de afbeelding sleept.

Zoomen. Gereedschap om op een afbeelding in en uit te zoomen.

Tools Panel	×
Actual Pixels	
Fit On Screen	
9 9	
A B	
Garaadschansontias	

Gereedschapsopties.

Op een beeld inzoomen door knop A in te drukken.

Uitzoomen door knop B in te drukken.

Om een afbeelding op haar werkelijke grootte te tonen, druk op de knop "Werkelijke pixels". Om een afbeelding aan de beschikbare ruimte op het scherm aan te passen; druk op de knop "In venster".

12. Contacten

Als u toegang hebt tot het internet, bezoek dan ons webadres.

De nieuwste versie van PixBuilder Studio alsook andere interessante programma's zijn steeds beschikbaar op ons webadres:

http://www.wnsoft.com/

E-mail adres voor informatie, inlichtingen, suggesties, foutrapporten, ondersteuning, enz. <u>http://www.wnsoft.com/support/</u>

Bedankt!

WnSoft Ltd.

vertaling Cor Van der Kinderen