



Se sidan 4

4 Programmet finns bakom lucka nr. 4

OBS  
Bara till  
Windows 95

# Snyggt och läckert bildprogram

Med Paint Shop Pro 4.0 kan du göra nästan vad som helst med dina bilder.



Paint Shop Pro är ett av de mest använda bildbehandlingsprogrammen för pc.

Och här i sin senaste version, Paint Shop Pro 4.0, ligger den inte långt efter de professionella programmen

i konsten att manipulera och behandla fotografier eller bilder.

En bra ny finess i Paint Shop Pro 4.0 är att den så kallade "style bar" ändrar utseende beroende på vilket verktyg du använder. I "style bar" kan du ge verktygen precis de egen-

skaper som behövs för att arbeta enkelt och rationellt.

Varje gång du öppnar Paint Shop får du också ett litet tips eller en liten påminnelse som gör programmet lättare att använda.

En annan bra finess är att en statusrad längst ner på bildskärmen berättar om vad den knapp du just pekar på med musmarkören skall användas till.

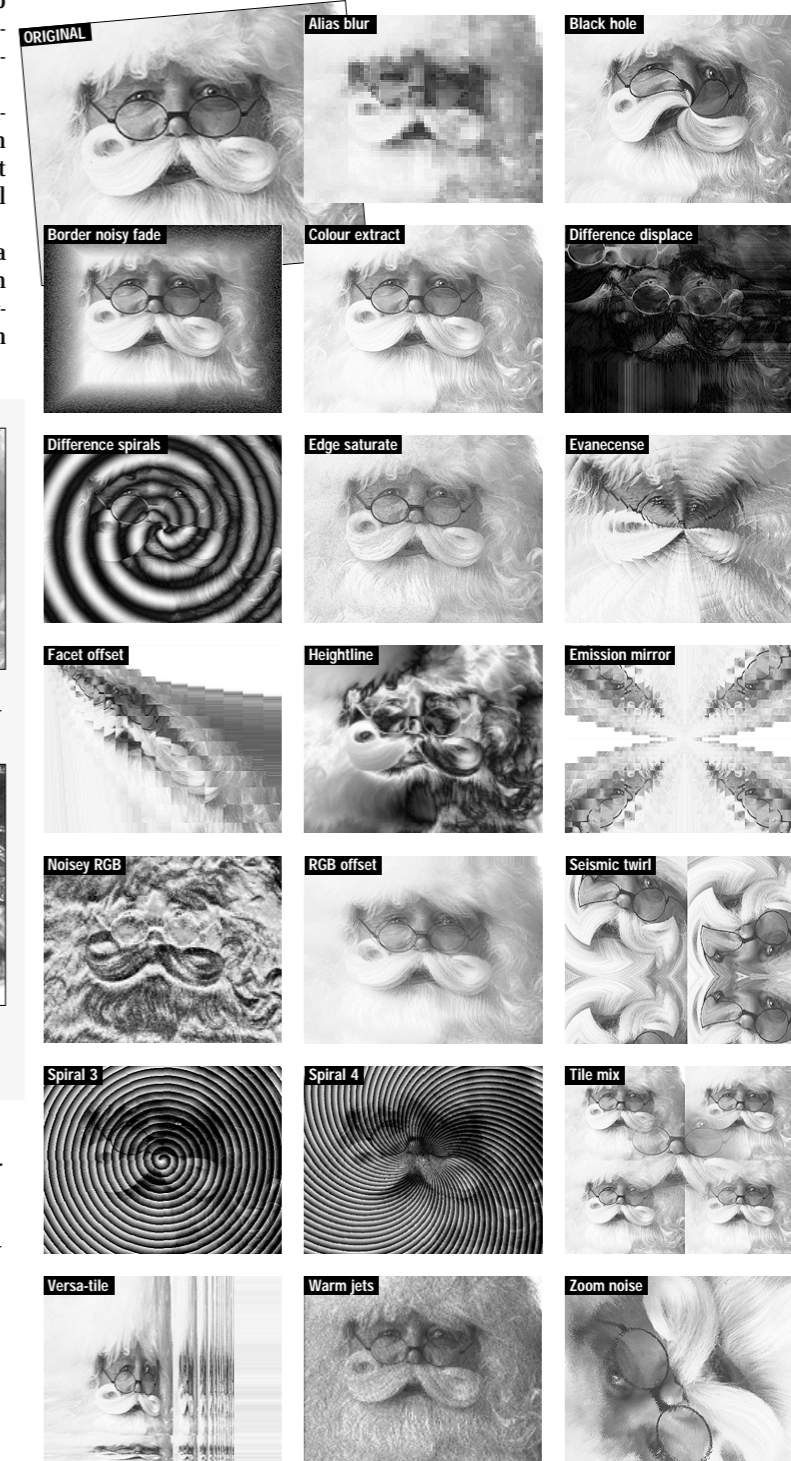
Paint Shop Pro kan hantera alla förekommande bildfilformat. Om du vill spara din bild i ett annat format skall du bara välja rubriken "Save as" i menyn "File".

## MÅNGA FILTER

Bildmanipulation behöver inte vara svårt eller tidskrävande. Du kan nöja dig med att lägga ett så kallat filter på din bild. Så blir den säkert annorlunda att titta på. Ett filter kan t.ex. överdriva det korn som finns i en bild så att resultatet blir grovkornigt att se på. Vi har samlat 20 roliga filter som du kan roa dig med.

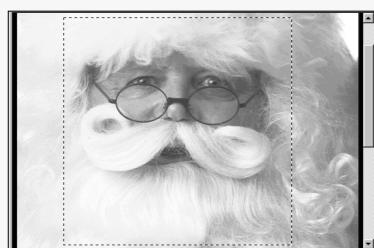
SÅ FÅR DU TILLGÅNG TILL FILTREN:  
1. När du installerat filtren från jul-cd:n öppnar du Paint Shop Pro.  
2. Välj rubriken "Preferences" i menyn "File", underrubriken "General Program Preferences".  
3. Välj fliken "Plug-in Filters".  
4. Kontrollera att du v-markerat ru-

tan "Enable plugin filters...".  
5. I textfältet skriver du C:\Program\PaintShopPro\Filters samt klickar på "OK".  
6. I menyn "Image" kan du nu hitta rubriken "Plug-in Filters" med underrubriken "Filter Factory Gallery". Här ligger de tjugo filtren i slumpvis ordning.



Snabbkurs i bildmanipulation

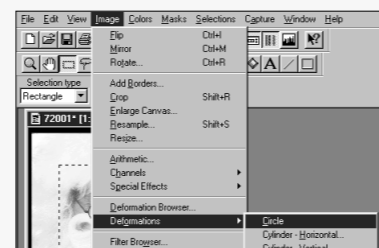
Pynta granen med en jultomt  
De flesta bildmanipulationer går ut på att lägga till något som aldrig har funnits i en bild. Här visar vi - steg för steg - hur man skall göra. Utgångspunkten är två bilder: en av jultomten och en av en julgran med pynt.



1 Med verktyget "Selection" ramar du in den del av tomtens ansikte som du vill föra över till julgranskulan.



2 Därefter anpassas ansiktet till den bild som det skall klistras in i. Det gör du med "Resize" i "Image"-menyn.



3 Nu skall ansiktet tilldelas en effekt. I menyn "Image" letar du efter rubriken "Deformations" och "Circle".



4 Datorn förändrar nu tomtens ansikte så att proportionerna passar perfekt in i en cirkel.



5 I menyn "Edit" väljer du rubriken "Copy". Därmed kopieras den valda cirkeln till datorns klippbord.



6 Öppna den andra bilden. I menyn "Edit" väljer du rubriken "Paste" och understreckat "as a new selection".



7 Tomten placeras nu över kulan. Med "finger"-verktyget mjukas kanten mellan de två bilderna upp.



8 Så där ja! Nu har tomten hittat sin nya plats, som vackert julpynt på familjens julgran.

## SÅ ANVÄNDER DU VERKTYGEN

- Lupp.** Zoomar in när du trycker på vänster musknapp. Flyttar en aktiv ram om du trycker på den högra.
- Flyttverktyget.** Flyttar bilden om du trycker på vänster musknapp. Flyttar en aktiv ram om du trycker på den högra.
- Urvalsverktyget.** Används för att markera del av bilden. Kan ställas in i "Style bar".
- Frihandsverktyget.** Samma som urvalsverktyget. Men du måste definiera området som skall väljas.
- Trollstaven.** Markerar allt med samma färg som det du pekar på i bilden.
- Pipetten.** Väljer den färg du trycker på.
- Färgpaletten.** Väljer bland färgerna på färgpaletten.
- Retucheringsverktyget.** Kan ställas in i "Style bar" för att bli ljusare, mörkare, tjockare eller tunnare.
- Radergummit.** Tar bort det sista lagret du arbetat med.
- Sprayflaskan.** Målar som en sprayflaska.
- Målarburken.** Fyller en hel yta med färg.
- Textverktyget.** Klicka på bilden och skriv en text. Kan placeras exakt efteråt.
- Linjeverktyget.** Ritlar linjer i bilder.
- Formverktyget.** Ritlar olika slags former i bilden.



## SÅ HÄR INSTALLERAR DU PROGRAMMEN:

- Installationen kan bara göras i Windows.
- Windows 3.1: I "Programstyrning" väljer du rubriken "Kör". Klicka dig fram till cd-drevet välj filen "K" och klicka på "OK". Windows 95: Välj rubriken "Kör" på "Start"-knappen. Klicka dig fram till cd-drevet, välj filen "K95" och klicka på knappen "OK".

SÅ RADERAS PROGRAMMEN:  
Några program på K-cd:n har avinstalleringsfunktion. Andra måste raderas manuellt. Läs under rubriken "Instruktioner" längst ner i bruksanvisningen för respektive program.

VAD ÄR SHAREWARE?  
Programmen på K-disketten är antingen "freeware", som får användas helt fritt, eller "shareware" som är gratis under en tid och sedan sedan skall registreras hos upphovsmannen. Närmare upplysningar finns på programmen. Om du inte vill utnyttja programmet så slutar du bara använda det eller raderar det.

Alla program är testade mot alla kända typer av virus. Kompletter för alla kan inte hållas ansvarig för fel som uppstår under installation eller användning.



Se sidan 10

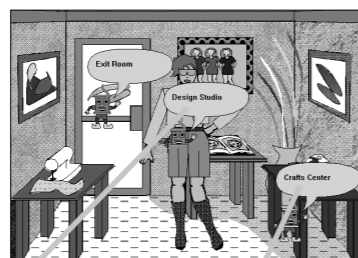
10 Programmet finns bakom lucka nr 10

# En docka till flickorna

**Wow! I'm a Paper Doll** är ett superenkelt program som kan hålla småflickor sysselsatta i timtal med att välja kläder till klippdockan. Både kläder och docka kan skrivas ut så att barnen kan leka med dem i verkligheten.

Du startar i omklädningsrummet. När du sätter markören på dörren, dockan eller det blå bordet dyker det upp en liten figur i form av en trådrulle. Om du klickar på den kommer du vidare till antingen De-

sign Studio där du väljer kläder till dockan eller till Crafts Center där du kan måla på en teckning av klippdockan.



## DESIGN STUDIO

**1** Här ligger alla dockans kläder. När du klickar på en klädikon får du flera olika klädesplagg att välja mellan.

Med knappen överst till vänster byter du ut det tecknade ansiktet mot ett flickansikte som finns att hämta i programmet.

**2** Här väljer du de mönster och färger som du vill ha på dockans olika kläder.

**3** Om du vill ta bort något av dockans plagg klickar du här.

## CRAFTS CENTER

**1** Här kan du skriva ut pappersdockornas kläder, med eller utan de färger du har lagt på i datorn.

**2** Det här är ett litet målarprogram där du kan färglägga bilden av dockan framför bilen.



Se sidan 60

20 Programmet finns bakom lucka nr 20

# VIK VACKRA FLYGPLAN

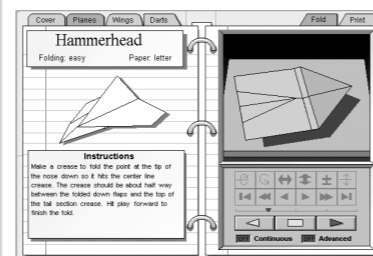
Med ett pappersark och lite fingerfärdighet kan du vika fina papperssvalar.

The Greatest Paper Airplanes är ett suveränt program som visar dig hur man viker papperssvalar, steg för steg. Och de blir garanterat bättre än dem du normalt brukar vika.

Programmet lär dig också papprets och flygningens historia, hur man bäst viker svalorna och hur man skall kasta för att få dem att flyga riktigt långt.

När du öppnar programmet står du inför tre valmöjligheter. Du kan lära dig flygteknik, papperskunskap eller gå direkt till hur man viker papperssvalar.

Om du klickar på instruktionerna visas en meny med fem olika valmöjligheter, men eftersom programmet är en demo kan du bara välja att vika svalor inom kategorin "Darts". Det finns fem olika "Darts" att välja mellan. Klicka på den du vill lära dig. Instruktionsfönstret är delat i två halvor med en skriven instruktion till vänster och en instruktionsfilm till höger.



Knapparna längst ner i filmfönstret används så här: **Pil framåt:** Visar ett moment åt gången. **Stoppknappen:** Stoppa filmen. **Pil bakåt:** Visar filmens föregående ruta. **Continuos:** Klick-

ar du här och sedan på frampilen visas hela filmen i en följd. **Advanced:** Ger dig möjlighet att använda specialknapparna som zoomar in eller ut och vrider svalan till olika perspektiv.



Se sidan 52

3 Programmet finns bakom lucka nr 3

# EN TUR I DEN KONSTGJORDA VERKLIGHETEN

Med en speciell upplaga av Quicktimefilm kan du förflytta dig runt i datorbilderna.

Tänk dig att du befinner dig någonstans i USA. På ett kafé framför dig sitter en man med mustasch, och på din vänstra sida står en polisbil.

I verkligheten är det du själv som bestämmer om du vill vrida på huvudet och vad du vill titta på. I datorns värld får du däremot nöja dig med att titta på det som programmeraren har bestämt att du skall se. Så är det inte med de bilder som lig-

ger bakom lucka nr 3 på *Komputer för allas* julkalender-cd-rom. Dem kan du röra dig runt i.

**Så här kommer du igång:** När du klickar på en av VR-ikonerna på julkalendern öppnar Quicktime-avspelaren automatiskt, men det förutsätter givetvis att du har Quicktime installerat på din dator.

Om kalenderprogrammet inte hittar Quicktime på din dator erbjuder den sig att installera det. Du behöver bara svara "Ja". Programmet tar själv reda på vilken version av Quicktime som passar din maskin.

När Quicktime är installerad behöver du bara klicka på en av VR-ikonerna för att komma igång.

## SÅ RÖR DU DIG RUNT I BILDEN:

**1** Håll vänster mustangent nere medan du rör musen och håller ett öga på markörens utseende.

**2** När du tittar upp,

**3** ... när du tittar till vänster ...

**4** Så ser markören ut när du tittar rakt fram.

**5** och när du tittar till höger.

**6** Så ser markören ut vid valvet. Klicka på valvet för att komma igenom ...

**7** ... och på den andra sidan ser det ut så här.



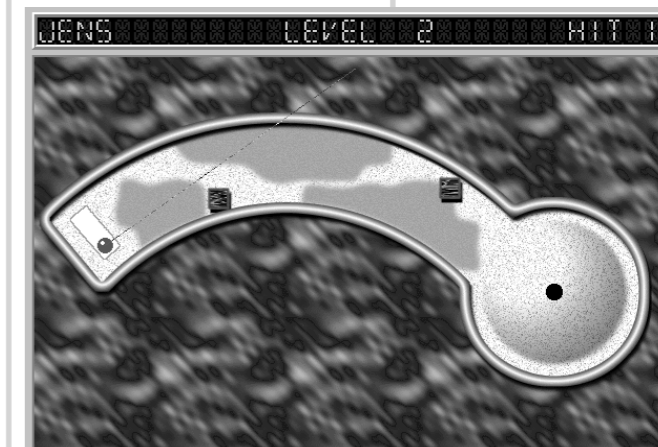
Se sidan 14

2 Programmet finns bakom lucka nr 2

# Mini-golf

Efter noggranna undersökningar har vi på redaktionen kommit fram till att för varje bana i "TZ-Mini-golf" finns ett speciellt trick som skickar bollen direkt i hålet.

Åtminstone kan de fyra första banorna klaras på ett slag var. Här



visar vi hemligheten bakom bana nummer 2:

Banan ser ganska besvärlig ut med sin halvrunda form, sandområdena, och de två hindren mitt i det hela. Men faktum är att den inte är så svår när man väl har studerat den lite. Det är nämligen ingen proffsbana.

Det gäller bara att bestämma var bollen skall träffa och sedan klippa till bollen hårt så att den klarar hela vägen genom sanden och upp på toppen till hålet.

Om du följer banan som är utlagd på bilden rullar bollen först över hålet, träffar bakkanten och rullar sedan tillbaka raka spåret ner i hålet, med ett "plopp".

Lägg bollen till rätta genom att klicka genom vänster mustangent. Håll sedan tangenten nere medan du drar markören i den riktning du vill skjuta. Ju längre du drar markören från bollen desto hårdare blir utslaget.



Se sidan 24

15 Programmet finns bakom lucka nr 15

# Tala till din pc...

Låt din dator öppna Programhanteraren, byta stil eller minimera fönster, bara genom att tala till den.

"IN3" är ett taligenkänningsprogram för Windows. Med det här programmet kan du få din dator att utföra olika uppgifter enbart genom att tala vänligt till den. Men först måste programmet lära sig förstå dig. Därför ber din da-

tor dig uttala en lång rad olika ord. Om den inte förstår ordet eller om din mikrofon är för lågt inställd ber den dig repetera ordet till dess den har förstått.

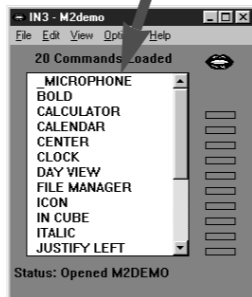
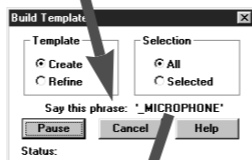
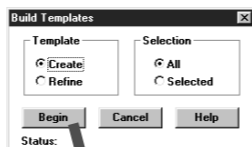
Säg till exempel "File Manager" högt och tydligt i mikrofonen, och sekunden efter öppnas Programhanteraren. Säg sedan ikon, och Programhanteraren minimeras.

Med det kompletta programmet kan du be datorn om nästan allt, men i den här versionen som ligger på julkalender-cd:n, är handlingarna inställda på förhand eftersom det rör sig om en demoversion.

Så här kommer du igång:

1. Anslut mikrofonen till "Mic"-kontakten bakpå din dator.
2. Öppna IN3.
3. Välj "Demo" i den box som nu visas.
4. Välj rubriken "Build Templates" i "Edit"-menyn.
5. Klicka på knappen "Begin".
6. Datorn ber dig

att läsa upp olika ord från en lista på skärmen. 7. Uttala ordet i mikrofonen och repetera om datorn ber dig om det. 8. När du har läst upp alla ord är programmet klart att använda.



Det betyder kommandona:

- Microphone:** aktiverar mikrofonen och bekräftar med ett eller två bipp.
- Bold:** förvandlar din markerade skrift till fetstil i textdokumentet.
- Calculator:** öppnar datorns fickräknare.
- Center:** centrerar texten i ditt textfält.
- Clock:** öppnar datorns klocka från kontrollpanelen.
- Day view:** öppnar ditt kalenderprogram.
- File Manager:** öppnar Filhanteraren.
- Icon:** minimerar aktuellt fönster.
- In cube:** öppnar IN3.
- Italic:** förvandlar din markerade skrift till en kursiv stil i textdokumentet.
- Justify left:** vänsterställer den markerade texten i ditt dokument.
- Justify right:** högerställer den markerade texten i ditt dokument.
- Larger:** gör skriften större i ditt textbehandlingsprogram.
- Month view:** öppnar en månadsöversikt i ditt kalenderprogram.
- Order:** öppnar registreringsformuläret i Write eller i Wordpad.
- Regular:** förvandlar den markerade skriften till normal stil i ett textdokument.
- Smaller:** gör skriften mindre i det markerade textblocket.
- Write:** öppnar programmet Write eller Wordpad.



Se sidan 16

12 Programmet finns bakom lucka nr 12

# Gör egna etiketter

Med Smart'n'Sticky kan du designa egna etiketter och få dem utskrivna på rätt plats på etikettarket.

Smart'n'Sticky är enklare att använda än det kanske verkar vid första anblicken. Programmet har otroligt många knappar och möjligheter, men många av dem har egentligen samma funktion. Till

vardags behöver du bara använda en liten handfull knappar.

När du skall tillverka en etikett väljer du först "New" i menyn "File". Sedan väljer du storlek under rubriken "Labels". Med "Select Label Type" kan du välja från en lång lista med färdiga etikettmallar. I "Add Label Definition" kan du skapa en egen ny etikettmall.

## SÅ KLISTRAR DU IN BILDER I SMART'N'STICKY:

Beroende på program finns det små skillnader hur du skall göra för att klistra in en bild på din eti-

kett. Så här gör du för att hämta in till exempel ett fotografi från programmet Paintbrush:

1. Starta Paintbrush. Under "Inställningar" väljer du "Bildegenskaper". Skriv in hur hög och bred din bild skall vara i dialogboxen. Det gör du för att få de rätta proportionerna på din bild, det spelar därför ingen roll om du skriver 10 x 15 eller 1 x 1,5 cm.
2. Lämna Paintbrush och gå över i Smart'n'Sticky. Klicka på knappen OLE i verktygsraden. I dialogboxen väljer du det program du vill hämta bilden från. I vårt fall Paintbrush.
3. Byt till Paintbrush. Smart'n'Sticky har öppnat ett nytt bildfält och det är bara
4. För att kunna se din bild på etiketten måste du över i "Filer" och välja "Uppdatera" i Paintbrush.
5. Bilden finns nu på din etikett och du kan både förstora och förminska den. Blir etiketten missformad klickar du på den med höger mustangent och väljer "Öle servers current aspect ratio". Det återställer bildens ursprungliga proportioner.



1. Ny etikett
2. Öppna en sparad etikett
3. Spara
4. Ängra allt du har gjort i ett fält som du arbetat i
5. Skriv ut
6. Normal text
7. Bitmappbild, i regel clipart
8. ÖLE-objekt (Object Linking and Embedding, i datorn centralt lagrade objekt för flera olika program)
9. Teckning från ett program som
10. ASCII-fil eller DBASE-fil
11. Ny text i ett fält innan du skriver ut.
12. Numrerar dina etiketter
13. Skriver datum
14. Skriver klockslag
15. Klistrar in fyrkanter, cirklar eller ellipser
16. Klistrar in text från Klippbordet
17. Öppnar samma meny som om du klickat med höger mustangent
18. Raderar ett fält

# ...och den svarar dig!

Med ett talprogram kan du lära din dator att tala till dig.

Med programmet "WinSpeech 3.0" kan din dator svara på tilltal. Eller åt-

minstone säga det du ber den om. Det är väldigt enkelt: Du skriver en mening i fönstret, placerar markören i början på meningen, trycker på avspelningsknappen, och programmet läser upp din text.

När du provat det här vet du också att stämman låter ganska "burkig", och att den uttalar orden med

grov amerikansk accent. Men det kan du slippa om du bara sätter dig in i hur programmet uttalar de olika bokstäverna. I hjälpfilen finns ett avsnitt som heter "Appendix A". Klickar du på detta visar programmet hur får det till att uttala exempelvis korta u-ljud, långa a eller sch-ljud. Det visar sig snabbt att det inte



## SÅ FÅR DU DIN PC ATT BÖRJA TALA

- 1 När programmet är öppet väljer du rubriken "New" i "File"-menyn. Du ser nu ett blankt fält.
- 2 Skriv in den text du vill ha uppläst i det stora fältet.
- 3 Placera markören i början av meningen med "Home"-tangenta.
- 4 Klicka på avspelningsknappen eller tryck på tangenten F2.
- 5 Nu läser datorn upp texten – så gott den nu kan.

16 Programmet finns bakom lucka nr 16

handlar om att stava rätt utan att stava dem fonetiskt, d.v.s. som de uttalas.

En annan möjlighet att få bättre uttal är att ställa in programmets talhastighet och stämmans tonläge. Använd skjutknapparna till höger i fönstret. Här kan du också reglera uppläsningens volym.

## PC:N LÄSER HÖGT I ANDRA PROGRAM

Du kan också få din dator att läsa högt i andra program, t.ex. Write. Öppna WinSpeech 3.0 och därefter Write. I Write kan du nu markera en del av texten med musmarkören och trycka på tangenterna "Ctrl" + "C". Nu blir din markerade text uppläst.