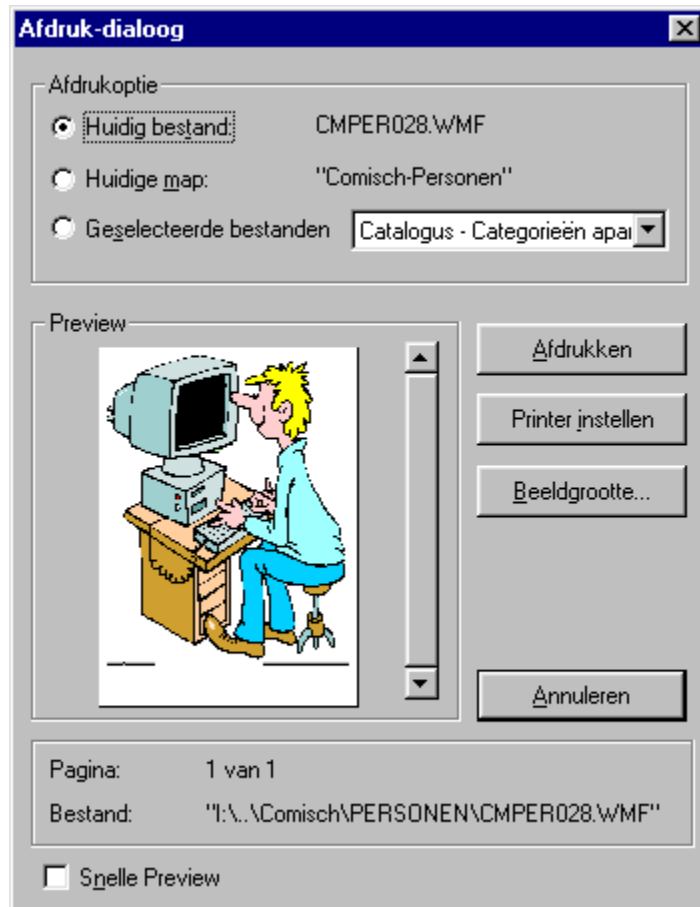


Afdrukken

In dit dialoogvenster kunt u als overzicht, van alle plaatjes van een categorie resp. willekeurige plaatjes van verschillende categorieën een catalogus afdrukken, zodat u de gewenste afbeelding later rustig op de afdruk kunt uitzoeken.



Afdrukopties

In het nu geopende masker kunt u selecteren, wat er allemaal moet worden afgedrukt. Hier hebt u de keuze tussen het huidige bestand, de huidige map en (indien er cliparts werden uitgekozen) alle geselecteerde bestanden.

Afdrukken

Klik op de knop *OK* om het afdrukken te starten.

Annuleren

Sluit het dialoogvenster af en verwerpt alle instellingen.

Printer instellen

Via de knop *Printer instellen* kunt u de printerinstellingen wijzigen.

Keuze

Moeten alle gemarkeerde cliparts worden afgedrukt, dan kunt u extra in de keuze instellen, of de cliparts apart (een plaatje per pagina) of als catalogus moeten worden afgedrukt. Bij het afdrukken als catalogus bestaat nog de keuze, of de catalogus apart volgens categorie of alle categorieën samen moeten worden afgedrukt.

Afdrukpreview

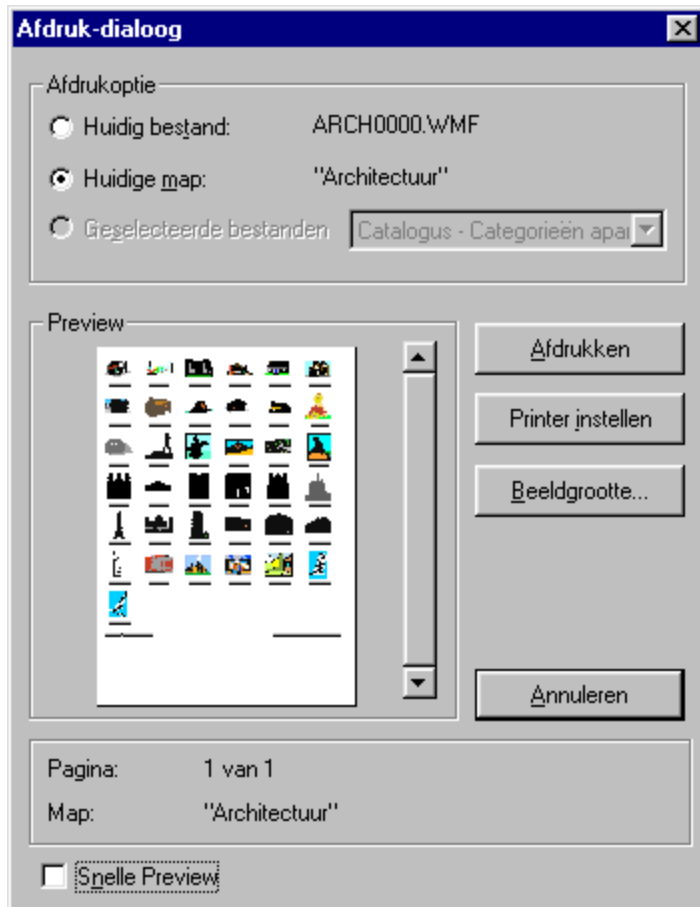
Toont in een overzicht, hoe de cliparts zullen worden afgedrukt.

Afdrukinformatie

Geeft aan welk bestand of welke map u afdrukt en hoeveel pagina's u daarvoor nodig hebt.

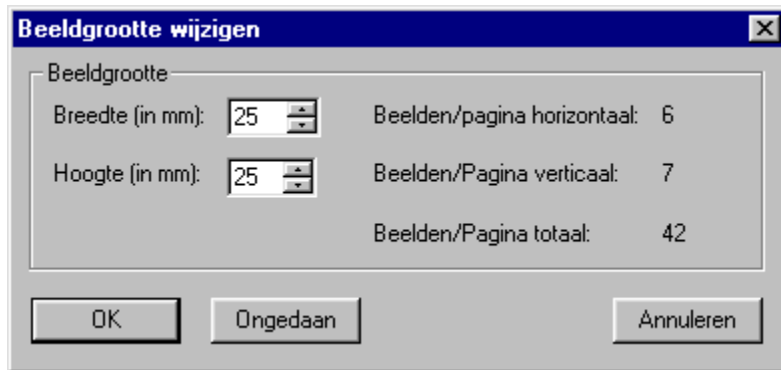
Snelle preview

In plaats van de oorspronkelijke bestanden in de preview kunt u ook alleen zwarte vakjes ter grootte van de cliparts laten weergegeven. Dit bereikt u met de hieronder afgebeelde instellingen.



Het dialoogvenster Beeldgrootte

Met de knop *Beeldgrootte* krijgt u nog een dialoogvenster te zien, waarin u de afdruk grootte van de afzonderlijke cliparts op de printer kunt instellen. Daarin wordt u automatisch getoond, hoeveel afbeeldingen er op een kant passen.



Afdruk grootte

Hier legt u de afdruk grootte van de cliparts op de printer vast.

Ongedaan

Herstelt de oude instellingen weer.

OK

Bevestigt alle ingevoerde instellingen.

Afdrukinformatie

Geeft aan hoeveel plaatjes er op een pagina passen en hoeveel er worden afgedrukt.

Het contextmenu

Klikt u met de rechtermuisknop op een afbeelding, dan wordt het zogenaamde contextmenu geopend. Dit is een menu, dat direct bij de positie van de muis verschijnt en verschillende opdrachten bevat, die in de actuele situatie kunnen worden ingezet. Via dit menu is het bijvoorbeeld mogelijk om meerdere afbeeldingen tegelijk te selecteren, zodat u later alle geselecteerde afbeeldingen kunt exporteren of afdrukken.

Selectie <u>o</u> pheffen	Ctrl-O
<u>M</u> ap selecteren	Ctrl-M
Map <u>s</u> electie opheffen	Ctrl-E
Selecties <u>o</u> mkeren	Ctrl-O
Selectielijst wissen	Ctrl-L
<u>B</u> eschrijving	Ctrl-B
O <u>p</u> slaan als	Ctrl-P
A <u>f</u> drukken	Ctrl-D
Weerg <u>a</u> ve in oorspronkelijke grootte	Ctrl-A
<u>K</u> lembord	Ctrl-K

Selecteren

Via dit bevel schakelt u de selectie van de actuele afbeelding in of weer uit. Dit is hetzelfde als de selectie met een normale klik met de muis. Geselecteerde afbeeldingen worden aangegeven met een grijze kader en kunnen later samen worden opgeslagen of afgedrukt.

Map selecteren

Via deze opdracht wordt de gehele map geselecteerd.

Map selectie opheffen

Wilt u alle selecties in de huidige map uitschakelen, gebruik dan deze opdracht.

Selecties omkeren

De selecties van de huidige map worden omgekeerd wanneer u deze opdracht gebruikt. Dat wil zeggen dat alle selecties worden opgeheven en alle eerder niet geselecteerde cliparts worden nu geselecteerd. Wilt u met uitzondering van enkele plaatjes alle afbeeldingen selecteren, dan kunt u eerst de ongewenste cliparts selecteren en vervolgens de selectie omkeren. Hebt u van tevoren geen afbeeldingen geselecteerd, dan selecteert u via deze opdracht alle cliparts van de actuele map.

Selectielijst wissen

Met deze opdracht worden alle selecties binnen alle mappen opgeheven. Een vraag van tevoren voorkomt dat u door een verkeerde klik op de muis niet uw volledige keuze vernietigt..

Beschrijving

Voer een beschrijving in voor uw clipart.

Weergave in oorspronkelijke grootte

Deze opdracht opent, evenals een dubbelklik op de desbetreffende afbeelding, het kijkvenster. Hierin wordt de uitgekozen afbeelding in de oorspronkelijke grootte getoond. Kijkt u de afbeelding aan met de muis, dan wordt het venster weer gesloten.

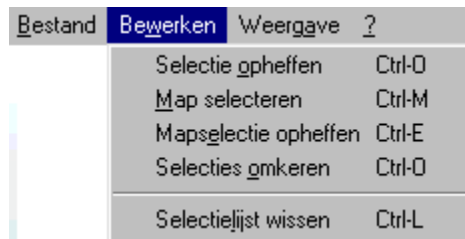
Het menu Bestand

In dit menu vindt u speciale opdrachten zoals Opslaan, Afdrukken en Beschrijving, die u ook in het contextmenu via de rechtermuisknop kunt vinden. Daarnaast kunt u via dit menu ook het programma afsluiten.

<u>B</u> estand	B <u>e</u> werken	W <u>e</u> ergave	<u>?</u>
O <u>p</u> slaan als			Ctrl-P
<u>B</u> eschrijving			Ctrl-B
W <u>e</u> ergave in oorspronkelijke grootte			Ctrl-A
A <u>f</u> drukken			Ctrl-D
<u>K</u> lembord			Ctrl-K
A <u>f</u> sluiten			Alt-F4

Het menu Bewerken

Hierin worden de cliparts geselecteerd en gedeselecteerd. Ook deze opdrachten vindt u in het contextmenu, dat u via de rechtermuisknop in het voorbeeld kunt oproepen.



Het menu Help

In dit menu zijn er opdrachten voor het oproepen van dit helpbestand en ook informatie over het team van ontwikkelaars.



Het menu Weergave

Actualiseert de weergave, wanneer u de CD wisselt.



Informatie bij het programma

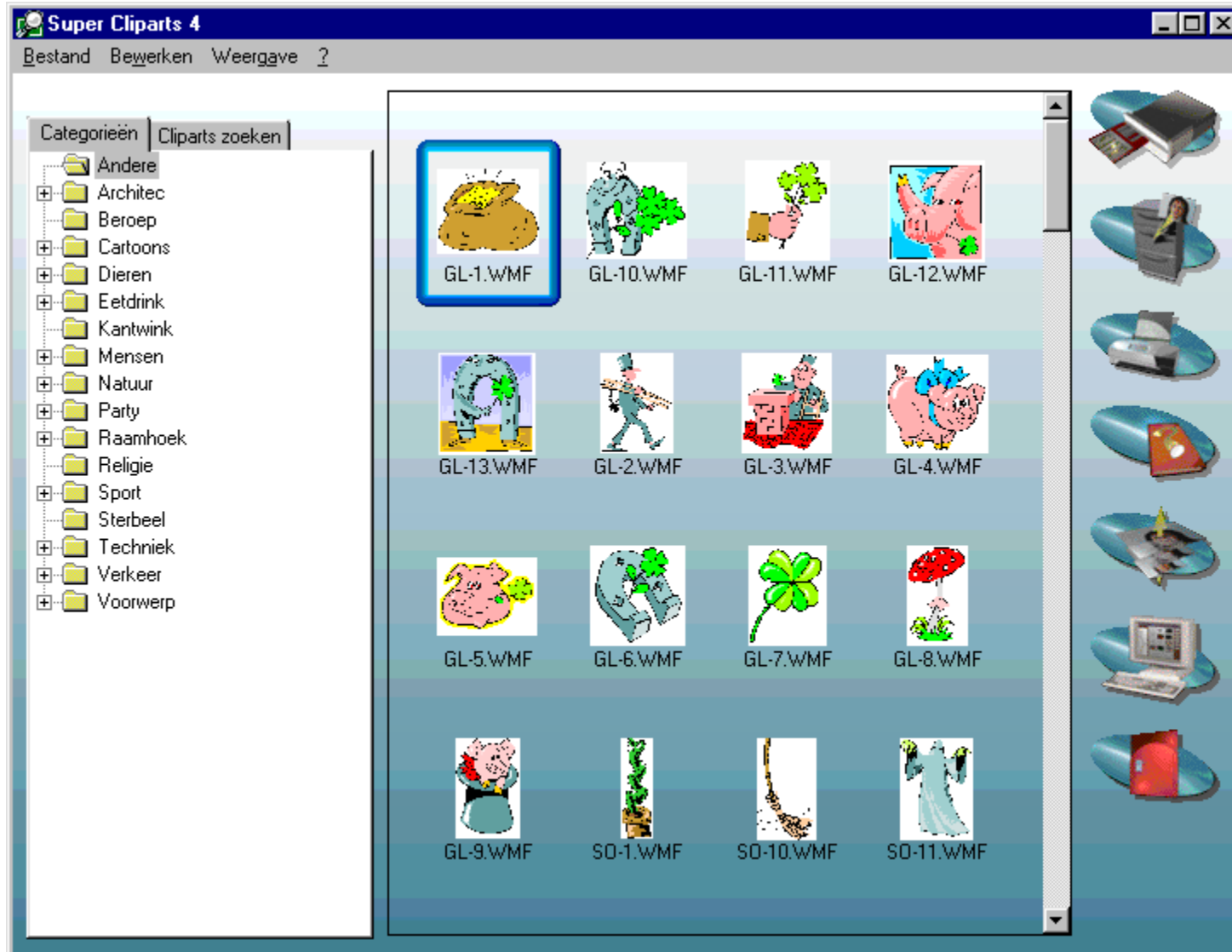
Hier krijgt u informatie over het team, dat de de clipart-browser heeft ontwikkeld.

Producent browser:	Mario Knezovic
Programmering browser:	Peter Künst Mario Knezovic
WMF-filter:	Birger Zimmermann
Interface browser:	Oliver Lindau
Cliparts:	GraphCorp. Josef Prchal Digital content 1197-98 GraphCorp.
Helpsysteem:	Norbert Grabowski
Productmanagers:	Kai Rottenbacher Heidrun Look
Aanpassing Easy Computing	Kristien De Ro

Veel plezier met dit product wenst u het team van **EASY COMPUTING** !

De programma-interface

U hebt in dit venster een overzicht van alle cliparts, zodat u snel en eenvoudige een passend plaatje kunt uitkiezen.



Inleiding

Met dit programma heeft u een krachtige software gekocht, waarmee u snel en eenvoudig gewenste cliparts uit het aanbod van deze CD-ROM kunt kiezen en in uw toepassing te gebruiken. In deze Help krijgt u hulp bij veelvoorkomende vragen en tips voor het werken met dit programma.

Als u in deze help een plaatje van een dialoogvenster of de programma interface te zien krijgt, kunt u met de muis op delen van het plaatje klikken om meer informatie te krijgen over het gekozen gedeelte.

Help

Deze knop roept dit helpbestand op.

Afsluiten van de browser

Met deze knop sluit u de clipart-browser af.

Voorbeeldvenster

Toont alle cliparts van de gekozen categorie.

Bestandsboom

Toont alle mappen van de CD-ROM in een bestandsboom.

Het dialoogvenster Cliparts zoeken

De browser heeft een kleine, maar krachtige databank voor u, die u helpt bij het zoeken en vinden van cliparts voor een speciaal thema. De zoekfunctie is zeer gemakkelijk in het gebruik.

Tip: Mocht u tijdens een zoekactie niets hebben gevonden, voer dan eens alleen het meervoud van het woord of een verwant woord in.

Categorieën | Cliparts zoeken

Clipart zoeken

1. Zoekbegrippen:

2. Geef hier de zoekcategorieën aan:

☐ In alle categorieën zoeken

☐ Allerlei

☐ Huizen & bouwwerken

☐ Bekende gebouwen

☐ Gebouwen

☐ Huizen

☐ Beroep

☐ Cartoons

3. In welk veld dient gezocht te worden

☐ enkel tekst

☒ titel en tekst

4. Opzoeking starten:

Opzoeken doorvoeren

Zoekbegrippen

Voer een woord in, dat het meest lijkt op het thema, dat u zoekt, b. v. “Stoel”.

Categorie zoeken

Kies de categorieën uit, waarin er moet worden gezocht. Wilt u *In alle categorieën zoeken*, kruis dan het overeenkomstige aankruisvakje aan.

Veld

In gedeelte 3 kunt u uitkiezen, of er alleen moet worden gezocht in de beschrijvingstekst of ook in de titel.

Zoekactie

Met de knop *Opzoeken doorvoeren* start u de zoekactie. Na korte tijd worden alle gevonden cliparts weergegeven in het rechterdeel.

Klembord

Met de browser beschikt u over een krachtig apparaat, om snel en eenvoudig de passende afbeelding uit de clipartverzameling uit te zoeken. Het zou natuurlijk onzinnig zijn, als u de naam van de gevonden afbeelding zou moeten noteren en het bestand vervolgens in een ander programma zoals b.v. Word nog een keer zou moeten uitzoeken om de afbeelding te gebruiken.

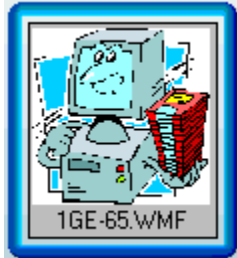
Het gaat een stuk eenvoudiger via het klembord van Windows, die een gegevensuitwisseling tussen verschillende programma's toestaat. U kunt de gevonden afbeelding gewoon naar het klembord kopiëren en vervolgens via een klik met de muis in een andere toepassing invoegen.

1. Kies in de browser zoals gewoonlijk de afbeelding uit, die u in een ander programma wilt gebruiken.
2. Klik daarna op het pictogram *Klembord*, en de actuele afbeelding wordt naar het Klembord gekopieerd.
3. Ga naar de toepassing, waarin u de afbeelding wilt gebruiken.
4. Kies daar de opdracht uit, die de inhoud van het Klembord in het actuele document invoegt. In de meeste gevallen is dit de opdracht *Invoegen* uit het menu *Bewerken*, dat ook via de toetsencombinatie [Ctrl]+[V] kan worden opgeroepen. In veel gevallen vindt u in de werkbalk van het programma ook een overeenkomstig pictogram voor deze functie.

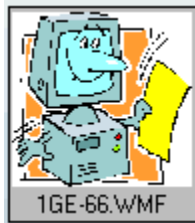
Tip: De uitgekozen afbeelding wordt door de browser als vectorformaat naar het Klembord overgezet. Niet elk programma kan de inhoud van het klembord invoegen, als het om een vectorformaat gaat. Zou u met uw programma problemen krijgen, dan moet u de afbeelding zoals boven beschreven eerst in het *bmp*-formaat opslaan en vervolgens met uw programma laden.

Selecties van de browser

Hebt u een passende afbeelding gevonden, dan kunt u die aanklikken. Daardoor wordt deze clipart automatisch geselecteerd en aangeduid door een blauw keuzekader. Door nog een keer te klikken op de clipart is deze weer gedeselecteerd. De afbeelding ziet er dan zo uit.



Een geselecteerde clipart wordt met een grijs kader getoond. Zo'n afbeelding wordt tijdens het opslaan van meerdere bestanden naar de harde schijf geschreven. Dit soort cliparts wordt niet naar het klembord gekopieerd.



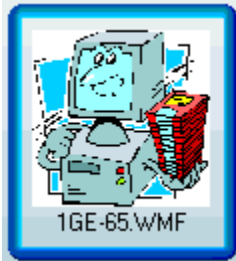
Bestanden, die in de standaarddirectory van de browser werden opgeslagen, worden met een rood kader aangeduid. Hierdoor wordt aangegeven, dat de cliparts bij een latere zoekactie niet meer hoeven te worden opgeslagen. Dit voorkomt dat u meer dan een keer moet zoeken en uitkiezen.



Met dit kader worden cliparts aangeduid, die zowel in de map *Opgeslagen bestanden* als ook in de map *geselecteerde bestanden* voorkomen. Dit betekent, dat deze clipart al in een van de twee formaten te vinden is op uw harde schijf. Bij de volgende keer dat u meerdere cliparts opslaat, wordt of over het bestaande bestand heengeschreven of u moet een ander formaat kiezen.



Dit blauwe keuzekader toont, dat deze clipart is uitgekozen om naar het Klembord te kopiëren. Omdat het Klembord van Windows maximaal één bestand kan bevatten, is het voor u nodig om te weten, welke clipart daarheen gekopieerd wordt. Elke clipart kan naast de markering die deze op dat moment heeft ook dit kader hebben (zie boven).



Opslaan als

In een aantal gevallen zal het nodig zijn om afbeeldingen in een map op de harde schijf op te slaan. Twee typische situaties, waarin zoiets nodig is zijn de volgende:

1. De afbeelding moet worden aangepast zonder dat het oorspronkelijke bestand verloren gaat. In dit geval moet het oorspronkelijke bestand eerst worden gekopieerd, dan kan vervolgens de gemaakte kopie worden bewerkt en gewijzigd.
2. U wilt de desbetreffende cliparts gebruiken in een programma, dat geen *wmf*-formaat kan lezen. In dat geval kunt u de afbeelding in het *bmp*-formaat gebruiken.



Type bestand

Via het veld *Opslaan als* kunt u vastleggen in welk afbeeldingsformaat het bestand (of de bestanden) moet(en) worden opgeslagen. Hier hebt u de keuze uit de formaten *wmf* en *bmp*.

Annuleren

Sluit het dialoogvenster af en verwerpt alle instellingen.

Opslaan

Via de knop *Opslaan* worden de cliparts volgens uw instructies opgeslagen. Hierbij blijft de bestandsnaam dezelfde, waarbij hoogstens de extensie wordt gewijzigd naar het desbetreffende formaat.

Hogere map.

Nieuwe map maken.

Lijst van bestanden.

Gedetailleerde lijst van bestanden.

Station , waarop moet worden opgeslagen.

Bestandsnaam aangeven.

Geef aan, of u de geselecteerde cliparts of de volledige map wilt opslaan.

Opties

In dit dialoogvenster kunt u de previewgrootte van de afbeeldingen in het voorbeeldvenster bepalen. Als u voor een verandering van de grootte het aankruisvakje *Paginaverhouding gebruiken* activeert, hoeft u maar een van de beide maten (lengte of breedte) te wijzigen. Met een klik met de muis of een Tab-sprong naar het andere veld wordt dit automatisch geactualiseerd.



Annuleren

Sluit het dialoogvenster af en verwerpt alle instellingen

OK

Bevestigt alle ingevoerde instellingen

Ongedaan

Herstelt de oude instellingen

Previewgrootte

Hier kan u de breedte- en hoogtematen instellen

Paginaverhouding

Stelt speciale verhoudingen van lengte keer breedte in

Paginaverhouding gebruiken

Activeert de paginaverhouding

Pixel- of vectorformaat: bmp contra wmf

Wanneer u de clipart-afbeeldingen opslaat, komt automatisch de vraag naar voren over het meest zinvolle formaat. U hebt hier de keuze uit het vectorgeoriënteerde afbeeldingsformaat *wmf* (**W**indows **M**eta**F**ile) en het pixelgeoriënteerde afbeeldingsformaat *bmp* (**B**itmap **P**icture).

Eerst hangt het te gebruiken formaat er natuurlijk vanaf, welke formaten uw programma lezen kan. Met het *bmp*-formaat kunnen bijna alle programma's uit de voeten, het *wmf*-formaat kunnen sommige programma's (vooral pixelgeoriënteerde tekenprogramma's) niet gebruiken. Kan uw programma daarentegen met beide formaten werken, dan moet u op grond van de formaateigenschappen beslissen, welk formaat het beste geschikt is in uw geval.

Pixelgeoriënteerde bitmap-formaten (bmp)

Zoals gezegd gaat het bij het *bmp*-formaat om een pixelgeoriënteerd formaat. Dit betekent, dat in het afbeeldingsbestand elk afzonderlijk beeldpunt is opgeslagen, waardoor elk plaatje natuurlijk zonder problemen kan worden beschreven.

Het grootste voordeel van het *bmp*-formaat is, dat dit formaat door vrijwel elk Windows-programma kan worden verwerkt. Er bestaan bijna geen programma's die, wel vectorafbeeldingen kunnen lezen, maar geen *bmp*-afbeeldingen. Bovendien kunnen bitmap-afbeeldingen juist door onervaren gebruikers makkelijker worden nabewerkt.

Wilt u een bitmap-afbeelding wijzigen, dan kunt u deze gewoon in een plaatjesbewerkingsprogramma (b. v. Adobe Photoshop) of tekenprogramma (b. v. Paint) laden. Hier kunt u de afbeelding met de beschikbare functies wijzigen en vervolgens weer opslaan.

Naast deze voordelen heeft het *bmp*-formaat in vergelijking met de vector georiënteerde formaten echter ook ernstige nadelen. De afbeelding neemt veel ruimte in op de harde schijf, omdat elk afzonderlijk beeldpunt moet worden opgeslagen. Bovendien is door dit formaat ook de grootte van de afbeelding van tevoren vast bepaald. Moet een bitmap-afbeelding later worden vergroot of verkleind, dan gebeurt dit door het verdubbelen dan wel wissen van afzonderlijke beeldpunten. Hierdoor krijgt u natuurlijk kwaliteitsverlies, die bij de vectorformaten niet optreedt.

Het vectorgeoriënteerde formaat wmf

In tegenstelling tot de pixelgeoriënteerde formaten zoals het *bmp*-formaat worden de afbeeldingen bij de vectorgeoriënteerde *wmf*-formaat als vectoren, d.w.z. als een lijn met een richting en lengte opgeslagen. De afzonderlijke lijnen van de afbeelding worden daarbij als wiskundige formule aangegeven, die door een eenvoudige vermenigvuldiging willekeurig kan worden geschaald.

Niet de afzonderlijke beeldpunten, maar steeds samenhangende lijnen van een gelijke kleur worden opgeslagen. Vooral bij relatief eenvoudige tekeningen ontstaat er hierdoor een groot voordeel, omdat de afbeelding minder ruimte inneemt op de harde schijf.

Moet er b.v. een zwarte rechthoek van de grootte 800 x 600 punten worden opgeslagen, dan wordt alleen de informatie opgeslagen, dat het om een zwarte rechthoek gaat, die 800 punten breed en 600 punten hoog moet zijn. In het bitmap-formaat zouden er voor dezelfde rechthoek $800 \times 600 = 480.000$ punten worden opgeslagen, omdat elk beeldpunt afzonderlijk moet worden opgeslagen.

Bij de schaling (vergroten en verkleinen) van vectorafbeeldingen ontstaat er bovendien geen kwaliteitsverlies zoals bij de bitmap-formaten. Wordt er bij voorbeeld een diagonale rechte lijn vergroot, dan veranderen in het vectorformaat alleen de posities van de twee eindpunten. De rechte lijn zelf wordt op grond van deze punten opnieuw berekend, waardoor er weer een zuivere rechte lijn ontstaat. In het bitmap-formaat zouden afzonderlijke punten van de afbeelding worden verdubbeld om de nieuwe grootte te bereiken. Hierdoor ontstaan de "trapeffecten", d.w.z., dat de rechte lijn ineens hoekig wordt als een trap.

Natuurlijk hebben ook de vectorformaten nadelen. Niet elk programma kan bijvoorbeeld het vectorformaat lezen. Maar ook bij de bewerking van vectorafbeeldingen zijn er problemen, omdat niet eenvoudig afzonderlijke beeldpunten kunnen worden gewijzigd. Omdat in het vectorformaat altijd maar in samenhangende lijnen worden opgeslagen, kan zo'n lijn ook alleen als geheel worden gewijzigd. Hiervoor zijn speciale vectortekenprogramma's nodig zoals b.v. CorelDRAW, waarvan de toepassing weer veel oefening in het werken met vectorafbeeldingen eist.

Tenslotte zijn ook niet alle afbeeldingen geschikt om in het vectorformaat te worden opgeslagen. Hoe ingewikkelder een afbeelding is, des te kleiner zijn de voordelen van het vectorformaat. Moet b.v. een foto in echte kleuren als vectorafbeelding worden opgeslagen, dan is dit bijna onmogelijk en neemt het zelfs meer ruimte in beslag dan dezelfde foto als bitmap.

Tenslotte is het bij een foto die uit 16 miljoen kleuren bestaat, redelijk onwaarschijnlijk, dat er meerdere naast elkaar liggende beeldpunten precies dezelfde kleur hebben en zo tot een lijn kunnen worden samengevat. In dit geval zou ook in het vectorformaat elk afzonderlijk beeldpunt worden opgeslagen, maar niet als eenvoudig punt, maar als wiskundige formule. Dit zou natuurlijk veel meer ruimte kosten op de harde schijf en veel ingewikkelder zijn dan een bitmap-afbeelding.

Of u nu een bitmap- of een vectorformaat gebruikt, hangt af van uw persoonlijke eisen. In principe kun je zeggen, dat het vectorformaat altijd de voorkeur verdient, als uw programma dit kan verwerken en u de afbeelding niet wilt nabewerken.

Moet de afbeelding daarentegen worden gewijzigd, dan is in de meeste gevallen het *bmp*-formaat de juiste keuze.

