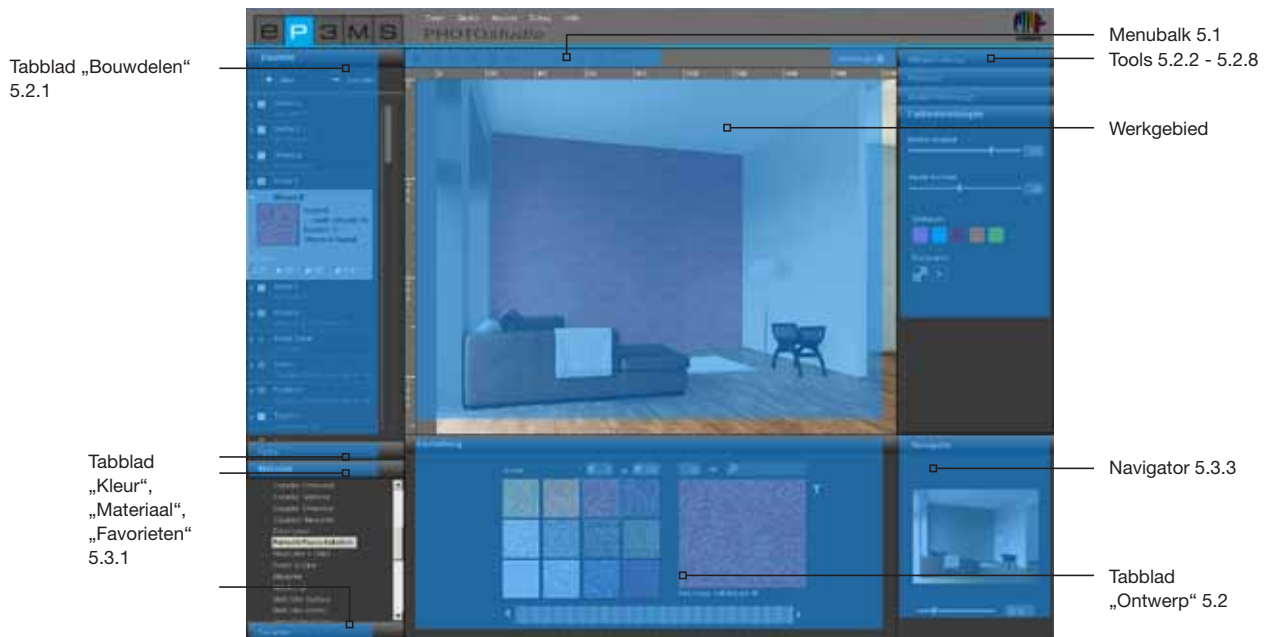




5. PHOTOstudio

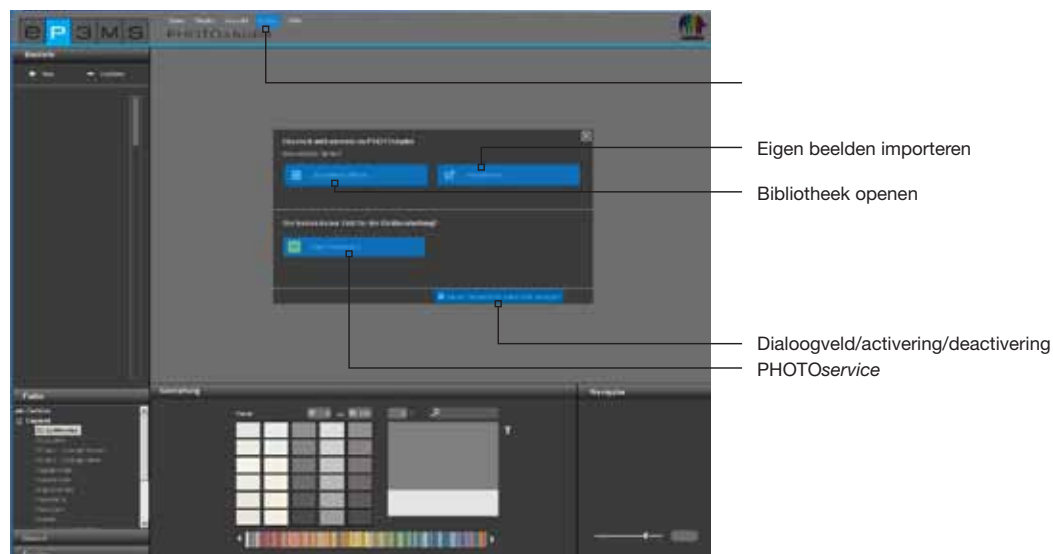
Met de PHOTOstudio is het nu voor de eerste keer mogelijk, beelden binnen één module te bewerken en vorm te geven. Dit wordt mogelijk gemaakt door de fusie van CREATIV- en PICTUREstudio van de voorgaande versie (SPECTRUM 3.0) tot de PHOTOstudio van SPECTRUM 4.0. De ontwerpvisualisering is daardoor eenvoudiger en sneller te realiseren.

De PHOTOstudio maakt de bewerking van eigen foto's, voorbeeldafbeeldingen of planningsdocumentatie mogelijk. Beeldgegevens kunnen, indien nodig, geretoucheerd en gemaskeerd worden en vervolgens vormgegeven worden met alle kleurtinten en materialen van de software.



Assistent

Als u voor de eerste keer de PHOTOstudio opent, verschijnt er een optie-venster, waarin u verschillende handelingen rechtstreeks kunt selecteren.



U heeft aan de ene kant de optie om een voorbeeldafbeelding uit de SPECTRUM 4.0-beeld-database te kiezen, om deze rechtstreeks in de PHOTOstudio te laden voor de ontwerpvormgeving.

Aan de andere kant kunt u een beeld van uw pc of een extern opslagmedium in SPECTRUM 4.0 importeren, om dit voor de vormgeving voor te bereiden en vorm te geven.

Klik direct op „PHOTOservice“ om een eigen beeld voor de vormgeving te laten voorbereiden (PHOTOservice, zie hfst. 9).

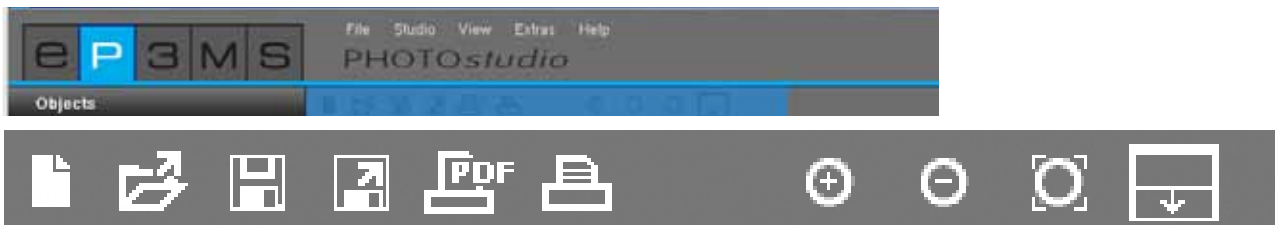
Meer informatie over de afzonderlijke opties ontvangt u door de muis over de bijbehorende optiekноп te bewegen.

Als u wilt dat de assistent bij het toekomstig openen van de PHOTOstudio niet meer verschijnt, verwijder dan het vinkje bij „Dit dialoogveld bij iedere start weergeven“. U kunt de weergave ook regelen via de hoofdnavigatie onder „Extra's“>“Opties“, door in het veld „Assistenten weergeven“ van „Geactiveerd“ naar „Gedeactiveerd“ te wisselen.

Aanwijzing: Als u een beeld met een dubbele klik rechtstreeks uit de EXPLORER in de PHOTOstudio laadt, dan wordt de assistent van de PHOTOstudio automatisch overgeslagen.

5.1 Menubalk

De menubalk van de PHOTOstudio bevat symbolen, die u kunt gebruiken om de volgende handelingen uit te voeren: eigen beelden importeren, bestaande databasebeelden voor de vormgeving laden, ontwerpen opslaan, exporteren en/of afdrucken.



5.1.1 Eigen beelden importeren

Als u een eigen beeld wilt importeren in de PHOTOstudio voor bewerking en vormgeving, klik dan op de knop „Nieuwe afbeelding importeren“ van de menubalk (ook mogelijk via de hoofdnavigatie „Bestand“>“Nieuw“). Er gaat een venster open, waarin u een beeld van uw harde schijf of een extern opslagapparaat kunt selecteren. Bevestig de beeldkeuze met een klik op „Openen“. Het projectvenster van SPECTRUM 4.0 wordt geopend. Daarin kunt u het beeld toewijzen aan een bestaand project door de selectie van een projectmap of het aanmaken van een nieuwe projectmap (Project aanmaken, zie hfst. 4.2.1 „Eigen projecten“). Geef een nieuwe „ontwerpnaam“ aan het beeld of houd de weergegeven naam aan. Klik op „Opslaan“ en het beeld wordt rechtstreeks in de PHOTOstudio geladen ter bewerking. Voor de creatie van een ontwerp, gelieve verder te lezen in hoofdstuk 5.2 „Beelden bewerken en voor de vormgeving voorbereiden“.

Aanwijzing: Controleer of de te importeren beelden als jpeg-, TIFF- of PNG-bestand aanwezig zijn, aangezien deze anders niet in SPECTRUM 4.0 geladen kunnen worden. Controleer bovendien of uw beelden een resolutie van minstens 1920 x 1440 pixel bij 150 dpi vertonen, zodat de ontwerpen met voldoende kwaliteit kunnen worden afgedrukt.



5.1.2 Bestaand databasebeeld laden

Om een reeds aanwezig beeld uit de database te laden, klikt u op de „Openen“-knop in de menubalk van de PHOTostudio (Alternatief: hoofdnavigatie „Bestand“>„Openen“). De bibliotheek van de EXPLORER wordt als venster geopend. Selecteer het gewenste beeld uit de eigen projecten of de voorbeeldbeelden met een muisklik (Beeldkeuze, zie hfst. 4.2.1 „Databasebeelden“) en bevestig met „OK“.



5.1.3 Ontwerp opslaan

Nadat u een beeld heeft vormgegeven, slaat u het ontwerp op, door te klikken op het symbool „Opslaan“ (hoofdnavigatie „Bestand“>„Opslaan als“). Er wordt een projectvenster geopend, waarin u het beeld aan een bestaand project kunt toewijzen of een nieuwe projectmap daarvoor kunt aanmaken (Project aanmaken, zie hfst. 4.2.1 „Eigen projecten“). Geef het beeld een nieuwe ontwerpnaam.

Aanwijzing: Het wordt aanbevolen het beeld reeds tijdens de bewerking en vormgeving geregeld op te slaan, om er zeker van te zijn dat uw werk niet verloren gaat in geval van onvoorziene programma- of computercrashes (sneltoets: Ctrl+S; hoofdnavigatie „Bestand“>„Opslaan“).

Om de periodieke gegevensopslag te garanderen, kunt u via de hoofdnavigatie een automatische opslag instellen. Onder „Extra's“>„Opties“ kan in de uitgebreide instellingen een aantal minuten worden ingevoerd, waarna een periodieke, automatische opslag in de PHOTostudio plaatsvindt. Sla de gewijzigde instellingen op door te klikken op „Opslaan“.



5.1.4 Ontwerp exporteren

U heeft de mogelijkheid om uw ontwerp als jpeg-, TIFF- of PNG-bestand op uw pc of een extern opslagmedium op te slaan, door te klikken op het symbool „Ontwerp exporteren“. Geef het ontwerp een bestandsnaam in het venster dat open gaat, selecteer de gekozen plaats en klik op „Opslaan“. Zo kunt het ontwerp bv. als e-mail aan klanten verzenden of in andere toepassingen verder gebruiken.

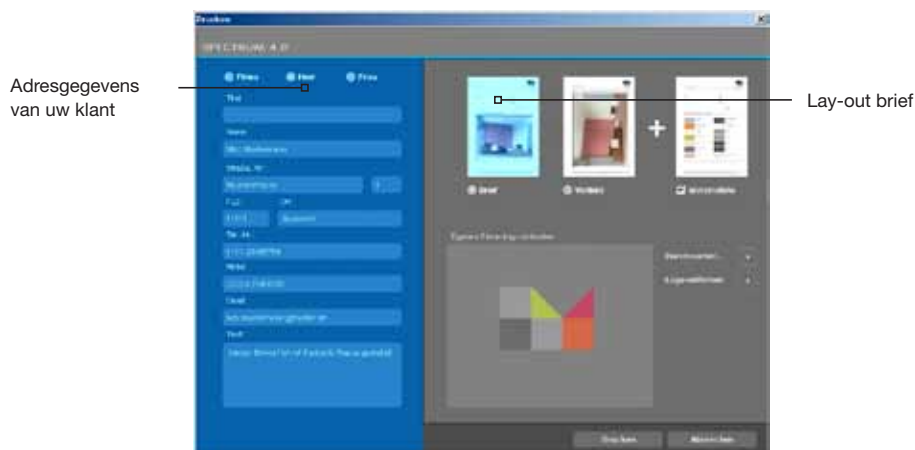


5.1.5 PDF aanmaken

Klik op de knop „PDF Afdrukken“ in de menubalk (hoofdnavigatie „Bestand“>„Afdrukken“) om het op dat moment weergegeven ontwerp af te drukken. In het venster dat open gaat, kunt u kiezen tussen een opmaak als brief of als volledig beeld voor het aanmaken van de PDF. Daarnaast kan er een lijst met materiaal met alle gebruikte kleurtinten en materialen, inclusief miniatuurweergave en precieze productomschrijving, toegevoegd en afgedrukt worden.

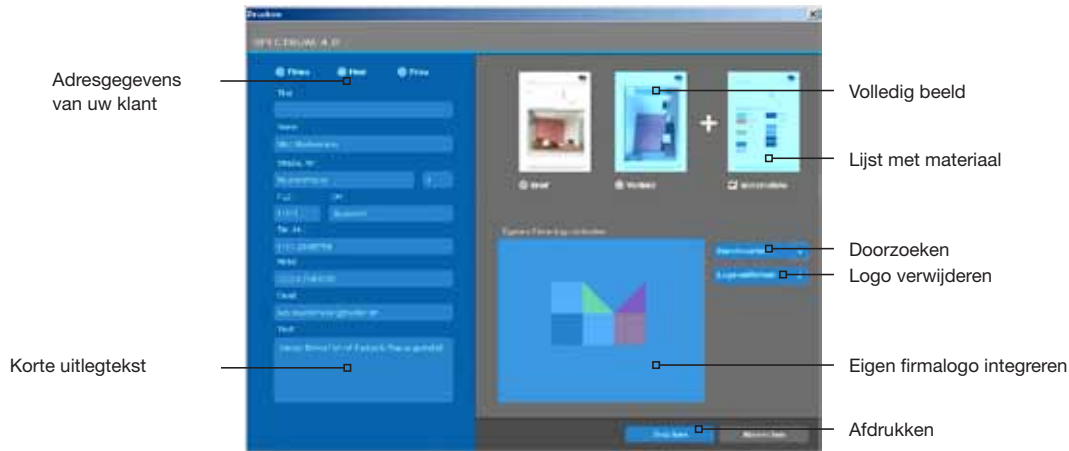
Brief

De lay-out van de brief bevat naast een gebied voor de adresgegevens van uw klant een verkleinde weergave van uw ontwerp. Dit is ideaal, als u het ontwerp per post wilt verzenden.



Volledig beeld

De lay-out als volledig beeld is een weergave van uw ontwerp in maximale grootte op een DIN A4-blad.



Markeer de modus „brief“ of „schermvullend“ in het gebied rechtsboven in het venster en geef de benodigde adresgegevens van uw ontvanger aan (de adresgegevens verschijnen alleen bij de keuze van de lay-out van de brief). U kunt ook een korte uitlegtekst schrijven over de kleurvormgeving. De lijst met materiaal wordt standaard aan de lay-out toegevoegd, maar kan door het verwijderen van het vinkje gedeselecteerd worden.

U kunt ook uw logo in de lay-out integreren, dat vervolgens in het briefhoofd verschijnt. Klik hiervoor op „Zoeken“ om uw logo van uw pc of een extern opslagmedium te selecteren en in SPECTRUM 4.0 te laden. Het geselecteerde logo ziet u bij wijze van voorbeeld in het venster „Eigen logo integreren“. Voor het wissen van het logo klikt u op „Logo verwijderen“.

Aanwijzing: Controleer of uw logo als jpeg-, TIFF- of PNG-bestand aanwezig is om het in SPECTRUM 4.0 te kunnen gebruiken.

Als u alle noodzakelijke aanduidingen heeft gemaakt voor uw ontwerp, klikt u op „Afdrukken“ om een PDF-bestand aan te maken van het ontwerp, dat u naar behoefte kunt opslaan of uitprinten.



5.1.6 Ontwerp afdrukken

Als u een ontwerp wilt uitprinten zonder een PDF aan te maken, klikt u op het symbool „Afdrukken“ („Afdrukken-dialog“) in de menubalk. Het afdrukdialogvenster van uw computer gaat open. Kies printer en printinstellingen voor het uitprinten. Het ontwerp wordt dan enkel als beeld zonder tekst en logo uitgeprint.

5.1.7 Weergave-knoppen



Vergroten

Klik op deze knop om uw beeld op het werkoppervlak te vergroten.



Verkleinen

Klik op deze knop om uw beeld op het werkoppervlak te verkleinen.



Weergave passend op schaal brengen

Met behulp van deze knop kunt u de grootte van uw beeld precies in het werkgebied inpassen.



Werkgebied vergroten

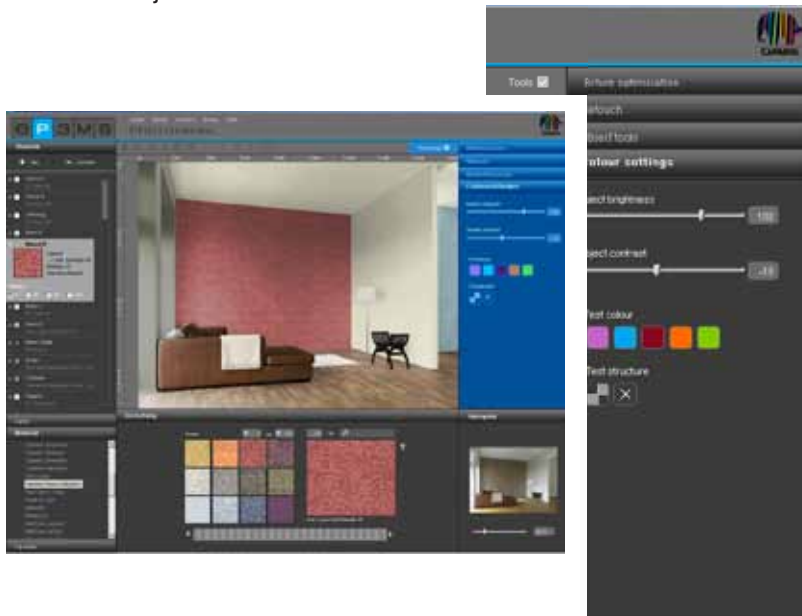
Met deze knop wordt het tabblad voor vormgeving en tools verborgen en daardoor ook het werkoppervlak vergroot.

Aanwijzing: De hier weergegeven functies kunnen ook via het hoofdnavigatiepunt „Weergave“ bediend worden.

5.2 Beelden bewerken en voor de vormgeving voorbereiden

Als u een nieuw beeld in SPECTRUM 4.0 geladen heeft, moet u dit eerst voor de latere vormgeving voorbereiden, door het beeld, indien nodig, te retoucheren en bouwdelen, vlakken en roosters voor de latere kleur-/materiaalvormgeving te definiëren.

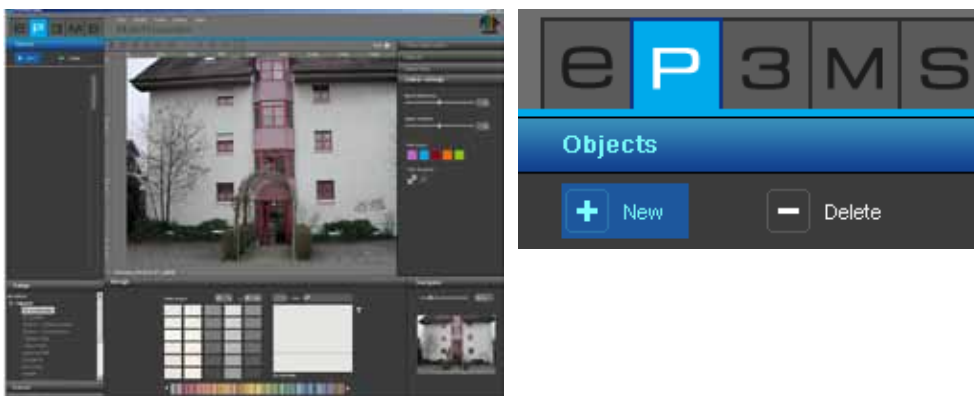
De tools van de PHOTOstudio bevinden zich rechts in het werkgebied. Regel deze in of verberg deze door te klikken op het tools-hokje.



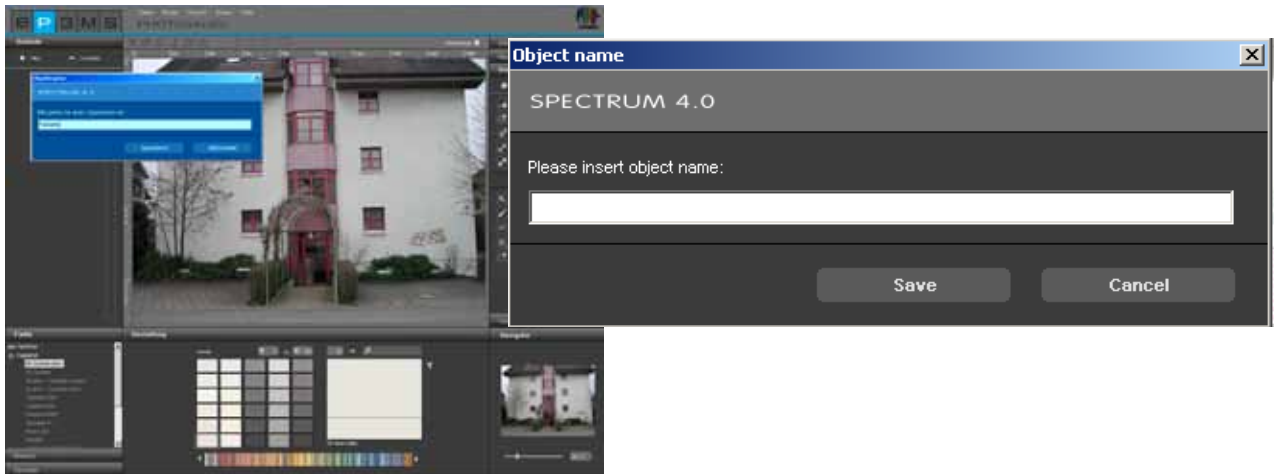
5.2.1 Bouwdelen

Bouwdelen aanmaken

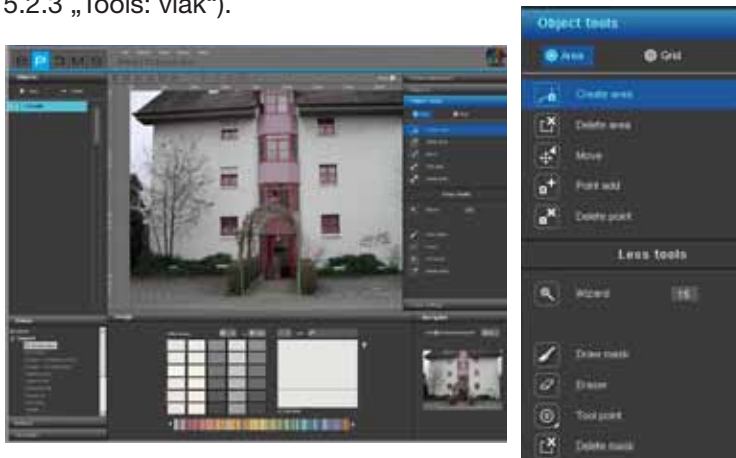
Om een gevel of een interieur in verschillende kleuren en materialen vorm te kunnen geven, moeten afzonderlijke bouwdelen gedefinieerd worden. De bouwdelen voor een beeld kunt u vastleggen en bekijken in het tabblad „Bouwdelen“ aan de linkerkant van de PHOTOstudio.



Maak een nieuw bouwdeel aan, door op de „Nieuw“-knop te klikken. Het venster „bouwdeelnaam“ gaat open, waarin u het bouwdeel een typerende naam geeft, bv. plafond, wand links, sokkel etc. Klik vervolgens op „Opslaan“ en het nieuwe bouwdeel verschijnt in uw lijst met bouwdelen. Wanneer u klikt op „Annuleren“ wordt er geen bouwdeel aangemaakt.



Zodra u een bouwdeel heeft aangemaakt, wordt automatisch het tool „Vlak aanmaken“ geactiveerd, zodat u meteen door een klik in het beeld een vlak kunt aanmaken (Bouwdelen van vlakken voorzien, zie hfst. 5.2.3 „Tools: vlak“).

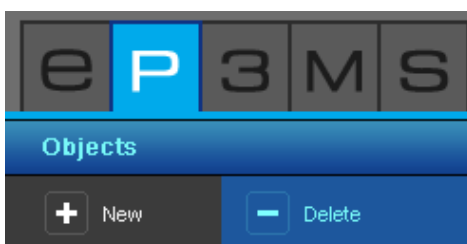


Aanwijzing: Per beeld kunt u een willekeurig aantal bouwdelen aanmaken.

Om de naam van een bouwdeel opnieuw te wijzigen, dubbelklikt u op het desbetreffende bouwdeel of klikt u met de rechter muisknop op het bouwdeel en kiest u „Bouwdeel herbenoemen“. In de dialoog die open gaat, kunt u de naam wijzigen.

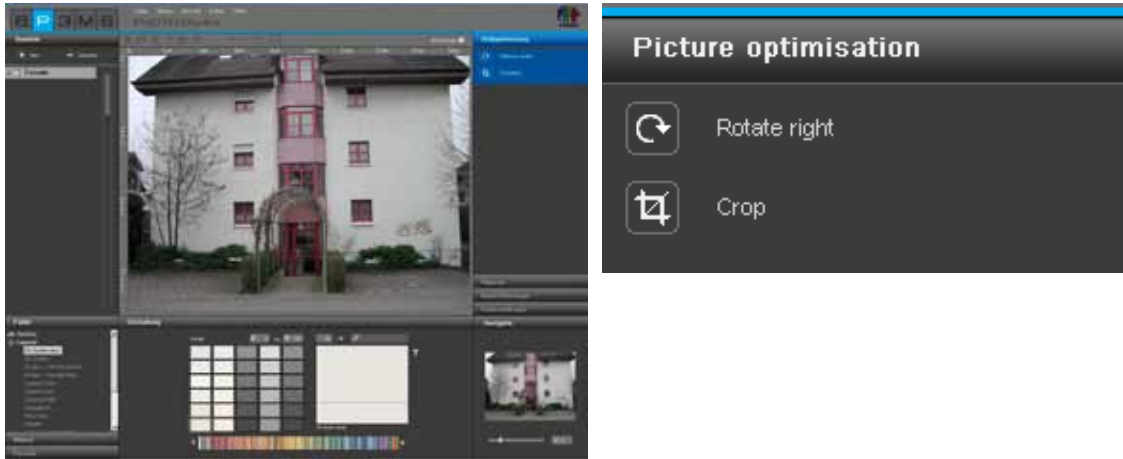
Bouwdelen verwijderen

Verwijder een bouwdeel door dit met een muisklik te markeren en op de „Verwijderen“-knop te klikken. Als u de dialoog met „Ja“ beantwoordt, wordt het bouwdeel definitief (incl. alle vlakken-, rooster- en kleurinformatie) uit de lijst gewist.



5.2.2 Tools: Beeldoptimalisatie

Na het openen van een beeld in de PHOTOstudio kunt u deze met behulp van de beeldoptimalisatie aan de gewenste positie en grootte aanpassen.



Roteren

Gebruik de functie „Roteren“ om uw beeld op het werkoppervlak te draaien. Met iedere klik op de knop „Roteren“ draait uw beeld 90° verder met de klok mee.



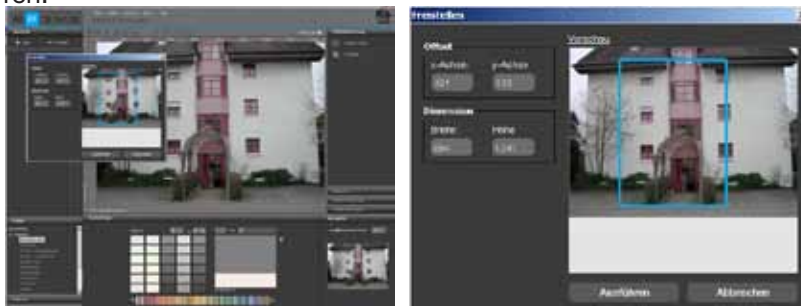
Vrijstellen

Gebruik de functie „Bijsnijden“ om een fragment van het beeld er voor de vormgeving uit te snijden. Door te klikken op het tool „Bijsnijden“ gaat een venster open, waarin een preview van uw beeld en de aanwezige bijsnij-opties „Offset“ en „Dimensie“ worden weergegeven. Het blauwe begrenzingsframe toont het op dat moment gekozen fragment.

Ter definiëring van het fragment klikt u op de miniatuurweergave van het beeld en trekt u met ingedrukte linker muisknop om de grootte van het vrij te stellen fragment te bepalen. Klik vervolgens op „Toepassen“ om het beeld zo vrij te stellen.

Als alternatief kunt u een beeldfragment ook uitsnijden door precieze gegevens in te voeren in de vrijstelopties „Offset“ en „Dimensie“. Via „Offset“ kan een fragment op de X- en Y-as verplaatst worden. Hoe groter de ingevoerde waarde op de X- of Y-as, des te verder verplaatst uw keuze zich naar rechts (X-as) of naar beneden (Y-as).

Met vermelding van breedte en hoogte in het gebied „Dimensie“ kunt u de grootte van uw fragment variëren.



Aanwijzing: Hoogte en breedte van uw beeld kunt u aflezen aan de hand van de liniaal in het werkgebied. Deze maten dienen als uitgangspunt voor u bij het vastleggen van hoogte en breedte van uw gewenste fragment.

5.2.3 Tools: vlak



Bouwdelen van vlakken voorzien

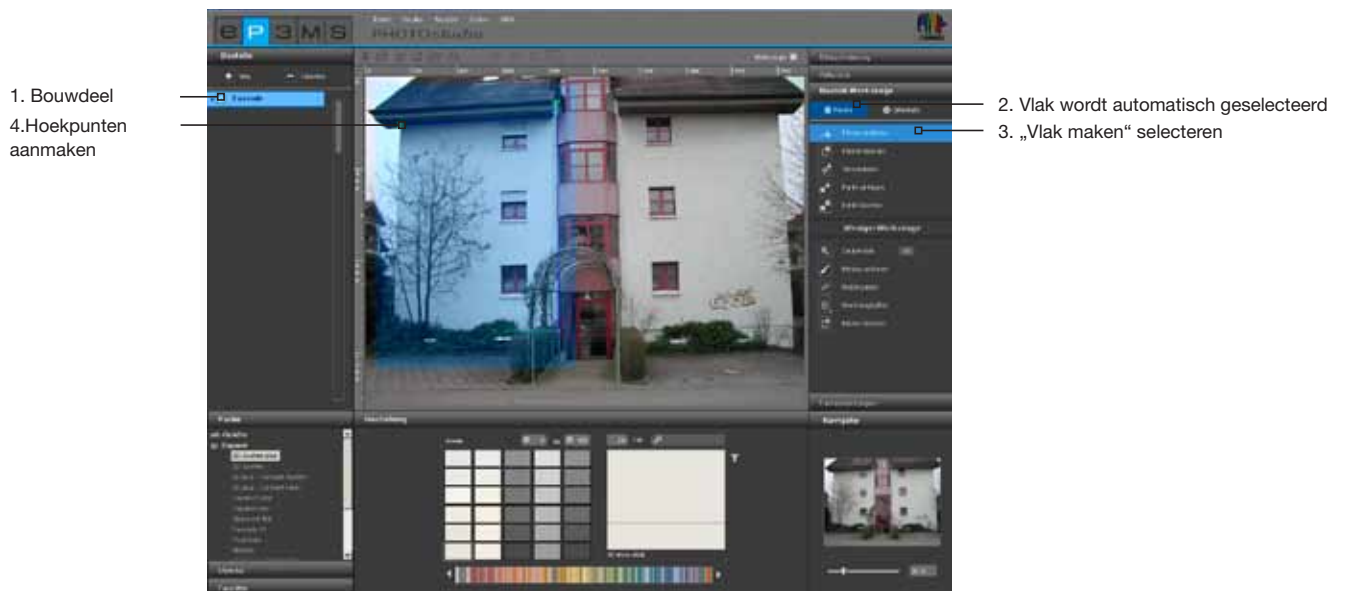
Voor ieder bouwdeel moet na het aanmaken het precieze vlak gedefinieerd worden voor de latere vormgeving met kleur en materiaal. Binnen een bouwdeel kunnen een willekeurig aantal vlakken aangemaakt worden. Deze krijgen bij de vormgeving dezelfde kleur- of materiaaltoewijzing.

Bij de definitie van vlakken kunt u kiezen tussen het aanmaken van een „vlak“ of een „rooster“. Kies „Vlak“, om het bouwdeel met kleur vorm te geven. Als het bouwdeel in de latere vormgeving ook van materialen (bv. spateltechnieken, hout, tegels,...) voorzien moet worden, dan is er behalve het vlak ook een „rooster“ voor het perspectief nodig.

Aanwijzing: Voorwaarde voor het aanmaken van roosters is de aanwezigheid van een vlak.

Vlakken aanmaken

Voor het aanmaken van een nieuw vlak binnen een bouwdeel selecteert u eerst het desbetreffende bouwdeel. Klik vervolgens op het tool „Vlak maken“. Begin door met een muisklik de hoekpunten voor uw vlak vast te leggen - het tool genereert hier automatisch de verbindingen tussen de aangegeven punten.



Om het vlak te sluiten, dubbelklikt u bij de laatste punt met de muis op het uitgangspunt van uw vlak. (Het vlak is correct gesloten, als de lijn voor het aanmaken van vlakken de muiskijker niet meer volgt.) Ook kunt u door een dubbele klik bij het definiëren van het voorlaatste punt het laatste deel tot het sluiten van het vlak automatisch laten genereren.

Aanwijzing: Als u tijdens het aanmaken van een vlak bepaalde punten wilt verwijderen, klik dan op de „backspace“-toets van uw toetsenbord. Met iedere klik wordt steeds het laatst gedefinieerde punt gewist. U kunt vervolgens zonder onderbreking verder gaan met het voltooiën van het vlak.

Na het sluiten van een vlak kunt u verdere vlakken binnen hetzelfde bouwdeel op dezelfde wijze definiëren. Klik hiervoor opnieuw op het tool „Vlak maken“ en definieer uw vlak zoals beschreven.

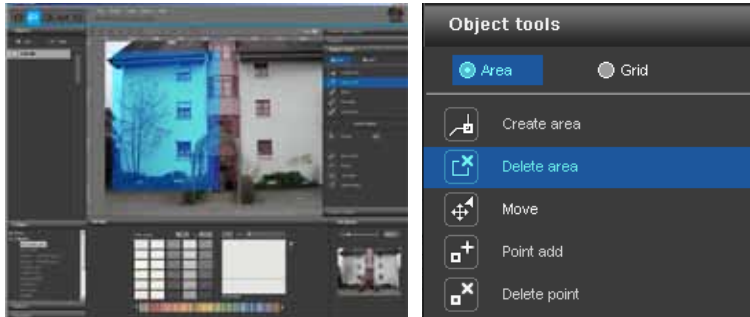
Aanwijzing: Denk eraan dat alle vlakken binnen een bouwdeel bij de vormgeving dezelfde kleur- en materiaaltoewijzing krijgen.

Als u uit een bestaand vlak een deelvlak wilt uitsnijden, bv. de vensters uit een gevel, maakt u een nieuw vlak aan binnen het bestaande vlak met „Vlak maken“. De snijhoeveelheid van op elkaar liggende vlakken worden beide uitgesneden.



Vlak verwijderen

Om een vlak te wissen, kiest u het tool „Vlak verwijderen“ en klikt u op een lijn/punt van het vlak dat u wilt verwijderen. Als u met „Ja“ bevestigt, wordt het gewenste vlak gewist.

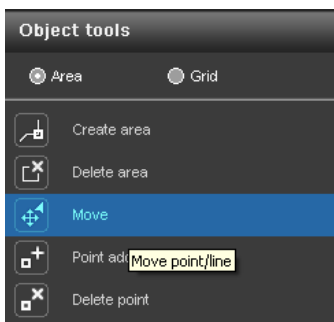


Verplaatsen van punten/lijnen

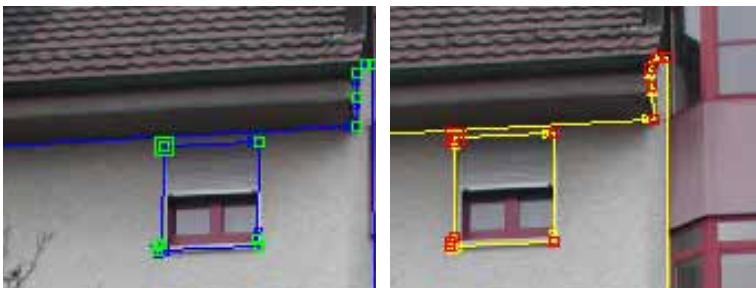
Als u een vlak heeft aangemaakt, kunt u de positie ervan optimaliseren door punten en/of lijnen te verplaatsen, nieuwe punten in te voegen of bestaande punten te wissen.

Aanwijzing: Na het aanmaken van een vlak is het tool „Verplaatsen“ automatisch geselecteerd.

Verplaats afzonderlijke punten door het tool „Verplaatsen“ te selecteren, een punt aan te klikken (actieve punten zijn rood, inactieve punten zijn groen) en deze op de gewenste positie te positioneren door te trekken met ingedrukte linker muisknop.



Verplaats afzonderlijke lijnen door het tool „Verplaatsen“ te selecteren, op een lijn te klikken (inactieve zijn blauw, geselecteerde lijnen geel, de twee aan de lijn aangrenzende punten zijn rood) en deze op de gewenste positie te positioneren door te trekken met ingedrukte muisknop. De eindpunten van de lijn worden daarbij parallel verplaatst en de aangrenzende lijnen overeenkomstig vervormd.

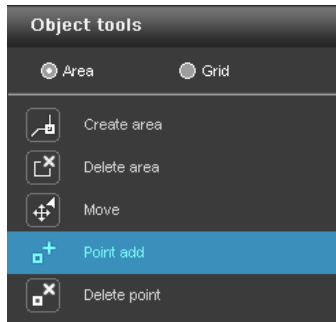


Om alle vlakken binnen een bouwdeel te verplaatsen, klikt u buiten uw deelvlakken in het beeld - daarmee deactiveert u alle vlakken. Druk op de „A“-toets van uw toetsenbord voor „alles selecteren“ en beweeg de muis met ingedrukte linker muisknop en ingedrukte „Ctrl“-toets.



Invoegen van punten

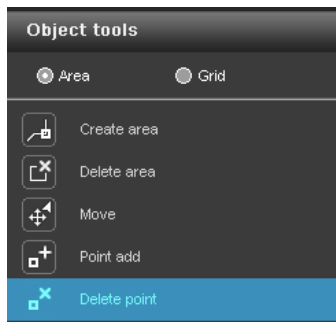
Als u het tool „Punt invoegen“ activeert en daarna met de muiswijzer op één lijn van een vlak klikt, wordt op deze positie een nieuwe punt gedefinieerd. U herkent dat u zich met de muiswijzer op de lijn bevindt, als deze een witte kleur krijgt. Met het tool „Verplaatsen“ kunt u de nieuw aangemaakte punten positioneren.



Verwijderen van punten/lijnen

Activeer voor het verwijderen van afzonderlijke punten het tool „Punt verwijderen“. Door vervolgens op een punt te klikken, wordt deze onmiddellijk gewist. Het vlak blijft afgesloten, omdat de nabije punten of lijnen automatisch verbonden worden.

U kunt ook afzonderlijke punten en lijnen binnen een vlak verwijderen door de gewenste punten resp. lijnen te markeren (actieve punten zijn rood, actieve lijnen geel) en op de „Delete“-toets (Del) van uw toetsenbord te klikken. De desbetreffende keuze wordt onmiddellijk verwijderd en nabije punten of lijnen worden automatisch verbonden - het vlak blijft gesloten.



Aanwijzing: Als begin- of eindpunt van een vlak gewist worden, gaat dit open en wordt automatisch het tool „Vlak maken“ geselecteerd, zodat u opnieuw punten kunt definiëren.

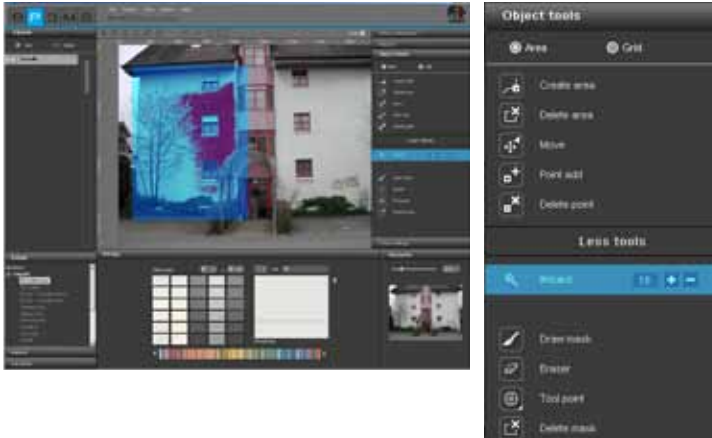
Aanwijzing: Gebruik de „Zoom“-functie van de navigator in de rand rechtsonder in het beeld of het scrollwiel van uw muis (Zoomen met de navigator, zie hfst. 5.3.3) om de vlakken zo precies mogelijk te definiëren.

5.2.4 Meer tools - vlakken



Toverstaf

Met deze „toverstaf“-tool kunt u een keuze binnen een actief vlak definiëren, die bij de vormgeving met kleur of materiaal kan worden gevuld (bv. als u een boom voor een gevel uit het val wilt snijden). Bij een waarde tussen 0-99 wordt de gevoeligheid geregeld waarmee de toverstaf soortgelijke kleurnuances automatisch herkent. De waarde is standaard op 15 ingesteld. Hoe lager de waarde, des te gevoeliger reageert de toverstaf op soortgelijke kleurnuances en het geselecteerde kleurenbereik wordt beperkt.



Om een keuze te maken, klikt u op een punt binnen uw vlak, dat deel moet uitmaken van de keuze. De toverstaf markeert automatisch alle bereiken van het vlak met een soortgelijke helderheid (afhankelijk van de gevoeligheidsinstelling). Door te klikken op „+“ of „-“ kunnen met de toverstaf bereiken toegevoegd of verwijderd worden (alternatief: klikken met de linker muisknop waarbij u de „Omschakel“-toets ingedrukt houdt om andere bereiken toe te voegen).

Aanwijzing: Als u reeds een keuze heeft gemaakt met uw toverstaf en opnieuw in het vlak klikt, wordt de eerder gemaakte keuze „overschreven“ en bestaat deze niet meer.

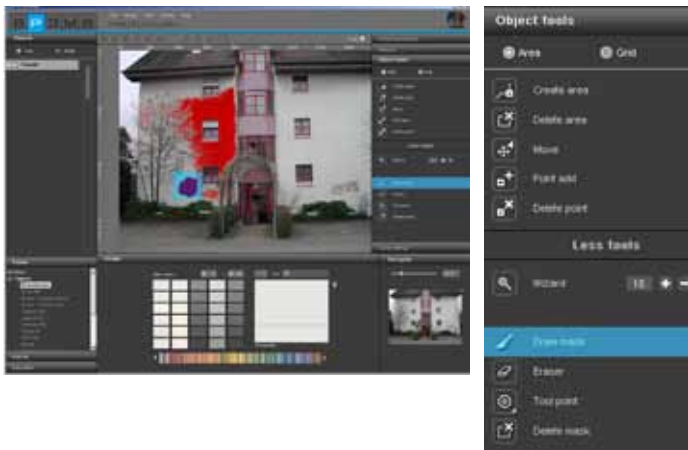
Aanwijzing: Voor het corrigeren van details of de handmatige vergroting van uw keuze kan het tool „Masker tekenen“ gebruikt worden.



Masker tekenen

Met het tool „Masker tekenen“ kan net als met een penseel een vrij vlak getekend worden en daarmee een keuze gemaakt worden. Zo kunt u met de vrije hand een keuze maken, een eerder met de toverstaf gemaakte keuze uitbreiden of onzuivere keuzebereiken van uw toverstaf corrigeren.

Aanwijzing: Definieer bij het tekenen van rechte lijnen het beginpunt van de lijn door te klikken met de linker muisknop en houd vervolgens de „Shift“-toets ingedrukt bij het definiëren van andere punten.

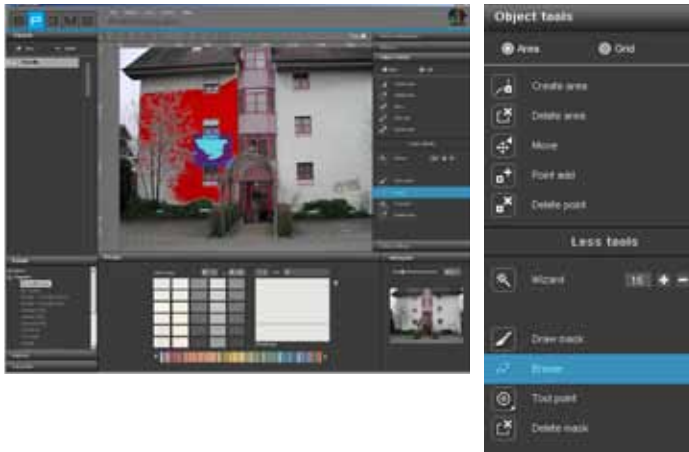


Aanwijzing: In tegenstelling tot de toverstaf, waarbij een keuze alleen binnen het actieve vlak kan worden gemaakt, kan met het masker-tool het hele beeld gemarkeerd worden.



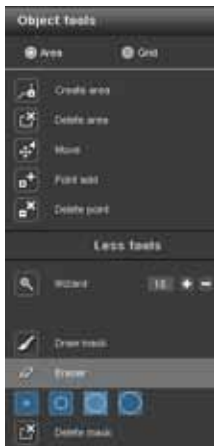
Gum

Rode keuzebereiken, die u door middel van „Toverstaf“ en/of „Masker tekenen“ gemaakt heeft, kunnen ook weer verwijderd worden. Kies hiervoor het „Gum“-tool en corrigeer uw maskering op passende wijze. Net als het tool „Masker tekenen“ kan de gum in het hele beeld, binnen en buiten vlakken, gebruikt worden.



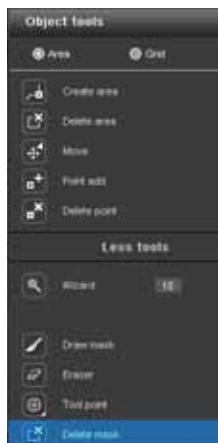
Tool-punten

Voor het gebruik van „Gum“ en „Masker tekenen“ staan er 4 verschillende maten tool-punten tot uw beschikking, met 8, 16, 32 en 64 pixels.



Masker Wissen

Met deze functie kunt u de met de „Toverstaf“ en/of „Masker tekenen“ gemaakte keuze binnen het bouwdeel volledig verwijderen.



5.2.5 Tools: Rooster

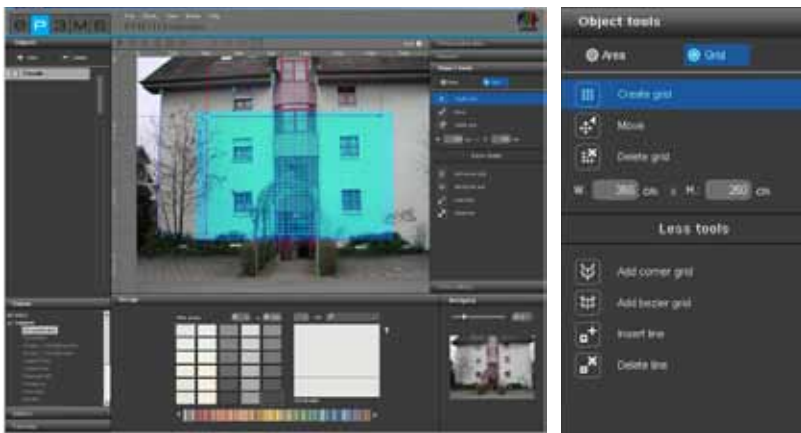


Rooster aanmaken

Om een bouwdeel niet alleen met kleur, maar ook met materialen (bv. spateltechnieken, stoffen, tapijten, tegels,...) vanuit perspectief oogpunt correct en op schaal weer te geven, is naast het vlak een zogenaamd rooster vereist. Het rooster ligt als referentie direct op het vlak en verstrekt informatie over de grootte en het soort perspectief van het respectievelijke bouwdeel.

Aanwijzing: Voorwaarde voor het aanmaken van een rooster is de aanwezigheid van minstens één vlak binnen een bouwdeel (Vlakken aanmaken, zie hfst. 5.2.3 „Tools: vlak“).

Voor het aanmaken van roosters in verschillende bouwdelen kiest u eerst het desbetreffende bouwdeel in het tabblad „Bouwdelen“ en klikt u vervolgens op „Rooster maken“ binnen het tabblad „Bouwdeelgereedschappen“ in de rechter beeldrand.



Aanwijzing: Per bouwdeel kan slechts één rooster worden aangemaakt. Daarom dient u erop te letten dat alle vlakken van een bouwdeel dat u van materialen wilt voorzien, wat betreft perspectief op hetzelfde niveau liggen. Maak voor wandvlakken met verschillende perspectieven steeds een eigen bouwdeel met vlak en rooster aan.

Maak een rooster binnen een bouwdeel aan door het tool „Rooster maken“ te kiezen. In het midden van het beeld verschijnt een gestandaardiseerd rooster - het programma schakelt automatisch over naar de modus „Verplaatsen“ waarmee u het rooster kunt bewegen.

Aanwijzing: Maak uw rooster altijd net iets groter aan dan het feitelijke vlak, zodat uw materiaal op het hele vlak van uw bouwdeel zichtbaar wordt.



Rooster verplaatsen

Breng het rooster in de juiste positie en het juiste perspectief door het tool „Verplaatsen“ te kiezen en de hoekpunten of kantlijnen van het rooster met ingedrukte linker muisknop naar de gewenste positie te bewegen.

Als ondersteuning voor het correct aanmaken van het rooster op een vlak wat het perspectief betreft, zijn er hulplijnen die u het actuele vluchtpunt van het rooster tonen.



Om het volledige rooster te verplaatsen, klikt u buiten het rooster in het beeld - daarmee deactiveert u alle vlakken. Druk op de „A“-toets van uw toetsenbord voor „alles selecteren“ en beweeg de muis met ingedrukte linker muisknop en ingedrukte „Ctrl“-toets om het rooster te verplaatsen.

Rooster wissen

Voor het wissen van een eerder gemaakt rooster klikt u op het symbool „Rooster verwijderen“ en bevestigt u met „Ja“ in de dialoog die open gaat.



Roostermaten aanpassen

Om ervoor te zorgen dat de maten van de materialen, die u bij de vormgeving aanbrengt, zo realistisch mogelijk worden weergegeven, moeten aan het rooster de maten worden toegewezen die overeenkomen met het origineel van het bouwdeelvlak. Hiervoor wijzigt u de standaard maatinstelling van breedte 350cm x hoogte 250cm dienovereenkomstig door de werkelijke maten in te voeren. Een indicatie van de correcte overname van de nieuwe maten is de controle van het rooster aan de hand van een teststructuur (Teststructuur voor roosters, zie hfst. 5.2.8 „Kleurinstellingen“).



5.2.6 Meer tools - rooster

De extra tools in het „rooster“-bereik bieden u nog meer mogelijkheden bij het aanmaken en bewerken van roosters.

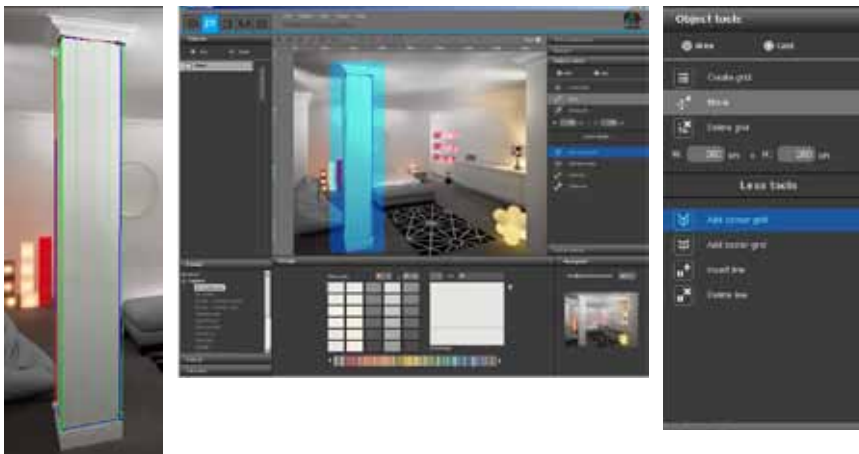


Hoekrooster

Met dit tool verschijnt een rooster met de mogelijkheid er hoeken in te voegen. Materialen worden zo naadloos om de hoek geleid (bv. bij hoekpijlers of wandhoeken die van hetzelfde materiaal voorzien moeten worden).

1. Klik op het tool „Hoekrooster“.
2. U bevindt zich nu automatisch in de modus „Verplaatsen“ en kunt de hoekpunten van het rooster in de gewenste positie brengen.
3. Kies „Lijn invoegen“ om een kantlijn aan het rooster toe te voegen. Klik hiervoor op het desbetreffende punt op de bovenste of onderste grenslijn van het rooster. (Door opnieuw op een ander punt van de roostergrenslijnen te klikken, worden verdere lijnen ingevoegd.)
4. Activeer het tool „Verplaatsen“ en beweeg de nu nieuw ingevoegde lijnen door met ingedrukte linker muisknop een eindpunt naar de gewenste positie te trekken.
5. Houd bij de invoer rekening met de maten van alle vlakken
6. Controleer uw „hoekrooster“ vervolgens aan de hand van een teststructuur (Teststructuur voor roosters, zie hfst. 5.2.8 „Kleurinstellingen“)

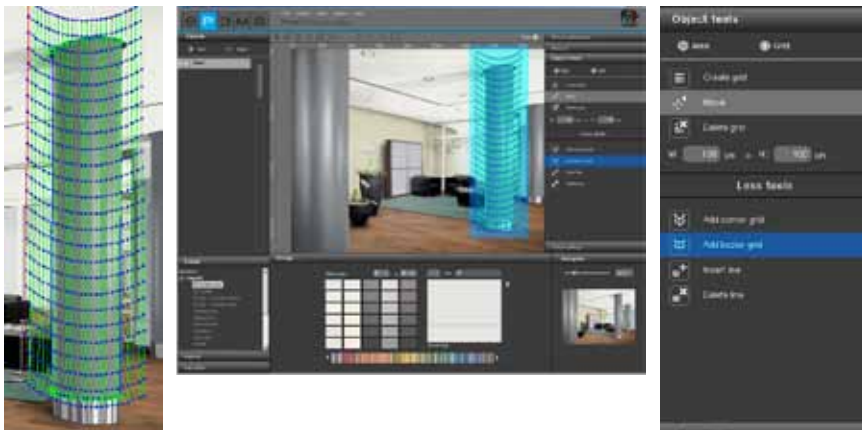
Aanwijzing: Om de toegevoegde lijnen weer te wissen, klikt u op het symbool „Lijn verwijderen“ en vervolgens op de lijn in het rooster die u wilt verwijderen. De lijn wordt gewist. Om het rooster om meerdere hoeken heen te leiden, het invoegen van lijnen herhalen om nog meer hoeken aan te maken.



Curverooster

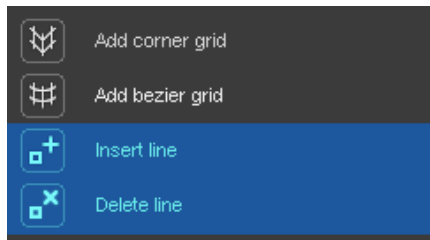
Kies deze tool voor een rooster waarmee u welvingen kunt genereren. Daarmee kunnen materialen naadloos om welvingen gelegd worden (bv. bij zuilen of gewelfde wanden).

1. Klik op het tool „Curverooster“
2. U bevindt zich nu automatisch in de modus „Verplaatsen“ en kunt de hoekpunten van het rooster in de gewenste positie trekken
3. Om het rooster te welven, klikt u op de lijnen (niet op de punten) van het rooster en trekt u deze met ingedrukte linker muisknop in de door u gewenste richting.
4. Geef de maten van uw vlak aan
5. Controleer uw „rooster met curven“ vervolgens aan de hand van een teststructuur (Teststructuur voor roosters, zie hfst. 5.2.8 „Kleurinstellingen“)



Lijnen invoegen/verwijderen

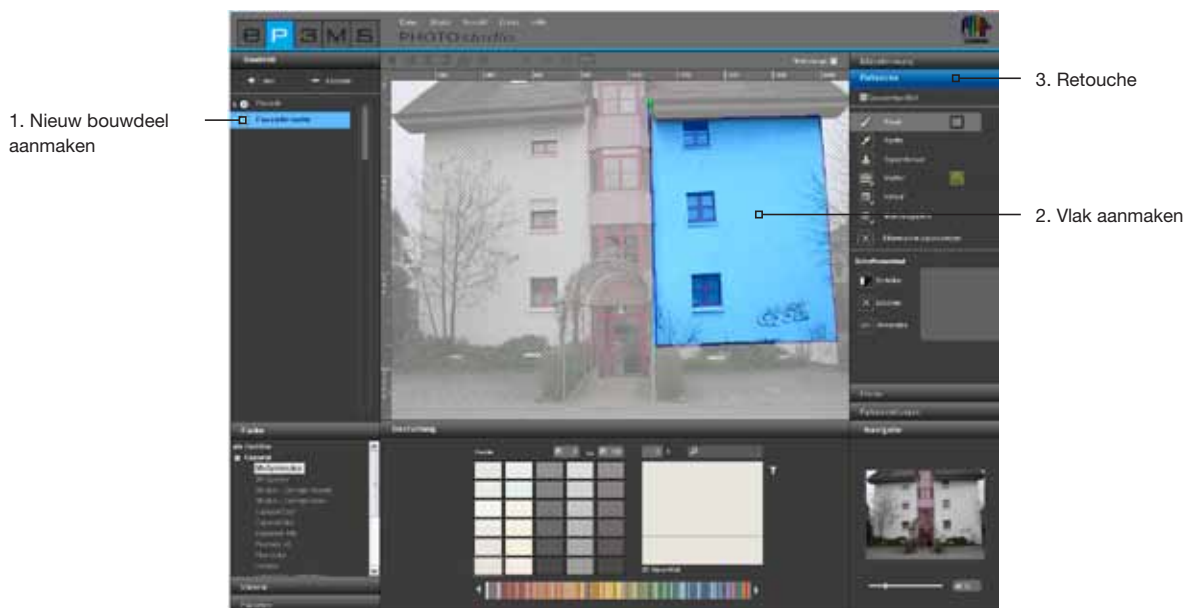
Met deze functies kunt u lijnen in hoekroosters invoegen of verwijderen (zie Hoekrooster, hfst. 5.2.6 „Meer tools - rooster“).



5.2.7 Retoucheren

Dankzij de retouche-functies van de PHOTostudio kunt u correcties aan het beeld uitvoeren. Zo kunnen bijvoorbeeld graffiti's verwijderd, vuile gevelgebieden gereinigd of bouwdelen gedupliceerd worden.

Retouchehandelingen kunnen worden uitgevoerd in het totale beeld of binnen afzonderlijke bouwdelen. Voor het retoucheren van het totale beeld het vinkje bij „Volledig beeld“ selecteren. Voor het retoucheren van afzonderlijke bouwdelen selecteert u het veld niet en activeert u links in het tabblad „Bouwdeel“ het desbetreffende bouwdeel. Controleer voor het begin van een retouche of u vlakken voor uw bouwdelen gedefinieerd heeft (Vlakken definiëren, zie hfst. 5.2.4 „Tools: vlak“).



Voor het retoucheren van uw beeld staan er verschillende tools tot uw beschikking:

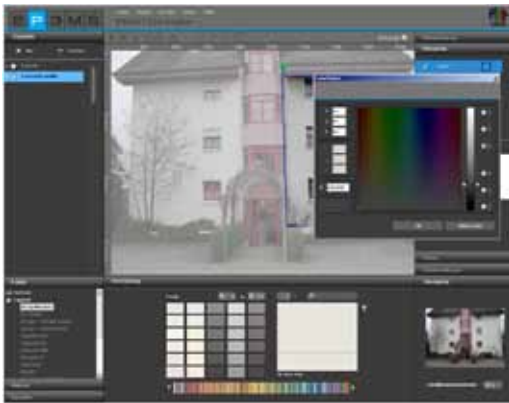


Penseel

Het penseel is ideaal voor subtiel verlopende contouren, bv. als schaduwlijn.

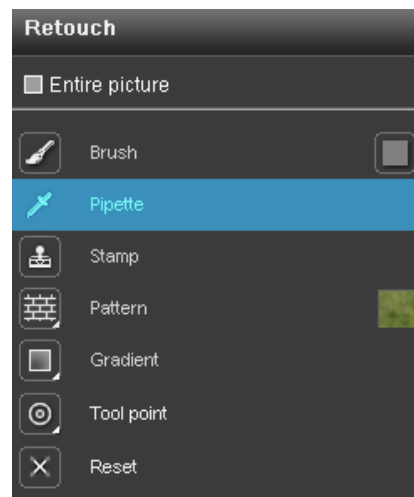
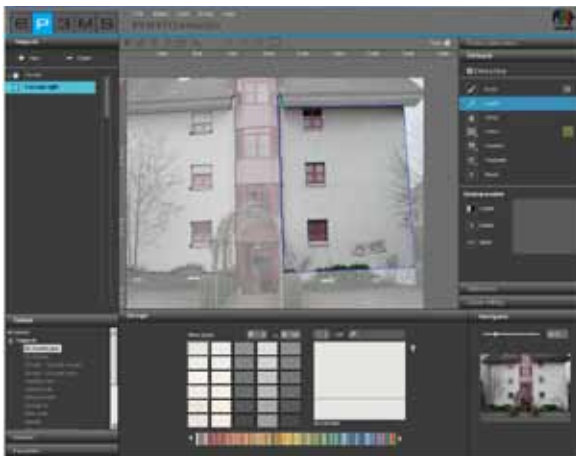
Voor een doeltreffend gebruik van het penseel kunt u onder „Gereedschapspunten“ uit diverse penseel-punten kiezen. Kleine gereedschapspunten zijn bijzonder geschikt voor de versterking van lijnen door contourtekening. Met grote tool-punten kunnen vlakken snel gevuld worden. Als er met de pipet een kleur uit het beeld wordt opgenomen, kan met behulp van de penseel op dezelfde plaats optimaal geretoucheerd worden. Met het penseel kan met de vrije hand in het geselecteerde vlak gekleurd worden.

Om een kleur voor uw penseel te selecteren, klikt u op het kleine kleurveld naast het penseel. Er gaat een ColorPicker open, waarmee u een HSB- of RGB-waarde kunt invoeren of handmatig een kleur in de kleur-ruimte kunt selecteren. De door u gekozen kleur bevestigt u vervolgens met „OK“.



Pipet

De pipet neemt kleur uit het beeld op om deze aan het penseel toe te wijzen. Selecteer het pipet-symbool en klik met de pipet op het gewenste punt in het beeld. De op dat punt opgenomen kleur verschijnt nu in het kleurveld naast het penseel. Met het penseel kunt u de opgenomen kleur alleen gebruiken voor retouche in het beeld.



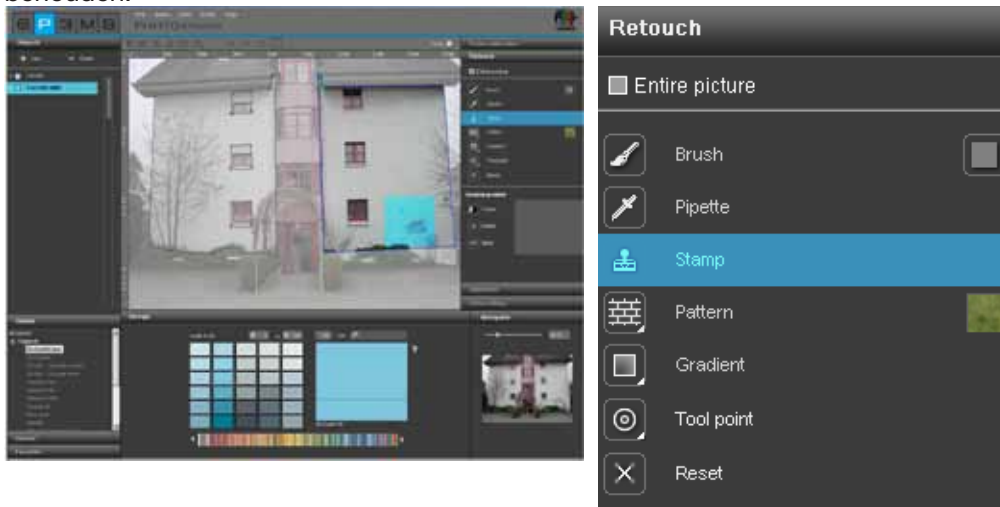
Aanwijzing: Kies, indien nodig, kleinere of grotere gereedschapspunten voor het nauwkeurig retoucheren (zie hetzelfde hoofdstuk „Gereedschapspunten“) en gebruik eventueel de zoomfunctie (zie hoofdstuk 5.1.6 „Weergave-knoppen“).



Kloonstempel

Met de kloonstempel kan een deel van het beeld worden gekopieerd en aan een ander deel van het beeld worden toegevoegd. Zo kunt u bv. ook vensters kopiëren en op een ander punt invoegen of vuile of „lelijke“ beeldbereiken door schone vervangen.

1. Met een klik op een punt in het beeld bij gelijktijdig ingedrukte „Ctrl“-toets definieert u een bronpunt, dat als uitgangspunt voor uw kopieerproces dient.
2. Klik nu zonder „Ctrl“-toets op de gekozen plaats in uw vlak, waarnaar het gewenste deel gekopieerd moet worden en begin met ingedrukte linker muisknop boven het punt te klikken. De inhoud wordt gekopieerd vanaf uw bronpunt (blauwe cirkel) naar het gewenste punt, het doelpunt (groene cirkel). Daarbij blijft de afstand van het bronpunt tot uw eerste klik op de gekozen plaats tijdens het hele kopieerproces behouden.

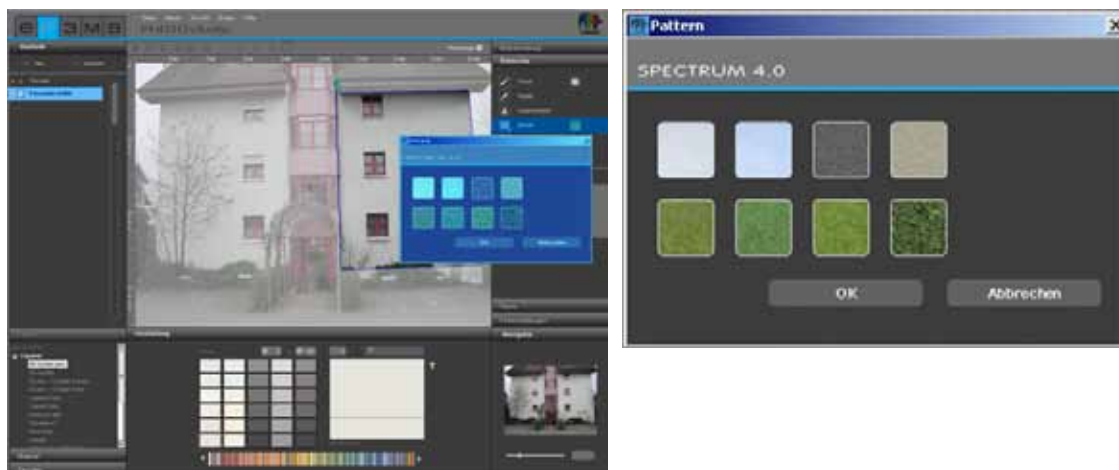


Aanwijzing: Goede resultaten bij het retoucheren bereikt u door meerdere kliks en/of meerdere bronpunten te gebruiken.



Patroon

Met het tool „Patroon“ kunt u modelstructuren in een vlak overnemen. Klik hiervoor op het kleurveld naast het symbool „Patroon“ en selecteer één van de acht voorbeelden uit het verschenen keuzevenster, bv. gras, lucht, steengruis, asfalt. Teken rechtstreeks in het geselecteerde vlak van het bouwdeel - dit wordt met het model gevuld.





Verloop

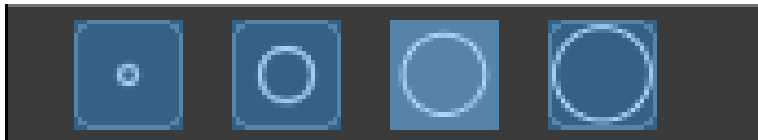
Met het tool „Verloop“ kunnen licht-donker-overgangen op een vlak gecreëerd worden. Dit is nuttig om storende objecten, vervuilingen van grote oppervlakken of dikke structuren (ruwbouw etc.) af te dekken. Activeer het desbetreffende bouwdeel, klik op „Verloop“ en maak een keuze uit de tien aangeboden vloeiingvarianten die in het geopende venster worden aangeboden. Houd bij uw keuze rekening met de simulatie van de verschillende lichtverhoudingen, zodat er een zo realistisch mogelijk indruk ontstaat.

Daarnaast kunt u via de regelaar de intensiteit van uw verloop besturen. Bevestig de intensiteitsaanpassing door opnieuw te klikken op het eerder geselecteerde verloop, om de wijziging in het beeld zichtbaar te maken. Als u de intensiteit van het verloop wilt toepassen, bevestig dan de keuze met „OK“.



Gereedschapspunten

Voor het optimale gebruik van „Penseel“ en „Kloonstempel“ staan er 4 verschillende maten tool-punten tot uw beschikking, met 8, 16, 32 en 64 pixels.



Beeldretouche herstellen

Kies „Herstellen“ om alle tot dan toe ingevoerde retouche-informatie ongedaan te maken.



Schaduwverloop

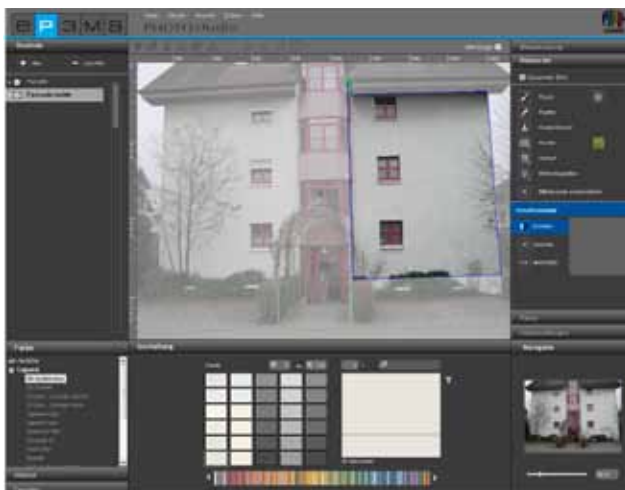
Met het tool „Schaduwverloop“ heeft u de mogelijkheid om eigen schaduwmodellen aan te maken voor bepaalde verlichtingssituaties van uw ruimtes en gevels.

Aanwijzing: De voorwaarde voor het aanmaken van een schaduwverloop is de aanwezigheid van een gedefinieerd vlak.

Om een nieuw schaduwverloop aan te maken, drukt u op de knop „Maken“ en kent u hieraan een eenduidige naam toe in de dialoog die open gaat. Klik vervolgens op „OK“ - het nieuw aangemaakte schaduwverloop verschijnt in het venster voor schaduwverloop van het „Retouche“-tabblad. In uw werkgebied verschijnt bovendien een rooster, dat u vrij in het beeld kunt positioneren. Hiermee wordt vorm gegeven aan een schaduwverloop. Beweeg de punten en lijnen van het rooster naar de gewenste positie.



Om het schaduwverloop toe te passen, klikt u op de „OK“-knop („Toepassen“) - door meerdere malen te klikken op „OK-Toepassen“ wordt de schaduw geïntensiveerd (donkerder).





Volgens dit principe kunt u verschillende schaduwverlopen aanmaken; alle aangemaakte schaduwen worden onder hun naam opgesomd in het rechterveld - waar ze geselecteerd, gewijzigd of gewist kunnen worden.

Als u een bepaald schaduwverloop wilt verwijderen, selecteer dan het desbetreffende verloop op de lijst en klik op de knop „Verwijderen“. Het geselecteerde verloop wordt onmiddellijk uit de lijst gewist.

5.2.8 Kleurinstellingen

Helderheid-bouwdeel en contrast-bouwdeel

Om helderheid en contrast van een gedefinieerd vlak te corrigeren, wordt aanbevolen het vlak van een testkleur te voorzien (zie „Testkleur voor vlakken“).

Met de „Helderheid-bouwdeel“-regelaar kunt u beeldbereiken met verschillende verlichtingssterktes van uw beeld aanpassen wat de helderheid betreft (bv. door de zon overbelichte geveldelen of wandvlakken in interieurs die veel in de schaduw liggen).

Bij de vormgeving zijn de gebruikte kleurtinten pas goed zichtbaar, als de testkleur in het beeld dezelfde helderheid heeft als in het kleine testkleurveld.

Via de „Contrast-bouwdeel“-regelaar kunt u het contrast van vlakken wijzigen (bv. voor onduidelijke beeldbereiken).

Veranderingen aan de helderheids- en contrastregelaar zijn steeds van toepassing op de vlakken van het op dat moment geselecteerde bouwdeel.

Aanwijzing: Veranderingen in helderheid en contrast hebben meteen effect op de kleuren in de bouwdelen - maar niet op het originele beeld.



Testkleuren voor vlakken

Om te controleren of een vlak correct gedefinieerd is, kan deze met een testkleur gevuld worden. Daarvoor staan vijf testkleuren (magenta, cyaan, rood, oranje, groen) ter beschikking. Door de kleurdifferentiatie met verschillende testkleuren per bouwdeel kan een betere oriëntering bereikt worden.

Kies het desbetreffende bouwdeel en klik vervolgens op één van de testkleuren. Alle vlakken van dit bouwdeel worden nu met deze kleur gevuld.



Aanwijzing: Gebruik altijd een testkleur om de helderheid van het vlak te controleren en eventueel te corrigeren. De testkleur in het beeld moet identiek zijn aan het testkleurveld rechts. Als de gekozen testkleur in het beeld donkerder verschijnt (bv. als de wand in het originele beeld niet wit is), dan regelt u de helderheid naar rechts. Dit is heel belangrijk, om ervoor te zorgen dat de later bij de vormgeving gebruikte kleurtinten niet te licht of te donker worden weergegeven. Als u na het invoegen van een testkleur de grootte van het vlak verandert, worden uw correcties pas bijgewerkt nadat u opnieuw op het testkleurveld heeft geklikt. Voor het verwijderen van de testkleur klikt u op de „X“ onder de testkleurvelden.

Aanwijzing: De testkleuren worden bij de vormgeving overschreven en zijn niet meer zichtbaar.

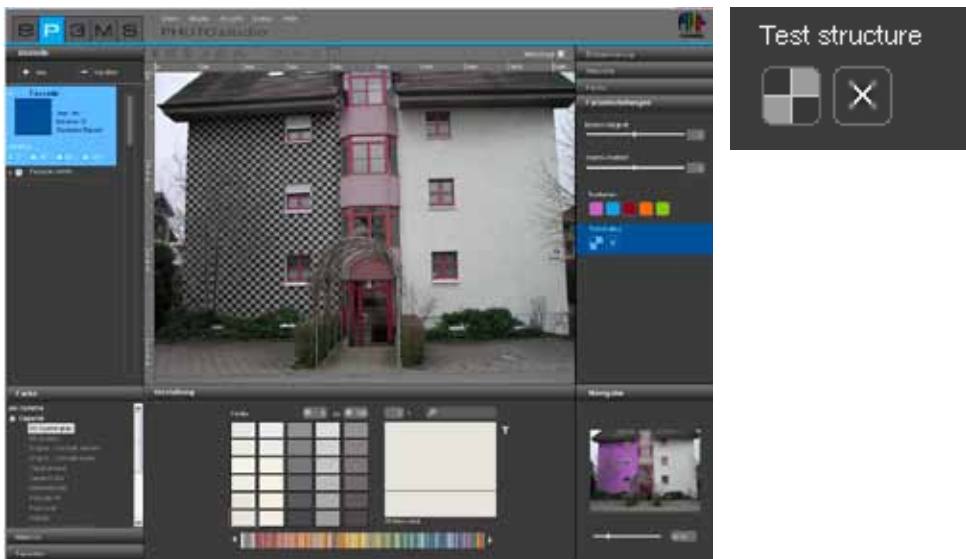


Teststructuur voor roosters

Om te controleren of een rooster vanuit perspectief oogpunt correct is voor de latere materiaalvormgeving, kan er vooraf een schaakbord-teststructuur op geplaatst worden.

Het schaakbordpatroon wordt afhankelijk van de ingevoerde maten (breedte en hoogte vanaf het rooster) groter of kleinschaliger weergegeven.

Belangrijk : alleen als de teststructuur vierkanten laat zien, kloppen de proporties. Voer maten in die beter bij het rooster passen om uw teststructuur te corrigeren en controleer door opnieuw te klikken op de knop „Teststructuur“. Als u verkeerde maten handhaaft, dan wordt het bij de vormgeving gebruikte materiaal (tapijten, spateltechniek...) onrealistisch weergegeven. Klik voor het verwijderen van de teststructuur op de „X“ naast de knop „Teststructuur“.



Aanwijzing: De teststructuur dient enkel voor de fijnafstelling van uw rooster voor het later aanbrengen van materiaal - deze is in het feitelijke beeld bij de vormgeving niet zichtbaar.

5.3 Beelden vormgeven

Zodra alle vlakken en roosters voor alle gewenste bouwdelen van uw eigen beeld zijn aangemaakt, kunt u beginnen met de vormgeving in de PHOTOstudio. Ook bibliotheekbeelden kunnen gewijzigd worden: bestaande bouwdelen kunt u met de tools wijzigen of ook met nieuwe bouwdelen aanvullen. (Beeld importeren, zie hfst. 5.1.1 „Eigen beeld importeren“ of hfst. 5.1.2 „Bestaand databasebeeld laden“; Beeld bewerken, zie hfst. 5.2)

U heeft altijd de mogelijkheid om te wisselen tussen bewerking van de bouwdelen (Vlakken aanmaken, Roosters aanmaken etc.) en vormgeving (Kleuren en materialen selecteren, Vlakken inkleuren etc.).

5.3.1 Kleur, materiaal en Favorieten

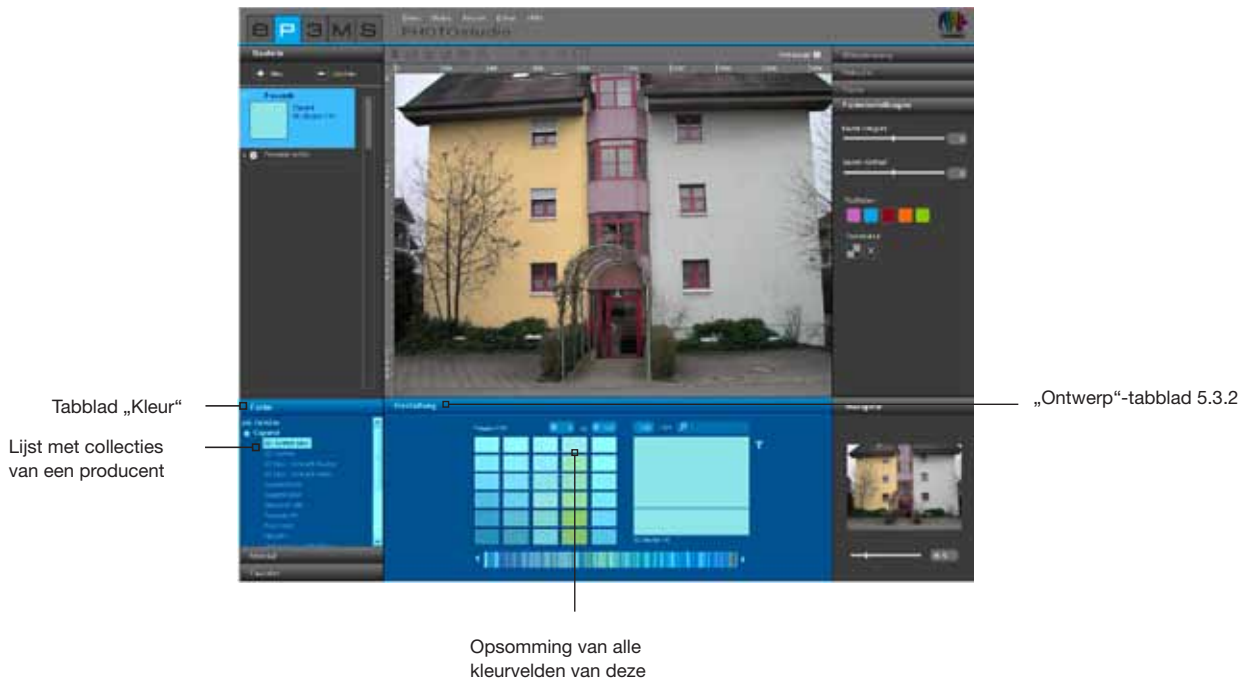
Kleur, materiaal en Favorieten selecteren

Voor de keuze van een kleur- of materiaalcollectie, staan de drie tabbladen „Kleur“, „Materiaal“ en „Favorieten“ tot uw beschikking. Hier kunt u door de collecties van kleurtinten en materialen navigeren, en in uw favorieten naar de gewenste producten zoeken (Kleur/Materiaal zoeken, zie hfst. 4.2.2 „Farbe“ of 4.2.3 „Materiaal“, Favorieten aanmaken, zie hfst. 4.3).

Kleur

In het tabblad „Kleur“ vindt u alle kleurtinten van de kleurtintencollecties van Caparol, NCS en RAL die u kunt gebruiken voor uw vormgeving. De lijst met collecties van een producent verschijnt door te klikken op de „+“ vóór de naam van de producent.

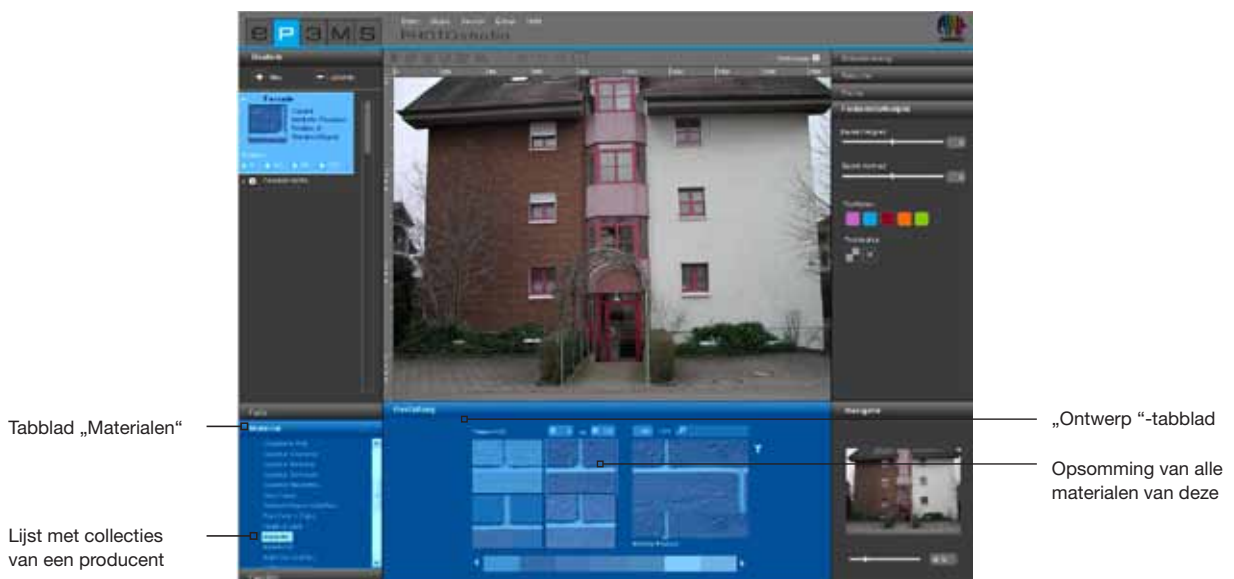
Selecteer de collectie van een producent met een muisklik, zodat u alle kleurtinten van deze collectie te zien krijgt in het tabblad „Ontwerp“ in de vorm van een opsomming van kleurvelden.



Materiaal

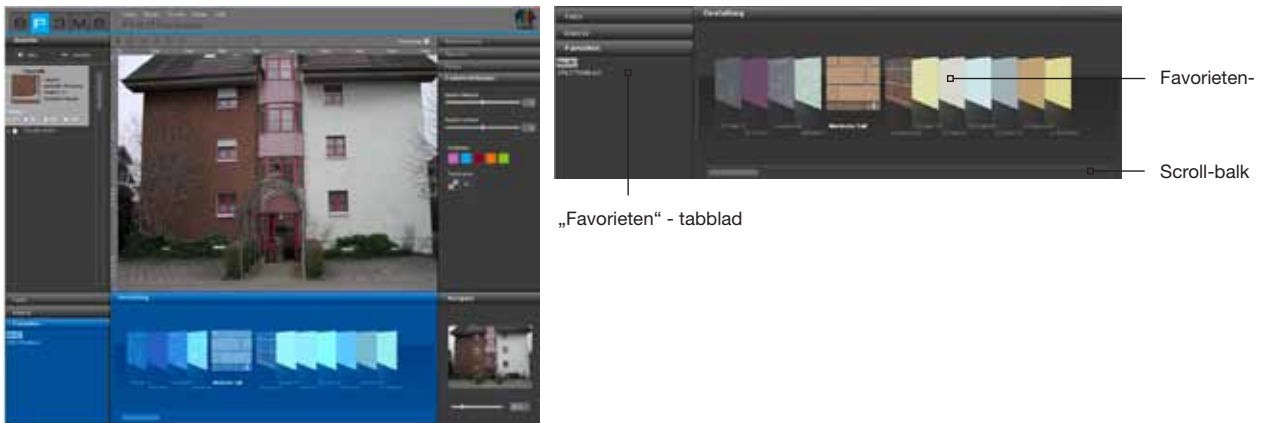
In het tabblad „Materiaal“ vindt u materialen van Caparol, evenals voorbeeldmaterialen van andere befaamde producenten, die u kunt gebruiken voor uw vormgeving met materialen. De lijst met collecties van een producent verschijnt door te klikken op „+“ vóór de naam van de producent.

Selecteer de collectie van een producent met een muisklik, zodat u alle materialen van deze collectie te zien krijgt in het tabblad „Vormgeving“ in de vorm van een opsomming van materiaalvelden.



Favorieten

Voor het gebruik van een kleurtint of materiaal uit uw Favorieten selecteert u eerst met een muisklik één van uw favorieten-sets uit het „Favorieten“-tabblad. In het bereik Vormgeving wordt de geselecteerde favorietenlijst weergegeven. Om te zoeken in kleurtinten of materialen, beweegt u met de muiswijzer over de rij met favorieten-kaartjes. De voorbeelden worden daarbij uitgelicht voor een betere weergave - met een klik op een voorbeeld wordt dit geselecteerd voor gebruik in het beeld. Bij een lange favorietenlijst kunt u ook de scrollbar op de onderrand van het beeld gebruiken om de inhoud in te zien.

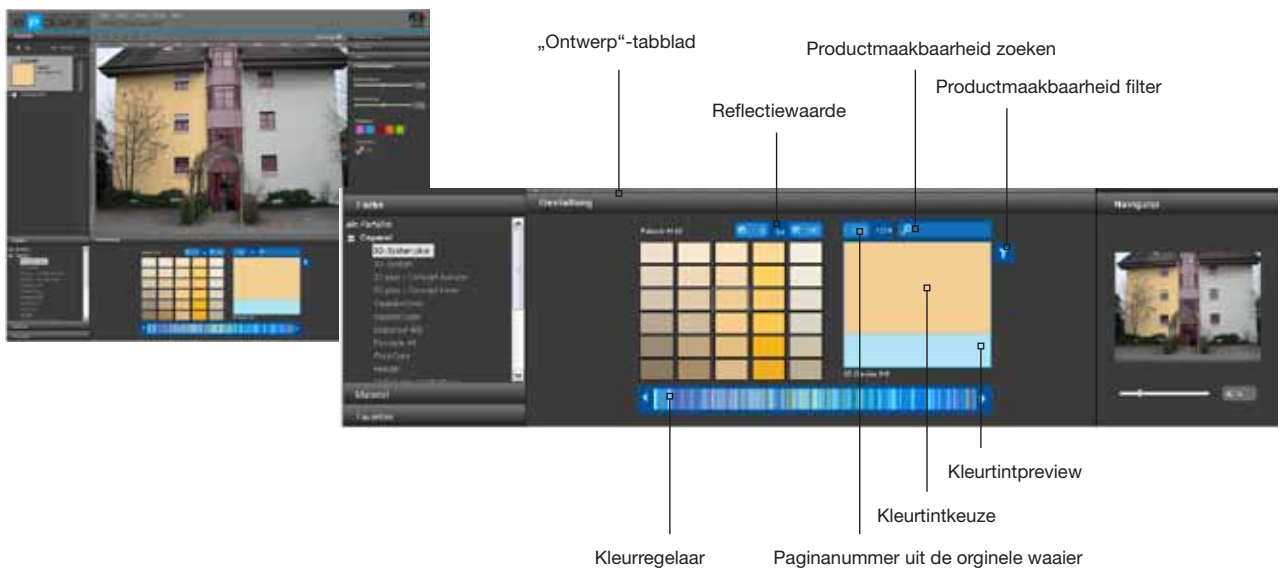


Aanwijzing: Kleurtinten en materialen kunnen in de PHOTOstudio zowel voor binnens- als buitenshuis toegepast worden. Controleer met behulp van de technische gegevensbladen of het door u gekozen materiaal ook in de praktijk voor het door u gewenste doeleinde geschikt is. (Technische informatie, zie hfst. 4.2.3 „Materiaaldetails“)

Meer informatie over kleurtinten en materialen vindt u in hoofdstuk 3.2.2 „Kleur“ en 3.2.3 „Materiaal“.

5.3.2 Tabblad „Ontwerp“

In het onderste gedeelte van de PHOTOstudio vindt u het tabblad „Ontwerp“, waarin u kleurtinten en/of materialen voor de vormgeving van de bouwdelen van uw beeld kiest.



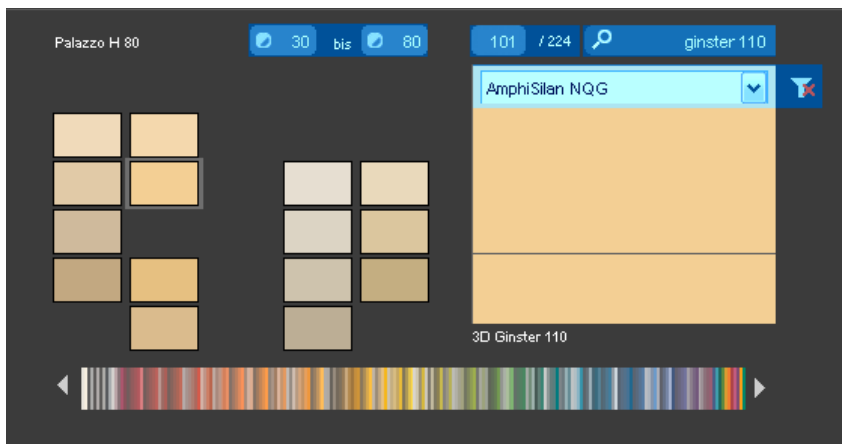
Kleurregelaar

Met behulp van de kleurregelaar kunt u door de actueel geselecteerde kleurcollectie navigeren. Klik voor de selectie van een kleurenbereik (Rood, Geel, Groen...) direct op het desbetreffende punt binnen het weergegeven kleurspectrum of beweeg door de collectie door met ingedrukte linker muisknop de regelaar te trekken. Door te klikken op de pijltoetsen springt de kleurkeuze steeds een kleurwaaierpagina verder.



Uitgebreid zoeken/ filter

Om uw kleur- en materiaalkeuze te verfijnen, kunt u filteren op reflectiewaarde, paginanummer in de originele kleurwaaier, volledige tekst of productmaakbaarheid.



Reflectiewaarde

Geef ter beperking van de reflectiewaarde een minimale en maximale reflectiewaarde aan. Klik vervolgens op de „Enter“-toets, zodat alleen nog de kleurtinten in het gewenste bereik worden weergegeven. Dit is bijvoorbeeld nuttig, als bij gevels met warmte-isolatie de reflectiewaarde om technische redenen niet lager mag zijn dan 20.



Aanwijzing: Stel de waarden in de reflectiewaarde-beperkingen weer in op „0“ en „100“ om alle kleurvelen van een collectie zichtbaar te maken.

Zoeken naar paginanummer in de originele waaier

Kies een bepaalde pagina van de Originele Kleurtint-/productwaaier van een collectie, door in het centrale invoerveld het gewenste paginanummer aan te geven. Door te klikken op de „Enter“-toets springt de kleurveldweergave naar de aangegeven pagina.





Zoeken in volledige tekst

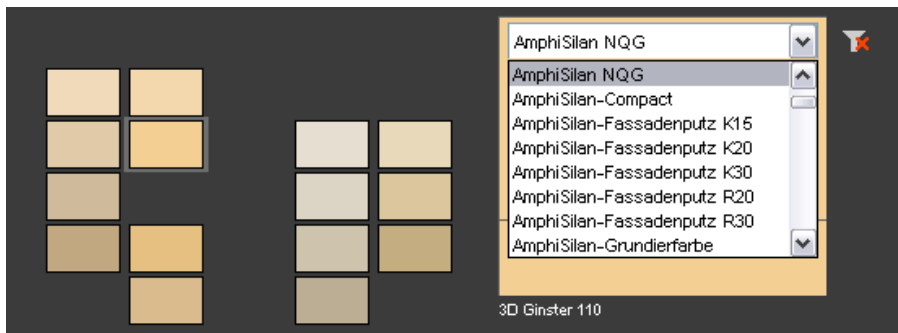
Voer doelgericht kleurnamen in, die deel uitmaken van de geselecteerde collectie. Voer bv. „ginster 110“ in om deze kleurtint direct te kunnen gebruiken of alleen „ginster“ om te kunnen kiezen uit alle kleurtinten uit de „ginster“-kleurfamilie. Om terug te keren naar de kleurkeuze, klikt u op de „X“ op de rand rechtsboven.



Productmaakbaarheid

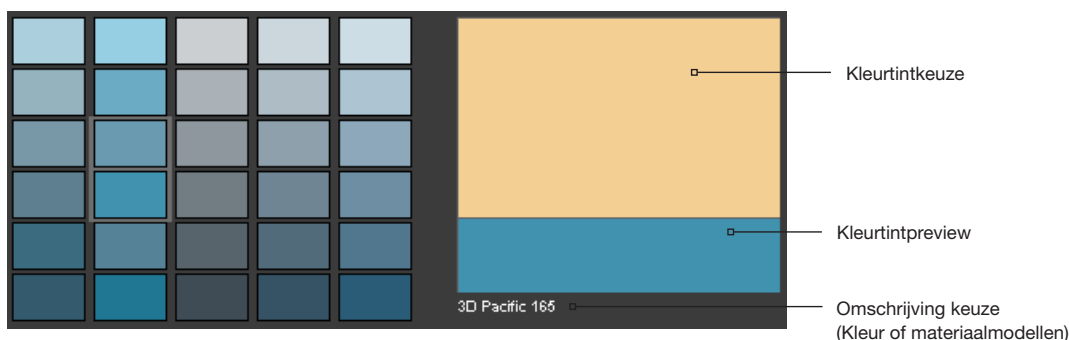
De filter „Productmaakbaarheid“ vindt u op de rand rechtsboven van de kleurkeuze. Hiermee kunt u een zoekopdracht beperken tot een bepaald basismateriaal. Er worden u dan alleen nog de kleurtinten getoond die in dit product tot stand kunnen worden gebracht.

Als u de filter voor een product weer wilt opheffen, kiest u „geen filter“ in het dropdown-menu of klikt u gewoon op het filter-symbool. Zodra de rode „X“ niet meer zichtbaar is, zijn de beperkingen door de filter opgeheven en worden alle kleurtinten weer getoond, onafhankelijk van de uitvoerbaarheid van het product in kwestie.



Preview/keuze kleurtint

Als u met de muiswijzer over de afzonderlijke velden beweegt, wordt het desbetreffende voorbeeld waarop de muis zich bevindt, vergroot in het kleine preview-venster weergegeven. Zodra u een kleur- of materiaalmodel heeft geselecteerd door een eenvoudige klik, verschijnt dit extra in het daarboven liggende keuzevenster. Met een dubbele klik op het model verschijnt het venster „Materiaal-detail“ met nadere informatie. Tot aan de keuze van een nieuw model blijft de laatste modelkeuze actief ter vergelijking bij de keuze van de kleurtint. Het actueel geselecteerde model kan nu automatisch gebruikt worden voor de vormgeving van een vlak.



Een bouwdeel inkleuren

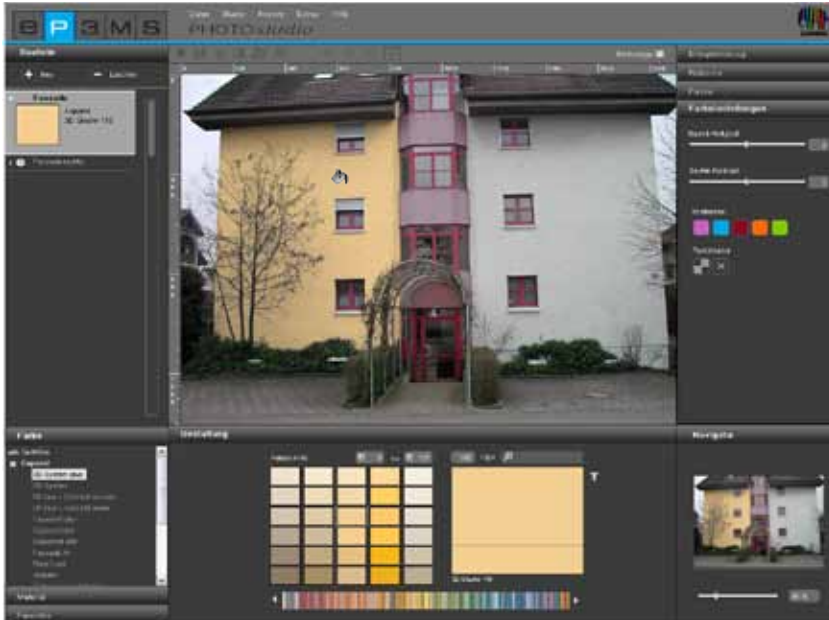
Als u een kleur- of materiaalmodel geselecteerd heeft en daarna met de muis in het beeld beweegt, verschijnt er een verfemmer als muiswijzer. Door te klikken in een vlak wordt dit direct met het gekozen model ingekleurd. U kunt ook klikken op het kleine vierkantje voor de naam van het bouwdeel in het tabblad „Bouwdeel“ om het bijbehorende beeldvlak in te kleuren.

Als u materiaal of kleur van een bouwdeel opnieuw wilt veranderen, klikt u gewoon met het nieuwe gekozen model op vlakken direct in het beeld of op de bouwdeelnamen ervan.

Bij het gebruik van een materiaal heeft u daarnaast de mogelijkheid om in het bouwdeel de legrichting en de rotatie van het model te kiezen (zie „Legrichting en rotatie“).

Om de kleur uit een bouwdeel te verwijderen, klikt u met de rechter muisknop in het bouwdeel en kiest u „Bouwdeel ontkleuren“.

Aanwijzing: Klik met de rechter muisknop op een bouwdeel om verdere functies uit te voeren.



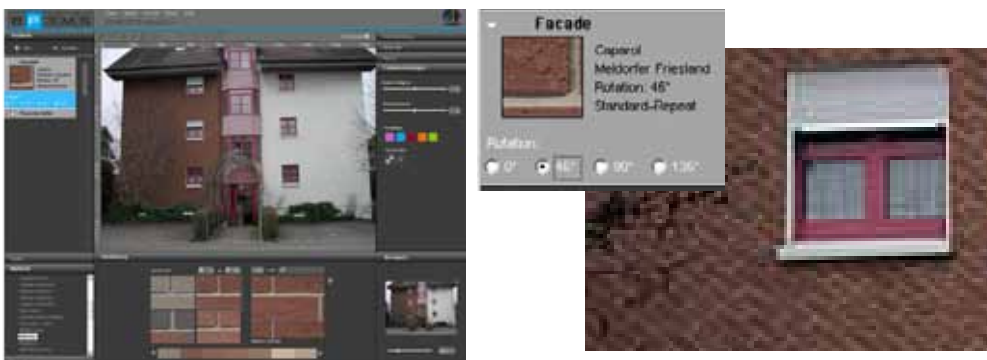
Kleurtint/materiaal voor verdere bouwdelen gebruiken

Om de kleurtint van een bouwdeel voor verdere bouwdelen te gebruiken, trekt u de kleurtint in het tabblad „Bouwdeel“ met „Drag’n’Drop“ van het ene bouwdeel naar het andere. Pak hiervoor de kleurtint van een bouwdeel op, door in het bijbehorende kleurveld te klikken. Trek het kleurveld vervolgens met ingedrukte linker muisknop naar het gewenste doelkleurveld van het andere bouwdeel. Laat de muis boven het doelkleurveld los. De vlakken van dit bouwdeel worden nu ook met deze kleurtint ingekleurd.

Als u de kleurtint of het materiaal nog „in de verfemmer“ heeft, kunt u voor meervoudig gebruik ook gewoon op de diverse vlakken in het beeld klikken.

Legrichting en rotatie

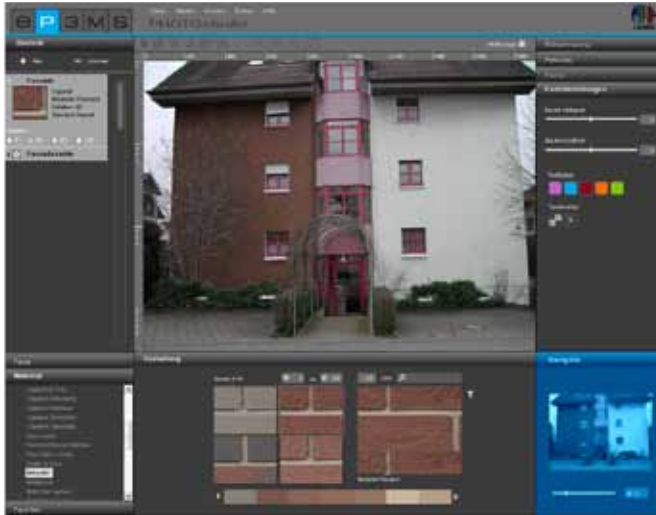
Voor de vormgeving met materialen (tegels, parket, etc.) staan daarnaast de opties van de legrichting en/of rotatie van het materiaal tot uw beschikking. Zo kunt u steeds kiezen uit vier verschillende rotatiegraden en legrichtingen om uw materiaal naar eigen inzicht op een vlak te plaatsen.



Aanwijzing: De verandering van legrichting is alleen mogelijk bij enkele materialen zoals bv. parket en laminaat.

5.3.3 Navigator

De navigator van de PHOTostudio in het gedeelte rechtsonder van de software toont een geminimaliseerde weergave van het werkgebied. Het desbetreffende zoomfragment wordt weergegeven voor een betere oriëntering.



Met behulp van de schuifregelaar kunt u de grootte van uw beeld veranderen, in het beeld inzoomen of uit het beeld uitzoomen (de werkelijke grootte van het beeld verandert daarbij niet). U kunt ook een percentage invoeren en zo de beeldweergave vergroten of verkleinen (100% komt overeen met het volledige beeld).

Door te draaien aan het muiswiel bij actief werkvlak kunt u ook in- of uitzoomen (Klik voor het activeren van het werkvlak met de rechter muisknop in het beeld).

Als u het beeld inzoomt, wordt dit beeldfragment in de navigator omrand weergegeven. Met ingedrukte linker muisknop kunt u deze zoomrand binnen de navigatorweergave verplaatsen, om in het gezoomde werkgebied door het beeld te navigeren.

