

Uitleg programma 'Mijn Uitnodiging'

Welkom bij het programma 'Mijn Uitnodiging'. Dit programma is met name gemaakt voor diegene die zelf een uitnodiging willen ontwerpen voor b.v. een verjaardag, huwelijksfeest of elk ander feestje waar een uitnodiging van toepassing is. Bij de installatie van het programma worden er een 10-tal Frames, Achtergronden, Stickers, Maskers, Templates en Vector plaatjes bijgevoegd. Nadat het programma is geregistreerd kun je extra ruim 2000 afbeeldingen gratis downloaden vanaf de website. Kijk onder '**Help/Meer afbeeldingen**'. Op deze website kun je dan verder lezen hoe je deze extra afbeeldingen (in zip-formaat) kunt toevoegen aan de al geïnstalleerde afbeeldingen. Voor een optimale werking van het programma is het aan te bevelen om het programma te installeren in de Root van de C schijf, b.v. 'C:\Uitnodiging'

Menu Bestand

In het sub-menu 'Bestand' kun je de keus maken uit...

- Nieuw (een nieuw ontwerp maken, b.v. Oriëntatie/ staand of liggend)
- Open Ontwerp (een bestaand ontwerp openen)
- Ontwerp Opslaan (een ontwerp opslaan of save)
- Afdrukken (een ontwerp afdrukken)
- Exit (stoppen met het programma)



Afb. 1

Openen van een ontwerp

Bij de installatie van dit programma worden er een tweetal ontwerpen bijgevoegd om als voorbeeld te gebruiken. Nadat er een nieuw ontwerp is opgeslagen komen deze automatisch in deze lijst te staan.



Fig. 2

Opslaan (saven) van een ontwerp

Als een ontwerp gereed is gekomen moet het worden opgeslagen (gesaved) om het later weer te kunnen gebruiken. Typ een willekeurige naam in voor het ontwerp en klik vervolgens op de button '**Opslaan**'. Het ontwerp wordt dan opgeslagen in de map '**Ontwerpen**' als BMP afbeelding. Tevens wordt er een afdruk in de map '**Users**' of '**Gebruikers**' / '**Mijn Afbeeldingen**' geplaatst als JPG afbeelding. Als de naam die je hebt ingevuld al bestaat krijg je automatisch een melding en kun je het ontwerp een andere naam geven of dezelfde naam overschrijven..



Fig. 3

Afdrukken van een ontwerp

Bij het afdrukken van een ontwerp hebben we de keus uit de volgende mogelijkheden...

- Printerkeuze uit printers geïnstalleerd op jouw computer
- Afdrukken op A4 formaat (kantlijnen zijn te veranderen)
- Afdrukken als dubbele vouwkaart
- Afdrukken als 4 gelijke Ansichtkaarten
- Afdrukken als jaarkalender (2015 t/m 2020)

Bij het afdrukken op A4 formaat kunnen we de kantlijnen van het te printen ontwerp aanpassen door middel van de 4 instelmogelijkheden. Dat zijn de linker, rechter, boven en onderkantlijn zoals op onderstaand figuur is te zien. Om een mooi resultaat te krijgen bij het afdrukken van de ontwerpen, kun je het beste 180 tot 220 grams fotopapier gebruiken. De optie '**Afdruk Optimaliseren**' wordt alleen gebruikt als het ontwerp op A4 formaat wordt afgedrukt. Hiermee wordt bereikt dat de afbeelding op papier er vloeiender en mooier uitziet. Als deze optie wordt geselecteerd kan het afdrukken iets langer duren als zonder deze optie.

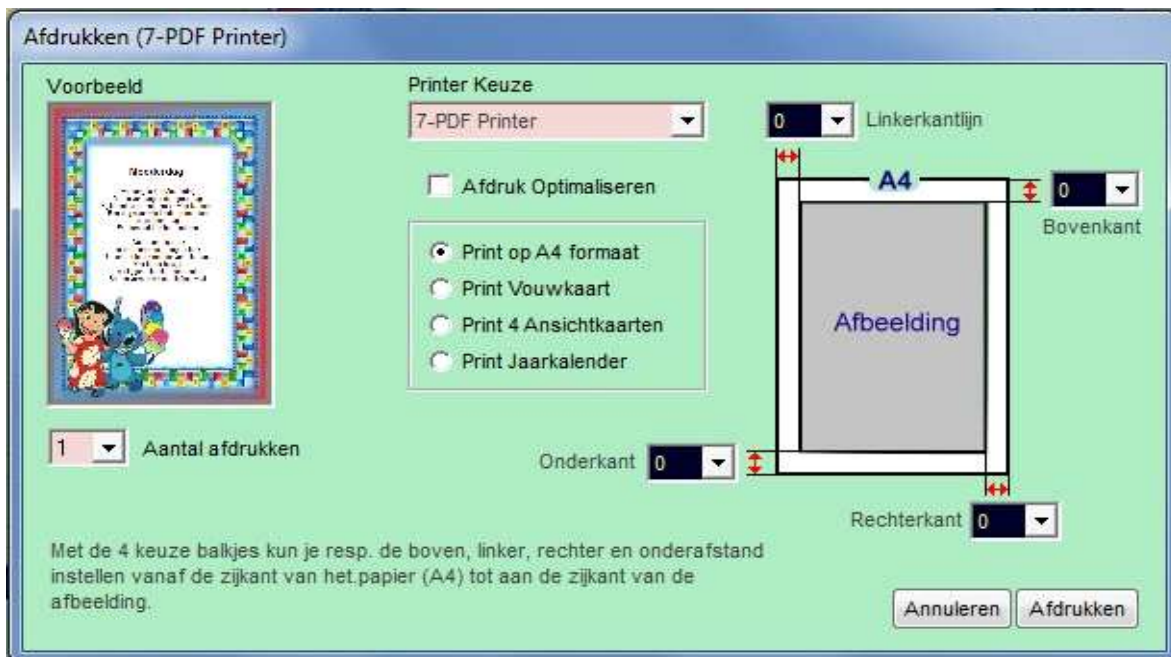


Fig. 4

Menu Bewerken

Elke laatste bewerking kan weer ongedaan worden gemaakt met het menu-item '**Ongedaan Maken**'. Dit kan ook met de toetscombinatie Control-Z (toetsen Ctrl en dan de Z in drukken). Op elk willekeurig moment kan het ontwerp worden gecopyeerd naar het Klembord (Clipboard) om in een ander programma weer te kunnen gebruiken b.v. in een tekenprogramma of tekstverwerker (b.v. Word of WordPad).



Fig. 5

Menu Orientatie

Als je een ontwerp zelf wilt tekenen zonder een frame, achtergrond of template te gebruiken kan de richting worden ingesteld op resp. Portret (Staand) of Landscape (Liggend). Bij het toevoegen van b.v. een Frame, Achtergrond of Template wordt deze mogelijkheid vanzelf aangepast aan de afmeting van het Frame.

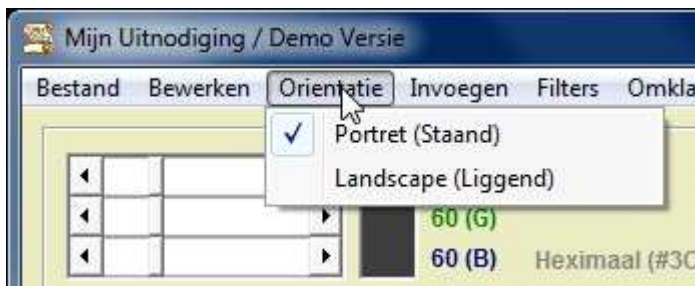


Fig. 6

Menu Invoegen

Bij het menu-item Invoegen kan men verschillende kant en klare afbeeldingen invoegen zoals...

- Buitenrand (zwarte buitenrand van 1 to 5 pixels)
- Frame (keuze uit 270 verschillende frame's)
- Template (keuze uit 56 verschillende voorbeelden b.v. diploma's, getuigschriften of borders)
- Achtergrond (keuze uit 70 verschillende prachtige afbeeldingen)
- Masker (keuze uit 33 maskers die over het ontwerp worden geplaatst)
- Vector plaatjes (ruim 1800 zwart/wit afbeeldingen)
- Stickers (keuze uit ruim 1700 verschillende plaatjes in diverse onderwerpen)
- Als laatste kan een eigen afbeelding of foto worden ingevoegd.
(de afmeting van de foto wordt verkleind tot de ontwerp-grootte)

De aantallen zoals hierboven beschreven zijn alleen beschikbaar in de geregistreerde versie van dit programma en zijn te downloaden vanaf de website..

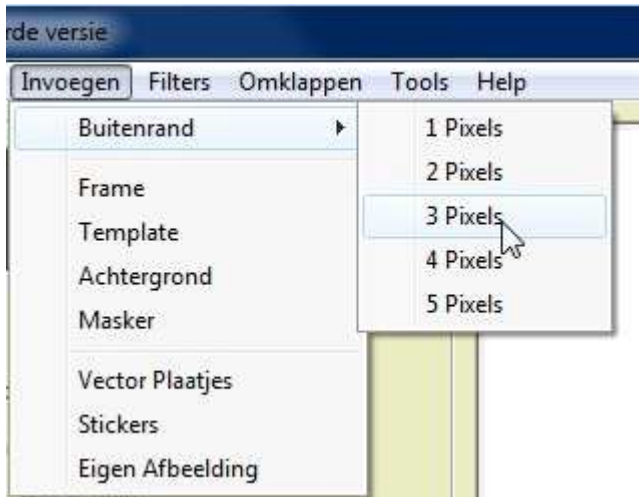


Fig. 7

Frame, Template of Achtergrond invoegen

Met het menu-item Invoegen kunnen resp. Frame's, Template's of Achtergronden in het ontwerp worden ingevoegd. Selecteer met de schuifregelaar één van deze afbeeldingen of klik een afbeelding aan uit de lijst. Aan de linkerzijde kun je een voorbeeld zien wat je hebt geselecteerd. Aan de richting kun je zien of het om een staande of liggende afbeelding gaat. Klik als laatste op de button '**Export**' om het te exporteren naar het oorspronkelijk ontwerp. Een laatste mogelijkheid is het verwijderen van een afbeelding. Selecteer een afbeelding uit de lijst b.v. 'Frame-003.jpg' en klik op de verwijder knop. Daarna is er nog een melding om dit wel of niet te doen.



Fig. 8

Masker invoegen

Op elk ontwerp kan een z.g. Masker worden geplaatst. Alle witte kleuren of pixels van het Masker worden ook wit in het oorspronkelijke ontwerp, dus daar verdwijnen de pixels. Alle zwarte kleuren of pixels in het Masker blijven in het ontwerp als originele kleuren bestaan. Het ontwerp krijgt dan de vorm van het Masker. Het verwijderen van een masker gaat op dezelfde manier als hierboven beschreven.



Fig. 9

Vector Plaatjes

Deze z.g. Vector plaatjes zijn kleine zwart/wit afbeeldingen verdeeld over een aantal afbeeldingen. Na het openen van de afbeeldingen heb je de beschikking over een groot aantal (ruim 1800) van deze plaatjes in verschillende onderwerpen.

- Door middel van de 2 schuifregelaars kun je door de hele afbeelding scrollen.
- Selecteer met ingedrukte linkermuisknop een rechthoek om het plaatje dat je wilt copyeren
- Na het loslaten van de linkermuisknop staat het plaatje linksboven in de hoek.
- Je kunt nu nog met ingedrukte linkermuisknop gedeeltes die overbodig zijn weggummen.
- Als laatste klik op de knop 'Export' om het plaatje in het originele ontwerp te plaatsen.

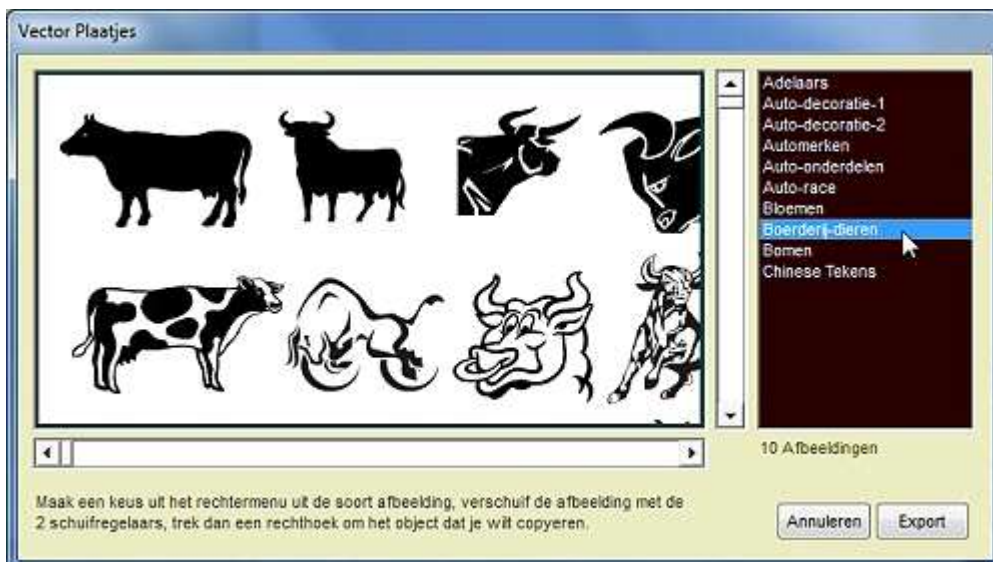


Fig. 10

Stickers invoegen

Om een ontwerp op te fleuren kan er een z.g. Stickers worden toegevoegd. Dat zijn kleine plaatjes die van grootte en kleur kunnen worden gewijzigd d.m.v. de verticale schuifregelaar. In de geregistreeerde versie van dit programma hebt je de beschikking over maar liefst 1750 plaatjes in verschillende onderwerpen. Met de Bibliotheek kan een onderwerp worden gekozen, elk van deze onderwerpen bestaat uit steeds 5 verschillende stickers. Klik op één van deze 5 stickers om het te selecteren. Gebruik de schuifregelaar om de grootte te

wijzigen, klik als laatste op de button 'Export' om het plaatje op het ontwerp te plaatsen.

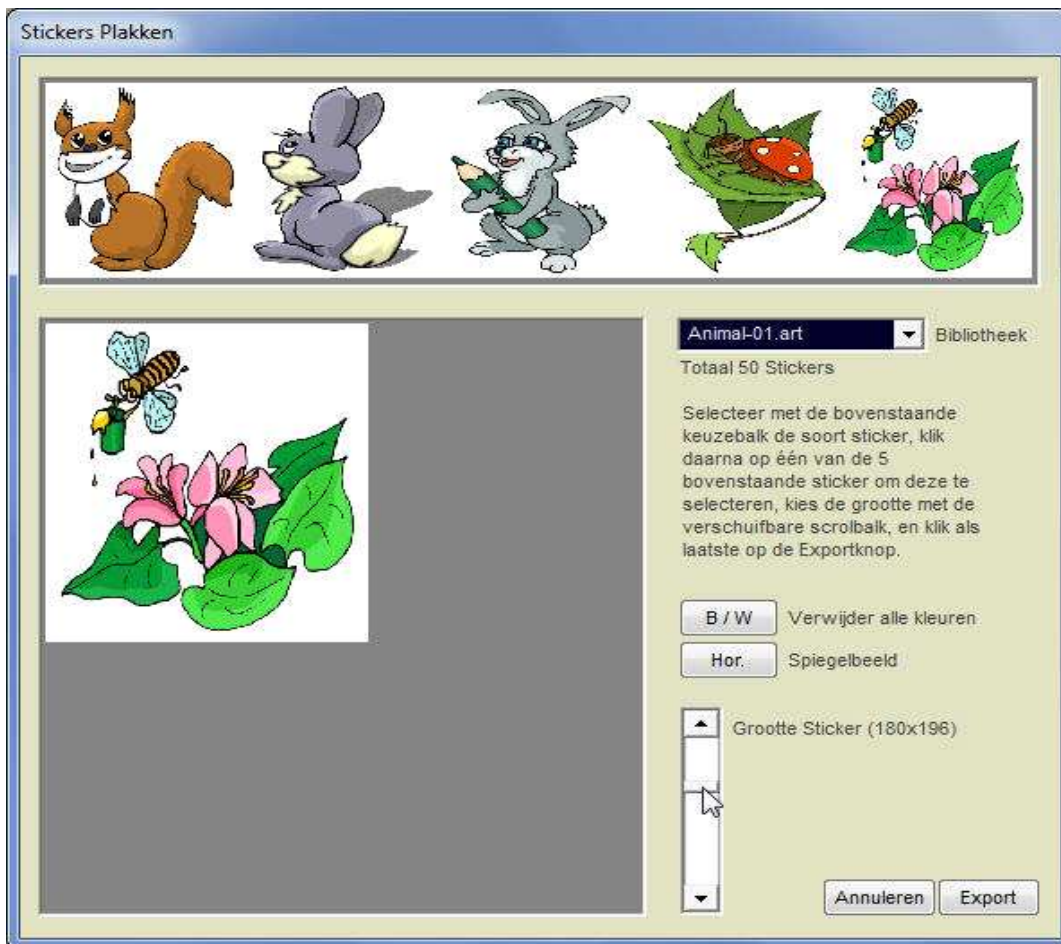


Fig.11

Voor de doe het zelfers is er een kant en klare Template voorhanden (Fig.11) om zelf stickers te ontwerpen in een bestaand tekenprogramma op jouw computer. Deze Template staat in de map 'Data/Template.bmp'. Dit is een frame (1650 x 360 pixels) met 5 vakjes voor de sticker of afbeelding die je b.v. van het internet afhaald (b.v. afbeeldingen met dieren). Nadat je de 5 afbeeldingen hebt geplaatst op het Template verwijder je de zwarte omlijning en save (opslaan) je de Template naar de map 'Stickers' als een 'Gif' plaatje. Als laatste hernoem (rename) je de afbeelding met de extensie 'art' van 'Dieren.gif' naar 'Dieren.art'

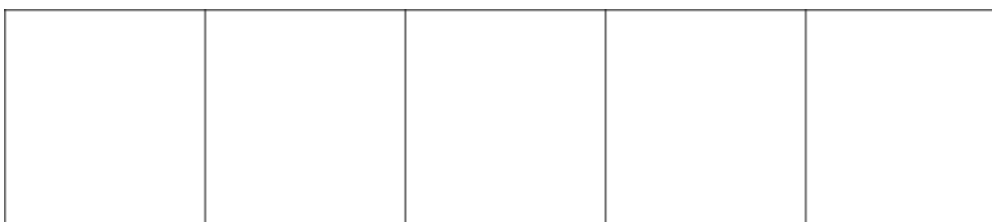


Fig. 11a

Eigen afbeelding invoegen

Als laatste kun je een eigen foto invoegen en gebruiken als achtergrond voor het ontwerp. Je kunt de afbeeldingen één voor één bekijken of alle afbeeldingen tegelijk uit de lijst als z.g. Thumbnails (kleine afbeeldingen). De afbeeldingen mogen niet groter zijn dan 3600 x 2100 pixels. Bij de (nieuwe) digitale camera's is de resolutie in de meeste gevallen groter ingesteld. Je kunt dit eenvoudig wijzigen in een andere resolutie die verwerkbaar is in dit programma.

Filters gebruiken voor het ontwerp

Om een ontwerp te optimaliseren of te veranderen kunnen we gebruik maken van een groot aantal filters zoals hieronder is weergegeven. Klik eenvoudig op één van de filters om te zien hoe het ontwerp verandert. Met de optie Ctrl - Z kan deze laatste wijziging weer ongedaan worden gemaakt.

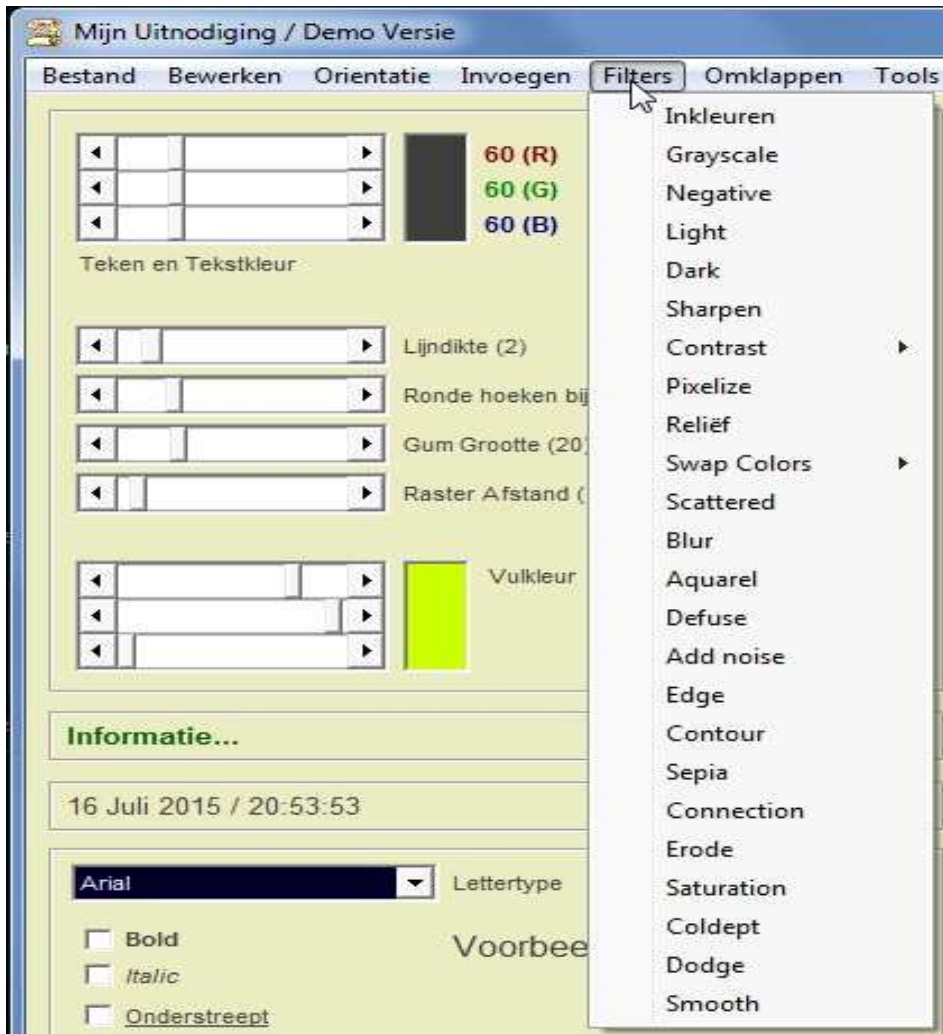


Fig. 12

Menu Omklappen

Het ontwerp kan op verschillende manieren worden gekanteld, n.l. Flip Horizontaal (spiegelbeeld), Flip Vertikaal (op de kop plaatsen), Copy Linkerzijde (Coyeerd de linker naar de rechterzijde), Copy Bovenzijde (Coyeerd de boven naar de onderzijde) en als laatste Copy Hoeken (Coyeerd de linkerbovenhoek naar de andere 3 hoeken).



Fig. 13

Menu Tools

Onder het menu-item Tools kunnen nog verschillende hulpmiddelen worden gebruikt om het ontwerp op te fleuren zoals een tekstballonnetje plaatsen, een transparante lijst toevoegen, een vorm (Polygon) van een driehoek tot een 20 hoek invoegen. Als laatste in de lijst kan een z.g. Zip-bestand worden uitgepakt. Dit zijn bestanden die bij de installatie niet worden meegeleverd maar op de bijbehorende website kunnen worden gedownload. Dit kan alleen in de geregistreerde versie van dit programma. Kijk verder bij '**Registratie Programma**' op deze helppagina voor verdere uitleg.

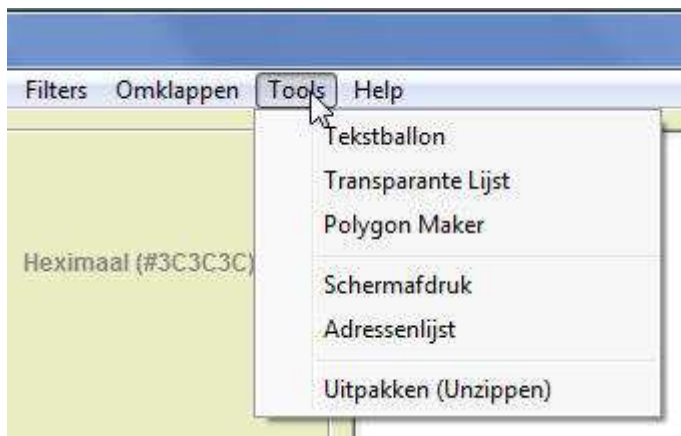


Fig. 14

Tekstballon

Tekstballonnetjes zijn een must in elk tekenprogramma om het ontwerp op te fleuren. Maak een keus uit de 4 ballonnetjes door op de verschillende knoppen te drukken. Door middel van de 2 schuifregelaars kan de grootte worden gewijzigd. De stand van de afbeelding kan met de 2 onderstaande knoppen '**Flip Hor.**' en '**Flip Vert.**' worden gewijzigd.

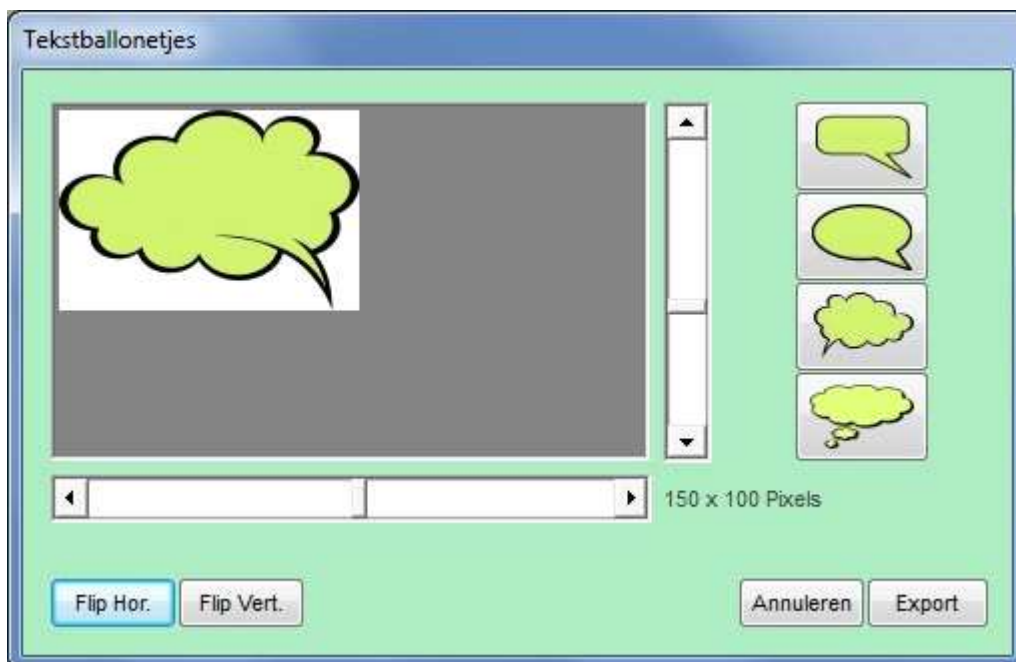


Fig. 15

Transparante Lijst

Om een mooie transparante lijst om het ontwerp te maken gebruiken we deze optie. Je kunt de breedte en de transparantie wijzigen evenals de lichte en donkere zijden (Out). Verder kun je met de knop '**Wazig**' het ontwerp een lichte of wazige kleur geven, dit kun je eventueel gebruiken als watermerk in een ander programma. Met de horizontale schuifregelaar kun je de transparantie wijzigen. Met de '**Resetknop**' kan het ontwerp weer in de

oorspronkelijke staat worden teruggebracht.

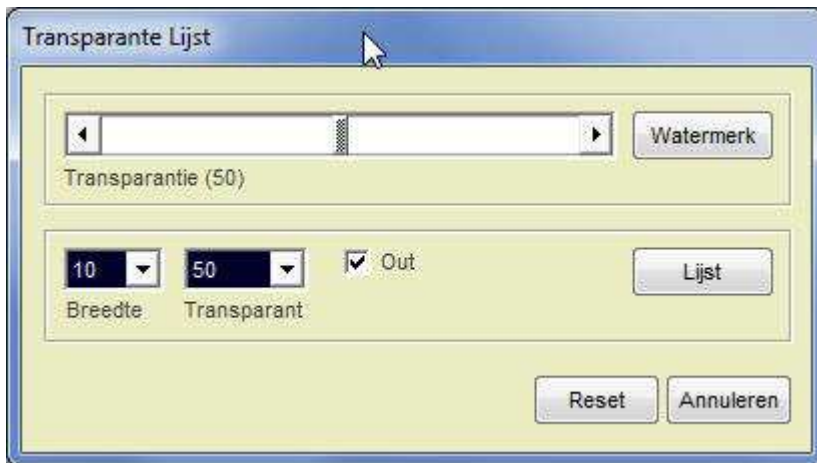


Fig. 16

Polygon Maker

Met de Polygon Maker kan je een vorm van een driehoek tot een 20-hoek worden getekend, eventueel gevuld met een zelfgekozen kleur. Je kunt het aantal zijden selecteren evenals de rotatie en de pendikte. Maak met ingedrukte linkermuisknop een rechthoek ter grootte van het te maken vorm, rechtermuisknop indrukken in de vorm is opvullen met de gekozen kleur. Kies vervolgens met de Exportknop of je deze vorm wilt exporteren naar het ontwerp. Met de Resetknop maak je het tekenveld weer leeg.

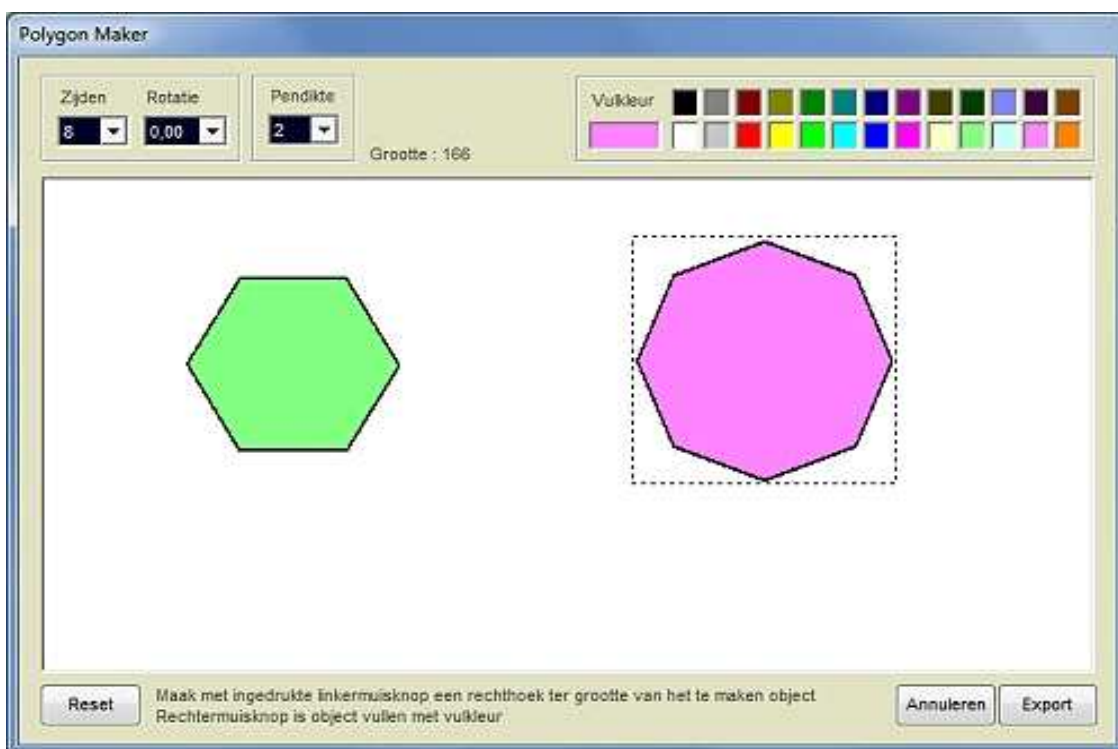


Fig. 17

Schermafdruck

Om een afdruk te maken van het bureaublad van jouw computer of een afdruk van een website gebruiken we deze optie. Klik in het geopende scherm op het menu-item 'Capture', selecteer met ingedrukte linkermuisknop een rechthoek om het te copyeren object, en klik als laatste op 'Export' om het object te exporteren naar het huidige ontwerp. De beschrijving staat ook op het scherm bij het openen van het schermafdruck. Selecteer wel van te voren een bepaalde website om b.v. een afbeelding op deze website te gebruiken.

Adressenlijst

Als extra optie is er een mogelijkheid om een adressenbestand op te bouwen met b.v. namen van bekenden en familieleden. Met de horizontale schuifregelaar kun je door de lijst scrollen. De knoppen werken als volgt...

- Toevoegen (het huidige adres wordt toegevoegd aan de lijst)
- Wijzigen (het huidige adres wordt gewijzigd)
- Verwijderen (het huidige adres wordt verwijderd)
- Afdrukken (de hele lijst wordt afgedrukt)
- Annuleren (er gebeurt niets)
- Opslaan (de complete lijst wordt opgeslagen en het scherm wordt afgesloten)



The screenshot shows a window titled 'Adressenlijst' with a form for entering contact information. The form fields are as follows:

Bert Koenders	Voor en Achternaam
Kerklaan 123b	Straatnaam en Huisnummer
2004 GH	Postcode en Woonplaats
Haarlem	
0324-434455	Telefoonnummer
bert@hotmail.com	E-mail Adres
Nederland	Land
	Opmerkingen

At the bottom of the form, there is a horizontal scrollbar and the text '6 / 8'. Below the form are two sets of buttons: 'Toevoegen', 'Wijzigen', 'Verwijderen', 'Afdrukken' on the left, and 'Annuleren', 'Opslaan' on the right. To the right of the form is an icon of a mail envelope with a blue arrow pointing to a silhouette of two people.

Fig. 18

Unzippen

In de geregistreerde versie van dit programma kun je een groot aantal Frame's, Template's en Achtergronden downloaden vanaf de website. Kijk onder de menu-item **Help/Meer Afbeeldingen** voor meer informatie. Plaats de zip-bestanden in de gelijknamige mappen (te vinden in de map waar het programma is geïnstalleerd). In deze mappen staan reeds de 10 bestanden die al zijn geïnstalleerd. Start vervolgens het programma te vinden onder **Tools/Unzippen**. Zoek met behulp van onderstaand scherm de zip-bestanden op en selecteer deze vervolgens en klik op de button **Uitpakken**. Als alles goed is gegaan dan heb je nu de beschikking over de extra afbeeldingen zoals in **Fig.8** is weergegeven. Nadat de zip-bestanden zijn uitgepakt moet het programma worden afgesloten en opnieuw weer worden gestart.

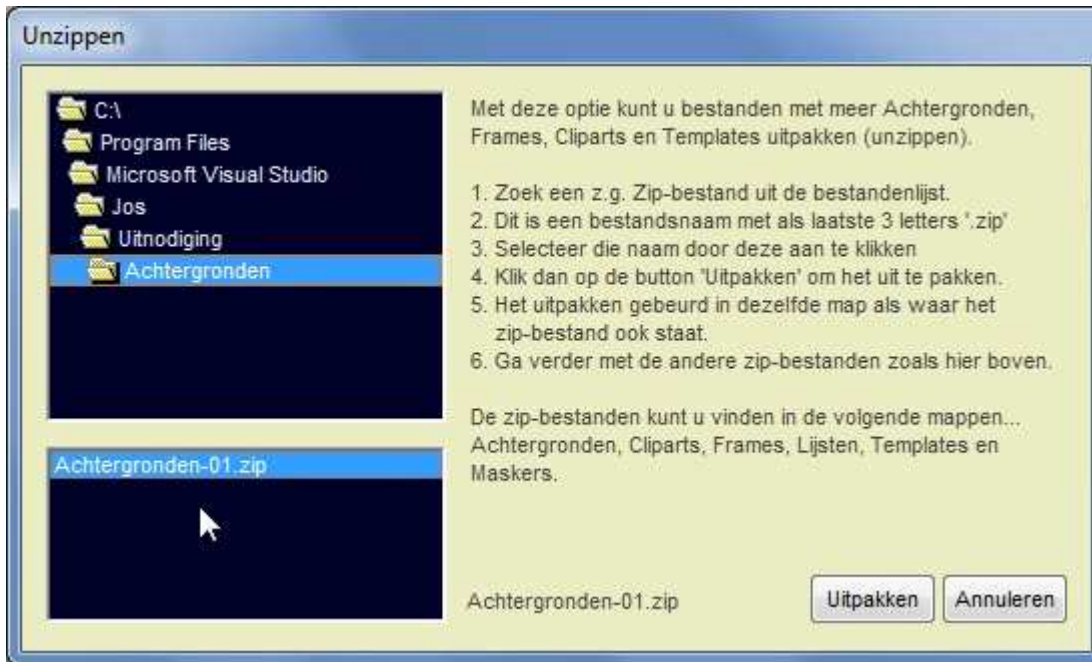


Fig. 19

Als deze mogelijkheid niet werkt op jouw computer dan kun je met de huidige Windows versie de Zip-bestanden zelf uitpakken en in de juiste mappen plaatsen....

- Ga naar 'Mijn Computer' en zoek naar de Zip-bestanden.
- Klik op een Zip-bestand (b.v. 'Frames-01.zip')
- Nu volgt de lijst van bestanden in het Zip-bestand
- Klik vervolgens linksboven op het menu-item 'Alle bestanden uitpakken'
- Nu volgt onderstaand venster waar de bestanden moeten worden uitgepakt
- Verwijder de achterse tekst 'Frames-01' zodat de map overblijft waar de bestanden of afbeeldingen moeten worden uitgepakt, in dit geval 'C:\Uitnodiging\Frames\'

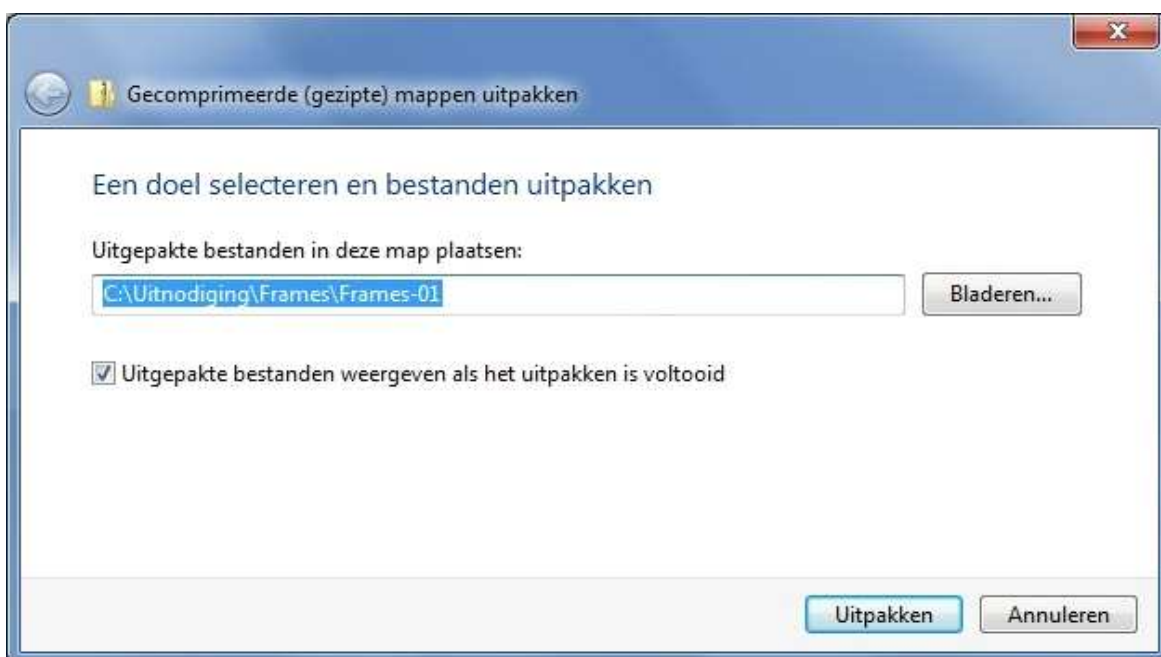


Fig. 20

Hoofdmenu knoppen



Fig. 21

Vormen Tekenen

Hieronder zijn de 16 verschillende vormen te zien die we kunnen tekenen met de menuknop zoals te zien is in deze afbeelding. Elk van deze vormen kan worden opgevuld met een zelfgekozen vulkleur.

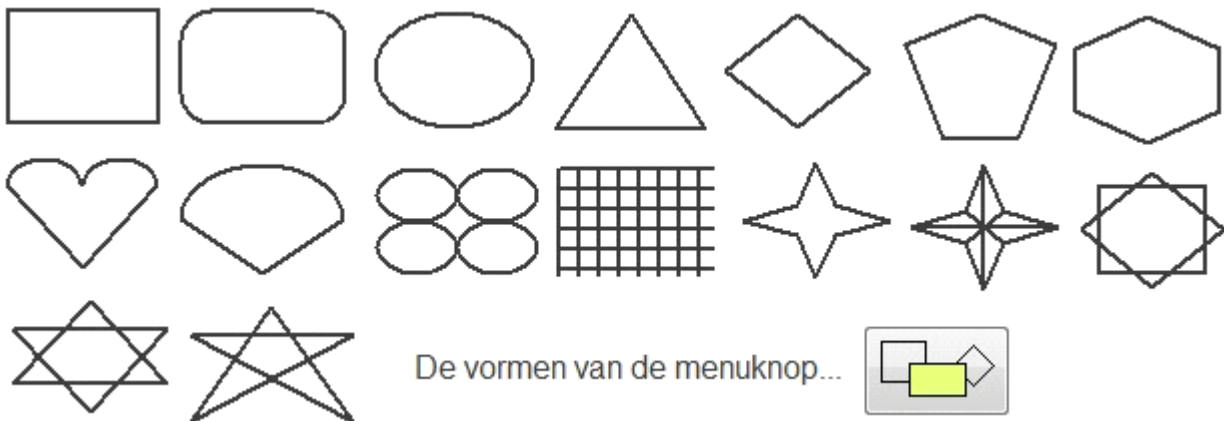


Fig. 22

Object Copyeren

Voor het copyeren van een geselecteerd object gebruiken we de knop met de afbeelding van een schaar. Maak met ingedrukte linkermuisknop een rechthoek (selectie) om het object dat men wil copyeren, waarna men vervolgens uit onderstaand sub-menu de volgende mogelijkheden kan kiezen...

- Annuleren (niets doen)
- Copyeren van de selectie en vervolgens weer op het ontwerp plaats
- De selectie verwijderen (witte achtergrond)
- De selectie verwijderen met een zwarte rand
- De selectie verwijderen met een schilderij lijst (van te voren selecteren)
- De selectie opvullen met een eigen gekozen foto of afbeelding (zoek formulier wordt geopend)



Fig. 23

Achtergrond als verloopkleuren (Gradient)

Om een achtergrond volledig op te vullen met een bepaalde kleur is deze optie voorhanden. De kleur wordt bepaald naar de teken- en vulkleur die in elkaar overgaan. Het sub-menu geeft aan in welke richting de kleuren in elkaar overgaan (gewoon even proberen).

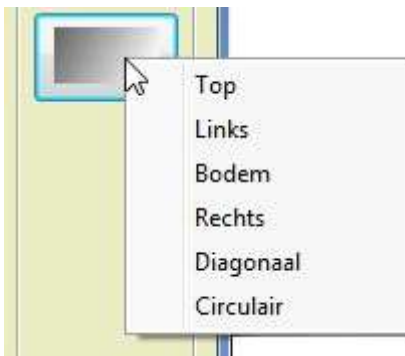


Fig. 24

Vergrootglas

Voor het beter bekijken van een detail van het ontwerp of scherm gebruiken we het vergrootglas. In onderstaand voorbeeld is te zien hoe onder de muiscursor (witte pijl) een schilderijlijst wordt vergroot. Met de blauwe schuifregelaar onder de vergroting kan men de grootte instellen van 1 t/m 10 x vergroting. Door de muiscursor te bewegen wordt tevens de kleurwaarde (RGB) onder de muiscursor weergegeven evenals de heximale waarde. De vergroting bevat het hele scherm van jouw computer.



Fig. 25

Schuifpuzzel

Voor de puzzel fanaten is er een schuifpuzzel ingebouwd. Nadat een willekeurig ontwerp is geopend klik je op de startknop om met het spel te beginnen, het ontwerp wordt dan in vakjes verdeeld. Deze bestaat uit een aantal vakjes, horizontaal en vertikaal zoals hieronder is aangegeven en te wijzigen van 3 x 3 (9 vakjes) tot 6 x 6 (36 vakjes). Het is de bedoeling nadat de vakjes zijn omgehutseld in zo kort mogelijke tijd de vakjes weer op de juiste plaats weer neer te zetten. Je kunt dan met de muiscursor op een vakje gaan staan en dan met ingedrukte linkermuisknop deze te verslepen naar de juiste plaats in het ontwerp. Nadat alle vakjes op de juiste plaats zijn gezet en het oorspronkelijk ontwerp weer is te zien, kun je jouw naam invullen voor de scorelijst. Deze scorelijst kun je ten alle tijde weer inzien met de knop 'Punten'



Fig. 26

Menu Help

Als laatste hebben we het menu-iten **'Help'**. Hieronder kan deze helppagina worden geopend, verder kan men de schermresolutie bekijken en eventueel wijzigen, bij de geregistreeerde versie van dit programma kan men onder **'Meer afbeeldingen'** ruim 2000 extra afbeeldingen downloaden, onder **'Registratie'** kan het programma worden geregistreerd en als laatste in dit helpmenu kan men verschillende toetscombinaties (Speciale Tekens) gebruiken om b.v. een é, ö of een € te schrijven.

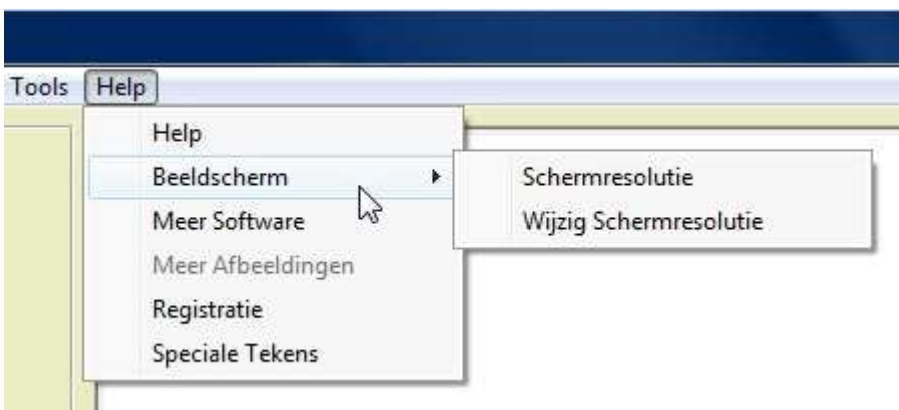


Fig. 27

Registratie Programma

In de demo-versie van 'Mijn Uitnodiging' zijn alle opties volledig te gebruiken om een goede indruk te krijgen van het programma. Bij het afdrukken van het ontwerp zal in de demo-versie een tekst verschijnen evenals bij het opslaan van een afbeelding. Je kunt het programma registreren door de 10 schuifregelaars te verschuiven tot het juiste registratie-nummer verschijnt, klik dan op de button Ok om te zien of dit registratie-nummer de juiste is. Kijk op de website www.dickmann.org/software/uitnodiging.htm voor meer informatie m.b.t. de registratie van 'Mijn Uitnodiging'

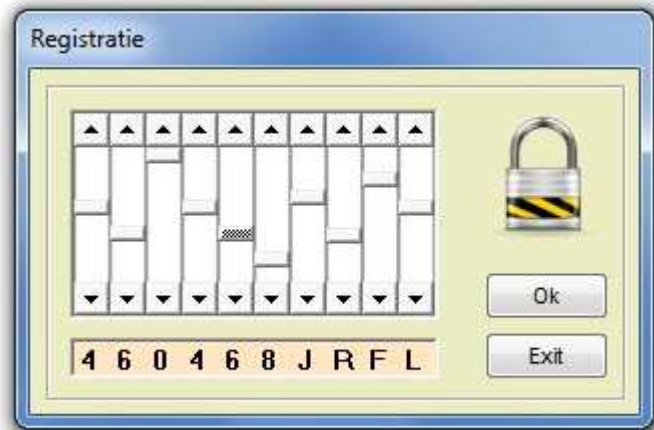


Fig. 28

Kleurcodes in Heximale waardes

Getal = Heximaal

0 = 00, 1 = 01, 2 = 02 enz. t/m 9

10 = 0A, 11 = 0B, 12 = 0C, 13 = 0D, 14 = 0E, 15 = 0F

16 = 10, 17 = 11, 18 = 12 enz. t/m 25

26 = 1A, 27 = 1B, 28 = 1C, 29 = 1D, 30 = 1E, 31 = 1F

32 = 20, 33 = 21 enz..... 253 = FD, 254 = FE, 255 = FF

Website

Website..... www.dickmann.org

E-mail..... jos@dickmann.org

Disclaimer

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