

Tastevejledning – Windows Draw

Windows Draw 6

I denne tastevejledning lærer du de mest grundlæggede funktioner i billedbehandling og medtager således kun en del af programmets facilliteter. Hvilke fremgår af indholdsfortegnelsen nedenunder.

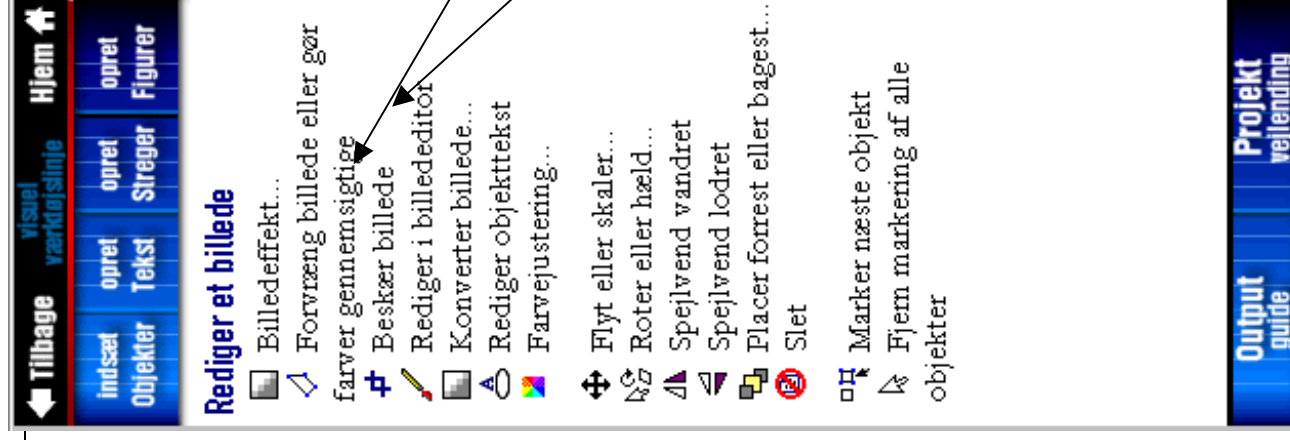
Indholdsfortegnelse:

<i>Generelt om Windows Draw</i>	2
<i>Den virtuelle værktøjspalette</i>	3
<i>Fortryd en eller flere handlinger</i>	4
<i>PhotoMagic</i>	5
<i>Beskæring af billeder</i>	6
<i>Justere lys og kontrast</i>	7
<i>Skærmopløsning</i>	9
<i>Billedets størrelse</i>	11
<i>Rotere billede</i>	12
<i>Billedformater – jpeg, gif og bmp</i>	13
<i>Billedfilens størrelse</i>	15

Generelt om Windows Draw

Windows Draw har følgende arbejdsvindue





Den virtuelle værktøjspalette

Kun de værktøjer, der er anvendt i denne tastevejledning er forklaret.

Den virtuelle værktøjspalette er lavet sådan, at den passer til det du er ved at arbejde med i Windows Draw.


For at få den virtuelle værktøjspalette frem som passer til billedbehandling skal du åbne et billede og klikke på billedet med venstre museknap.

Beskær billede

Start PhotoMagic

Fortryd en eller flere handlinger

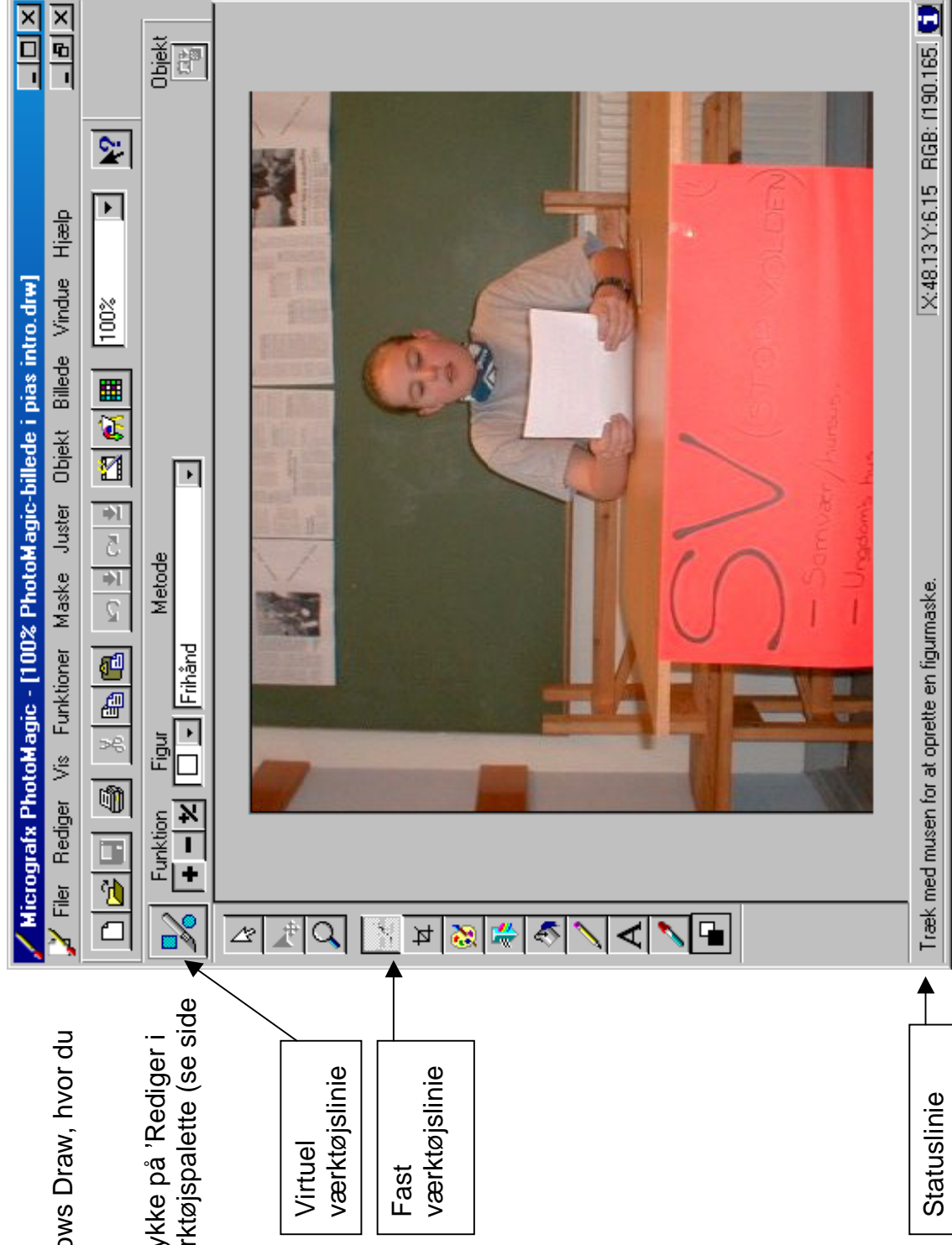
I billedbehandlingsprogrammet eksperimenter man ofte med de forskellige funktioner. Ligesom i andre programmer har man mulig for at fortryde de sidste handlinger:

- Vælg **Rediger, Fortryd**....
- - eller vælg  på menulinien
- - eller tastekombinationen **<CTRL><Z>**

PhotoMagic

PhotoMagic er den del af Windows Draw, hvor du kan redigere billeder.

Du starter PhotoMagic ved at trykke på 'Rediger i billededitor' på den virtuelle værktøjspalette (se side 3).




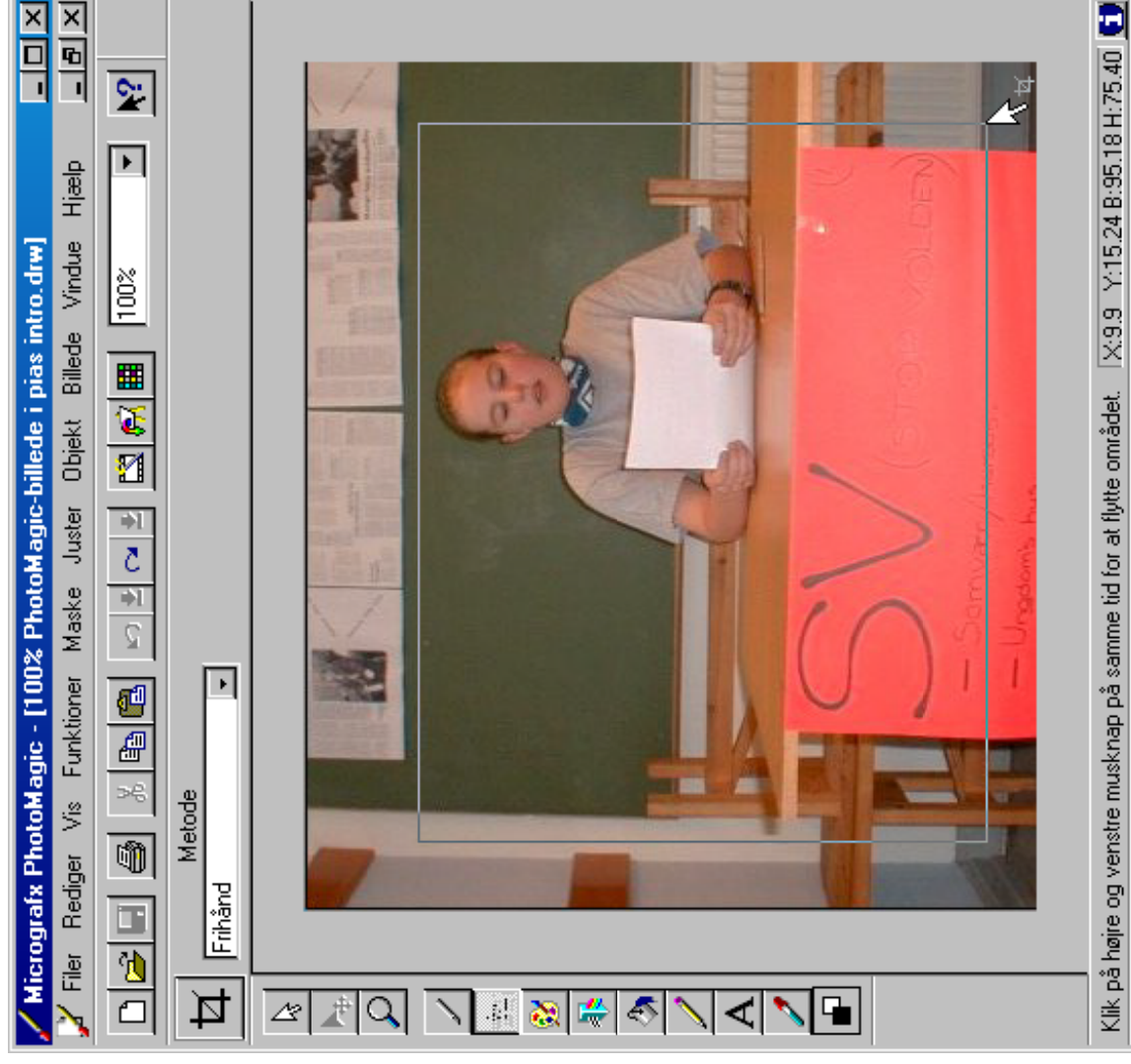
Beskæring af billeder

På såvel digitale billeder som papirbilleder udgør baggrunden for stor en del af billedfladen, eller man skal kun bruge et udsnit af billedet.

I billedbehandlingsprogrammer kan man vælge et udsnit af billedet og 'smide' det overflødige væk.

Fremgangsmåden er følgende:

- Vælg **Beskær** på den faste værktøjslinje: 
- Placer markøren ved et hjørne af det, du ønsker som udsnit
- Hold venstre museknap nede og træk et stiplede rektangel til den størrelse du ønsker på udsnittet
- Det overflødige udenom firkanten skæres væk
- Du kan nu arbejde videre med det nye billede



Justere lys og kontrast

For at få billederne til at fremtræde så klart som muligt enten på skærm eller på papirudskrift, kan det være nødvendigt at gøre billedet lysere/mørkere eller gøre kontrasten (forskellen mellem lyse og mørke farver) større/mindre.

Billedet af politiets indsamlede våben er for mørkt og udflydende til at blive tydeligt på en papirkopi.



I PhotoMagic gør du således for at justere lysstyrken og kontrasten

- **Vælg Juster, Juster kontrast/lysstyrke**

Når den ønskede virkning er opnået, klikker du på **OK**

Gem det nyredigerede billedet under et nyt navn.



Skærmopløsning

Billedet på en computerskærm er opbygget af lysende prikker, såkaldte pixels. Afhængig af indstillingen kan der være forskelligt antal pixels på skærmen (skærmopløsningen).

De mest almindelige opløsninger for tiden er:

800x600

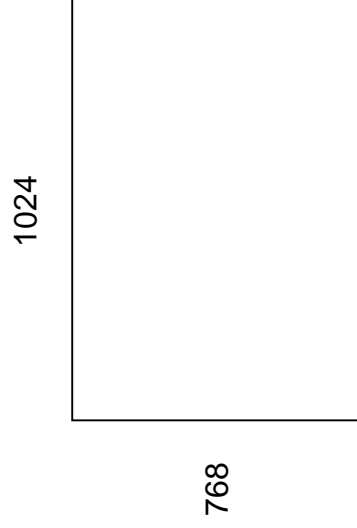
1024 x 768

800



600

Skærmopløsning 800 x 600



Skærmopløsning 1024 x 768

Tidligere var en opløsning på 640 x 480 almindelig.

Når du arbejder med billeder har det betydning, hvilken skærmopløsning din arbejdsskærm har.

Spørg den IT-tilsynsførende på din skole efter, hvilken skærmopløsning i arbejder med på skolen.

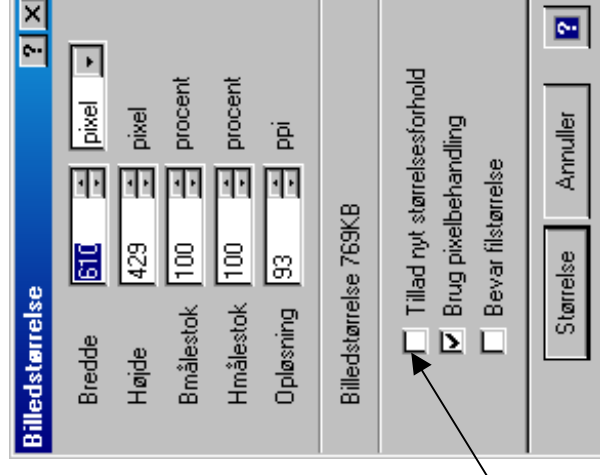
Billedets størrelse

Størrelsen på billedet angives i pixels og er vist nederst i venstre hjørne af arbejdsvinduet.

Hvis du vil ændre størrelsen på billedet gør du således:

- Vælg **Billede, Størrelse**

I dialogboxen, der kommer frem angiver du bredden i pixels. Det er her du skal kende skærmens opløsning. I skærmopløsning på 800 x 600 vil et billede med bredden 400 pixels fylde halvdelen af skærmen, mens samme billede med en skærmopløsning på 1024 x 768 kun vil lidt over 1/3.



Det er vigtigt, der ikke er 'hak' i denne rubrik. Så bevares forhold mellem bredde og højde, når du ændrer 1 af disse.

- Klik på **Størrelse** - og billedstørrelsen ændres

Bemærk at der ved store ændringer i billedstørrelsen sker en kvalitetsforringelse af billedet.

OBS: Vær opmærksom på, at billedet er vist i forholdet 1:1 på skærmen – så får du det rigtige indtryk af billedstørrelsen, som det vil se ud, når du henter billedet ind i andre programmer.

Rotere billede

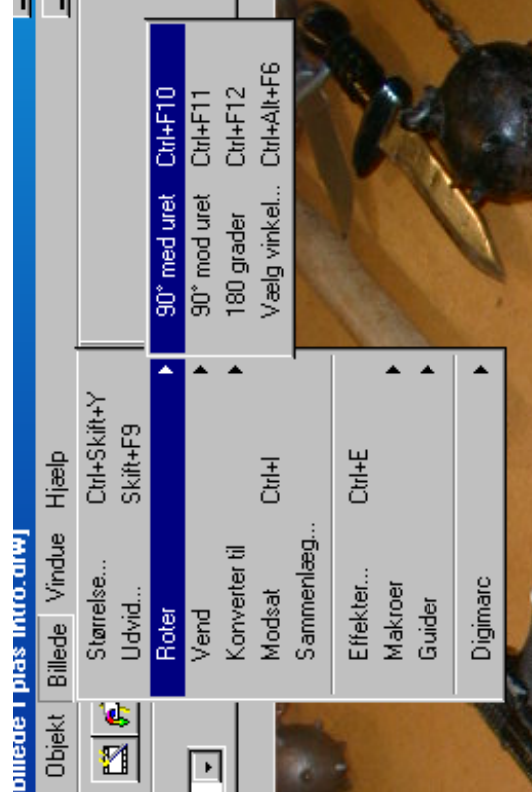
Hvis billedet vender på højkant eller på hovedet, kan man i billedbehandlingsprogrammet rotere billedet.

Gør således:

- Vælg **Billede, Juster**
- Brug en af mulighederne for at rotere billedet.

I **Vælg vinkel** kan du vælge et andet antal grader en 90 og 180.

- Gem billedet under et nyt navn

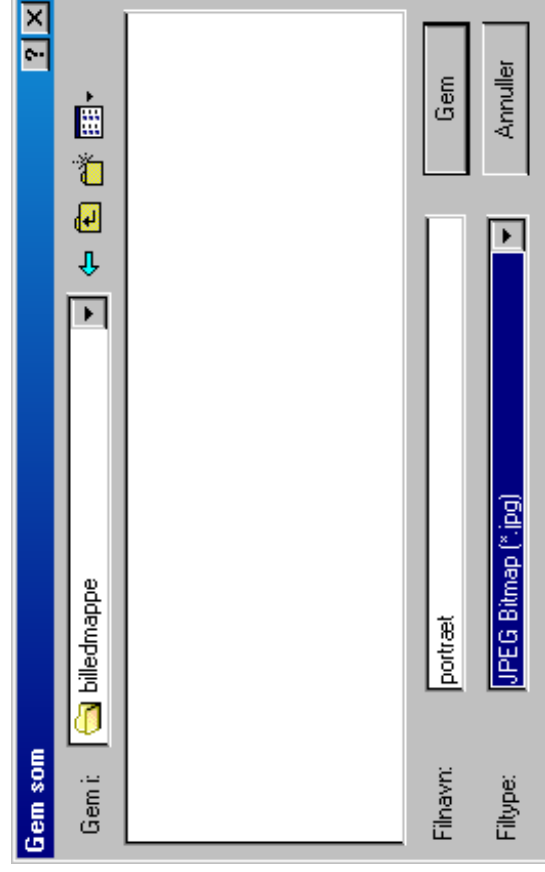


Billedformater – jpg, gif og bmp

Digitale billeder kan gemmes i forskellige formater. Du skal gemme et billede i 3 forskellige formater i denne tastevejledning:

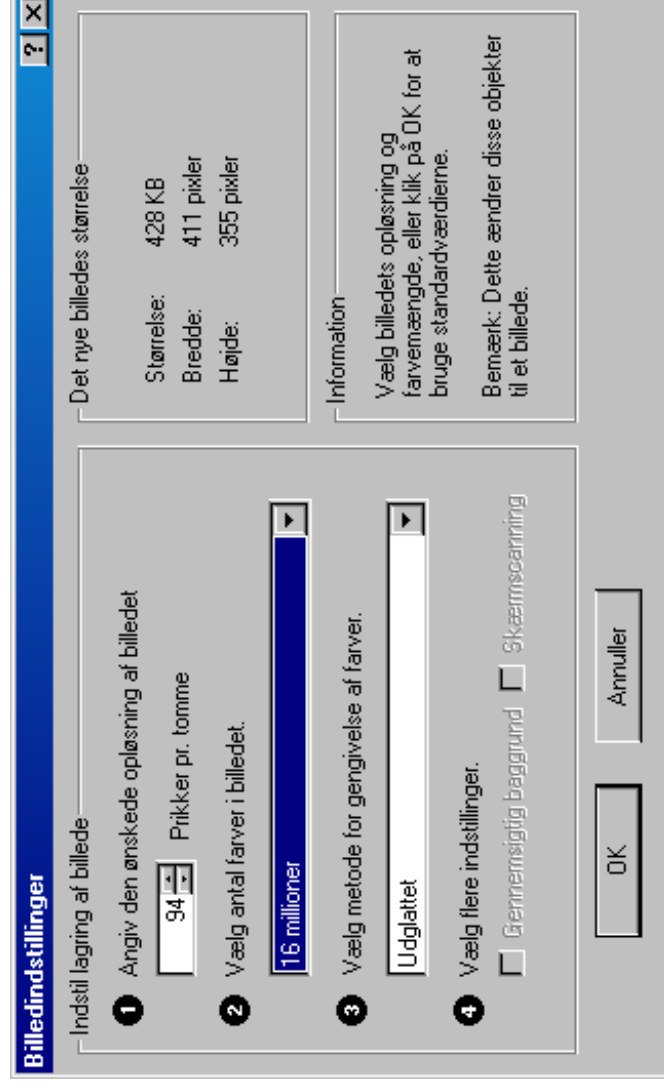
Når du vælger at gemme et billede i et bestemt format gør du således:

- Vælg **Filer, Gem som**



- Åbn dialogboxen **Filtype**
- Vælg filtypen, du ønsker at gemme billedet som
- Klik på **OK**

Du skal nu vælge hvilken kvalitet billedet skal gemmes i.

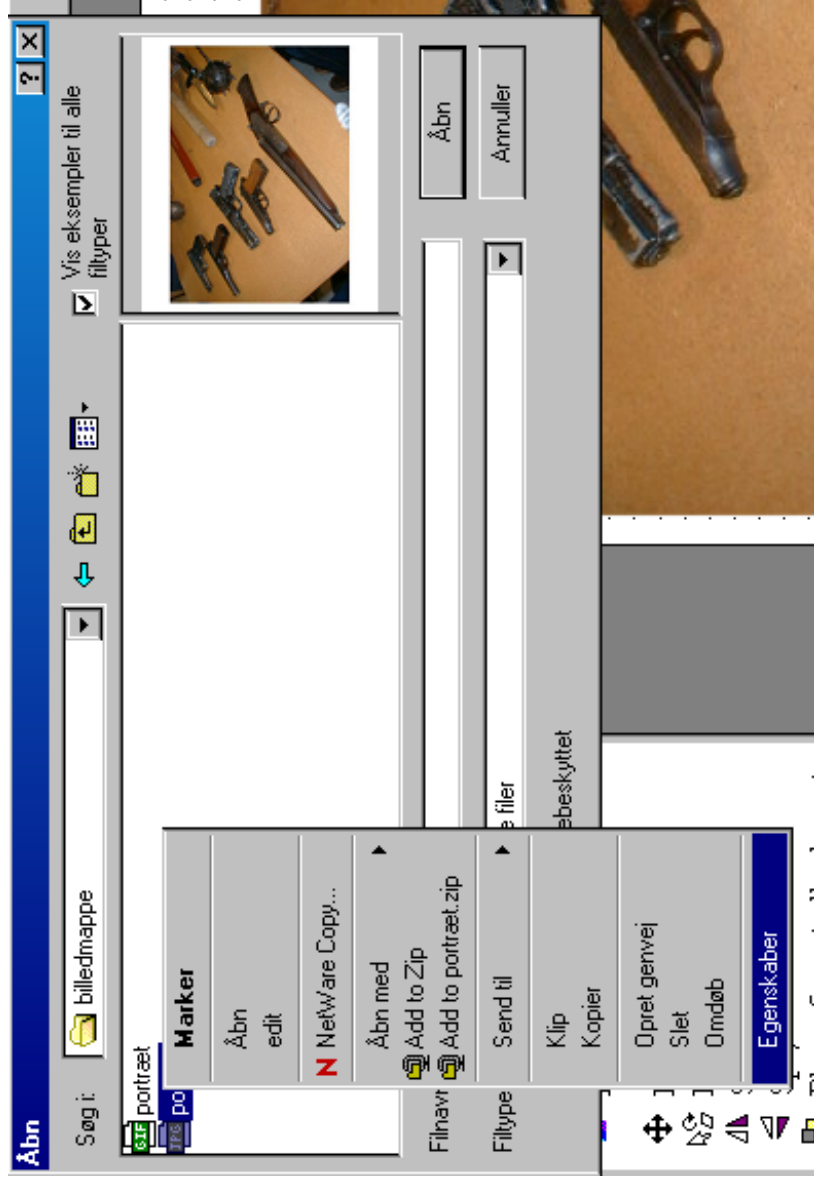


Bemærk: Et billede i Gif-format kan kun indeholde 256 farvenuancer. Skal du gemme fotografier får du en bedre kvalitet, hvis du vælger Jpg-format, som kan indeholde 16 millioner farver.

Billedfilens størrelse

Når du skal undersøge hvor meget din billedfil fylder på computerens harddisk, kan du gøre det, når du gemmer eller åbner billeder:

- Vælg **Filer, Åbn**
- Højreklik på **Egenskaber**



- Aflæs filens størrelse

